

Gemelli Careri: giro del mondo con pochi giochi

Franco Pratesi

Francesco Gemelli Careri nacque a Radicena, in Calabria, nel 1651 e morì a Napoli nel 1725. Dottore in legge, ricoprì diverse cariche pubbliche, ma è rimasto famoso per i suoi viaggi e soprattutto per il giro del mondo che effettuò dal 1693 al 1698. In quegli anni, non era ancora diffusa l'idea di impegnarsi in un'avventura del genere, con pochi mezzi e con la passione (che si potrebbe considerare un'anticipazione di quella romantica) di viaggiare per conoscere ambienti naturali e sociali diversi. Il Gemelli Careri pubblicò a Napoli negli anni 1699 e 1700 *Il Giro del Mondo*, con le sue memorie di viaggio in sei volumi che furono molto apprezzati, tradotti e più volte ristampati. Qui utilizzo l'edizione veneziana: *Giro del Mondo del Dottor D. Giovanni Francesco Gemelli Careri, nuova edizione, accresciuta, ricorretta, e divisa in nove volumi*. Venezia: Presso Sebastiano Coletti, 1719.

Il Giro del Mondo è un'opera importante, anche grazie ai numerosi dettagli che fornisce, editi o inediti che fossero. Il problema della corretta valutazione delle sue testimonianze è proprio quello dell'originalità. Secondo i critici più severi il Gemelli Careri avrebbe scritto a seguito della sua personale esperienza solo una minima frazione delle voluminose memorie (come le notizie sul Messico). Certo, la tentazione di riscrivere come proprie le avventure altrui è sempre stata forte e non fu solo il Gemelli Careri a risultarne vittima.

Vista l'abbondanza di dettagli, quest'opera avrebbe potuto risultare fondamentale anche per il nostro settore; purtroppo non sembra che i giochi interessassero molto il Gemelli Careri. Che non fosse un appassionato giocatore lo si deduce dal fatto che le sue descrizioni di giochi locali sono scarse, specialmente in confronto con la ricchezza delle altre notizie che ci offre, ma anche da alcune occasioni in cui ci appare poco a suo agio in tipici ambienti di gioco della buona società europea. Forse la più indicativa è la sua presenza in quello che all'epoca si poteva considerare come il centro mondiale del gioco, il Ridotto di Venezia, una specie – fatte le debite proporzioni – dell'odierna Las Vegas. Il Gemelli Careri descrive con tratti brevi ma efficaci quell'ambiente.

Dovete sapere, che Ridotto val lo stesso, che un palagio, nelle cui stanze siano circa cento tavole di giuoco, che costano ben centomila scudi l'anno. Si spende tanto danajo nelle carte, e lumi, pagati da' Nobili, a' quali solamente vien condeduto il tener banco. Or quivi sull'imbrunire si ritirano tutte le maschere (imperocché i soli nobili, e Principi assoluti ponno entrarvi altrimenti) e si giuoca d'ordinario alla bassetta. Il tutto fassi alla muta, ponendosi quella quantità di moneta, che si vuol perdere [per dir così] sul punto trascalto; e segnandosi ogni altro occorrente con pezzetti di carta; e nella stessa guisa, chi vince è, senza alcuno indugio, o controversia, pagato. Egli è certamente un bel vedere, tante strane foggie d'abiti, e di parlari; e 'l tenersi da' giocatori così poco conto de' zecchini, e tal volta di tutto il lor patrimonio. Io ci vado spesso: e tanto più ci godo, quanto che veggio il lor diletto contrappesato dalla perdita, e 'l mio da niun turbamento amareggiato; imperocché v'intervengo per verbi grazia, come uno spettator di comedia, senza impacciarmi del fatto loro: e in vero un, che avesse a compor commedie, non potrebbe altrove osservar meglio i caratteri delle diverse passioni degli uomini, che in Ridotto [Venezia, 29 gennaio 1686; Vol. VII, pp. 18-19].

Da un simile giocatore non c'è da attendersi molto per soddisfare la nostra curiosità sui giochi – specialmente di riflessione – che avrebbe potuto osservare viaggiando fra i vari popoli. Qualche utile indicazione si può ciononostante trovare sfogliando i suoi libri (non è da escludere che un lettore più attento possa scovare altre descrizioni utili sfuggite al mio esame, che è stato soltanto sommario). Per esempio, sui giapponesi ho solo trovato la notizia che “aborriscono il giuoco di dadi” [Vol. V, p. 191].

Un paio di riferimenti mi sembrano tuttavia di interesse, anche per l'importanza dei rispettivi paesi nella storia dei giochi in generale, e degli scacchi in particolare. La Persia è importante perché considerata come il luogo di possibile origine degli scacchi.

Rade volte giuocano, per non contravvenire il divieto di Maometto: quei che sono però meno scrupolosi passano il tempo a un giuoco di carte, detto *Gengefé*; nel che avventurano però poco danajo. Le loro carte hanno otto sorti di segnature, lì dove noi ne abbiam quattro. Giuocano ancora a scacchi, che dicono inventati appo loro; e che il termine del giuoco vinto, che noi diciamo *Scacco Matto*, viene dal loro *Scia-mat*; cioè a dire *il Re è morto*. Per le pubbliche strade le persone di basso stato giuocano, con certe palle di marmo, a un giuoco simigliante a quel della fossetta de' nostri fanciulli [Vol. II, pp. 141-142].

Non è molto, ma che in Persia si usassero le carte a otto semi, note soprattutto dall'India, è già un'informazione utile per confermare la

somiglianza dei giochi comuni nei due grandi paesi vicini. Non abbiamo nessuna difficoltà ad accettare la testimonianza che i persiani consideravano comunemente gli scacchi come cosa propria. A differenza di molti scacchisti del Settecento, sappiamo che i persiani conobbero gli scacchi in epoca antica e, se non li inventarono addirittura, contribuirono più di altri paesi vicini al loro sviluppo.

La Cina è il secondo paese per cui il Gemelli Careri non può fare a meno di segnalarci l'importanza dei giochi locali. E anche questo non può sorprenderci, essendo in accordo con tante altre testimonianze della passione nutrita dai cinesi per il gioco d'azzardo.

Ingegnosamente giocano ad ogni sorte di giuochi: come carte, schacchi, (detti *Kè*) dadi, sbaraglino, un simile a quello dell'oca, ed altri d'applicazione; però quello, che gli mena a perdizione è la *Metua* nel loro anno nuovo, per indovinare il pari, o caffo de' monticelli di monete: in che consumano gli averi tutti [Vol. IV, p. 217].

Vediamo un po' questo breve inventario di giochi. L'accento è posto sull'ultimo, che ci è meglio noto come *fan-tan*, la scommessa sul numero di monete che rimangono dopo averne eliminato dal mucchio iniziale tutti i possibili gruppi di quattro. L'obiettivo primario era indovinare il numero finale da 1 a 4, ma erano anche ammesse puntate miste con accoppiamenti dei numeri previsti. Comunque, tutti i giochi più importanti sono qui elencati anche se sugli scacchi l'unica notizia che ci fornisce è che si chiamavano "kè", evidentemente l'equivalente dell'odierno "qi", valido peraltro, in assenza di una qualificazione aggiuntiva, per vari giochi cinesi di tavoliere, a cominciare dal *weiqi*.

Di un certo interesse è la segnalazione di un gioco del tipo dell'oca, perché in Occidente stava avendo una larga diffusione sotto le forme più strane, di cui probabilmente una parte notevole è andata perduta.

In un'ambientazione molto diversa, nelle montagne dell'Armenia, lo stesso Gemelli Careri ci segnala peraltro una di queste forme, ideata per un gioco particolarissimo, con l'evidente intenzione di unire l'utile al dilettevole. Sappiamo che tra gioco e sacro non è difficile stabilire un qualche collegamento [J.Céard, "Jeu et divination à la Renaissance", in: *Les Jeux à la Renaissance*, Paris 1982]. Possiamo tuttavia constatare come qui il collegamento si presenta più diretto del solito. Il padre Villot, gesuita di origine lorenese, superiore in Arzerum (o Erzeron o Adibergian) così si comportava nel casale di Balaxor.

Essendo il Casale quasi tutto abitato da Armeni, concorsero tutti a folla nella nostra stalla, per essere istrutti dal Padre Villot ne' misterj divini. Egli a questo fine avea bene appresa la lingua Armena; ed inventato un giuoco simile a quello dell'Oca, per fargli meglio loro comprendere; appellandolo giuoco di devozione, per esservi impressi i suddetti misterj [Vol. I, p. 296].

Concluderei con l'osservazione che un giudizio sulla validità del contributo del Gemelli Careri al settore ludico richiede un'analisi preliminare sulla sua originalità, ma ciò implica uno studio approfondito di molte memorie di viaggio – o almeno di quelle, e non sono poche, che lo stesso Gemelli Careri elenca nella sua introduzione in un *Catalogo dei viaggiatori e delle loro Opere*, che occupa sedici pagine. Ma questa considerazione non è valida solo per il Gemelli Careri, dato che inserire nelle proprie memorie notizie precedenti di varia provenienza era un'abitudine, brutta ma generalizzata.