

## Alberto Bobovio: giochi nel gran serraglio

Franco Pratesi

Molte informazioni di prima mano sugli usi dei turchi sono registrate in: *Quanto di più curioso, e vago ha potuto raccorre Cornelio Magni nel primo biennio (1671-72) da esso consumato in viaggi, e dimore per la Turchia*. Parma: Rosati, 1679. Grazie a questo libro possiamo addirittura penetrare in un ambiente molto riservato, il gran serraglio di Costantinopoli. Nel caso specifico, il Magni trascrive la lunga relazione di un ex paggio, che poteva descrivere luoghi e abitudini per esperienza personale.

La relazione, che occupa un centinaio di pagine del volume, è intitolata Serrai Enderum, “l’interno del serraglio”, ed è datata nelle Vigne di Pera, 20 marzo 1670. L’autore, un polacco di Leopoli noto nel serraglio con il nome di Alibei, si firma come Alberto Bobovio; era noto come molto abile e colto, “ma per soverchia ubriachezza fu cacciato senza dargli impiego”.

L’ambiente descritto da Alibei è qualcosa di unico. Siamo non solo all’interno della Turchia ma dentro il suo luogo più “interno”, il gran serraglio di Costantinopoli, sede della Porta, la Corte Ottomana. Il circuito delle mura attorno al serraglio coincideva in gran parte con quello dell’antica Bisanzio. Ancor più che le dimensioni, alcune caratteristiche particolari distinguevano questa grande corte da quelle europee; specialmente la segregazione (essendo rarissime le opportunità di ingresso per estranei e di uscita per gli “abitanti”) e la separazione netta in base al sesso: sultane e schiave nei loro appartamenti, giannizzeri e paggi in altri, con eunuchi a sorvegliare il tutto.

I paggi, più di cinquecento, di età compresa fra otto e venti anni, erano divisi in quattro “odà”, o aule, a seconda del progresso nell’addestramento. Sembra che il principale insegnamento fosse la disciplina e l’obbedienza agli eunuchi che soprintendevano all’educazione perché le effettive materie di studio non erano molte: leggere e scrivere, imparare la legge e poi le lingue turca, persiana e araba, tirare d’arco, cavalcare.

Il processo di addestramento dei paggi era molto severo ma la ricompensa non era da poco; quelli che, dopo una dozzina d'anni, risultavano idonei entravano nella quarta odà e dopo aver servito direttamente il sultano per qualche anno potevano finalmente uscire dal serraglio andando a occupare le più alte cariche di governo locale (pascià, bey, ecc.) che si venivano liberando nell'immenso impero ottomano. Conoscere i passatempi dei paggi ci rivela quindi allo stesso tempo come si divertivano i futuri governatori dell'impero.

De' Giuochi de' Paggi (p. 592): I tre giorni delle due Pasque, & i giorni concessi all'allegrezza per qualche vittoria ottenuta, o per la conquista d'alcuna Città segnalata si dà licenza à Paggi di giuocare, discorrere, cantare, sonare, convitarsi, passeggiar per le camere, far certi giuochi puerili, come Turà, che è battersi con un fazoletto ritorto alle mani, vestiti con pellicie di fuori, camminando carponi, rapresentando caccie di orso con cani, giocare à Santras, cioè scacco, Atambag, dama, Do-Kungir tavola del molinello, Mengolà, giuoco con nove grani menati per dodici stanze senz'alcuna scommessa per proibizion della legge, che vieta totalmente il giuoco interessato, mà ammette però quello per spasso: all'ora ponno regalarsi di caffè, e sorbetti, di vino mai, alcuni pigliano dell'oppio detto Afion, con questo restano quasi stupidi, e godono di varie visioni, che la mente ingombrata da vapori rappresenta loro.

In queste descrizioni a tutto campo non è sempre facile decidere cosa può essere trascurato. Escluderei che la testimonianza sull'afion interessi da vicino qualche scacchista: tra considerare solo gli scacchi o tutti i giochi menzionati, scelgo la via di mezzo di commentare i giochi di riflessione: *santras*, *atlanbag*, *do-kungir*, e *mengolà*. Sono quattro giochi piuttosto diversi che hanno in comune lo spostamento di pezzi su appositi piani di gioco, senza intervento della sorte. Con quest'ultima limitazione, che porta a escludere la ricca famiglia del backgammon, l'insieme di giochi qui documentato appare piuttosto ricco.

Che gli scacchi siano presenti non ci stupisce. In base ad altre testimonianze possiamo supporre che si usassero pezzi dal profilo "arabo" e per scacchiera un panno ricamato. Degno di nota è il fatto che siano citati per primi: anche qui il re dei giochi non viene meno al suo ruolo.

La testimonianza sulla dama è molto importante perché alcuni cenni di pochi anni prima (Thevenot, Mallet) non citano la dama con il suo interessante nome turco. A mia conoscenza, questa è la più antica attestazione del nome, di solito trascritto come *atlan-baji*. Il significato letterale è di gioco con salti, tant'è vero che il termine viene più comunemente utilizzato per indicare il gioco della cavallina. É da notare che

poco dopo Hyde ci testimonia, nel suo libro del 1694, che il nome turco veniva già sostituito da *dama*, o *dama onjai*, preso evidentemente dai mercanti europei. La successione dei nomi suggerisce che il nome europeo venne adattato al preesistente gioco turco di struttura simile, risultando poco convincente l'ipotesi alternativa che i turchi avessero preso dagli europei prima il gioco e solo in un secondo tempo il nome.

Il *do-kungir* viene rammentato per i turchi anche da Hyde (che scrive *dokurgjin* o *dokurgjùn*) e dovrebbe corrispondere al filetto semplice con tre pedine, perché lo stesso Hyde parlando del corrispondente gioco con nove pedine usa il termine specifico di *dokôztâsh*.

Il mancala è uno dei giochi più antichi e più diffusi nel mondo. Le maniere di scrivere il nome, come pure il dettaglio delle regole di gioco, sono innumerevoli. Le due file di sei buche qui ricordate rappresentano la forma più comune per il piano di gioco. Insolito appare invece il numero di nove grani ed è naturale il sospetto che l'autore faccia confusione con altri giochi. Di solito sono infatti una trentina i "grani" che ogni giocatore ha a disposizione per seminarli in buche successive.