

# Le antiche bambole, testimoni di verginità

Stefano De' Siena, autore d'un saggio sul tema: «Giochi e giocattoli spiegano le culture del passato»

**I**l mondo classico si spiega attraverso... giochi e giocattoli. Dai linguaggi e dalle regole dei giochi e dalle forme e dalle funzioni dei giocattoli di greci, etruschi e romani emergono aspetti di vita quotidiana e spirituale in grado di delineare la sensibilità di queste antiche civiltà. Lo sostiene Stefano De' Siena, l'autore di «Il gioco e i giocattoli nel mondo classico» (Mucchi Editore) che la VII Rassegna della microeditoria italiana ha ospitato nel pomeriggio di ieri nella sala Morcelli della villa Mazzotti di Chiari.

«Per secoli considerato un tema marginale - ha spiegato lo scrittore nato a Bologna e residente a Modena, che è alla guida di un laboratorio didattico itinerante sul tema -, il gioco è diventato oggetto di interesse scientifico dalla seconda metà del secolo scorso. E si è dimostrato essere una importante chiave di lettura del mondo classico in quanto è riuscito a portare alla luce significativi elementi della vita quotidiana delle varie epoche e culture, ma anche interessanti legami con i miti, l'arte, la religione di diverse civiltà antiche».

Ne sono una dimostrazione per esempio i significati delle bambole: «Premesso che non esistevano bambolotti, ma venivano stilizzate soltanto figure femminili - ha spiegato il relatore -, dal punto di vista sociale le bambole rappresentavano lo strumento di un modello educativo. Le bambine ci giocavano non tanto per divertirsi ad accudi-



De' Siena ieri a Chiari

re un bebè, quanto per imitare una donna adulta. Se poi passiamo al significato nella sfera del culto, le bambole erano il simbolo della verginità. Entrare in una casa dove c'erano bambole in bella vista significava la certezza di poter trovare al suo interno una ragazza disponibile al matrimonio».

Al pubblico in sala, Stefano De' Siena ha mostrato la riproduzione in ceramica di una bambola originariamente in osso «considerata per anni della vestale Cossinia, ma in realtà appartenuta alla tomba di una sedicenne situata appunto vicino a quella della vestale Cossinia».

Dalle bambole alle pedine. Ecco

un altro esempio di gioco e giocattolo molto caro al relatore: «In una tomba etrusca rinvenuta nella campagna modenese a due passi da casa mia sono state rinvenute delle pedine da gioco molto... tecnologiche per quell'epoca. Segno che l'uomo sepolto era un personaggio molto influente, si presume dell'élite aristocratica della zona».

Fonti delle sue ricerche sono quindi stati i reperti, ma anche le immagini. È mutato nel tempo, ha spiegato l'autore, il valore attribuito al gioco. È un dato che emerge chiaramente dall'iconografia: «In origine soltanto le divinità più importanti venivano raffigurate mentre giocavano. Poi il gioco è diventato una prerogativa delle divinità meno... serie e più vicine all'uomo. Quindi si è passati a rappresentare le divinità che giocavano con l'uomo, e solo più tardi uomini impegnati a giocare da soli o tra di loro».

In questo ricco affresco di elementi ludici - di cui il libro si fa portatore con le sue 21 schede di reperti, oltre ad approfondimenti sul gioco privato e pubblico - ci sono giochi «dei quali purtroppo si conosce ancora poco», ma anche giochi giunti intatti, come modalità e diffusione di pratica, fino a noi, ai tempi della modernità. «Ne è un esempio - ha rivelato l'autore - l'apodidraskinda. Sì, quello che chiamiamo più semplicemente nascondino».