

Atti del V Convegno Nazionale di Studi sulla Triplice Cinta

“Tra gioco e ritualità”

17/10/2020

Sala dell'Antica Latteria

Mergozzo (VCO)

Centro Studi Triplice Cinta, dicembre 2020

Introduzione.....	3
Sessione I "Esempi dal territorio alpino e prealpino"	
Le "sale gioco" del passato (Fabio Copiatti - Elena Poletti, con testimonianza di Italo Tomola)	4
Non solo per gioco. Incisioni storiche nell'area cusiana (Andrea del Duca	11
Dall'osservazione di tavolieri da gioco locali alla costruzione di modelli in legno e alla scoperta delle regole per il loro utilizzo (Guido Canetta)	17
Triplici Cinte: tecniche di rappresentazione nell'arte rupestre e ricorrenze (Ausilio Priuli)	21
Non solo filetto e orso: altri giochi sui tavolieri di Forgnengo, BI (Carlo Gavazzi)	30
Sessione II "Oltre il gioco. Significati"	
I sensi simbolici della Triplice Cinta (Marisa Uberti)	38
La Triplice Cinta nella Daunia (Giovanni Barrella)	48
Giocare è una cosa seria. Il gioco come laboratorio antropologico (Massimo Centini)	53
Locandina	57

I ntroduzione

Il Centro Studi Triplice Cinta promuove ogni anno incontri nazionali di approfondimento dedicati interamente alle tavole ludiche incise, analizzate nella loro complessa valenza, da gioco a pedine ai casi simbolici più particolari.

Sabato 17 Ottobre 2020 si è tenuta la quinta Giornata di Studi dedicata alla Triplice Cinta, in cui si sono avvicendati ricercatori accademici e appassionati. Promotori dell'evento sono stati il Centro Studi Triplice Cinta (CSTC) in stretta collaborazione con la d.ssa **Elena Poletti** (conservatrice del Civico Museo Archeologico di Mergozzo e coordinatrice dell'Ecomuseo del Granito di Mergozzo) e **Fabio Copiatti** (Gruppo Archeologico di Mergozzo - G.A.M.), che si ringraziano per la fattiva collaborazione. Si coglie l'occasione per ringraziare anche gli organismi che, a vario titolo, hanno dato il loro supporto alla buona riuscita del seminario: la Città di Baveno e il Museo Granum, con il patrocinio della Società dei Verbanisti e con il contributo di Fondazione Comunitaria del VCO. Si esprime altresì gratitudine ai conferenzieri che, con le loro trattazioni qualitativamente elevate, hanno dato lustro all'incontro e un grazie va anche all'attento pubblico presente.

Il Convegno è stato ospitato nell'accogliente Sala Conferenze dell'Antica Latteria di Mergozzo (sede ufficiale dell'Ecomuseo del Granito) e ha coperto l'intera giornata (9.30-18.00). Dopo i saluti di benvenuto da parte della d.ssa Poletti e di Marisa Uberti (curatrice del CSTC), vi è stata la gradita introduzione della Presidente del Gruppo Archeologico di Mergozzo, **Anna Rosa Braganti**, la quale ha portato anche i saluti del sindaco Paolo Tognetti, impossibilitato a presenziare.

Il sottotitolo di questo Convegno è stato molto pertinente: **"Tra gioco e ritualità"** e i due aspetti della Triplice Cinta (ludico e simbolico) sono stati discussi in due differenti sezioni, rimaste peraltro complementari.

La Sessione I, presieduta da Marisa Uberti, si è aperta intorno alle 9.45 con un filo conduttore **"Esempi dal territorio alpino e prealpino"** e ha preso avvio con la relazione congiunta di **Fabio Copiatti** ed **Elena Poletti** dal titolo ***Le "sale gioco" del passato***, con testimonianza di Italo Tomola (G.A.M.). E' seguita l'esposizione del dr. **Andrea del Duca** (Ecomuseo del Lago d'Orta e Mottarone) intitolata ***"Non solo per gioco. Incisioni storiche nell'area cusiana"***. Il Convegno avrebbe previsto, a questo punto, la presenza del maestro **Guido Canetta**, che era assente per motivi personali. La sua relazione è stata presentata dalla d.ssa Poletti e ne daremo il resoconto integrale in questo lavoro.

Il prof. **Ausilio Priuli** (Museo Capodiponte, Valcamonica, BS) ha trattato **"Triplici Cinte: tecniche di rappresentazione nell'arte rupestre e ricorrenze"**.

Dopo la pausa pranzo, il Convegno è ripreso con il dr. **Carlo Gavazzi** (DocBi-Centro Studi Biellesi), che ha chiuso la Sessione I con una relazione dal titolo **"Non solo filetto e orso: altri giochi sui tavolieri di Forgnengo"**.

La Sessione II, presieduta da Fabio Copiatti, ha avuto come filo conduttore il tema **"Oltre il gioco. Significati"**. Ha aperto la serie di esposizioni **Marisa Uberti** (CSTC) con **"I sensi simbolici della Triplice Cinta"**. A seguire **Giovanni Barrella** (CSTC) ha presentato **"La Triplice Cinta nella Daunia"**; a conclusione della giornata il prof. **Massimo Centini** (Fondazione Università Popolare Torino) ha relazionato sul tema **"Giocare è una cosa seria. Il gioco come laboratorio antropologico"**.

Essendosi svolto durante un periodo particolarmente critico a causa dell'emergenza sanitaria dovuta al COVID-19, il convegno si è tenuto con un pubblico limitato, nel pieno rispetto delle norme disciplinate dalle direttive ministeriali.

Le “sale gioco” del passato

Fabio Copiatti, Elena Poletti Ecclesia

con testimonianza di Italo Tomola

Nel 1953 Ermanno Olmi nel suo corto “Piccoli calabresi a Suna sul Lago Maggiore”, prima opera della sua ricca produzione, raccontò la storia di 197 bimbi calabresi, provenienti da una Calabria rovinosamente colpita dall’alluvione nell’ottobre del 1951, ospitati presso la colonia “Ettore Motta” di Suna. Tra i tanti momenti felici e spensierati di questi bambini immortalati dalla macchina da presa di Olmi, scorrono per qualche secondo le immagini di un gruppo che gioca su un tavolo con pedine, forse sassolini, tavolo sul quale son ben evidenti alcune triplici cinte incise. Solo un regista come Olmi, sempre attento alla quotidianità della vita contadina e rurale, intenso richiamo delle sue origini, poteva filmare, forse per la prima volta nel mondo del cinema, bambini intenti a giocare “a filetto” (fig.1).

Era invece il 1978 quando a Mergozzo, in occasione della mostra “Ossola di pietra” (fig. 2), realizzata dal locale Gruppo Archeologico di Mergozzo e dall’Antiquarium - esposizione che poi ha dato vita all’attuale Civico Museo Archeologico - fu stampato il catalogo omonimo che recava in copertina una quadruplica cinta[1]. Occorrerà però attendere ancora qualche anno per leggere, anche nella provincia del Verbano Cusio Ossola (in seguito VCO), i primi studi dedicati a questi segni incisi su pietra. Gilberto Oneto nel 1984 scrisse nel suo “Il paesaggio sacralizzato” che «le rappresentazioni delle



Fig. 1

“tavole mulino” sono in particolare molto frequenti nell’area attorno al Lago Maggiore»[2], ma furono poi Daniela Piolini e Nino Chiovini[3] nella seconda metà degli anni ’80 a dedicare i primi studi a triplici cinte, trie e altri tavolieri presenti nel Verbano. In Ossola filetti e trie segnalati in Valle Antrona saranno oggetto di approfondimento ad opera di Alberto De Giuli e del Gruppo Archeologico di Mergozzo[4]. Filetti, trie e altri schemi di gioco sono infatti molto comuni nella cosiddetta provincia Azzurra. Sono tracciati su lastre di copertura di muretti, scalini, veri e propri tavoli in pietra o, più raramente, affioramenti rocciosi. Carlo e Luca Gavazzi nel 1997 ne censirono e pubblicarono centinaia, scoprendo che la nostra è una delle zone più ricche al mondo di queste incisioni, complice la diffusa presenza di cave e, di conseguenza, scalpellini[5]. In anni recenti nuovi “tavolieri” sono stati scoperti e pubblicati[6] su riviste locali ma, soprattutto, sul portale “Centro Studi Triplice Cinta” nell’ambito di un progetto di censimento mondiale di questa particolare tipologia di incisioni[7]. La loro distribuzione sul territorio provinciale è pressoché uniforme, con una maggiore concentrazione nelle zone di presenza di cave e scalpellini (fig.3).

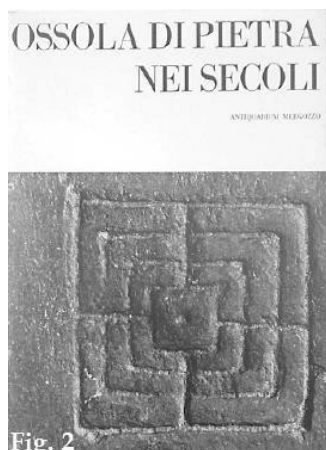
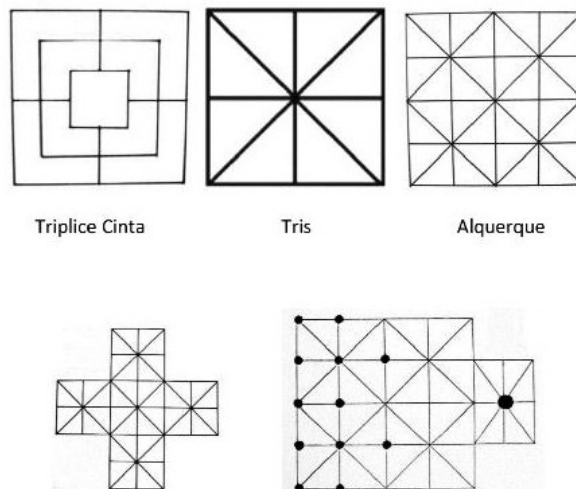


Fig. 2



Proprio quest'anno, la rivista "Verbanus", è tornata a dedicarsi al tema con la segnalazione, ad opera degli scriventi, di nuovi ritrovamenti effettuati nella provincia del VCO, contributo dal quale nasce questa relazione[8]. Vediamo, innanzitutto, come si presentano i quattro schemi di gioco presenti nella nostra provincia (fig. 4).



I due modi in cui si presenta più comunemente il gioco del "Lupo e Peco"

Il filetto

La triplice cinta, nel VCO meglio conosciuta con i nomi di filetto, tavola mulino, merler, tria, è tra i giochi incisi quello di gran lunga più frequente. Va ricordato che esso viene considerato anche come simbolo sacro[9] e che lo si trova sovente su pareti inclinate (Pietra del *merler* all’Alpe Cama superiore in Valle Antrona) o addirittura verticali – dove pertanto sarebbe impossibile giocare con pedine – o di dimensioni talmente piccole da non poter essere altro che rappresentazione grafica e non ludica (Alpe Steppio in Valle Intrasca).

La tria

La tria o tris, anch'essa abbastanza diffusa e più antica della triplice cinta, è un quadrato diviso simmetricamente da otto raggi che partono dal centro. Si gioca con tre pedine a testa che si cerca di allineare.

L'alquerque

L'alquerque è poco diffuso in Italia, rarissimo nel Verbano Cusio Ossola, presente solo a Romanico di Baveno[10] e in tre esemplari sulla cosiddetta “pietra del Merler”, in Valle Antrona[11]. Un nuovo esemplare, ormai abraso, è forse riconoscibile a Verbania loc. Fondotoce (per maggiori dettagli si veda più avanti, a conclusione di questa trattazione). È formato da quattro trie unite a quadrato e vi si gioca con dodici pedine a testa che si mangiano come a dama o che possono essere allineate.

Il gioco delle pecore e del lupo

“Le pecore e il lupo” è una variante di tavoliere appartenente alla categoria dei giochi asimmetrici, documentata anche nel mondo anglosassone con il nome di “Fox and Geese” ovvero “Volpe e oche”, è presente con alcuni esemplari nel Verbano e nella bassa Ossola. Fu segnalato la prima volta da Chiovini nel 1988, come gioco *dii pévèr e dul lùv*, presente nel paese di Ungiasca.[12]. In anni recenti altri esemplari sono stati ritrovati a San Maurizio d'Opaglio[13], a Montorfano di Mergozzo[14], località ben nota per le cave di granito e l'abilità dei suoi scalpellini, a Cavandone, a Romanico di Baveno (fig. 5) e infine a Fondotoce di Verbania (fig. 6).



Fig. 5



Fig. 6

Inoltre anche a Mergozzo, su un sedile in pietra anticamente presente a lato della chiesa di Santa Elisabetta al Sasso, questo gioco era inciso fino a qualche decina di anni fa. Il testimone Italo Tomola, abitante fin dalla nascita nel rione del Sasso, ricorda le tante sfide disputate su quel tavoliere, nelle quali eccelleva un ragazzo, Mario De Giuli, detto *Maras*, considerato da tutti un campione imbattibile. I ricordi del nostro testimone riferiscono anche di una terminologia specifica dedicata alle situazioni di gioco. Ad esempio, poiché le regole prevedono che il lupo “mangi” obbligatoriamente la pecora quando è in condizioni di farlo, se tale obbligo non viene rispettato, il lupo viene eliminato dal gioco con conseguente vittoria “a tavolino” delle pecore. Questa circostanza era detta «*Bufà al luv*» (soffiare via il lupo). Recentemente, a fine 2020, il sedile è stato ripristinato e sulla sua superficie nuovamente inciso – su suggerimento dello stesso Tomola e iniziativa del Comune di Mergozzo – un moderno tavoliere delle “pecore e del lupo” (fig. 7).



Fig. 7

Con lo stesso schema lo troviamo anche in altre regioni italiane, soprattutto nel Nord-Est^[15], mentre in Toscana era costituito da cinque trie con disposizione però non a croce: quattro formano un quadrato (come nell'alquerque), la quinta (al cui centro è la “Casa del lupo”) è in posizione asimmetrica lungo uno dei lati^[16]. Anche nel Verbano Cusio Ossola si registra un caso analogo, in alta Val Formazza, ma inciso su legno^[17] in associazione a una triplice cinta e a un pentacolo.

Tavola da gioco a schema circolare



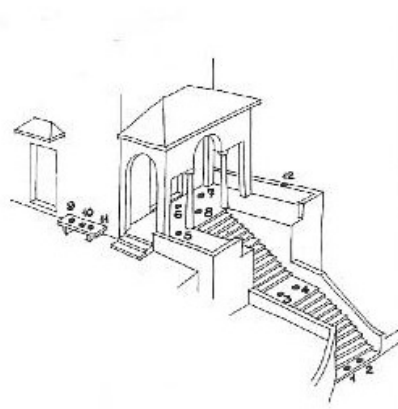
A Mergozzo, sul lastricato di un cortiletto adiacente al Museo Archeologico in via Roma 8, è presente un'incisione che propone uno schema circolare con circonferenza, cui si affiancano due semicerchi con raggio, e in cui è inscritta una croce (fig. 8). Sebbene non si siano reperiti confronti puntuali e nel territorio in esame questo schema sia un *unicum*, non sono ignoti giochi di strategia tracciati in forma circolare, quale il c.d. “gioco dell'orso”, censito e studiato nel Biellese^[18]. Supporti di gioco composti da un cerchio tagliato da un numero variabile di segmenti radiali sono per altro noti anche in antico, ad esempio nelle Terme di Traiano a Roma e nell'area forense della città romana di *Leptis Magna*, nell'odierna Libia, dove ne sono stati osservati ben sei esemplari^[19]. In questi casi si tratta di tavole destinate a giochi piuttosto semplici, analoghi al tris, il cui obiettivo era il posizionamento di tre pedine in fila.

Differenti invece le regole del gioco dell'“Orso” biellese, che, come quello delle “pecore e del lupo” prevede una sfida a forze impari: un giocatore ha una pedina, l'orso, mentre lo sfidante dispone di tre pedine, con le quali deve accerchiare e catturare l'orso. La presenza dei semicerchi tangenti il cerchio centrale dello schema di Mergozzo, fa ipotizzare una modalità di gioco analoga a quella della tavola tradizionale biellese, in cui il cerchio crociato centrale è affiancato da semilune iscritte in un secondo e più ampio cerchio. Le tre pedine cacciatrici all'inizio del gioco devono posizionarsi alle estremità di una lunetta (o nel nostro caso di un semicerchio e del suo raggio), l'orso può posizionarsi dove vuole. L'obiettivo dei cacciatori è di accerchiare l'orso in modo da impedirgli qualsiasi mossa.

Antiche “sale da gioco”

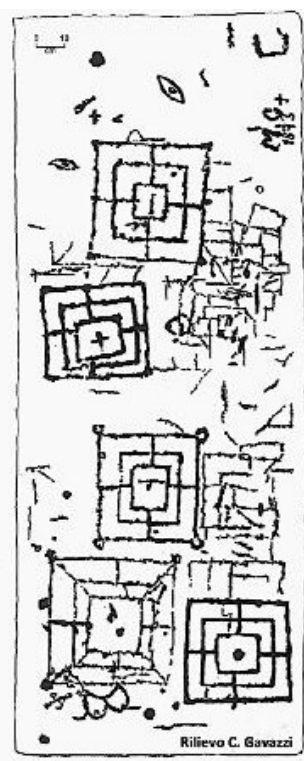
In questo sintetico aggiornamento dei tavolieri incisi del Verbano Cusio Ossola, riteniamo meritevoli di una particolare segnalazione alcune situazioni in cui più tavolieri sono tracciati in uno stesso sito. Si tratta in tutti i casi di cortili, che assumono la connotazione di “sale da gioco” *ante litteram*, luoghi di ritrovo intensamente frequentati dove la presenza di più persone richiedeva che fossero a disposizione diversi tavolieri, analogamente a quanto già visto a Verbania Suna davanti e attorno alla chiesa dei SS.

Fabio e Sebastiano[20] (fig. 9) e per l'ormai noto *Piudùn* (fig. 10), ora collocato sul lungolago,[21] o a Bèe in piazza Belvedere[22] e sul sagrato di S. Martino a Vignone[23]. A Mergozzo si segnala il cortile di via Palestro 13, nell'antico nucleo frazionale del Sasso dove su diversi gradini e su una panchina si trovano una tria, due riquadri non ben leggibili di cui non possiamo determinare la tipologia, e un quarto tavoliere a riquadri con linee incrociate, visibile solo a metà per la sovrapposizione di un gradino più recente, che ripropone lo schema presente a Montorfano e nella vicina via Roma al civico 15.



Fonte: Daniela Piolini, *Tavole-mulino presso la chiesa di S. Fabiano a Sura*, in *aVerbanusa* 7-1986

Fig. 9



Rilievo C. Gavazzi

Fig. 10

Sempre a Mergozzo, in via Nostrani 16, un cortile interno accoglie sui gradini di due scalette e su una panchina tre filetti, di cui uno nella formulazione meno consueta della quadruplice cinta. In località Montorfano, in una corte privata, si trova un tavolo in pietra che presenta tre interessanti incisioni sulla superficie: un quadrato quadripartito; un filetto nel modello classico; un altro filetto a duplice cinta e diagonali che si incrociano al centro ma con la particolarità che il secondo quadrato ha tutti i lati che si prolungano e si appoggiano sui lati del quadrato più grande, come già visto a Mergozzo in via Palestro e via Roma^[24] (fig. 11). In frazione Pedemonte di Gravellona Toce il muretto di recinzione della *Curt dal Garon*, cortile di un edificio ottocentesco che un tempo ospitava una rivendita di generi alimentari e che sorge accanto alla chiesetta di San Giuseppe nel cuore della frazione, sono tracciate due tavole mulino, una ben evidente, un'altra quasi del tutto svanita, motivo per cui fu forse eseguita la nuova. Gli abitanti della frazione più anziani ricordano di aver giocato nel secondo dopoguerra su quei tavolieri (fig. 12). A Baveno, in frazione



Fig. 12



Romanico, nel passaggio coperto tra le case di via dei Mulini, già noto per la presenza di un alquerque e una tavola mulino, rispettivamente su una lastra del selciato e su un muretto di recinzione, è stato più di recente notato su una panchina anche il gioco delle *pecore e del lupo* citato sopra. Ultima di queste segnalazioni, anche in ordine di scoperta, è quella di Fondotoce, frazione di Verbania, in un cortile prospiciente le case di Canton Magistris. Qui, sulle lastre in pietra della pavimentazione al civico n. 4, sono presenti una tria, un filetto con diagonali, un gioco delle “pecore e del lupo” e un altro schema ormai illeggibile (fig. 13). Inoltre, su una delle pietre di copertura del muretto che delimita il cortile, è inciso un filetto senza diagonali. Veniamo così a trovarci di fronte ad un caso più unico che raro: la presenza in un unico contesto di ben quattro degli schemi di gioco più diffusi in Italia: tria, filetto (nelle sue due varianti) e “pecore e lupo”. Ci piace inoltre credere che lo schema ormai scomparso possa essere stato un alquerque. In pochi metri

potrebbero essere state dunque rappresentate tutte le diverse tipologie di tavoliere per gli appassionati di ogni genere di sfida e gioco di strategia!



Fig.13

-
- [1] Aa.Vv., *Ossola di pietra*, Antiquarium Mergozzo 1978
- [2] G. Oneto, *Il paesaggio sacralizzato. Il territorio del Verbano dall'epoca dei Borromeo*, 1984, p. 39
- [3] D. Piolini, *Tavole-mulino presso la chiesa di S. Fabiano a Suna*, in «Verbanus» 7-1986, pp. 323-328; N. Chiovini, *Ungiasca perduta*, in «Verbanus» 9-1988, pp. 351-374
- [4] A. De Giuli, *La pietra del Merler*, in «Oscellana» 4-1986, pp. 173-178
- [5] C. e L. Gavazzi *Giocare sulla pietra. I giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte, Valle d'Aosta e Liguria*, Priuli & Verlucca, Ivrea, 1997
- [6] F. Copiatti, *Le pecore e il lupo. Giochi incisi sulla pietra*, in *Vallintrasche* 2009, pp. 7-11; G. Martinelli, *Il richiamo della pietra. Nuove segnalazioni di giochi incisi nel Verbano*, in *Vallintrasche* 2011, pp. 7-13; M. Uberti, *Ludica, sacra, magica. Il censimento mondiale della Triplice Cinta*, 2012; F. Copiatti, *Filetti e trie*, in F. Copiatti, E. Poletti, *Messaggi sulla pietra*, Parco Nazionale Val Grande, Vogogna 2013, pp. 115-116
- [7] Il Centro Studi Triplice Cinta (www.centro-studi-triplice-cinta.com) è stato fondato da Marisa Uberti nel 2013 come archivio digitale e naturale prosecuzione della catalogazione avviata nel 2008 e inizialmente (limitatamente agli esemplari italiani allora conosciuti) pubblicata nel volume di M. Uberti, G. Coluzzi, *I luoghi delle Triplici Cinte in Italia: alla ricerca di un simbolo sacro o di un gioco senza tempo?*, 2008 e poi in M. Uberti, *Ludica, Sacra, Magica. Il censimento mondiale della Triplice Cinta*, 2012
- [8] F. Copiatti, E. Poletti Ecclesia, *Antiche "sale da gioco" tra Verbano e Ossola: trie, filetti e altri tavolieri incisi su pietra*, in «Verbanus» 40-2020, pp. 103-115. Ringraziamo tutti coloro che in questi anni hanno collaborato al nostro censimento segnalando la presenza di nuovi giochi incisi sulla pietra e in particolare: Guido Canetta, Barbara Cerutti, Giorgio Danini, Andrea Del Duca, Patrizio Malvone, Ghea Martinelli, Martina Merlo, Pietro Pisano, Ambrogina Pisoni, Ferruccio Rossi e Daniele Trotti
- [9] F. Gaggia, G. Gagliardi, *Considerazioni sul gioco del filetto, figura ricorrente fra le incisioni rupestri*, in *Benaco '85. La cultura figurativa rupestre dalla protostoria ai nostri giorni*, Antropologia Alpina, Torino, 1986, pp. 105-108
- [10] Martinelli 2011, cit., pp. 7-13
- [11] A. De Giuli, *La pietra del Merler*, in «Oscellana» 4-1986, pp. 173-178
- [12] Chiovini, *Ungiasca perduta*, cit., 1988
- [13] A. Del Duca, *La Preistoria nel Cusio*, in Aa.Vv., *Dall'era all'ottone, San Maurizio d'Opaglio*, 1997, p. 30
- [14] Copiatti 2009, cit. p. 9
- [15] Copiatti 2009, cit. pp. 10-11
- [16] C. Gavazzi, *L'orso e i suoi fratelli*, Biella 2007, p. 8
- [17] Si veda <https://www.centro-studi-triplice-cinta.com/products/val-formazza-vco1/>
- [18] Gavazzi 2007, cit. alla nota 15
- [19] Manderscheid, Carboni, Bruno 2011, cit. alla nota 6, pp. 525-539
- [20] Piolini 1986, cit., pp. 323-328
- [21] Gavazzi 1997, cit., pp. 48-50
- [22] Gavazzi 1997, cit., pp. 50
- [23] Gavazzi 1997, cit., pp. 37
- [24] Maggiori informazioni in <https://www.centro-studi-triplice-cinta.com/products/montorfano-frazione-mergozzo-vco/>

N*on solo per gioco. Incisioni storiche nell'area cusiana* Andrea del Duca

Il censimento completo dei tavolieri incisi su pietra nell'area cusiana non può dirsi completato, nonostante in passato siano state condotte diverse ricerche mirate¹.

I principali ostacoli che si incontrano in questo ambito sono:

- La collocazione di una parte delle incisioni in aree private chiuse al pubblico, che limita la possibilità di osservazione;
- Lo scarso rilievo finora dato a questo genere di testimonianze, che riduce le segnalazioni alla comunità scientifica da parte di quanti ne conoscono l'esistenza.

Queste premesse vanno tenute presenti perché incidono sulla rappresentazione del fenomeno finora emersa nella letteratura, dove hanno un peso assolutamente preponderante le incisioni del centro storico di Orta, realizzate su superfici esposte al pubblico. Le segnalazioni raccolte ai fini della presente relazione hanno infatti evidenziato l'esistenza di altre incisioni, edite in pubblicazioni locali o totalmente inedite.

La presentazione attuale ha quindi carattere assolutamente preliminare e potrà essere ampliata da ulteriori approfondimenti e segnalazioni.

Orta San Giulio (NO). Borgo antico di Orta

Nel centro storico di Orta, località storicamente attestata fin dall'anno 962, sono state da tempo segnalate numerose incisioni che rientrano pienamente nello schema della "Triplice Cinta" (TC). Incise su lastre di pietra in posizione orizzontale, in parte si trovano in quella che appare la collocazione originaria, come parapetti, punti di seduta, ecc. Si tratta di parti di edifici privati, ma accessibili al pubblico, trovandosi sulla pubblica via. In un caso si tratta di un'evidente posizione di reimpiego. La tipologia delle lastre può essere ricondotta ai materiali provenienti dalla cava del piodaro di Ronco. Attualmente il luogo è in comune di Pella ma fino al 1960 apparteneva al comune di Orta². Lo sfruttamento avveniva mediante lo stacco dalla roccia viva di lastre di pietra ("piode") che erano trasportate via acqua fino a Orta, dove per secoli furono largamente impiegate nella costruzione dei tetti degli edifici, lastricati, pianerottoli e punti di calpestio diversi. Trattandosi di una zona geologicamente molto complessa, la varietà litologica è notevole, variando le vene di pietra cavata

¹ C. Gavazzi, L. Gavazzi, *Giocare sulla Pietra. I giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte*, 1997, pag. 44.; 55-56. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici incisi sulle pietre dell'antico borgo di Orta San Giulio*, Vercelli, 2009.

² F. Mattioli, *Vicende istitutive e formative del Comune di Orta San Giulio tra Ottocento e Novecento*, in "Cusius" (3), 2012, pp. 73-84.

nell'arco di poche decine di metri³. Le lastre utilizzate per la realizzazione delle Triplici Cinte sono in anfibolite, una pietra scura, dura, che forma una superficie di taglio liscia adatta a essere incisa.

La collocazione delle incisioni è limitata, per quanto finora noto, all'asse tra la chiesa dell'Assunta e il "Palazzotto", un tempo sede del Consiglio Generale della Riviera di San Giulio nella piazza Motta, storicamente sede del mercato a cui le genti del lago accedevano principalmente via acqua.

La via Caire Albertoletti era un tempo l'antica via di accesso al borgo. Fu tracciata tra il XII e il XIII secolo⁴. Attualmente è una strada di collegamento ampia, piuttosto ripida nel tratto noto come "salita della Motta", su cui si affacciano numerosi edifici di pregio. La datazione di questi ultimi, che costituisce la data *post quem* per le incisioni, può essere circoscritta tra i secoli XIV e XVII. Fa eccezione la cosiddetta "Casa dei Nani" che ha origini medievali, ma che ha subito nel tempo vari interventi di ristrutturazione. Va detto che, nonostante la presenza evidente di numerose incisioni, non sono state trovate testimonianze orali di un loro utilizzo ludico in epoca recente, a differenza di quanto attestano in altre località del Verbano Cusio Ossola.

Da segnalare infine, benché non vi sia un nesso diretto con i tavolieri, che le basi delle colonne nel portico della chiesa dell'Assunta riportano numerosi intagli frutto di una ripetuta azione di affilamento delle lame. Era tradizione, infatti, benedire le lame strofinandole sulla pietra "sacra" in quanto antistante la chiesa.⁵

1 - Piazza Motta

Nella pavimentazione lastricata sotto il Palazzotto, costruito nel 1582, è presente una lastra su cui si vede una TC molto consumata per il continuo calpestio⁶.

2 - Via Caire Albertoletti, di fronte ai nn. 4/6

Frammento di lastra in posizione di reimpiego nel selciato della via, su cui si osserva parte di una TC con alcune lettere⁷.

3 - Via Caire Albertoletti, 5

Sul lastricato sopraelevato che funge da pianerottolo, TC incisa. Accanto a questa si trova un pugnale realizzato a martellina. Sulla sinistra una piccola incisione ad arco, forse riferibile a un secondo pugnale non realizzato.⁸ (fig. 1). Nonostante la vicinanza le incisioni non hanno relazione tra loro, appartenendo a due orizzonti cronologici e culturali ben distinti. La TC fu realizzata dopo la collocazione della lastra nel pianerottolo, verosimilmente avvenuta tra il XIV e il XVI secolo d. C. Il pugnale è invece databile

³ A. Filippello, *I lapidei ornamentali della provincia del Verbano-Cusio-Ossola: realizzazione di una banca dati geotematica*, Tesi di laurea, UniTorino, Facoltà di Scienze M.F.N. Corso di laurea in Scienze Geologiche, AA. 2003-4, p. 14.

⁴ O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

⁵ O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 8.

⁶ C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 55-56, n. 4. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

⁷ C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 55, n. 2. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

⁸ P. Caramella, A. De Giuli, *Archeologia dell'alto Novarese*, 1993, p. 191. C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 55, n. 1. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 b.

all'antica età del bronzo (circa 1800-1600 a.C.) e fu verosimilmente realizzato quando la lastra era ancora in situ sulle rocce dall'altra parte del lago.⁹

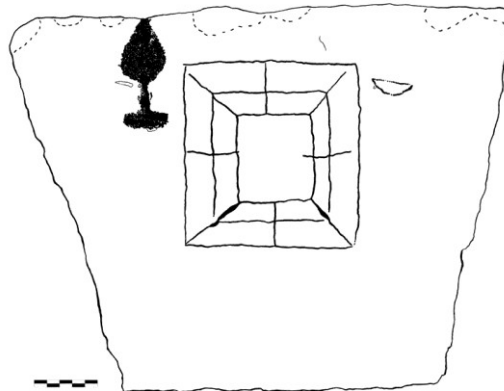


Fig. 1: Triplice Cinta accanto a figura di pugnale preistorico (rilievo C. Cerutti)

4 - Via Bersani 6, incrocio Via Caire Albertoletti

Sul muretto sotto il porticato lastra con TC consumata e senza diagonali. Accanto due date entro cornici (“1831” e “1847”) senza una relazione fisica con il tavoliere¹⁰. Su un'altra lastra poco distante si osserva un secondo pugnale, databile a un periodo all'età del bronzo più recente rispetto a quello di via Caire Albertoletti.

5 - Via Caire Albertoletti, 20-22

Su un muretto sotto il porticato, lastra con incisa una TC con diagonali. Il quadrato esterno è inciso in una profonda coppella che è quindi antecedente la realizzazione della TC¹¹.

6 - Via Caire Albertoletti, 15

Sul gradino di una breve scala di accesso a un'abitazione privata, TC incisa¹².

7 - Via Caire Albertoletti, 42

Lungo la salita della Motta si trova la Casa dei nani, edificio di impianto medievale che deve il curioso nome alle piccole finestre. Un tempo vi si trovava il forno pubblico. Una TC è incisa su una lastra che funge da parapetto¹³.

⁹ A. Del Duca, *Luoghi di culto di tradizione precristiana nel Cusio*, in FANA, AEDES, ECCLESIAE. *Forme e luoghi del culto nell'arco alpino occidentale dalla preistoria al medioevo. Atti del Convegno in occasione del decennale del Civico Museo Archeologico di Mergozzo* (Sabato 18 Ottobre 2014), pp. 185-192.

¹⁰ C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 55-56, n. 3. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 b.

¹¹ C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 56, n. 6. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

¹² O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

¹³ C. e. L. Gavazzi, *Giocare sulla pietra...* (cit.), p. 55. O. Manini Calderini, *Simboli arcaici...* (cit.), n. 13 a.

8 - Orta San Giulio (NO), frazione Legro

Attestato dall'epoca medievale quello che oggi si presenta come il principale nucleo abitato del comune per via dell'urbanizzazione recente, un tempo era caratterizzato dalla presenza di piccoli nuclei abitativi rurali, collegati allo sfruttamento di poderi che compaiono già negli estimi medievali. L'incisione, segnalata dalla sig.ra Luisella Mazzetti, si trova all'interno di una proprietà privata. Rientra nello schema della Triplice Cinta¹⁴ (fig. 2).

9 - Ameno (NO), valle dell'Agogna

La pietra su cui si trova l'incisione è una macina da mulino in pietra, in posizione di reimpiego¹⁵ (fig. 3). Si trova in una proprietà privata adibita a fattoria, nella valle del torrente Agogna, che scorre ai piedi dell'abitato di Ameno, centro attestato storicamente dall'anno 892.

Lungo il torrente Agogna, grazie alla costruzione di rogge e canali di derivazione furono costruiti nei secoli numerosi mulini. Ad oggi non esiste uno studio puntuale di queste realtà che costituivano un'importante attività economica per le famiglie proprietarie. Il torrente, un affluente del fiume Po che normalmente ha una scarsa portata, in occasione di precipitazioni abbondanti ha storicamente prodotto eventi alluvionali con effetti disastrosi non solo nella zona di pianura da Borgomanero in giù, ma anche nella parte montana, dove scorre profondamente incassato tra le colline. Anche i mulini e le opere di presa furono conseguentemente più volte distrutti e ricostruiti e non è possibile allo stato attuale attribuire la macina a uno specifico periodo di attività. La collocazione oiderna di un frammento della macina è certamente un riutilizzo posteriore alla realizzazione delle incisioni. Queste furono realizzate quando la pietra era in posizione orizzontale e probabilmente erano utilizzate nei momenti di pausa dell'attività molitoria.



Fig. 2: Triplice Cinta da Legro (foto L. Mazzetti)



Fig. 3: Macina di mulino con TC (foto L. Mazzetti)

¹⁴ In questo, come in altri casi, non è stato possibile procedere a un esame diretto dell'incisione a causa delle limitazioni agli spostamenti imposti dall'autorità pubblica dovuti della pandemia "Covid -19", ancora in corso al momento della chiusura dell'articolo.

¹⁵ La scoperta si deve al geom. Walter Baronchelli.

10 - San Maurizio d'Opaglio (NO), centro storico

Nel 1997 venne individuata una pietra incisa collocata orizzontalmente in un muretto di una strada secondaria nel centro storico¹⁶. D'intesa con la Soprintendenza, l'amministrazione comunale rimosse la pietra dalla collocazione originale. Nel 2012 la pietra è stata collocata nella piazza antistante il Museo del Rubinetto e della sua tecnologia¹⁷. Il luogo originale è da collegare all'antico abitato di Opaglio (*Upai*, *Opallium*) attestato nei documenti medievali, da cui nel XVI secolo, per costituzione in un'unica parrocchia coi nuclei medievali di Briallo e Lagna, nacque San Maurizio d'Opaglio¹⁸. La tipologia dell'incisione, riconosciuta come un tavoliere da gioco in occasione della prima pubblicazione, a uno studio più approfondito si è rivelata essere un tavoliere per il gioco dei lupi e delle pecore, in una variante "a ottagono", per via delle linee che uniscono i quattro bracci della croce (fig. 4).

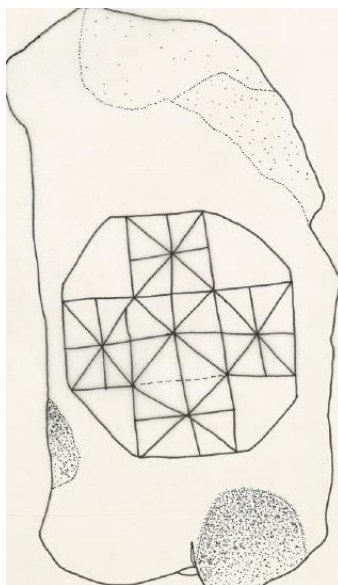


Fig. 4: l'esemplare del "Lupo e pecore" di S. Maurizio d'Opaglio

11 - Valstrona (VB), Forno, Alpe Calzino

Nell'ambito di un'estesa attività di rilevazione delle incisioni su pietra compiuta nel territorio della Valle Strona fu individuata anche un'incisione rientrante nello schema della tria, presso l'Alpe Calzino nel territorio della frazione di Forno¹⁹. L'incisione non è isolata, ma è associata ad altre di diversa tipologia (tre croci, una quindicina di coppelle, un cartiglio con lettere non decifrate). La collocazione su una roccia inclinata fa escludere che possa trattarsi di un tavoliere da gioco. Potrebbe essere interpretata piuttosto come un segno di confine o, meno probabilmente, un segno con valenza rituale.

¹⁶ A. Del Duca, La preistoria nel Cusio, in *San Maurizio d'Opaglio. Dall'erica all'ottone*, San Maurizio d'Opaglio, 1997, p. 30.

¹⁷ A causa della scarsa visibilità dell'incisione, che è poco profonda e visibile solo a luce radente, si è scelto di installare un cartello esplicativo con il disegno e le regole del gioco. Il tavoliere e le pedine sono disponibili presso il museo.

¹⁸ Una cappella dedicata a San Maurizio presso Opaglio esisteva già prima del XV secolo, come hanno dimostrato gli scavi condotti dalla Soprintendenza archeologica. M. Bettoja, *La chiesa parrocchiale di S. Maurizio d'Opaglio*, Borgomanero 2011.

¹⁹ A. Biganzoli, *Valle Strona arcaica: territorio storia e preistoria nelle incisioni rupestri*, Verbania, 2005, pp. 138-139.

12 - Arola (VB)

Sulla parete esterna del campanile della Chiesa di S. Bartolomeo è segnalata un'incisione col motivo della tria²⁰. Nella collocazione verticale non può avere avuto una funzione ludica. È possibile, tuttavia, che si tratti di un reimpiego, perché nella stessa costruzione si osserva un'altra pietra con incisioni a cerchi allineati che non sembra nella collocazione originale.

13 - Omegna (VB), Cireggio

Un'incisione fu segnalata da A. De Giuli “sul basamento di un colonnato” a Cireggio. Gavazzi, tuttavia, riferisce di non averne trovato traccia, né di aver raccolto alcuna testimonianza in proposito²¹.

14 - Gozzano (NO), località Buccione

All'interno di un'abitazione privata, inserita nel pavimento di quella che verosimilmente un tempo era una cantina, è una lastra che riporta una particolare incisione (fig. 5). L'immagine è sul lato della lastra, da cui discende l'impressione che si tratti di un reimpiego. Il motivo a reticolo con punti, profondamente inciso con una punta di metallo, trova scarsi confronti. Ne restano imprecise l'interpretazione e la datazione²².



Fig. 5: Incisione a reticolo da Buccione

²⁰ L'incisione è segnalata su un sito dedicato al comune, ma la foto non consente una visione chiara. http://www.arola-villaggio.it/patrimoine_religieux/san_bartolomeo/slides/enceinte_sacree.html Per i motivi sopra citati non è stato possibile procedere a una verifica sul luogo.

²¹ C. Gavazzi, L. Gavazzi, *Giocare sulla Pietra. I giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte*, 1997, pag. 44.

²² A. Marzi, *Tetti di paglia in Valsesia, Cusio e Verbano. Appendice - Un graffito di capanna d'età del Ferro nel Cusio?*, in “Antiquarium” (7), 2017, pp. 111 – 113.

*D*all'Osservazione di tavolieri da gioco locali alla costruzione di modelli in legno e alla scoperta delle regole per il loro utilizzo

Guido Canetta

Quand'ero maestro di Scuola Elementare, ho sempre cercato di abbinare allo studio sul "Sussidiario" dei vari argomenti storico-geografici e scientifici, brevi ricerche sul territorio o esperimenti ed esperienze concrete varie.

La Preistoria costituiva un tema che si prestava bene a questa modalità didattica e una specie di "archeologia sperimentale", in verità un po' taroccata, ha sempre divertito maestro e alunni.



Fig. 1: io e i miei alunni a Cambiasca nell'anno scolastico 2003/2004

Per l'osservazione di incisioni rupestri, nel Verbano l'unica opportunità era offerta dai "massi coppellati". Fin dagli anni '80 a Bèe erano note le "Coppelle del Cöss", nel bosco del Cimolo. E qui, su una formazione particolare presente su una roccia molto levigata, ci fu possibile sperimentare la tecnica del rilievo "a frottage" (foto 2 - 3).



Fig. 2



Fig. 3

Questo “sito” fu poi inserito dalla Pro Loco Bèe in un percorso ad anello che consente di osservare altri massi coppellati e altre emergenze artistiche del paese.

Successivamente, trovate informazioni su una delle tecniche di incisione, la sperimentammo sulla pietra di un muretto a filo strada, con la speranza che le tre coppelle non venissero poi scambiate per originali (foto 4).



Fig. 4

Certo il frottage e altre forme di rilievo sono più belle se fatte su incisioni “figurate”, tipo quelle della Val Camonica riportate dal Sussidiario, ma ... la Val Camonica è lontana!

Però a Bèe c'è qualcosa che, anche se non preistorico, anche se non rappresenta uomini, capanne o animali si presta a quelle attività. Si tratta di incisioni che più o meno risalgono a un secolo fa ma, come scopriremo, si rifanno a un modello decisamente antico (foto 5 – 6 – 7).



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7

Sempre negli anni '90, con gli alunni di Cambiasca, ci eravamo occupati di un altro tavoliere ancor più singolare ... (foto 8 – 9): il “Pèver e lüv” di Ungiasca.

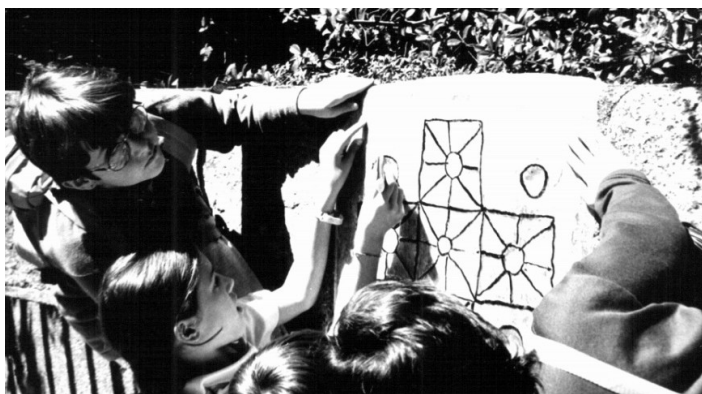


Fig. 8

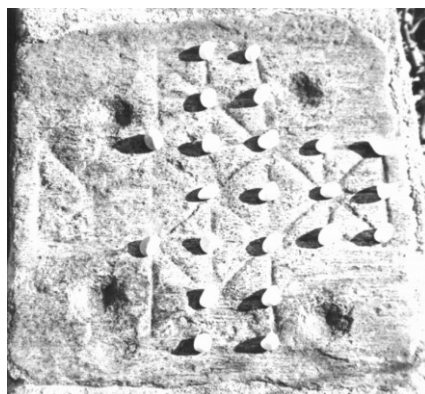


Fig. 9

In anni più recenti, da “maestro pensionato” sono stato ingaggiato come “esperto” dalla locale Scuola Media. Questa volta non ho più spacciato i tavolieri come esempi di incisioni preistoriche ma, correttamente, come antichi giochi. E coi ragazzi, oltre ad apprendere le regole e a sperimentarle in Piazzetta Belvedere (per il “Pèver e lüv” di Ungiasca non ci siamo mossi) abbiamo provato a riprodurre gli schemi su tavolette di legno. Ecco i modelli proposti dall’ “esperto” (fig. 10) e gli esemplari realizzati dai ragazzi (fig. 11).



Fig. 10



Fig. 11

Triplici Cinte: tecniche di rappresentazione nell'arte rupestre e ricorrenze Ausilio Priuli

Nell'arte rupestre e più in generale nella paleoiconografia alpina e non solo, come in più occasioni si è avuto modo di raccontare, scrivere e documentare, sono numerosissime le rappresentazioni di Triplici Cinte. Molte rappresentazioni sono chiaramente e inconfutabilmente storiche e alcune anche relativamente recenti, ma forse altrettante sono quelle collocabili nella protostoria e più precisamente in periodo di influenza celtica, nelle fasi finali del La Tène, come si è avuto modo di dire in altre occasioni ed in particolare durante il [Convegno di Genova del 2019](#) e come si evince dalla copiosa documentazione offerta dalle incisioni rupestri camune e di Piancogno in particolare²³.

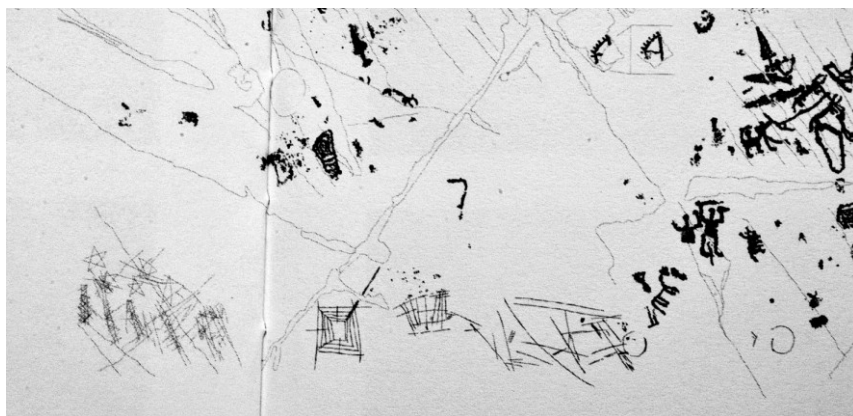


Piancogno, Gruppo 8. Parete verticale, tris con dimensioni varianti da cm.2,3 a cm 12

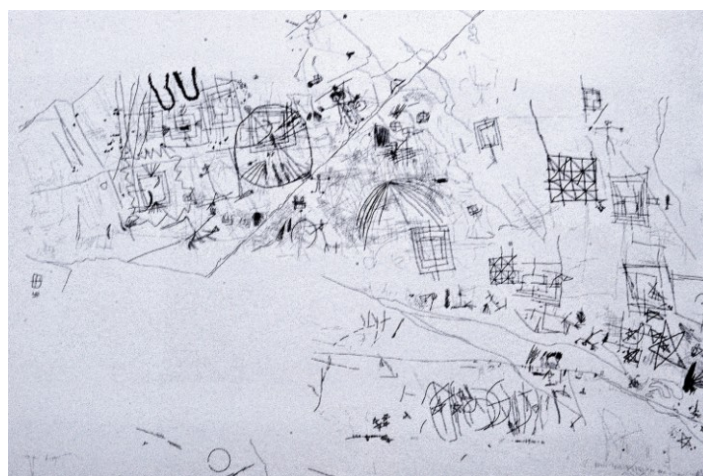


Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 22. Triplice cinta graffita su roccia inclinata 45°

²³ Priuli A., I graffiti rupestri di Piancogno, Editrice Vallecamonica, 1973



Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 22. Triplice cinta graffita su roccia inclinata 45°circa (da: T. Cittadini, 2017)



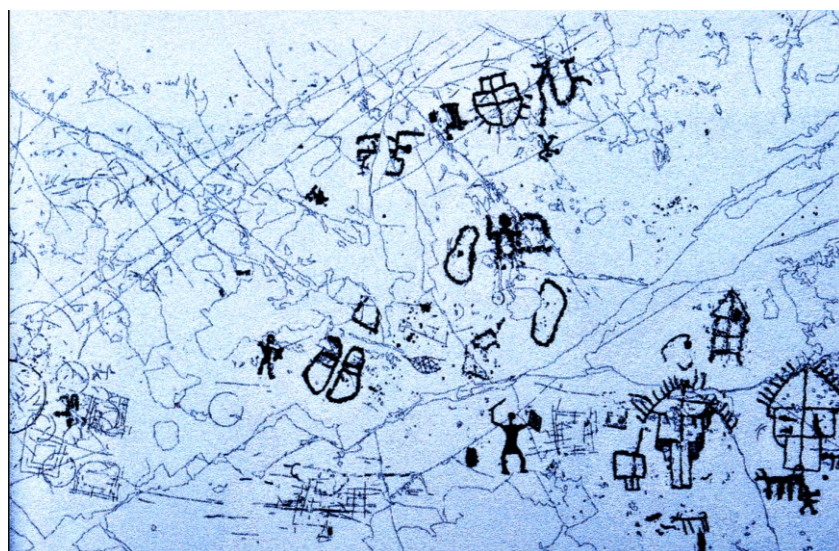
Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 22. Triplice cinta graffite su roccia inclinata 50°circa. (da: T. Cittadini, 2017)



Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 24C. Triplici Cinte graffite su roccia inclinata 35°circa. (da: T. Cittadini, 2017)



Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 22. Triplici Cinte graffite su roccia inclinata 45°. (da: T. Cittadini, 2017)



Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 25. Triplici Cinte graffite su roccia orizzontale. (da: T. Cittadini, 2017)



Valle Camonica, Foppe di Nadro, roccia n. 22. Triplici Cinte graffite su roccia quasi orizzontale (da: T. Cittadini, 2017)

Diversi sono i supporti che le ospitano, diverse le collocazioni spaziali, diverse le dimensioni e diversi spesso sono i contesti che le accolgono. Ricorrono su piani orizzontali, su superfici rocciose inclinate, come si può ben vedere in Valle Camonica e addirittura su superfici verticali e le loro dimensioni variano da pochi centimetri di lato fino a oltre 50 cm.

Della loro funzione, dei significati sottesi alla rappresentazione, dell'uso che ne è stato fatto nel tempo molto si è detto, molto vi è ancora da scoprire.

Al di là delle funzioni che possono aver svolto e del loro significato, credo che possa essere utile alla lettura e interpretazione delle stesse analizzare alcuni aspetti tecnico-esecutivi, in quanto ci permettono di capire come quelle che sono giunte fino a noi siano probabilmente solo una parte di quelle che sono state prodotte.



Valle Camonica, Foppe di Nadro. Triplice Cinta graffita solo parzialmente conservata a causa di un antico distacco di roccia

Le rappresentazioni che ci sono pervenute sono state realizzate con tre tecniche ben distinte e agevolmente riconoscibili:

- 1-graffiando la superficie litica con strumenti litici o metallici con un solo passaggio;
- 2-ripassando i graffiti lineari con l'intento di approfondirli (incisioni per graffi ripetuti);
- 3-picchiettando la superficie litica con strumenti litici o metallici.

Va premesso che molte Trie possono essere state disegnate su qualsiasi tipo di superficie anche con materie coloranti, con pietre morbide e gessose, con steatite, calcari teneri, gessi amorfi o in cristalli, carbone di legna o carbonella di fuoco, a seconda della disponibilità momentanea o locale.

I disegni così ottenuti possono quindi aver svolto la loro funzione momentanea come rappresentazioni cariche di contenuti simbolici o come supporto grafico di attività ludica o di gara di abilità e intelligenza.

Assolta la funzione e abbandonati, quei disegni sono stati cancellati dalle intemperie senza lasciare alcuna traccia.

Nell'immagine a lato: disegno tracciato con pezzo di gesso naturale e parzialmente cancellato dall'acqua.

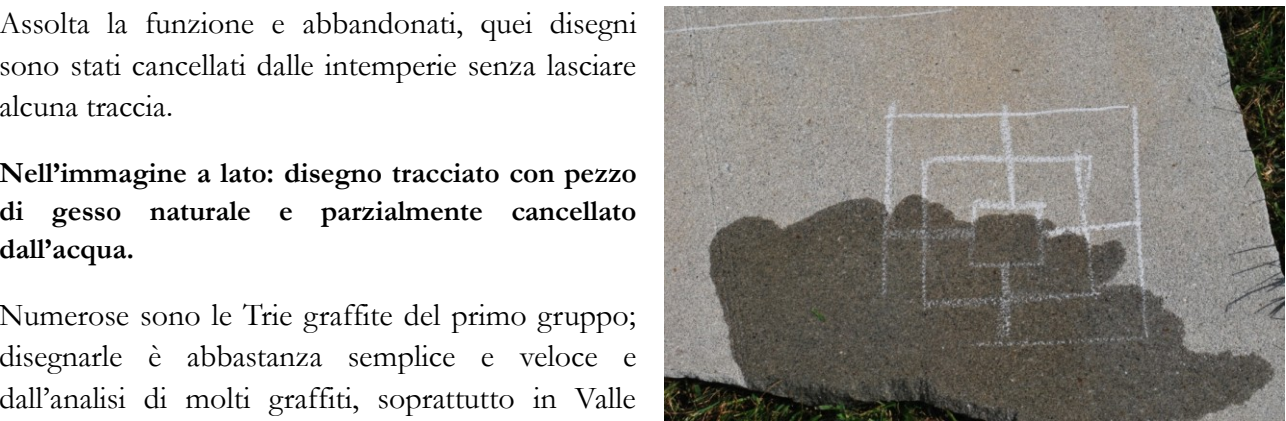
Numerose sono le Trie graffite del primo gruppo; disegnarle è abbastanza semplice e veloce e dall'analisi di molti graffiti, soprattutto in Valle Camonica, si coglie come possa essere diverso graffiare con segno lineare una superficie liscia di arenaria permiana da una di limi compatti e finissimi come quelli che costituiscono le rocce della formazione di Wengen e diverso ancora scalfire una superficie liscia di micascisto filladico o di serpentino.

Il graffito filiforme può essere eseguito con strumento litico appuntito o metallico. La durezza, la compattezza, la granulometria degli elementi che costituiscono la roccia, assieme al tipo di strumento

usato per incidere, determinano il risultato della azione incisoria.

Nell'immagine a lato: segno lineare ottenuto su arenaria grana fine, con strumento litico naturalmente appuntito

L'ampiezza e la profondità del segno variano in rapporto alla forma e dimensione del bulino litico o metallico e alla pressione esercitata in trazione.



A sinistra: segno graffito con la punta di un falchetto su arenaria a grana fine; a destra segno graffito con la punta di un falchetto su serpentino



Segno graffito con la punta di un falcetto su marmo di Candoglia



Segno graffito con la punta di un falcetto su marmo di Carrara



Segno graffito con la punta di un falcetto su porfido



Segno graffito con la punta di un falcetto su arenaria di Sarnico



Segno graffito con la punta di un falcetto su arenaria permiana-pietra Simona



Segno graffito con la punta di un falcetto su arenaria della formazione di Wengen

Confronto tra segno eseguito con strumento litico e con strumento metallico su arenaria della formazione di Wengen

Il segno lineare ottenuto con strumento litico appuntito è generalmente immediatamente visibile in quanto più o meno chiaro, biancastro, luminoso rispetto alla superficie ospitante, a seconda del tipo di roccia sulla quale si è inciso e può risultare più o meno profondo a seconda del tipo di strumento usato, della durezza della roccia e della pressione esercitata dall'operatore.



Tra le rappresentazioni graffite della Valle Camonica ad esempio, in alcune si riconosce addirittura il punto di partenza per l'esecuzione delle linee, che è più profondo rispetto al punto di arrivo, in quanto l'operatore ha esercitato maggiore pressione in partenza, che è venuta gradualmente meno durante il percorso.

In alcuni casi, a distanza di circa 2000 anni, della figura si sono conservate solo alcune porzioni delle linee e la stessa sembra incompleta, ma in realtà, all'atto della sua realizzazione tutta la figura era ben visibile in quanto le tracce erano bianche, anche se tanto superficiali da venire col tempo cancellate dalle intemperie o dalla naturale riossidazione della superficie rocciosa ospitante.

Lo stesso si può dire per i graffiti lineari ottenuti con uno strumento metallico, la punta di un coltello, con la differenza che, in genere, il segno è più circostanziato, spesso molto più sottile rispetto a quelli ottenuti con punta litica.

Il segno ottenuto graffiando la roccia con un bulino metallico da scalpellino-piccapietre, impugnato saldamente e premuto con forza durante la trazione, sarà più profondo, a sezione più ampia e variante a seconda della forma della punta.

Il segno ottenuto, sempre più chiaro della superficie ospitante, rimarrà visibile più a lungo e in genere riconoscibile anche a distanza di millenni qualora la roccia ospitante non sia soggetta a disgregazioni superficiali o dissoluzioni.



Segno graffito con punta metallica (coltello)

Il segno ottenuto per graffi ripetuti sarà più profondo, spesso di maggiore ampiezza, più visibile anche dopo l'avvenuta riossidazione della superficie rocciosa e in migliore stato di conservazione.



A sinistra, segno graffito per trazione con bulino metallico. A destra, incisione per graffi ripetuti con strumento metallico su arenaria

Nel caso di incisioni picchiettate diversi sono i risultati qualora siano stati utilizzati strumenti litici, metallici, a percussione diretta o indiretta.

Generalmente una incisione con strumento litico o metallico a percussione diretta vede i colpi inferti abbastanza irregolarmente distribuiti su una traccia magari preventivamente graffita, mentre il segno ottenuto per percussione indiretta, cioè battendo con un percussore la punta litica o metallica, si presenta abbastanza circostanziato, rettilineo e più profondo.



Incisioni a percussione diretta e indiretta con strumenti litici e metallici



Capodiponte, Naquane, r. n. 49. Triplice Cinta picchiettata con strumento metallico su traccia graffita

Non solo filetto e orso: altri giochi sui tavolieri di Forgnengo (BI)

Carlo Gavazzi

Sullo stesso tavoliere inciso si è talvolta praticato più di un gioco. Immagino tuttavia che nella maggior parte dei casi il graffito o l'incisione rupestre siano stati effettuati con uno scopo ben preciso, ovvero per disputarvi un determinato gioco, e uno solo; ma in seguito sia stata la presenza *in loco* del tavoliere a stimolare la fantasia, suggerendo altri modi per utilizzarlo, così che il passatempo divenisse meno monotono.

Primo esempio. Il più comune dei tavolieri è la scacchiera; però sotto forma di graffito o petroglifo essa è rarissima. Io ho visto solo quella incisa nell'ardesia sul muretto davanti al santuario di Acquasanta (GE). Ma la preziosa testimonianza che raccolsi nel 1996 dall'allora settantenne Fedele Costa, nato a Tiglietto (Ronco Canavese, TO), ci dice che sulla grande e accurata Triplice Cinta (in seguito denominata TC nel testo) rettangolare incisa sul muretto del portico davanti alla chiesa del suo paesino natale alcuni giocavano a dama, aggiungendo con calcina le linee mancanti (1). D'altra parte, la citata scacchiera di Acquasanta, se uno la osserva attentamente, si rivela essere stata in origine qualcos'altro (una TC, un Tris?), trasformata successivamente - e, in questo caso, definitivamente - in scacchiera con l'aggiunta delle linee mancanti: prova ne sia che vi si vedono delle diagonali, che per dama e scacchi sono inutili, anzi controproducenti. Ma su quel muretto i Tris e le TC incise nell'ardesia abbondavano, non era un problema "sacrificarne" una per giocarvi a dama (o, assai meno probabilmente, a scacchi, sia per la maggior difficoltà del gioco, sia soprattutto perché nel primo caso si potevano improvvisare le pedine raccogliendo sassolini di colori diversi o frammenti di mattone, nel secondo occorreva invece portar con sé i pezzi). A Tiglietto invece quella TC costituiva l'unico tavoliere del villaggio.

Ora, aver saputo di quella trasformazione mediante calcina è stato un caso fortuito: se non avessi interrogato il signor Costa, non avrei mai sospettato un fatto del genere. Ciò pertanto suggerisce che esso possa essersi ripetuto, chissà quante volte, altrove: magari anche con semplici e maneggevoli gessetti o pezzi di mattone. Purtroppo i tavolieri a proposito dei quali si sono potute raccogliere testimonianze dirette circa il loro utilizzo sono ben pochi; in Italia siamo stati fortunati, poiché il grande lavoro compiuto in precedenza in Francia dal GERSAR non ha avuto la stessa buona sorte, nessuno delle centinaia di tavolieri francesi censiti è stato corredato da notizie circa il suo utilizzo. Bisogna però, a questo punto, drizzar le orecchie e chiederci: fino a che punto le testimonianze che raccogliamo sono affidabili? Qui, ahimè, l'unica soluzione è valutare caso per caso. Prendiamo, come esempio, il gioco dell'orso di Forgnengo (Campiglia Cervo, BI). La prima notizia che ne ho avuto proviene da un libro di Mario e Paolo Scarzella, che nel 1981 ne descrivono il meccanismo come "del tutto simile a quello della grizia" (ovvero del filetto, ndr) "con la differenza che si giocava solo con tre sassolini" (a testa,



Il gioco dell'Orso di Forgnengo

immagino, anche se ciò non è specificato). Ora, una descrizione del genere – che ci presenta un gioco di allineamento simmetrico, non uno di immobilizzazione asimmetrico - si attaglia benissimo alla tria o tris, il cui tavoliere è però assai diverso da quello dell'orso. Su quest'ultimo, se il primo giocatore mette la prima pedina sull'intersezione centrale, l'avversario non ha alcun modo per impedirgli di allineare le sue tre. Da chi raccolsero gli Scarzella quella testimonianza? Quando, nel 1994, ci recammo a Forgnengo per la prima volta mio figlio ed io, trovammo effettivamente un'anziana signora che ci riferì che su quel tavoliere bisognava cercare di allineare tre pedine; ma gli altri testimoni, da un bimbo di cinque anni all'ottantaquattrenne Elmiro Jacazio, erano ben sicuri che a sfidarsi fossero invece tre cacciatori e un orso, e che lo scopo fosse quello di immobilizzare la belva. Ne usciva un gioco divertente e tutt'altro che facile e scontato, anche se l'orso, che nelle mani di un principiante contro un esperto resisteva solo per poche mosse e in quelle di un esperto contro un principiante non veniva mai immobilizzato, nelle mani di un esperto che giocasse contro un altro esperto perdeva la partita in un numero abbastanza prevedibile di mosse.

Che valore dunque dare a ciò che riferirono a me e a mio figlio quella signora e agli Scarzella (anch'essi padre e figlio) il loro testimone? (Sempre che i due non coincidessero...) Non sono in grado di giudicare. Ma non finisce qui: perché a Carlo Dionisio, "apostolo" del gioco dell'orso, da lui presentato in vari luoghi e in varie forme, dai tornei alle mostre alle partite con figuranti in costume, un testimone riferì che l'orso vinceva la partita se riusciva ad arrivare nella sua tana. Effettivamente vi sono giochi asimmetrici in cui "arrivare nella tana" è lo scopo di una delle due parti: per esempio, nel gioco dei *lupi e delle pecore* di Ungiasca (Cossogno, VB), pubblicato da Nino Chiovini nel 1987 (3) e successivamente pubblicizzato da Giampaolo Dossena che lo descrisse su *I venerdì di Repubblica* (4), le pecore vincono se nove delle venti di cui il giocatore disponeva in partenza sono riuscite a entrar nell'ovile, che i lupi hanno occupato (o se hanno immobilizzato i lupi stessi). Però lo scopo che questi ultimi perseguono è quello di mangiarle (ed essi vincono se ne mangiano almeno dodici): si tratta dunque di un singolare ibrido fra gioco di cattura e di immobilizzazione. D'altra parte, nel tavoliere di Forgnengo in una delle intersezioni lungo il cerchio più esterno è presente una cavità abbastanza profonda. A che serviva? Resta il fatto che se l'orso si muove non con lo scopo di non lasciarsi chiudere ma con quello di raggiunger la sua tana, e se i cacciatori anziché cercar di immobilizzarlo si dedicano principalmente a impedirgli di entrar nella suddetta tana, la partita è molto più noiosa e prevedibile di quella con le regole tradizionali. L'impressione di Dionisio è perciò che sia stata la presenza della cavità a suggerire tale variante del regolamento, e non che, all'opposto, la cavità sia stata espressamente scavata affinché l'orso potesse rifugiarsi e in tal modo vincer la partita. Restiamo a Forgnengo e cambiamo tavoliere. In quella frazione la varietà è notevole: vi sono anche una duplice cinta, numerose TC, coppelle multiple



(verosimilmente ad uso ludico) e un tavoliere cruciforme. Ma, soprattutto, c'è una testimone che, avendo avuto ivi una seconda casa, vi ha molto giocato in gioventù, ha una memoria di ferro e, grazie ai buoni uffici di Dionisio, ha rivelato a lui, a me e a Marisa Uberti notizie inattese: Lina Pia Martinero, classe 1937, moglie del... quasi omonimo Lino Martinero Giore, classe 1934. L'età è, qui, una garanzia: ci riporta a un'epoca in cui le comunicazioni tra Forgnengo e il resto del mondo erano difficili, i divertimenti per

bambini e adulti ben pochi: perciò i tavolieri incisi costituivano una risorsa fondamentale, come fonte di aggregazione e di svago. In sostanza, a Carlo e a me Lina Pia – che continua a passar l'estate in Alta Valle Cervo, dal 1950 al 1967 a Campiglia e dal 1967 a oggi a Montesinaro, e il resto dell'anno a Biella, dove abita dal 1979 - pare una testimone del tutto affidabile.

Durante la seconda guerra mondiale lei, la mamma e le sorelle erano sfollate da Varedo, paese poco a nord di Milano in cui vivevano, a Forgnengo, e per passare il tempo praticavano i giochi tradizionali (non solo quelli dei tavolieri del villaggio, ma anche la dama e i tarocchi), cercando di ricostruirne con precisione le regole in base a ciò che ciascuna di loro – una adulta, le altre bambine – ricordavano. disponevano di libri sull'argomento. In tempi successivi anche il figlio dei coniugi Martinier Giore si appassionò al soggetto, e quanto era emerso da quelle reminiscenze venne messo per iscritto. Questo Lina Pia l'ha raccontato a Dionisio, precisando che in tutto ciò non v'era nulla di diverso da quello che, all'epoca, ben conoscevano coloro, ed erano tanti, che praticavano giochi con pedine: in pratica, siamo al termine di una lunga storia, una storia che parte per lo meno dai tempi di Roma antica e che – se con continuità o con interruzioni, è difficile dirlo – è durata per millenni e solo da qualche decennio si può considerare purtroppo terminata. Per lo meno per ciò che concerne il giocare all'aria aperta, su tavolieri fissi, incisi o disegnati (ma di questi non è rimasta quasi mai traccia), ovvero effimeri, come quelli tracciati sulla sabbia (5):

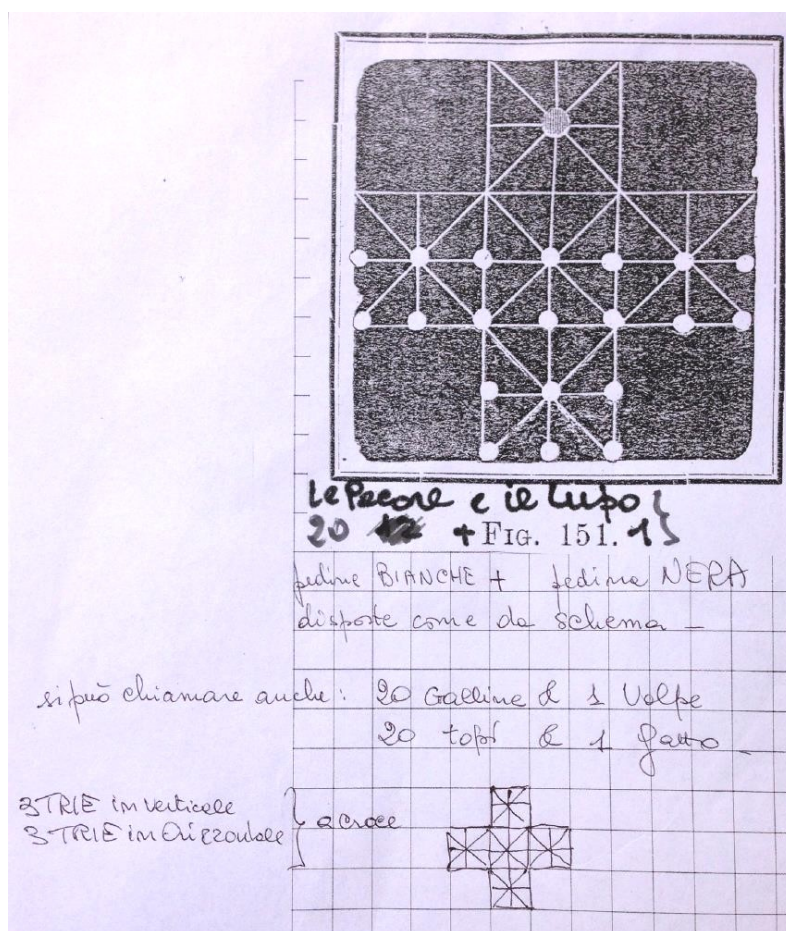
soprattutto, aggregazione. propositi, un ricordo di Forgnengo pieno di bimbi scatenati che stradine e le scale di un Dopo di che “noi dalle tante corse con Lupo e pecore ecc... e su e giù, obliquo e diritto, Forgnengo, con un ‘lupo’ catturava, se ce la faceva,



svago ma anche, e Emblematico, a tal Lina Pia: immaginiamoci abitanti, fra i quali molti corrono su e giù per le paese tutto in salita. bambini ci riposavamo partite di dama, Tris, poi via, ancora a correre, per tutte le mulattiere di che rincorreva e le ‘pecore’! Bei tempi!”.

Mai come in questa reminiscenza ho potuto constatare come il significato simbolico dei giochi con pedine, che oggi ci appare molto lontano e avulso dalla realtà e dalla vita di tutti i giorni, a quei tempi e per quella fascia d'età non lo fosse affatto. Veniamo dunque alle testimonianze di Lina Pia per quanto riguarda il nome e il regolamento dei giochi: sia quelli da lei, famiglia e amici praticati sui tavolieri incisi nel paesino dell'Alta Valle Cervo, sia quelli praticati a casa, su tavolieri disegnati su carta o su una normale scacchiera. A Forgnengo, sulla Pietra dei tre giochi, esiste, come si è detto, un tavoliere cruciforme che ricorda (con una differenza su cui tornerò) quello del gioco dei lupi (due) e delle pecore (venti) di Ungiasca. Ma a casa sua, su uno schema analogo a quello del villaggio del Verbano, Lina Pia giocava un gioco diverso: “le pecore e il lupo”. Venti le prime, uno solo il secondo. Le pecore, senza spazi fra una e l'altra, occupavano, alla partenza, metà del tavoliere; al centro della tria della parte opposta c'era il lupo. Non a diretto contatto delle pecore, dunque, a differenza di ciò che succede nel gioco di Ungiasca. Lina Pia aggiunge che, con lo stesso numero di pezzi – venti contro uno – e le stesse regole, possono però cambiare i nomi: “le galline e la volpe”, “le oche e la volpe”, “i topi e il gatto”, “i cani e il lupo” e addirittura “le mucche e il leopardo”(!) Una via di mezzo, dunque, fra il gioco di Ungiasca e quello praticato nelle Alpi Apuane e dintorni, descritto da Beppino Bertelli (6): un lupo contro dodici pecore, su un tavoliere sempre costituito da cinque trie che sono disposte in modo diverso. Cambia, però, lo scopo. Come si è detto, a Ungiasca il lupo – che parte dall'ovile - per vincere

deve mangiar dodici pecore; a Lina Pia invece non importa quante esso ne mangi, vince se riesce a scavalcare la muraglia costituita dagli ovini suoi antagonisti e a raggiungere l'ovile donde essi – e non lui – sono partiti.

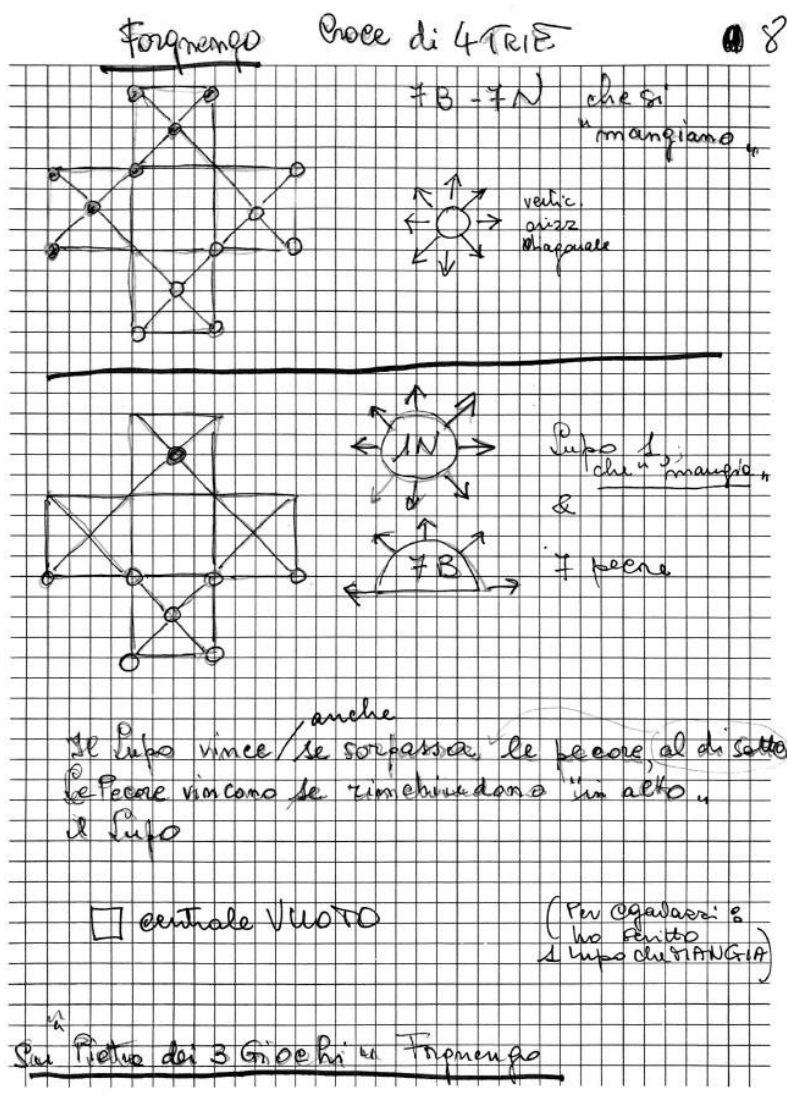


Come Lina Pia Martinero giocava su un tavoliere simile a quello *dei lupi e delle pecore* di Ungiasca

Ma non è finita: sullo stesso tavoliere si praticava anche un gioco definito “ameno”, che fu esposto in una mostra al santuario di San Giovanni d’Andorno, in cui la volpe è una ma le galline sono solo undici. Dato che nel citato articolo Giampaolo Dossena aveva insegnato il regolamento codificato da Chiovini, il 21 febbraio 1989 Lina Pia scrisse a Dossena, raccontandogli che lei e le sue sorelle avevano sempre giocato con un lupo, e non due, opposto alle venti pecore, e specificando che il gioco si poteva anche praticare su una scacchiera da dama, pedine bianche contro un “damone” nero. Qui, però, le pecore erano dodici, come sulle Alpi Apuane. In effetti, una somiglianza fra questo gioco asimmetrico e quello, simmetrico, della dama salta all’occhio: al pari delle pedine, le pecore possono muoversi – andando dritte o in direzione obliqua - solo in avanti, mentre sia il lupo, o i lupi a Ungiasca, sia la dama possono anche tornare indietro. E mangiano saltando il pezzo avversario; a patto che la casella al di là di esso sia vuota.

La lettera inviata da Lina Pia a Dossena continua ricordando che a Forgnengo si giocava con “sassolini chiari e scuri”: i tavolieri erano incisi “sempre in posizione comoda per giocare in due seduti di fronte e gli eventuali spettatori e ‘suggeritori’ stavano in piedi.” È davvero il caso di esclamare *nihil sub sole novum*! Nel “Libro dei giochi di Alfonso X” (Siviglia 1283) una illustrazione ci mostra due giocatori, inginocchiati, alle prese con una TC, mentre al loro fianco due “suggeritori” stanno in piedi: uno di essi

ha l'indice della destra puntato a indicare quale sia, secondo lui, la prossima mossa da fare (7). Analoghe situazioni vediamo in illustrazioni del medesimo testo riguardante l'alquerque (8) e gli scacchi (9). È un'altra dimostrazione del fatto che i giochi con pedine – e a maggior ragione quelli su tavolieri fissi collocati in luogo pubblico, come la grande maggioranza di quelli di Forgnengo – erano fonte e occasione non solo di divertimento ma anche di aggregazione.

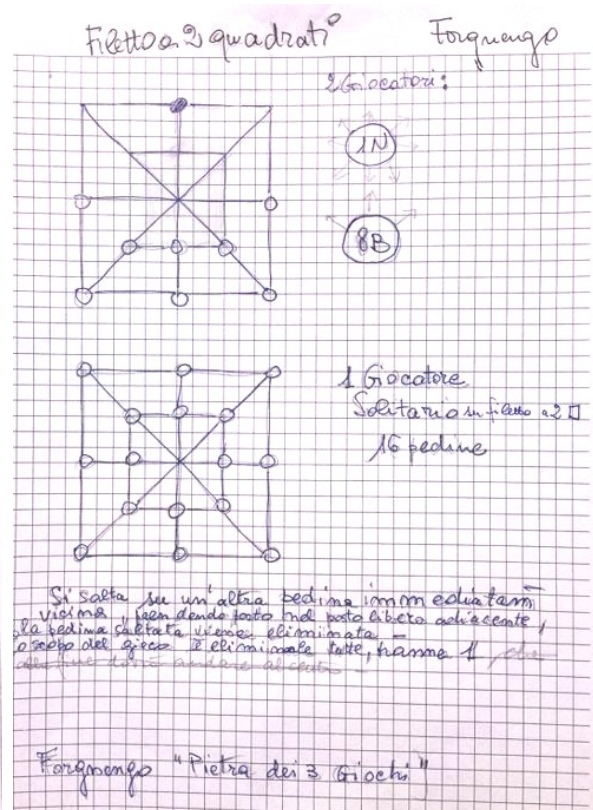
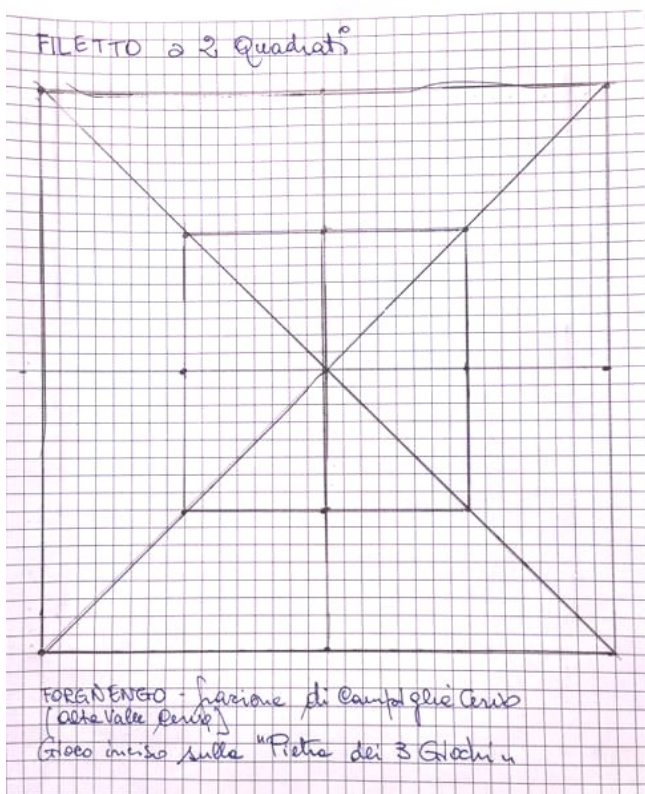


Come si giocava sul tavoliere cruciforme di Forgnengo, secondo Lia Pia Martinero (appunti manoscritti della stessa signora)

Torniamo alla Pietra dei tre giochi. Il tavoliere cruciforme – il peggio conservato dei tre – non è di facile decifrazione. L'esempio inciso a Ungiasca (e quello, uguale, di Montorfano), nonché le pubblicazioni che ci presentano analoghi giochi da tavolo ci spingono a veder anche quello che non c'è. Ma il *frottage*, che in questi casi è la cartina di tornasole, mostra che qua non si tratta di cinque trie disposte a croce. Il quadrato centrale è inequivocabilmente vuoto; degli altri quattro, tre paiono avere, o meglio aver avuto, due diagonali, nel quarto si vede una diagonale sola; in nessuno c'è traccia delle mediane. Un tavoliere non finito? O le linee mancanti si potevano facilmente immaginare? La risposta di Lia Pia è sorprendente. Per lei, quel tavoliere è costituito effettivamente da quattro quadrati con le diagonali (e dunque non da trie, perché le mediane, come vedremo, non servono) attorno a un quadrato vuoto. Qui lei, le sorelle e gli amici praticavano due giochi: uno, simmetrico, di cui non ci tramanda il

nome, con sette pedine bianche e sette nere che possono muoversi in qualunque direzione e si mangiano fra loro; e uno in cui il lupo, che parte al centro di uno dei quadrati con diagonali, ha come antagoniste sette pecore – schierate in partenza dal lato opposto – che vincono se lo rinchiudono e perdono se egli le sorpassa raggiungendo il loro ovile. (Come si vede, anche sulla Pietra dei tre giochi le pecore partono dall'ovile, a Ungiasca devono invece raggiungerlo.) La belva può muovere in ogni direzione, gli ovini solo in avanti o orizzontalmente. Per quanto ne so, questa è la prima segnalazione sia di un tavoliere del genere come funzionale a un gioco (anzi, a due) anziché come “non finito”, sia, ancor più interessante, di un gioco simmetrico di cattura da praticarsi su un tavoliere cruciforme.

Restiamo sulla Pietra dei tre giochi e veniamo al terzo tavoliere: una duplice cinta con mediane e diagonali, ovvero qualcosa a metà strada fra una tria e una TC. Di esempi del genere ve ne sono molti altri: anche a Mergozzo, sede di questo convegno, ne ho documentati due esempi (con una lieve differenza rispetto a quello di Forgnengo) in via Roma 15 e in via Nostrani 16. Ma come ci si giocava? Mancano testimonianze. E anche stavolta Lina Pia non finisce di stupirci. Sulla duplice cinta incisa di fianco al gioco dell'orso si praticavano sia un gioco asimmetrico (un lupo, che parte al centro di uno dei lati esterni, contro otto pecore schierate dalla parte opposta) sia un solitario (novità assoluta per i tavolieri incisi, credo). Si parte con sedici pedine, che riempiono ogni intersezione salvo quella centrale, e “si salta su un'altra pedina immediatamente vicina, prendendo posto nel posto libero adiacente, la pedina saltata viene eliminata. Lo scopo del gioco è eliminarle tutte, tranne una”. In una prima versione del regolamento, ella aveva aggiunto “che alla fine dovrà andare al centro”; poi ha cancellato questa frase. Ma se si tratta solo di mangiar tutte le pedine una per volta, chiunque ne è capace; se invece il solitario deve finire con l'ultima pedina al centro, esso acquista assai maggior difficoltà ed è, immagino, più divertente.



Forgnengo, come si giocava sulla duplice cinta secondo Lina Pia Martinero (suoi appunti manoscritti)

Lina Pia nota che anche sullo schema dell'*alquerque* oltre al classico gioco di cattura si potrebbe praticare, con ventiquattro pedine, un analogo solitario, lasciando libera in partenza la casella centrale (lì le intersezioni sono venticinque). Ma veniamo al più classico e frequente dei tavolieri incisi, la TC. Su quella senza diagonali (ma se le ha basta ignorarle), Lina Pia, in accordo con quanto insegnano i tabelloni della sua *Ludoteca giochi riuniti più di 60*, spiega che si può giocare non solo al normale filetto (in essi definito “filotto”) ma anche ad altri due giochi, di puro allineamento non seguito da cattura di pezzi avversari: uno, con tre pedine a testa (“tris a tre”), è uguale a quello della tria; nell’altro, con nove pedine a testa (“tris a nove”) come nel filetto, la partita termina non appena uno dei contendenti abbia allineato tre pedine.

Sempre in accordo con gli stessi tabelloni, sulle TC con diagonali (nel Biellese assai più frequenti di quelle che ne sono prive) si gioca a “tris diagonale”: dodici pedine a testa, e l’allineamento può avvenire anche lungo una diagonale. Poiché le intersezioni del tavoliere sono ventiquattro, esse vengono occupate tutte quante: perciò non vi sono mosse, o un giocatore riesce ad allinear tre pedine man mano che colloca le sue, o la partita è pari e si ricomincia. Grunfeld (10) scrive che nel XIV secolo “quando il gioco” nella tradizionale versione senza diagonali e con nove pedine a testa “era estremamente popolare presso le corti europee, fu introdotta una variante, aggiungendo linee diagonali”: le pedine divennero dodici a testa, e questo nuovo tavoliere fu portato “negli Stati Uniti dai primi coloni inglesi”, dove si continua tuttora a usarlo.

Infine, torniamo ai tavolieri cruciformi: l’inesauribile Lina Pia, e i tabelloni cui ella ha attinto, ci parlano di quello “inglese”, facile da ricavare su un foglio di carta a quadretti. Qui non vi sono diagonali, il tavoliere è diviso in trentatré quadrati e le pedine vanno collocate all’interno di essi, non su intersezioni. Non conosco petroglifi o graffiti che riproducano tale schema. I giochi possibili sono addirittura sette!

Nel “solitario inglese” si parte con trentadue pedine e si lascia vuota la casella centrale. Nel “solitario della Bastiglia” le pedine sono trentatré e si occupano tutte le caselle. Un altro solitario prevede sole nove pedine, disposte in partenza a croce al centro del tavoliere. Ecco poi “la volpe” (che parte dal quadrato centrale) “e le oche” (tredici); il “salto agile” (otto pedine a testa), il cui scopo è portare tutti i propri pezzi nel territorio dell’avversario o impedire a costui qualunque mossa; e “l’antilope”, con undici pedine a testa e un regolamento simile a quello del filetto: mangi quando allinei tre pedine e vinci quando lasci l’avversario con due. “Mangia mangia”, con dieci pedine a testa, ha un regolamento simile a quello dell’antilope ma con la differenza che nella seconda fase della partita (ossia quando le pedine sono state tutte collocate sul tavoliere e si tratta di muoverle) è un dado – ovvero la fortuna e non più l’abilità - a decidere di quante caselle si possa avanzare. Ciò ricorda la versione del gioco dell’orso proposta, alcuni anni fa, su cartoncino, come gioco da tavolo; ma la variante deve avere radici antiche, poiché nella già citata illustrazione del “Libro dei giochi di Alfonso X” raffigurante una TC i contendenti hanno a disposizione anche un dado.

Altro tavoliere cruciforme è quello “inglese”, adatto a un solitario con 36 pedine; quadrato è invece quello per il “gioco coreano”, 8 pedine a testa. Ma anche rispetto alla dama che si gioca su una normale scacchiera con 64 caselle le varianti note alla nostra esperta sono numerose: ecco la dama turca (sempre 64, ma tutte bianche), quella polacca (100, bianche e nere), quella canadese (144, bianche e nere), il quartetto (solo 16, bianche e nere). Tornando alla scacchiera con 64 caselle bianche e nere, oltre ai soliti dama e scacchi ella ci propone un solitario con 24 pedine, la dama diagonale (con 9 o con 12 pedine), la dama vinci-perdi in cui vince chi si è fatto mangiare tutte le pedine... Viene il capogiro.

Va notato che i testi più o meno recenti (11) in possesso di Lina Pia non fanno menzione del gioco dell'orso. Esso sembra davvero peculiare di Forgnengo (chissà quando ci arrivò, e donde), così che un grande esperto di giochi con pedine quale Thierry Depaulis, non appena ne ebbe notizia leggendo *Giocare sulla pietra*, si rese conto della sua importanza e originalità e lo giudicò il più interessante, a livello mondiale, fra quelli asimmetrici di immobilizzazione.

Per concludere: c'è da rammaricarsi che Lina Pia sia una mosca bianca e che testimoni come lei – non solo dalla buona memoria, ma fortemente motivati all'argomento – non siano, per ora, usciti allo scoperto nel Biellese e altrove (ma più il tempo passa, meno probabile è che essi si materializzino). Tuttavia le notizie che ella ci dà sono sufficienti a gettar nuova luce sui giochi con pedine e sui tavolieri incisi in particolare: su chissà quanti di essi è stato praticato più di un gioco, e i nomi e le regole di molti giochi, in assenza di testimoni, rimarranno per sempre un mistero. Inoltre, differenze fra tavolieri che parrebbero esser marginali o indicare un manufatto imperfetto o non finito possono invece significare che si tratti di due schemi sui quali si praticavano giochi assai diversi. Marisa Uberti ha avuto il grande merito di mostrarci, a proposito della TC, che ciò che veniva semplicisticamente etichettato come “significato simbolico” era, in realtà, un insieme di significati simbolici assai diversi fra loro, da lei raggruppati in quattro categorie. Lina Pia le fa eco, ricordandoci che il mondo dei giochi con pedine – sia su tavolieri fissi, e in particolare su quelli incisi su pietra, sia su tavolieri mobili o improvvisati – era anch'esso oltremodo complesso e sfaccettato.

NOTE

1. Gavazzi Carlo e Gavazzi Luca, *Giocare sulla pietra / i giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte, Valle d'Aosta e Liguria*, Priuli & Verlucca, Ivrea 1997, pag. 69-70.
2. Scarzella Mario e Scarzella Paolo, *Immagini del vecchio Biellese*, Giovannacci, Biella 1981, pag. 139.
3. Chiovini Giovanni, “Ungiasca perduta”, *Verbanus* 9:1988, Società dei Verbanisti / Alberti Editore, Verbania, pag. 357-360.
4. Dossena Giampaolo, “Una sfida al tavoliere tra due lupi e venti pecore”, *I venerdì di Repubblica* 17.2.1989.
5. Gavazzi Carlo e Gavazzi Luca, *op. cit.*, pag. 93: la sig.ra Rosa Tasso, settantunenne nel 1995, ricorda che in gioventù giocava a “tela” su TC tracciate sulla sabbia della spiaggia di Framura (SP). Va fortunatamente contro corrente il recente caso di Baveno (VB), il cui lungolago è stato arricchito di molte panchine (del locale granito) su cui sono state incise, con grande precisione, numerose TC. Non so, però, quanta gente in effetti vi giochi.
6. Bertelli Giuseppe, *Lavoro, giochi e tradizioni di tempi lontani*, Labirinto, Massarosa 1990, pag. 243-244.
7. Grunfeld Frederic V., *Giochi del mondo*, Unicef – Comitato Italiano, Roma senza data (post 1976), pag. 60.
8. *Ibidem*, pag. 39.
9. *Ibidem*, pag. 63.
10. *Ibidem*, pag. 59.
11. Dal più interessante e corposo dei quali, secondo lei risalente a fine Ottocento – inizio Novecento, delle quasi cinquecento pagine sono andate perdute le prime, motivo per cui non si può citare un riferimento bibliografico preciso. Di mole notevole (387 pagine) è anche: Whiter Barb (a cura di), *L'enciclopedia dei giochi*, Edicart, Legnano 2004. Molto utili, come abbiamo visto, sono inoltre risultati i dodici tabelloni della scatola *Ludoteca Giochi riuniti più di 60*, ed. Lisciani s.d., tuttora in vendita in un negozio di Biella

I sensi simbolici della Triplice Cinta

Marisa Uberti

Il dr. Carlo Gavazzi ha terminato la propria esposizione citando la sottoscritta (e lo ringrazio) in un contesto che ritengo assai pertinente al fine di introdurre la presente relazione: *“Marisa Uberti ha avuto il grande merito di mostrarci, a proposito della Triplice Cinta, che ciò che veniva semplicisticamente etichettato come “significato simbolico” era, in realtà, un insieme di significati simbolici assai diversi fra loro, da lei raggruppati in quattro categorie. Lina Pia Martinero le fa eco, ricordandoci che il mondo dei giochi con pedine – sia su tavolieri fissi, e in particolare su quelli incisi su pietra, sia su tavolieri mobili o improvvisati – era anch’esso oltremodo complesso e sfaccettato”*. E’ un parallelo assai calzante: se su uno stesso tavoliere si potevano disputare giochi diversi aventi regole diverse, dal punto di vista del loro significato simbolico dobbiamo uscire dal *cliché* che ne esista uno solo. Come da tempo cerco di dimostrare attraverso scritti e conferenze nelle sedi opportune come i Convegni Nazionali (ma anche internazionali), non possiamo parlare di un “generico simbolismo” della Triplice Cinta (in seguito TC) ma di “sensi simbolici” della stessa. Questa consapevolezza viene dimostrata tangibilmente dagli esemplari scoperti nel corso degli anni e raccolti nel database del nostro Centro Studi. Il censimento che stiamo portando avanti da molti anni contempla circa 2.700 esemplari nel mondo. Esso raccoglie principalmente Triplici Cinte (o filetti), ma anche Alquerque, Tris e “Lupo e Pecore”.

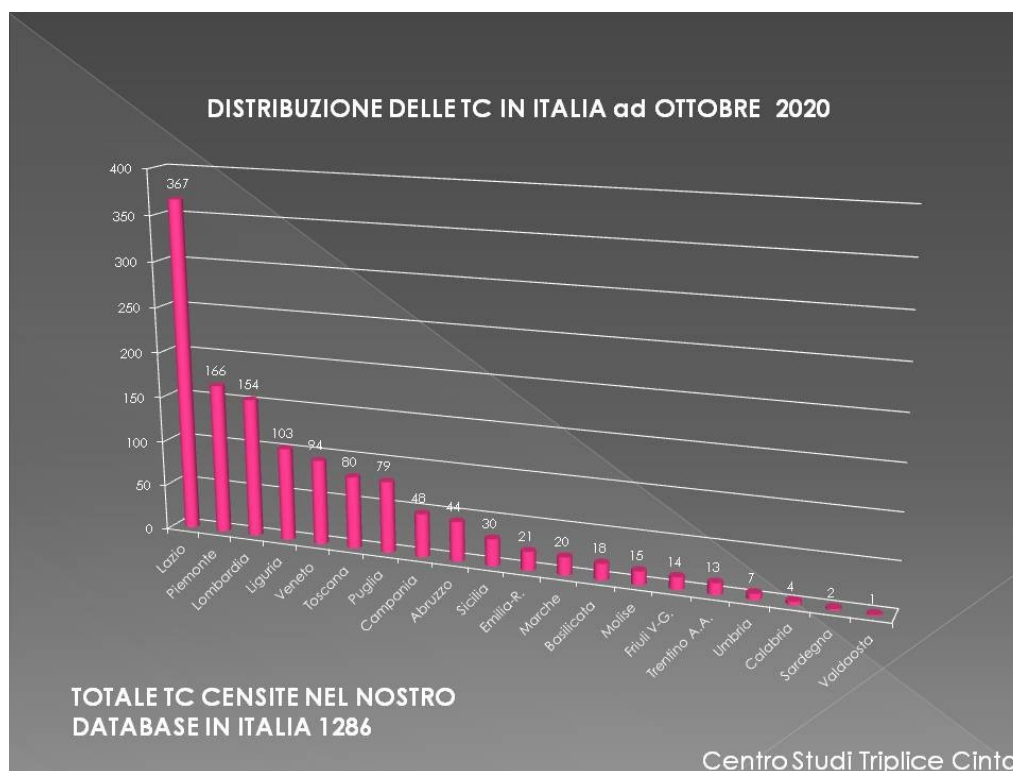


Grafico di distribuzione delle TC in Italia all'Ottobre 2020

Se da un lato svolgiamo un lavoro di analisi statistica (quantitativa), in parallelo eseguiamo una valutazione di tipo qualitativo, che ci ha consentito di filtrare gli esemplari non ludici (una minoranza) da quelli ludici (la stragrande maggioranza). Questa valutazione passa attraverso tre criteri basilari:

- a) l'esemplare è stato inciso o disegnato in verticale, obliquamente o sui soffitti (e chiaramente non su un blocco di reimpiego (1):
- b) Se in orizzontale, le sue misure sono troppo piccole per giocarvi;
- c) la sua posizione o il contesto non consentono l'esecuzione del gioco;

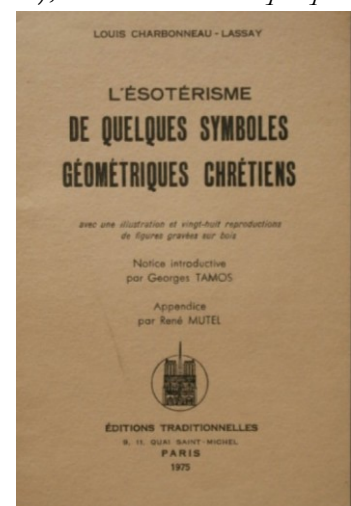
Un'altra condizione da valutare è la presenza, sullo schema (anche se inciso in posizione orizzontale), di alcuni elementi inutili per il gioco o che lo rendono assai difficile.

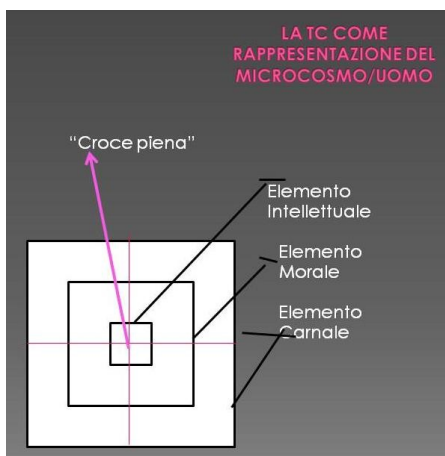
- Il nostro lavoro non prende in considerazione soltanto schemi incisi in ambito rupestre o architettonico ma tutti gli esemplari, siano essi realizzati su legno, metallo, pergamena o altro supporto.

Se una piccola ma significativa percentuale di modelli è incompatibile con la funzione di gioco, quale significato assume? Più di uno e a tal fine ho individuato – allo stato della ricerca – quattro grandi gruppi distintivi che “riassumono” le principali valenze della TC:

- 1) Esoterico (a sua volta con tre principali sottogruppi: religioso, magico-apotropaico, iniziatico)
- 2) Distintivo/Professionale (“Signum Tabellionis”, marchi di costruttori, segni di riconoscimento o pellegrinaggio)
- 3) Astronomico (presenta orientamenti astronomicamente significativi)
- 4) Artistico/Decorativo (opera d'arte o ornamentale)

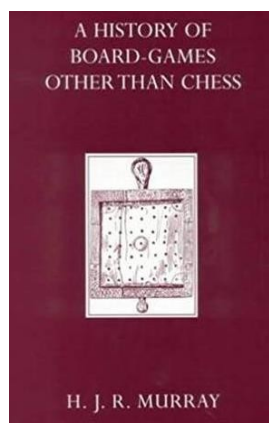
Prima di procedere alla spiegazione di questi gruppi, ritengo opportuno dare qualche informazione a proposito della letteratura sul simbolismo del nostro schema. Ho considerato quei testi fondamentali che hanno fatto storia e che, nonostante contengano inesattezze (2) hanno il merito di avere affrontato l'argomento con serietà, essendo gli autori dei grandi intellettuali. Uno dei pionieri fu Louis Charbonneau-Lassay (1871-1946), storico, archeologo, simbolista, esperto in araldica, sigillografo, incisore, che intratteneva stretti rapporti con due organizzazioni autenticamente cristiane a carattere iniziatico, fondate nel XV secolo. Egli trattò la TC come simbolo cristiano e come rappresentazione del macro e microcosmo. Alcuni suoi lavori in cui ebbe a parlarne sono *Les pierres mystérieuses du Christ* (*Le Pietre misteriose del Cristo*, Arkeios), *La Triple Enceinte* (in *Atlantis*, n.21, 1929), *L'Ésotérisme de quelques symboles géométriques chrétiens* (Les Éditions traditionnelles, Parigi, 1960), uscito postumo. “Prima del Cristianesimo –sosteneva lo studioso - questo disegno della Triplice Cinta doveva avere un senso simbolico preciso; è possibile che i primi due quadrati siano cinte; le linee dritte incrociate che vi finiscono (cioè i segmenti perpendicolari, n.d.r.) siano delle entrate, ed il quadrato più piccolo un altare maggiore, o un “Santo dei Santi”, un luogo più sacro degli altri. Non mi meraviglierebbe se i Cristiani ne avessero fatto un'immagine della Gerusalemme Celeste [...]”. Tre quadrati inscritti l'uno dentro l'altro, con centro unico, ovvero formanti un solo e medesimo insieme, rappresentano i tre Mondi dell'Enciclopedia del Medioevo (macrocosmo): il Mondo terrestre in cui viviamo, il Mondo del firmamento in cui gli astri muovono i loro globi radiosi in immutabili





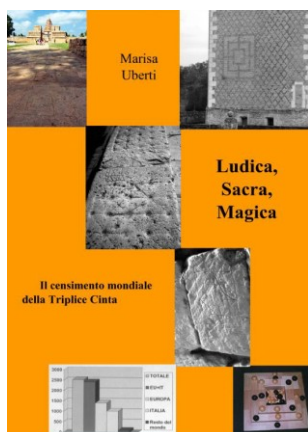
itinerari di gloria, infine il Mondo celeste e divino in cui Dio risiede insieme ai puri Spiriti" (rispettivamente partendo dal quadrato più esterno a quello più interno). Allo stesso modo, Charbonneau-Lassay vedeva nella TC la rappresentazione del microcosmo-Uomo, in cui il quadrato più esterno è l'Elemento carnale, l'intermedio è morale, il più interno l'elemento intellettuale. La croce che attraversa per 2/3 lo schema (cioè i segmenti mediani) rappresenta, per lo studioso, la portata redentrice del Cristo che ha efficacia sia sul mondo terrestre che su quello astronomico ma si ferma sulla soglia di quello divino, che non ha bisogno di redenzione. Il punto centrale o una piccola

croce (talvolta presenti nella TC) sarebbe l'ideogramma della sede della presenza di Dio. Quando la croce di una TC è "piena", indicherebbe la Redenzione su portata universale della morte di Cristo (riferita al macrocosmo) e che, rapportata al microcosmo, si espande sovrana su ciascun aspetto dell'individuo. Altro autore da citare doverosamente è René Guénon (1886-1951), intellettuale francese, scrittore, filosofo, esoterista, ebbe una lunga corrispondenza con il suo contemporaneo Charbonneau-Lassay. Il suo libro *Symboles fondamentaux de la Science Sacrée* (edito da Gallimard e uscito postumo nel 1962) contiene, nel capitolo X, *La triple enceinte druidique*, dedicato alla Triplice Cinta, articolo che aveva pubblicato nella rivista *Le Voile d'Isis* (giugno 1929). Uscito in Italia con il titolo « Simboli della Scienza Sacra », rappresenta tutt'oggi un riferimento per il simbolismo esoterico, compreso quello dell'interpretazione della Triplice Cinta sulla quale, tuttavia, si può opinare. Altro suo lavoro importante fu *L'ésotérisme de Dante* (Gallimard, 1925), che continua ad essere tradotto e stampato in varie lingue. Guénon era convinto che ogni società iniziatica avesse una gerarchia basata su tre livelli e in particolare scrisse di quella Celtica/Druidica. La struttura del triplice quadrato nel mondo celtico ricalcava, secondo le sue ipotesi, quella della gerarchia druidica, senza dubbio iniziatica. Attraverso i "canali" (cioè i segmenti perpendicolari di una TC) la dottrina viene impartita dall'alto al basso; nel centro è la Fonte del Sapere, che si diffonde alla periferia. Un libro fondamentale per gli studiosi dei tavolieri è sicuramente *"A history of Board-Games other than chess"* di H.J.R. Murray (Clarendon Press, 1951), che non è un testo imperniato sul simbolismo dei giochi ma trattando delle culture mondiali in cui essi sono utilizzati, assicura che alcuni



tipi di tavoliere fungono da supporti divinatori durante specifiche feste o durante veglie funebri. E' ipotizzabile che, al pari di quanto facessero gli antichi Egizi, si giochi l'anima del defunto per evitargli una "seconda morte", più temuta della prima (quella fisica). Un libro che ha goduto di una certa fortuna (prima edizione 1989, ristampa nel 1997) è quello di Nigel Pennick *"Secret games of the gods. Ancient Ritual Systems in Board Games"*. In un passo si legge che la struttura della scacchiera del Nine-Men's-Morris (il nostrano *filetto* o TC) racchiude "l'antica visione sacra della struttura del mondo e modalità di gioco che possono essere recuperate confrontando mito, leggenda e tradizioni popolari parallele". Nonostante il libro sia pieno di "luoghi comuni" da sfatare (a partire dall'erronea cronologia!), si sforza di togliere i giochi dalla semplicistica funzione di passatempo e stimola ad

approfondirne le valenze magiche che, in determinate epoche e contesti culturali, sono evidentemente state importanti. La simbologia *magica* di base di una TC riguarda la delimitazione dei confini da non oltrepassare; quella linea sottile che separa il sacro dal profano. Al ricercatore tedesco Friederich Berger si deve un lavoro di grande respiro internazionale, autoprodotta e pubblicato nel 2002, *“The Merels Board as a symbol”*(3), che è stato molto importante per lo sviluppo delle nostre ricerche in questa direzione. Alcuni anni dopo, la sottoscritta e il ricercatore romano Giulio Coluzzi hanno pubblicato il primo libro italiano totalmente dedicato alla Triplice Cinta inquadrandola oltre il punto di vista ludico. A quel tempo erano poco più di un centinaio gli esemplari considerati e sette regioni su 20 non avevano prodotto alcun esemplare (4) A quel primo libro, intitolato *“I luoghi delle Triplici Cinte in Italia. Alla ricerca di un simbolo sacro o di un gioco senza tempo?”* (Eremon, 2008) è seguito da parte mia un corposo volume, *“Ludica, sacra, magica. Il censimento mondiale della Triplice Cinta”* (ilmiolibro, 2012) che ha raccolto tutto l’inventario fino ad allora



ottenuto, accorpendo anche quello iniziato in Francia dal G.E.R.S.A.R ma mai portato a termine (devo ringraziare Carlo Gavazzi che, avendo collaborato nel 1995 con il gruppo francese, mi passò l' *Inventaire. La Mystérieuse Triple Enceinte*). Nel libro ho cercato di fare il punto sulle valenze simboliche del soggetto, derivanti sia dalla letteratura internazionale che da esperienze sul campo. Ero ancora comunque lontana dalla formulazione dei quattro gruppi o classificazioni che sono maturati successivamente e che si stanno rivelando indispensabili per eliminare la confusione che molti fanno in merito all'argomento (5). Con l'avanzare delle ricerche e delle interazioni fra studiosi di varie regioni italiane e Paesi stranieri sono venuti allo scoperto contesti inimmaginabili, casi particolarissimi in cui è chiaramente da escludersi la (ma anche di Tris e Alquerque, in determinate circostanze). Anche tra un tro vengono fatte scoperte sempre nuove, che entusiasmano e pongono al gativi perché non sempre è possibile "inquadrare" un esemplare in uno dei rò brevemente a sviluppare. Nel primo gruppo (quello esoterico) possono rsi degli esemplari presenti nel database del nostro Centro (estrapolati tra quelli alla domanda se la TC possa avere funto da supporto a) religioso, b) magico-o. In conferenza ne sono stati mostrati molti più di quelli che, a titolo cano in questa sede.

- a) Come rappresentazione della Gerusalemme Celeste, il nostro schema è stato impiegato nel Medioevo proprio per illustrare la Città Ideale. Ma non è solo il Cristianesimo che lo ha fatto proprio, infatti il Mandala che viene usato nel Buddismo e Induismo per le meditazioni, nella sua forma più semplice è strutturato sullo schema di una Triplice Cinta (al cui centro si erge il Monte Meru, montagna sacra per gli Induisti). Diversi templi hanno la stessa pianta: le ripartizioni in quadrati o rettangoli corrispondono a precise valenze positive (gli dei) o negative (demoni); al centro vi è sempre il *Sancta Sanctorum*, sede del Principio creatore
- b) In merito all'uso magico-apotropaico della Triplice Cinta, nell'Enciclopedia Treccani leggiamo anzitutto il significato del termine *apotropaico* agg. [der. del gr. ἀποτροπῆς «che allontana», der. di ἀποτρέπω «allontanare»] (pl. m. -ci). – Che serve ad allontanare o ad annullare un'influenza maligna. Nella prassi il termine designa anche il propiziare la buona sorte. E' possibile che lo schema del triplice quadrato concentrico abbia funto a tale scopo? Alcuni casi presi in esame

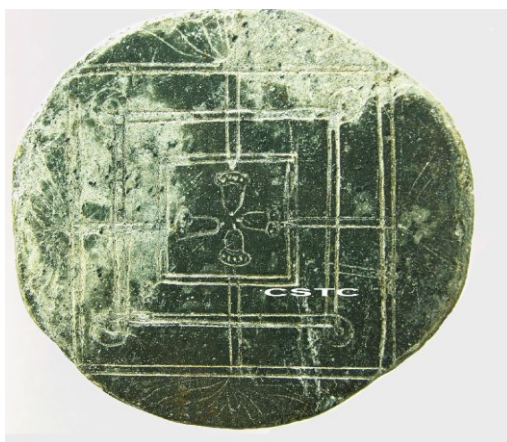
sembrano dirci di sì. I segni apotropaici si trovano comunemente in vecchi edifici, in particolare intorno a finestre e caminetti, canne fumarie, tetti, che si credevano (in contesti superstiziosi) particolarmente vulnerabili agli attacchi di streghe, spiriti e demoni. Un reperto interessante è un frammento di tegola in ardesia ritrovata nell'ex- castello di Culemborg (Olanda), attualmente conservato nel Museo locale. Si tratta di una tegola sulla quale fu incisa una TC corredandola di "parole magiche" atte a scongiurare pericoli, allontanare malefici o a propiziare la buona sorte; al centro dello spazio interno si nota una sorta di disegno a intreccio.

Molto interessante la TC disegnata con la nera fuliggine delle lampade a olio sul soffitto di un cunicolo a 11 m di altezza dal piano di calpestio in una ex-miniera di calcare di Caestert in Vallonia (Belgio), corredato di croci e accompagnato da altri simboli sacri e profani. Rinchiusi per giornate intere al buio, con la sole luce delle loro lampade, con il pericolo sempre incombente di crolli e pericoli, i minatori disegnavano un mondo che gli era probabilmente familiare e che gli dava conforto sia a livello religioso che scaramantico e al contempo, trasponendo il loro mondo simbolico nel buio della miniera, operavano una *magia simpatica*.

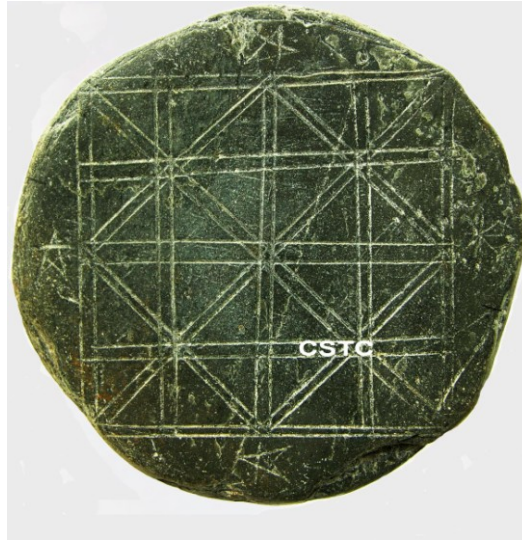


La Triplice Cinta disegnata, insieme ad altri soggetti, sul soffitto di uno dei labirintici cunicoli delle immense cave di marna di Caestert (foto M. Uberti)

Rimanendo nei Paesi Bassi, gli scavi condotti nel 1998 nella città di Hoorn (capoluogo della regione storica della Frisia Occidentale) in un cantiere sul lato sud del Karpervuil - un porto risalente al 1576 – hanno restituito un dischetto di ardesia (dimensioni 7,6 x 7,8 cm) che presenta una Triplice Cinta da un lato e un Alquerque dall'altro molto particolari. Interpretato inizialmente dagli archeologi come un tavoliere tascabile, è più verosimile che si tratti di un amuleto impiegato in un ambito di *magia domestica* (si ringrazia Wim van Mourik per la segnalazione).

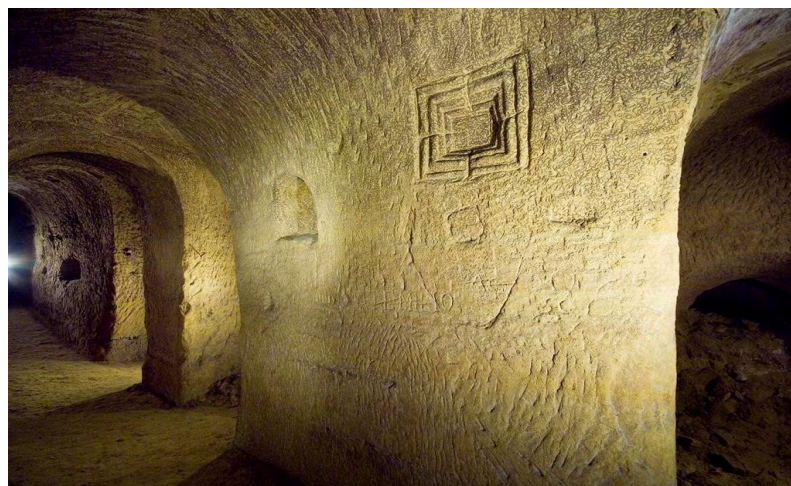


La TC incisa su un lato del dischetto: il quadrato intermedio presenta dei nodi ai quattro angoli, configurando il cosiddetto "Nodo di San Giovanni". Al centro si trova una composizione costituita da quattro ghiande disposte a croce greca. Ciascun segmento mediano termina (verso l'esterno) con dei sottili "filamenti". Lo schema presenta un'innequivocabile accuratezza ed è veramente singolare



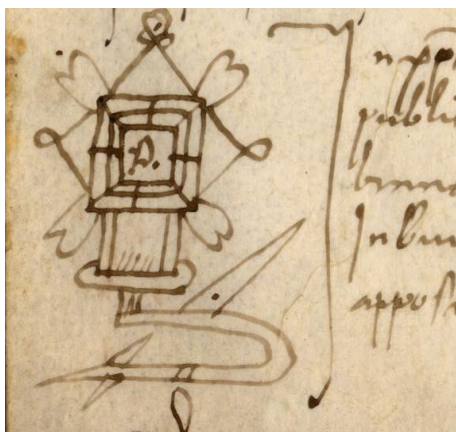
L'Alquerque presente sul lato opposto presenta, all'esterno dello schema, tre piccoli pentacoli su tre lati mentre sul quarto sembra esservi una stella a otto punte

- c) Un esempio di come la TC possa essere stata usata come supporto iniziatico è quello (più unico che raro) degli ipogei di Palazzo Hercolani-Fava-Simonetti a Osimo (AN). Su una delle pareti tufacee dei bui corridoi è scolpita profondamente una quadruplici cinta in verticale, a diversi metri di profondità. Si trova a circa 2,5 m di altezza dal piano di calpestio e il lato più esterno misura ca 40 cm. Vi sono altri simboli scolpiti (profani e religiosi) tra cui una Melusina e una Croce Maltese (che sembra essere stata applicata anziché scolpita). In queste grotte si riunivano segretamente i membri delle famiglie aristocratiche della città e, nello specifico di questo ipogeo, singolare è la presenza di una sala circolare al di sotto della quale vi è una nicchia dotata di una piccola fessura. Si sta cercando di capire se questa apertura potesse permettere ad eventuali adepti di ascoltare, ma non di vedere in volto i partecipanti della riunione. A quale funzione specifica fosse deputata la bellissima Quadruplici Cinta è ancora un mistero, così come sulla sua datazione e committenza.



Grotte sotto il Palazzo Hercolani-Fava-Simonetti a Osimo (AN): la Quadruplici Cinta scolpita nella parete tufacea

2) Gruppo Distintivo/Professionale. In questo gruppo vanno necessariamente collocati i “segni di tabellionato” o Signa Tebellionis (ST) che sono venuti alla nostra conoscenza quattro anni fa. In questo



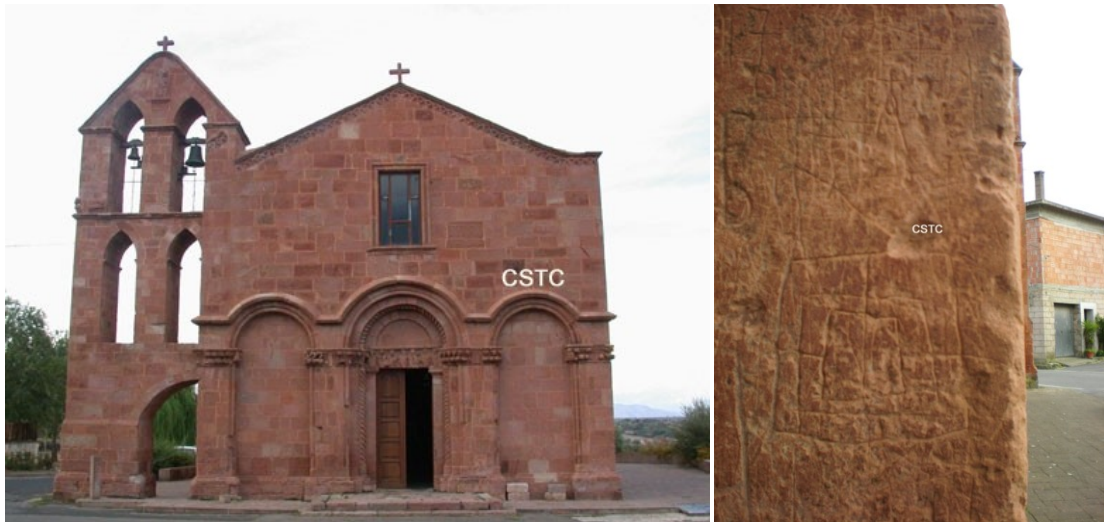
caso risulta facile collocare il nostro simbolo che, lungi dall'essere un gioco, è un vero e proprio simbolo identificativo di una professione. Alcuni notai adottarono come loro sigillo uno schema in tutto e per tutto simile morfologicamente ad una TC. Il motivo di questa scelta ci è ancora ignoto ma va detto che il “signum tabellionis” era unico per ciascun professionista e durava tutta la sua vita professionale. In particolare, un notaio di nome Sobricus de Gratioli di Rovato (BS), a cavallo tra la fine del 1400 e l'inizio del 1500, adottò un ST che ci interessa da vicino e che troviamo su tutti gli atti notarili che egli redasse. Il suo “signum tabellionis” è costituito da una TC con diagonali e,

all'interno, vi è una lettera (?) e due puntini. Il sigillo è adornato con altri indispensabili elementi per renderlo meno copiabile possibile e quindi, essendo l'atto notarile con valore giuridico e legale, meno falsificabile. In questo secondo gruppo abbiamo incluso anche eventuali rapporti tra TC e marchi di costruttori (potrebbero rientrare anche le piante di edifici). Anche i blasoni o stemmi, in quanto simboli distintivi di riconoscimento di un personaggio o di una casata, rientrano a pieno titolo in questo raggruppamento. Nel Museo Diocesano di Palermo è conservata una interessante opera ceramica costituita da quattro piastrelle assemblate senza apparente coerenza ma sicuramente provenienti dalla stessa bottega artigiana dei Navarro. Una di queste piastrelle presenta la rappresentazione di una Triplice Cinta con diagonali, attorno alla quale vi è un'iscrizione che recita “Propietas annvalis operis qvd (quondam) Andrea Navarro”. La famiglia Navarro fu una delle più rinomate maestranze artigiane palermitane a cavallo tra il XVII ed il XVIII secolo; era originaria della Spagna, in particolare (e prevedibilmente) dalla provincia di Navarra.



La foto è di Giulio Coluzzi (2017)

In questo gruppo è auspicabile inserire anche tutti quegli esemplari affini ai “segni di presenza” o pellegrinaggio, lasciati in modo approssimativo spesso a meno libera, senza alcuna proporzione su stipiti, colonne, pareti verticali, affreschi in luoghi religiosi e/o meta di pellegrinaggio. Segni che si ricollegano, frequentemente, all'intento apotropaico perché i pellegrini (oltre a lasciare una traccia del loro passaggio), li tracciavano con intenti benaugurali per il viaggio/cammino, per scongiurare pericoli, ecc. Di esempi di TC, Tris e anche Alquerque di questo tipo ne annoveriamo decine e decine. In questa sede ne presentiamo uno per tipo.



Zuri (Ghilarza, OR). Chiesa di San Pietro, sul paramento murario, in verticale è incisa una TC. Non ci si poteva giocare; sembra un segno di passaggio lasciato dai pellegrini. Si notano diversi altri graffiti (foto di G. Dore)

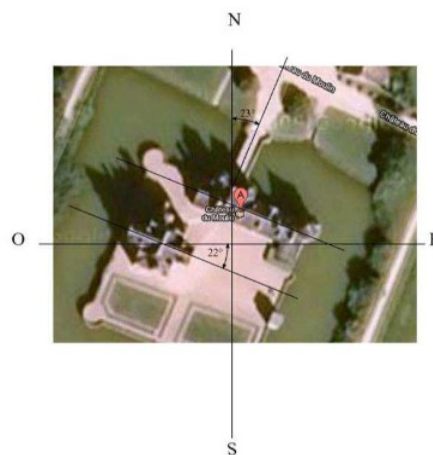


Molto interessanti questi due schemi morfologicamente simili a Tris, con marcato foro centrale, ma non si tratta di giochi, essendo su una parete verticale e pertinente all'area archeologica ipogea della cattedrale di Lucca. Si tratta di un cantiere in cui si preparavano mattoni per la nuova fabbrica romanica. A metà dell'edificio della chiesa precedente venne eretto un muro, decorato con incisioni riecheggianti la leggenda di Santa Reparata, con lo scopo di isolare la zona ancora adibita al culto. I lavori terminarono nel 1187. Dagli anni '70 del XX secolo i graffiti sono riemersi con gli scavi



Ascoli Piceno, Chiesa di S. Andrea Apostolo (XIII secolo, oggi sconsacrata). Due piccoli esemplari di Alquerque in verticale si trovano sull'intonaco sottostante la cornice di un affresco. L'esemplare a sinistra misura appena 3 cm x 3 cm; l'altro misura 7 x 5 cm. Presenta i tratti approssimativi, tanto che gli incroci non risultano nemmeno rispettati. Furono eseguiti a mano, verosimilmente come elemento simbolico lasciato dai pellegrini (foto di Piersandra Dragoni)

3) Gruppo Astronomico. Potrebbero trovare qui spiegazione gli enigmatici ed enormi esemplari di Triplice Cinta e Tris incassati nel paramento murario rispettivamente della facciata sud e nord di Château du- Moulin a Lassay-sur-Croisne (Sologna, Loire-et-Cher, Francia). Si tratta di un meraviglioso castello costruito nel 1492 da Philippe-du-Moulin (persona di fiducia del re) e successivamente ampliato con aggiunta di corpi di fabbrica. La TC e il Tris si trovano però sulla parte originaria del complesso, comprendente la cappella. Da diversi anni vi ha sede un'azienda che produce fragole, ma la tenuta mantiene perfettamente l'aspetto castellano, circondato da un fossato adacquato. Lo abbiamo visitato nella primavera del 2012 e il proprietario ci disse di avere a lungo indagato sulla presenza di quei due schemi, ovviamente tutt'altro che giochi, ma di non avere mai trovato una plausibile risposta. La TC misura, nel quadrato più esterno, 4,5 m, nell'intermedio 3 m e nel più interno 1,5 m (dunque assolutamente proporzionata e armonica). Forse la motivazione del fatto che furono inserite nella muratura stessa della costruzione, sullo stesso asse, potrebbe essere astronomica e abbiamo sottoposto il dilemma al prof. Adriano Gaspani (astrofisico), il quale ha fornito degli indirizzi di ricerca (potrebbero essere dei quadranti murali). Questo e altri casi di TC relazionabili all'astronomia sono state discusse in altra sede, cui rimandiamo (6).



4. Gruppo Artistico/Decorativo. Quando la TC (ma vale anche per Tris e Alquerque) è impiegata come decorazione su balaustre, cancellate, decorazioni parietali, porte in metallo, pavimentazioni, ecc. è escluso l'uso ludico. Troviamo la TC rappresentata nell'Arte in dipinti, xilografie, disegni, manoscritti, arazzi, ecc., dove assistiamo a curiose rappresentazioni che vanno dalla semplice scena di tranquillo gioco tra due coniugi, per esempio, a set da gioco molto complessi e mai impiegati a scopo ludico, probabilmente fatti realizzare da ricchi collezionisti per ostentarli come oggetti preziosi. I materiali infatti possono rivelarsi anche molto costosi: dalla radica all'ebano se parliamo di manufatti lignei, all'avorio o madreperla intarsiati con gemme, alla seta ricamata con fili d'oro se parliamo di manufatti tessili. Interessanti sono, inoltre, i motti che talvolta accompagnano i set da gioco: frasi benaugurali ma anche minacciose, ambigue, misteriose, che fanno pensare al tavoliere come veicolo di reconditi messaggi. Tra i molti casi osservati, e per portare alla conclusione questa corposa relazione, rivolgiamo l'attenzione a quello che si trova in Emilia-Romagna



a Castell'Arquato (PC), nel Museo della Collegiata. Una delle formelle lignee che decorano le ante dell'armadio d'archivio quattrocentesco presenta una Triplice Cinta molto ben curata e la particolarità è che sullo schema furono realizzati due cerchi (di cui uno perfettamente inscritto nel quadrato più interno) e un fiore a otto petali che è in relazione geometrica con la costruzione dei quadrati.

Nel 2015 ho realizzato una prima monografia intitolata "La Triplice Cinta nell'Arte sacra e profana. Le raffigurazioni del gioco del filetto o del Mulino oltre la pietra. Viaggio tra dipinti, arazzi, manoscritti, intarsi preziosi, mosaici e misteri" (7), cui auspico che possa seguire una seconda parte, dato il consistente e sempre nuovo materiale che viene alla luce.

In chiusura va ricordato che esistono esemplari tutt'ora senza classificazione, come il sigillo medievale ritrovato in una città francese e detenuto da un venditore inglese. E' in bronzo, misura 24 x 9 mm e pesa 8,8 g.), attribuito al XIII-XIV secolo che reca, come soggetto centrale, una TC con forellini a ciascun incrocio. L'iscrizione che corre intorno alla TC è di tipo gotico ma il suo significato non è stato completamente decifrato a causa del deterioramento di alcune lettere. Ovviamente, essendo una matrice, ne va tenuto conto nella lettura.



Sigillo medievale databile tra il XIII e il XIV secolo

NOTE

1. Il blocco potrebbe essersi trovato in orizzontale, precedentemente, ed essere servito a scopi ludici. E' comunque interessante il fatto che queste pietre incise vengano riposizionate con gli schemi "a vista", permettendoci di conoscerne l'esistenza
2. Vanno tenuti da conto alcuni limiti come l'epoca in cui furono scritti e l'esigua casistica di TC su cui si basavano
3. "Merels" è il nome alternativo con cui lo schema della Triplice Cinta è noto all'estero, soprattutto in Francia
4. Grazie alla ricerca che si è capillarmente diffusa, con la nascita del CSTC nel 2013, oggi tutte le regioni annoverano più di un esemplare e il numero degli esemplari nazionali si è più che decuplicato
5. E' ancora diffusa, ad esempio, la concezione che lo schema della TC risalga all'Antico Egitto perché trovata incisa su un blocco del Tempio di Kurna, cosa che è stata sfatata già da molti anni, essendo un'incisione di epoca copta (VII sec. d.C.). Inoltre, senza alcuna base, molti associano la TC ai Cavalieri Templari, indicati come depositari di segreti inenarrabili. L'interesse reale e profondo per l'argomento non può appoggiarsi sulla sua antichità né su supposte verità, che vanno entrambi scandagliati con metodo rigoroso e scientifico, attenendosi ai dati di fatto
6. Per una trattazione esaustiva si rimanda al seguente lavoro "La "Triplice Cinta" in relazione alla sua valenza di gioco e simbolo astronomico", in Atti del XVII Seminario di Archeoastronomia (p.135) tenutosi il 29/03/2015 a Genova Sestri Ponente a cura dell'Associazione Ligure per lo Sviluppo degli Studi Archeoastronomici (A.L.S.S.A.), pdf scaricabile <https://www.alssa.it/2015/03/29/atti-seminario-17/>
7. Disponibile in formato pdf scaricabile dal sito del CSTC (<https://www.centro-studi-triplice-cinta.com/studi-e-ricerche/italian-articles/la-triplice-cinta-nellarte-sacra-e-profana/>) o su Academia.edu.

La Triplice Cinta nella Daunia

Giovanni Barrella

L'intervento ha lo scopo di presentare un territorio, quello della Daunia, l'odierna provincia di Foggia a grandi linee, per focalizzare differenze importanti sull'interpretazione e sulla presenza di simboli come la Triplice Cinta rispetto ad altri territori nazionali ed europei in generale. Tali differenze, contestualizzate da un punto di vista geografico e storico, permettono di comprendere meglio, entro certi limiti interpretativi, il significato dei simboli presenti in numero notevole sul territorio daunio. I simboli incisi principalmente in luoghi sacri, in quest'area geografica, poco si prestano, a esempio, a una interpretazione puramente ludica come accade in altri territori della nostra penisola. Per meglio capire come mai si è giunti a questa interpretazione è importante fare un focus sulla storia della Daunia nei diversi secoli.

Parlare della Daunia, infatti, richiede di argomentare su un territorio che ha visto l'avvicinarsi di un numero notevole di popoli e culture differenti. Gli stessi confini risultano incerti anche se grosso modo corrispondono all'odierna provincia di Foggia e al Melfese. Le fonti antiche, inoltre, non sono del tutto concordi sui limiti geografici da assegnarsi a questa regione: Tolomeo (Georg. III, 1, 14) indica il territorio compreso tra i fiumi Fortore e Ofanto, mentre Strabone (VI, 3, 8, 283) vi include anche territori del Barese. Le informazioni che ci pervengono dalle ricerche archeologiche testimoniano che anche la zona costiera meridionale dell'attuale Molise, il territorio di Melfi e un pezzo della Terra di Bari devono essere considerati parte integrante della Daunia antica. Un territorio sacro da sempre come ancora Strabone, *Geographica*, VI, 3, 9, ci spiega: "Presso un'altura della Daunia, il cui nome è Drion, si possono vedere due santuari di eroi: quello di Calcante proprio sulla sommità, l'altro di Podalirio, situato in basso, ai piedi della collina, a circa cento stadi dal mare; da questo scorre un piccolo fiume che guarisce tutte le malattie del bestiame."



Antica mappa del territorio della Daunia

L'antico nome di questa regione deriva dal leggendario re eponimo Dauno (o Daunio), anche se nelle fonti latine spesso la Daunia è chiamata Apulia, termine che, a partire dalla divisione augustea dell'Italia

in *regiones*, fu esteso poi all'intera Regio II Apulia et Calabria, quindi alla nostra odierna Puglia. Si narra che Dauno, Peucezio e Iapigio (in definitiva, gli eponimi dell'attuale tripartizione territoriale della Puglia) erano figli di Licaone, sovrano dell'Arcadia, da Zeus trasformato in feroce lupo. Le tradizioni greche sulla Daunia si riconducono al nucleo mitologico dei Nòstoi, ai racconti dei "viaggi di ritorno" degli eroi achei e troiani dalla guerra di Troia: è qui che il valoroso Diomede si è distinto in battaglia, ha fondato città importanti e ha dato il suo nome alle Isole Diomedee, l'arcipelago delle Tremiti, dove secondo il mito le sue spoglie mortali riposano, protette dai suoi compagni trasformati in uccelli a guardia del sepolcro del re. In epoca romana, la seconda guerra sannitica e la guerra annibalica vedono come epilogo in questo territorio l'inizio della romanizzazione. Le più importanti città della Daunia hanno un rapporto paritario con Roma per lungo tempo.

Durante la dominazione longobarda e bizantina, la presenza di questi popoli ha lasciato sul territorio segni indelebili, non soltanto da un punto di vista storico e artistico ma anche culturale. La Daunia prende il nome di Capitanata, con l'istituzione del Catapanato, dove il Catapano era la massima autorità militare e civile.

Successivamente, mentre quello normanno fu un periodo di tribolazioni per le terre dei catapani, con Federico II di Svevia la Magna Capitana godette di un momento di ricchezza che, a fasi alterne, si protrasse fino alla dominazione angioina e aragonese.

Il medioevo portò la Daunia a diventare metà sacra di pellegrinaggio per eccellenza, come punto di arrivo della famosa via Francigena. «Il contadino d'Abruzzo o di Puglia divide l'anno in due parti disuguali: una per i lavori che procurano il pane quotidiano, l'altra per i pellegrinaggi che devono procurare il cielo.» In queste parole del Bertaux si evince la profonda religiosità di un territorio che ha visto non solo contadini ma anche re e santi percorrere le vie sacre verso il venerabile luogo.

Da quello che abbiamo poc'anzi accennato si comprende come la Daunia rappresenti uno dei territori più ricchi dal punto di vista archeologico, storico e artistico in assoluto, forse in Italia seconda solo all'Etruria, anche se ancora tanto c'è da indagare e scoprire.

Proprio grazie alla sistematica indagine di ricerca archeologica e storica si è potuto appurare la presenza diffusa di simbologie legate al sacro e, in modo particolare, di quella che amiamo chiamare Triplice Cinta Sacra. Quindi, si è passati da un processo ludico a simbolico o viceversa?

Intanto, perché la Triplice Cinta, ma anche alcuni altri simboli, è sacra? Diamo alcuni numeri: per il 72% vediamo la sua presenza nella Daunia in luoghi con alta valenza sacra come chiese, eremi, monasteri e grotte rupestri; il 20% si trova in luoghi laici come castelli, palazzi e torri; il 4% compare in utilizzi decorativi e spesso sempre in contesti sacri; un altro 4% in scavi archeologici o altra provenienza.



Ceramica proveniente dagli scavi di Castelfiorentino

Che collegamento può esserci tra uno schema ludico e un simbolo sacro? Se si torna indietro nel tempo, riusciamo a scorgere diversi indizi in merito, anche se la sacralità del gioco si era quasi completamente persa già nel periodo della Roma imperiale. Al tempo di Luciano di Samosata, scrittore greco del II secolo d.C. e autore dei Saturnalia, si può dedurre come in origine il gioco fosse in stretta connessione con il dio, ma di questo Luciano non ne sapeva nulla perché solo indirettamente, dalla sua opera, riusciamo giusto a comprenderlo.

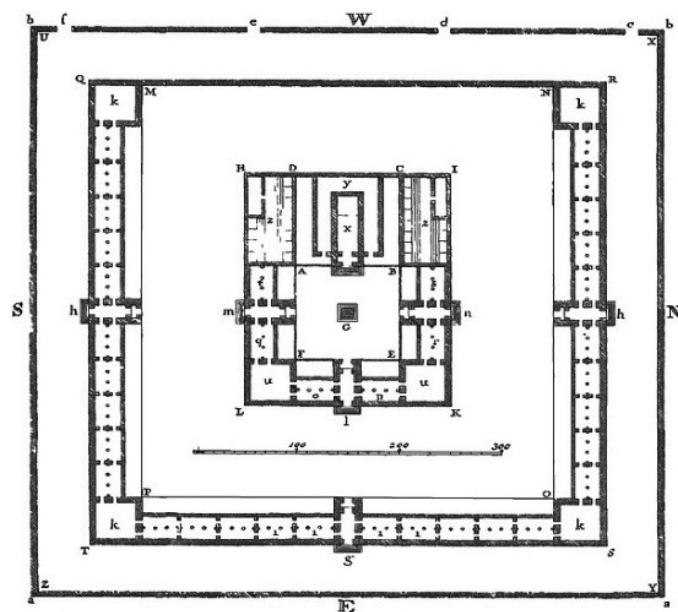
Come ci spiega la Riemschneider, nel suo *Riti e giochi nel mondo antico*, il gioco in antichità era un atto rituale che solo col tempo, dopo modifiche e aggiunte, è stato introdotto nel banchetto privato e finendo così per essere considerato come divertimento profano. Qualcosa di simile sembra riferirci anche Erodoto (I, 94), quando racconta che durante la carestia i Lidi inventarono, come strumenti di intrattenimento, il gioco dei dadi e molti altri, ma non ebbero l'ardire di inventare il gioco da tavola. Erodoto, dunque, sapeva che tale gioco era notevolmente più antico e che non da sempre rientrava nel novero degli abituali giochi di intrattenimento.

Noi, oggi, conosciamo il gioco tanto nel culto quanto nel mito; un tempo, però, era una prerogativa degli dèi o del re, loro rappresentate in terra. Diversi miti nel mondo raccontano di divinità che giocano fra loro e il loro gioco rappresenta e segna gli eventi terreni. Tacito (Germania, cap. 24) esprime la propria meraviglia nel constatare che i Germani, solitamente buoni bevitori, giocavano solo in condizioni di sobrietà, ritenendo il gioco una questione seria e, potremmo dire, fortemente radicata nel culto.

La fortuna del giocatore non è legata, per loro, al capriccio della sorte ma è piuttosto espressione del volere degli dèi. Il gioco dei dadi, a esempio, non era più conosciuto nel suo significato rituale, almeno dai romani. I greci dicevano, invece, che i dadi sapevano catturare il fato, riferendosi all'utilizzo oracolare degli stessi. Ma il più antico oracolo di culto è il gioco da tavola, in cui le pedine si muovono seguendo le indicazioni del dado o di regole rituali. Quasi tutti gli antichi giochi di questo tipo imitano, nella loro struttura, un sistema cosmologico. Distinguono cielo e terra o cielo e inferi; il lancio dei dadi diviene, quindi, un mezzo per cercare la propria collocazione

in questo sistema, come anche la simulazione di una battaglia su uno schema sacro rappresenta l'infinita lotta cosmica tra le forze del bene e del male.

Giocando sull'assonanza *Templum – Tempus*, si vuole evidenziare che tracciare schemi è sempre stato un atto rituale. Lo schema rappresenta il microcosmo che, attraverso una geometria sacra, imita le armonie macrocosmiche con le loro leggi universali. L'uomo, di fronte alle forze caotiche naturali ha sempre avvertito il bisogno di regolare il suo spazio vitale, tracciando aree più gestibili e rendendole sacre, lasciando cioè al di fuori di quei confini finiti tutto quel mondo infinito esterno, impossibile da comprendere e domare. Anche le ritualità sacre sviluppate nei millenni rappresentano un modo tutto umano per regolamentare una fenomenologia complessa evidentemente difficile da comprendere con il solo apporto della ragione. I primi confini delle antiche città, alla loro fondazione, venivano tracciati con strumenti sacri e ritualità ad hoc. Se guardiamo ai cliché degli antichi templi, quasi tutti rappresentano una pianta a tre quadrati con accessi orientati ai punti cardinali. Uno schema a pianta quadrata, con i tre ordini di muri, interrotti da porte e da passaggi su ogni lato, ricompare nei Tavnit donati da Yahweh agli uomini, con le specifiche richieste dettate dal dio stesso: perché copiandolo "... essi mi costruiscano una dimora cosicché io possa abitare in mezzo a loro." Tempio – Tempo.



Tempio di Salomone disegnato da Isaac Newton

Nella mitologia nordica ci sono molti riferimenti ai giochi delle tavole, sempre trattati con serietà e deferenza; in alcuni casi si arriva ad alludere a essi senza neppure citarli, come nel racconto della fine del dio Loki. Lui è menzognero, malvagio e doppiogiochista e opera spesso motivato da sentimenti di invidia e gelosia. Nonostante tutto, viene tollerato dagli altri dèi forse perché la sua scaltrezza più di una volta è risultata utile al convivio di Asgard. Ma Loki, rendendosi responsabile della morte di Baldr, uno degli Asi più amati dagli dèi, scatena l'ira di Odino. Stanchi delle sue malefatte, gli dèi decidono di scacciare Loki dando così inizio agli eventi che porteranno al loro tragico epilogo: il Ragnarök. Loki fugge e si nasconde tra le montagne dove costruisce un rifugio quadrato con un'apertura su ogni lato in corrispondenza dei quattro punti cardinali. Si tratta di un punto di osservazione che gli permette di scrutare in ogni direzione mettendolo al sicuro in attesa degli eventi. Lo stesso tipo di rifugio costituisce un elemento che sopravvive in differenti

racconti, saghe e leggende occidentali, dal Mabinogion ai racconti cavallereschi di Chrétien de Troyes. Si tratta di un osservatorio racchiuso in un recinto quadrato che è uno "spazio di quiete": all'interno delle quattro mura "incantate" nulla può accadere a chi vi si rifugia.

Loki, non avendo pace, continua a chiedersi che cosa potrebbero escogitare gli dèi per catturarlo: cade, quindi, in una sorta di trance divinatoria nella quale, preso un filo di lino, intreccia una rete da pesca. Si tratta della Locka nāt, la ragnatela che, essendo sia un vincolo che un mezzo di comunicazione, esprime una forte parentela con i legacci e le bende delle più antiche raffigurazioni del dio Saturno: il titano indiscusso protagonista dei giochi romani. Loki, risvegliatosi dal torpore con l'intreccio in mano, si accorge che gli Asi stanno sopraggiungendo e scappa fuori, gettando la rete nel fuoco, nel tentativo di distruggere l'oggetto di cattivo presagio scaturito dal suo vaticinio. Da quella rete si districa tutta la serie di eventi che si svolgeranno fuori del recinto. Loki, gettandosi nel torrente, si trasforma in salmone ma viene catturato dagli dèi proprio grazie a quella rete che loro ricostruiscono intuendone la forma rimasta tracciata tra la cenere del fuoco. Inizia il supplizio di Loki, che viene incatenato a tre pietre allineate. Questo è un dettaglio interessante, in quanto le pedine da gioco devono essere allineate a gruppi di tre per poter mangiare una pedina avversaria. Ancora una volta, dal mito al gioco...

L'interesse per la Triplice Cinta, in Daunia, incominciò a crescere con gli scavi archeologici che, tra gli anni '80 e la prima metà degli anni '90, portarono alla luce diversi esemplari, che non mancarono di

intrigare i ricercatori. Nella seconda metà degli anni '90 fino ai primi anni del nuovo millennio, si succedettero altri scavi condotti dal prof. Maulucci, Soprintendente di Foggia, che stuzzicato da ulteriori interessanti ritrovamenti, propose una nuova teoria che vedeva coinvolti i Templari e un loro ipotetico percorso lungo tutta la Capitanata. Successivamente, un rinnovato interesse per questo simbolo venne alimentato dalle ricerche condotte dal Team Archeo-Speleologico ARGOD che si occupò, a più riprese, di mappare tutte le incisioni rupestri collegate al sacro presenti sul territorio, scoprendo in diverse occasioni inedite Triplici Cinte da censire. Molti studiosi o semplici curiosi si propongono, oggi, in questa ricerca, portando nuove segnalazioni. L'esposizione si conclude con la presentazione fotografica e documentaristica luogo per luogo di tutte le Triplici Cinte censite sul territorio daunio, presenti nel database del Centro Studi Triplice Cinta. La relazione integrale presentata in questo Convegno è scaricabile in formato pdf da [Academia.edu](https://www.academia.edu/44374601/La_Triplice_Cinta_nella_Daunia_V_Convegno_Nazionale_Mergozzo_Centro_Studi_Triplice_Cinta) (1).



Frammento di tegolone proveniente da Castelfiorentino

1. [https://www.academia.edu/44374601/La Triplice Cinta nella Daunia V Convegno Nazionale Mergozzo Centro Studi Triplice Cinta](https://www.academia.edu/44374601/La_Triplice_Cinta_nella_Daunia_V_Convegno_Nazionale_Mergozzo_Centro_Studi_Triplice_Cinta)

G*iocare è una cosa seria! Il gioco come laboratorio antropologico* Massimo Centini

L'antropologia è la più biologica tra le scienze umanistiche
e la più umanistica
tra le scienze biologiche

La trattazione prende avvio dalla definizione che l'Enciclopedia Treccani fornisce del termine “gioco”: giòco (letter. giuòco) s. m. [lat. *iocus* «scherzo, burla», poi «gioco»] (pl. *-chi*). – 1. a. Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive [...]. In realtà poi prosegue con un lungo elenco e distinzioni sui vari tipi di giochi e sul loro significato. Ciò dà l'idea di quanto sia complesso il mondo dei giochi, che sono una parte naturale o istintuale dell'essere umano. Nel 1938 Johan Huizinga diede alle stampe *Homo Ludens*, un libro in cui il gioco venne esaminato come parte fondamentale di ogni cultura dell'organizzazione sociale e l'autore fece osservare come gli animali giochino, perciò il gioco stesso lo si deve intendere come un fattore pre-culturale. Questo è davvero un concetto molto importante, nell'ottica di inquadrare il gioco nella sua valenza appropriata e non di mero passatempo.

➤ Il ruolo dell'Archeologia

L'Archeologia, attraverso gli scavi in tombe e dunque nei corredi funerari, ci informa spesso dei tipi di giochi cui le diverse civiltà erano solite dedicarsi: famosissimo il “Gioco di Ur” (Mesopotamia), ma anche i tavolieri dell'antico Egitto (Senet, il Serpente arrotolato, ecc., che assumevano anche caratteristiche simboliche), quelli ritratti sui vasi greci, quelli incisi sulle pavimentazioni di epoca romana (Leptis Magna o il Litostroto di Gerusalemme, in cui si trova- oltre alla Triplice Cinta e all'Alquerque- anche il “Gioco del Re”, che aveva un risvolto simbolico), per non parlare del “gioco della palla” sudamericano, che coincideva con l'iniziazione di un individuo.



Litostroto di Gerusalemme

➤ Il linguaggio dell'arte

Se analizziamo un dipinto di Bruegel intitolato “Giochi di bambini” (1560), noteremo che sono raffigurati più di 80 giochi messi in scena da gruppi di fanciulli che brulicano nella piazza (non ci sono

filetti o i tavolieri di cui ci stiamo occupando); i bimbi hanno volti di adulti e non mostrano alcuna allegria nell'attività ludica. La critica vi ravvede un richiamo all'inutilità delle azioni umane, alle futili abitudini che si svolgono meccanicamente senza saperne trarre gioia né soddisfazione, perché qui i giochi sarebbero l'imitazione della vita degli adulti.



Pieter Brugel il Vecchio, *Giochi di bambini*, 1560, olio su tavola, 118 x 171 cm, conservato al Kunsthistorisches Museum di Vienna. Alcune scene sono state isolate con colore azzurro per la presentazione al presente convegno

➤ Etnografia-Antropologia

Il tipo di gioco diffuso presso una comunità ci può dare informazioni sulla cultura che lo pratica e qui si sconfina nell'etnografia e nell'antropologia, dove i giochi si esaminano anche dal punto di vista rituale, fondamento di molte civiltà. Esistono giochi che hanno perso il loro carattere rituale, come ad esempio il *Bungee Jumping* (salto con l'elastico) il quale, quando arrivò in Occidente negli anni '70, fu dapprima considerato illegale e in seguito divenne popolarissimo tra coloro che ricercano stimoli adrenalinici. In realtà questo gioco è un rituale molto antico che si chiama *Gkol* (o *Naghol*) ed è nato in Oceania (arcipelago delle Nuove Ebridi).



Viene ancora praticato e consiste nel gettarsi da 30 m di altezza (da una torre di legno) con delle liane non nel vuoto ma al suolo, sfiorando con i capelli la terra. Un lavoro millimetrico da cui dipende la propria vita ma non solo: essi fanno questo per la vita della comunità! Già, perché secondo una tradizione la terra diventa particolarmente fertile al tocco dei loro capelli. Il capo del clan di appartenenza supervisiona l'intera preparazione e autorizza l'attività se tutto è pronto alla regola d'arte. Ai nostri occhi si pensa che siano pazzie o tentativi di suicidio ma la realtà è un'altra e sarebbe una prova di coraggio, la celebrazione della felicità e gioia di vivere, nonché dimostrazione di mascolinità. Le donne sostengono con il fischio cerimoniale l'impresa, cantando e battendo ritmicamente, ma si mantengono sullo sfondo della scena, che si svolge nella boscaglia.

Tipi di competizione:

- **Agon:** competizione attiva in cui gli antagonisti si affrontano in condizioni ideali e il vincitore ottiene i riconoscimenti in relazione a caratteristiche proprie (abilità, forza resistenza, memoria, ecc.)
- **Alea:** pratica ludica passiva, la vittoria si basa su elementi in cui gli aspetti visti per l'Agon non rientrano nella dinamica ludica, ci si affida al caso: dadi, testa o croce, lotteria, ecc.
- **Mimicry:** si presuppone l'accettazione temporanea di un'illusione (si consideri che in-lusio significa entrata in gioco); il soggetto gioca e a credere, a farsi credere o a far credere di essere altro da sé.
- **Ilinx:** ricerca delle vertigine, sospensione momentanea della stabilità, messa in gioco della sicurezza con la finalità di dimostrare qualcosa a sé o agli altri: in ambito etnografico sono emblematici alcuni rituali iniziatici.

Come molte pratiche ludiche nate con funzione rituale in determinate culture, se trasfuse in culture diverse possano perdere il loro primitivo senso. Il Gioco può essere anche trasgressione, oppure può avere un risvolto esoterico (Gioco dell'Oca, Tarocchi, Scacchi, ecc.) o essere terapeutico. A proposito dell'aspetto esoterico si può fare riferimento al fatto che una lingua è tanto più magica quanto meno la si conosce, ad esempio la scrittura runica (sulla quale vi è fior fiore di letteratura da parte di studiosi ed eruditi) è diventata, anche ai giorni nostri, la scrittura per trarre divinazioni (auspici), un alfabeto magico. I simboli corrispondenti alle lettere vengono tracciati per uso talismanico (ma chi lo fa non è detto che ne conosca il significato!). Ad ogni carattere runico si attribuisce un valore; le rune si dipingono su pietra, conchiglie o pezzetti di legno (e tracciate col fuoco). La divinazione e gli auspici avvengono scegliendone alcune in modo casuale o lanciandole a terra. Anche questa è una forma di gioco (divinatorio).



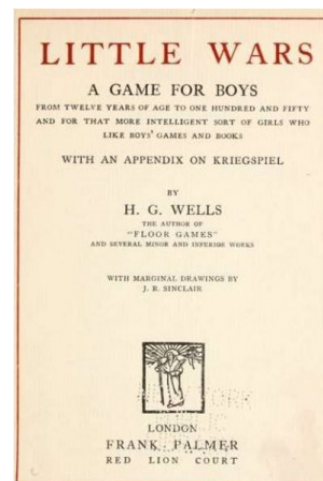
Le pietre runiche

- Il gioco terapeutico

Come esempio cito il libro di H. G. Wells *“Little Wars: A Game for Boys from Twelve Years to One Hundred and Fifty and for that More Intelligent Sort of Girl Who Likes Games and Books”* (Piccole guerre. Un gioco per

ragazzi dai 12 ai 150 anni e per quel tipo più intelligente di ragazza a cui piacciono i giochi e i libri). La sua pubblicazione risale al 1913 e non è stato tradotto in italiano;

è un manuale in cui sono rigorosamente descritte le regole per un gioco da tavolo che sostanzialmente è quello con i soldatini, ricrea infatti una battaglia con l'uso di soldatini, cannoni, miniature di edifici, alberi (un *wargame* tridimensionale moderno). L'autore era un convinto pacifista e questo libro è una sorta di contrappasso: faceva giocare alla guerra ma ricordando che era una finzione, non una guerra vera. "Giocate ma restate nell'ambito del gioco", sostanzialmente è questo il messaggio. Il libro contiene anche una discussione socio-politica e una storia abbastanza ampia del gioco di ruolo. I generali, nella finzione di Wells, erano buffoni incauti e in realtà egli era preoccupato che scoppiasse la guerra nel suo Paese (cosa che avvenne l'anno seguente alla pubblicazione del libro).



TRIPLICE CINTA

TRA GIOCO E RITUALITÀ

V Convegno Nazionale Centro Studi Triplice Cinta
MERGOZZO, Antica Latteria
17-18 ottobre 2020

Sabato 17 ottobre

Sala conferenze Antica Latteria - Mergozzo

Ore 9.30 Accoglienza partecipanti - Presentazione della Giornata di Studi - Saluti di benvenuto

Sessione I. Esempi dal territorio alpino e prealpino

Presiede: Marisa Uberti, Centro Studi Triplice Cinta

Fabio Copiatti, Gruppo Archeologico Mergozzo - Elena Poletti
Ecclesia, Mu.Me. Museo Archeologico Mergozzo

*Le "sale gioco" del passato - con testimonianza di Italo Tomola,
Gruppo Archeologico Mergozzo*

Andrea del Duca, Ecomuseo del Lago d'Orta e Mottarone
Non solo per gioco. Incisioni storiche nell'area cusiana

11.20 Coffee break

Guido Canetta, maestro elementare

*Dall'osservazione di tavolieri da gioco locali alla costruzione di
modelli in legno e alla scoperta delle regole per il loro utilizzo*

Ausilio Priuli, Museo Capodiponte

*Triplici cinte: tecniche di rappresentazione nell'arte rupestre e
ricorrenze*

13.00/14.30 Pausa pranzo

(possibilità di pranzo a 12 euro presso Ristorante La Pagul con piatto unico
risotto alla milanese e osso buco - prenotazione obbligatoria entro il 17/09
tel. 0323 840809 SMS o Whatsapp 348 7340347)

Carlo Gavazzi, Centro Studi DocBi

Non solo filetto e orso: altri giochi sui tavolieri di Forgnengo

Sessione II. Oltre il gioco. Significati

Presiede: Fabio Copiatti, Gruppo Archeologico Mergozzo

Marisa Uberti, Centro Studi Triplice Cinta

I sensi simbolici della Triplice Cinta

Giovanni Barrella, Centro Studi Triplice Cinta

La Triplice Cinta nella Daunia

Massimo Centini, Fondazione Università Popolare Torino

Giocare è una cosa seria. Il gioco come laboratorio antropologico

Domenica 18 ottobre

Ore 9-12 Verbania, loc. Fondotoce e Suna
Passeggiata alla scoperta delle Triplici Cinte

Ore 9 ritrovo a Fondotoce, visita del cortile con giochi incisi

Ore 9.30 trasferimento a Suna, itinerario per le vie del paese, visita
del *Piudun* con giochi incisi, della chiesa romanica dei
SS. Fabiano e Sebastiano con la scalinata ricca di giochi incisi e degli
architravi litici con incisioni presenti nell'antico nucleo storico.

Ingresso libero fino ad esaurimento dei posti



Centro Studi
Triplice Cinta



MUSEO ARCHEOLOGICO
MERGOZZO



GRUPPO ARCHEOLOGICO
MERGOZZO



COMUNE DI
MERGOZZO



REGIONE
PIEMONTE



COMUNE DI
MERGOZZO



BAVENO
CITTÀ DEL CANATO



GRUPPO ARCHEOLOGICO
MERGOZZO



FONDAZIONE
UNIVERSITÀ POPOLARE TORINO



COMUNE DI
MERGOZZO



COMUNE DI
MERGOZZO



FONDAZIONE
UNIVERSITÀ POPOLARE TORINO

Tutte le iniziative prevedono, nel rispetto delle norme sanitarie vigenti, la **PRENOTAZIONE OBBLIGATORIA**
tel. +39 0323 840809 SMS o Whatsapp +39 348 7340347 e-mail: museomergozzo@tiscali.it