

(l'oca, ad esempio, uccello uranico dalle molte valenze simboliche), è l'arte dei grandi rapsodi: la sola, forse, in grado di offrire all'uomo la salvezza dalla disperazione e dal nichilismo, riconsegnandolo al suo destino di custode dell'essere.

**Roberta Borsani** svolge da molti anni la professione di insegnante di lettere presso un Istituto superiore della provincia di Milano. Nel 2009 è uscita la raccolta *Il rosaio d'inverno* (ed. Fara). Nel 2010 è stato pubblicato il suo primo romanzo *Sangue del suo sangue* (Alacran), seguito nel giugno 2011 da *Persuasori di morte* (Ed. O.g.e.). Nel giugno 2012 è uscito presso la casa editrice Lindau *La danza della vita – Comprendere il femminile attraverso le fiabe*.

ISBN 978-88-7186-621-5 Euro 16,00

ISBN 978-88-7186-621-5



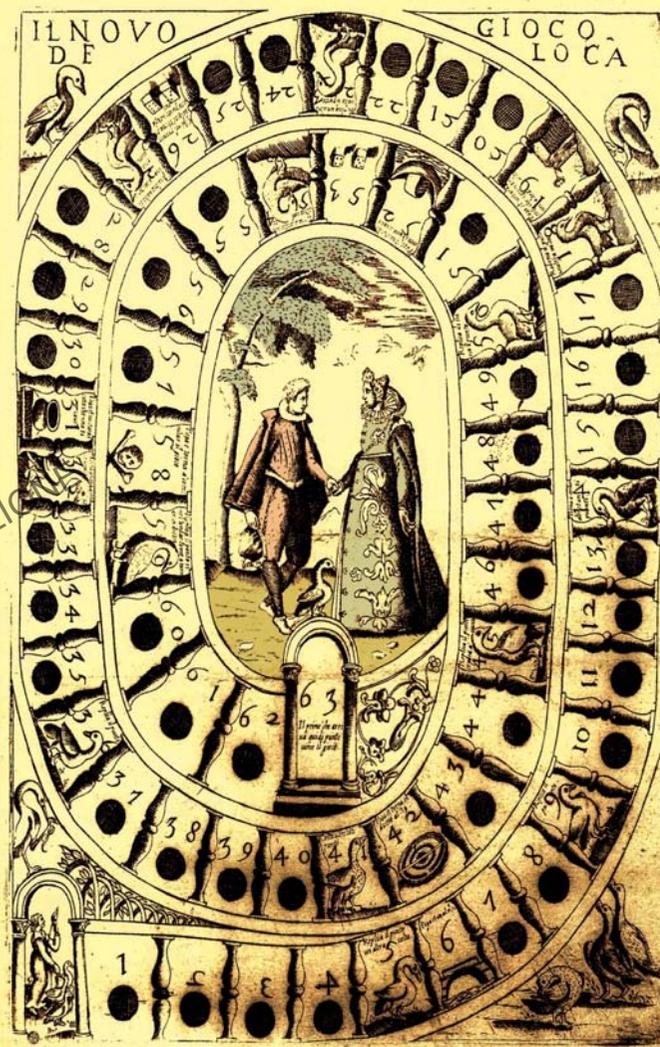
9 788871 866215



Moretti  
& Vitali

## Roberta Borsani Sul dorso di un'oca

Il simbolismo iniziatico del Grande Gioco



Molti secoli fa giungeva presso le corti europee il Gioco dell'oca, incontrando il favore di tutte le classi sociali. La sua funzione non fu semplicemente ludica, di puro intrattenimento: il Gioco offrì all'immaginario occidentale una nuova raffinata metafora del cammino iniziatico che ogni uomo è chiamato a compiere. Fatte della stessa sostanza della poesia e della fiaba, le caselle più significative del suo percorso a spirale (il ponte, la prigionia, la morte...) rappresentano con grande efficacia simbolica le situazioni limite della vita (la caduta, il disonore, il lutto...), la cui portata spinge oltre le dimensioni dell'esistenza singola e si ripercuote sulla storia di una nazione, conferendo grandezza epica al quotidiano e alla cronaca.

Imparare a disporre le vicende personali e collettive entro la cornice di un viaggio spiritualmente orientato, illuminato da una grande guida

In copertina:

*Il nuovo gioco dell'Oca*, pubblicato da Lucchino Gargano 1598



*Moretti & Vitali editori*

*Cras iterabimus aequor*

COPIA PER CONSULTAZIONE

*AMORE E PSICHE*

45

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

*Collana diretta da  
Carla Stroppa e Marta Tibaldi*

BORSANI, Roberta

Sul dorso di un'oca. Il simbolismo iniziatico del Grande Gioco  
Bergamo : Moretti & Vitali , 2015  
224 p. ; 16,5 cm. ill. ( Amore e Psiche ; 45 )

CDD (ed. 21.): 394.3

ISBN: 978 88 7186 621 5

1. Gioco dell'oca - Simbologia

I. Borsani , Roberta

*Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.*

*Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRO, Corso di Porta Romana n. 108, Milano 20122, e-mail segreteria@aidro.org e sito web www.aidro.org.*

*Scheda catalografica a cura dell'Ufficio di Catalogazione del Sistema Bibliotecario Urbano di Bergamo*

Copyright © 2015 by Moretti & Vitali Editori  
Via Segantini, 6a – 24128 Bergamo  
telefono 035.251300; fax 035.4329409  
www.morettievitali.it  
e-mail: info@morettievitali.it

Composizione tipografica:  
Bauer Bodoni (copertina);  
Simoncini Garamond (interno)

Stampa: Digital Print, Segrate (Mi), luglio 2015

ROBERTA BORSANI

# SUL DORSO DI UN'OCA

*Il simbolismo iniziatico del Grande Gioco*

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

*Moretti & Vitali*

*Dedicato a Valter,  
al cammino che ci unisce*

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

COPIA PER CONSULTAZIONE

## SOMMARIO

INTRODUZIONE	11
SUL DORSO DI UN'OCA	17
CAMMINA CAMMINA...	28
L'OCA, UCCELLO URANICO E SCIAMANICO	35
L'OCA, SIMBOLO DEL FEMMINILE	38
<i>La guardiana delle oche</i>	40
<i>(dalla raccolta dei fratelli Grimm)</i>	
UNA FIABA DELL'INIZIAZIONE E DEL CAMMINO	47
<i>La finta nonna (fiaba abruzzese)</i>	47
REGOLE E STRUTTURA DEL GIOCO DELL'OCA	63
IL MAHĀBHĀRĀTA E IL GRANDE GIOCO	73

I NUMERI DEL GIOCO DELL'OCA	79
CASELLE INIZIATICHE	82
<i>Il Ponte e la vertigine</i>	82
<i>La fiaba dell'Ondina</i>	88
<i>(dalla raccolta dei fratelli Grimm)</i>	
<i>La "maledizione dell'ondina"</i>	94
<i>e le creature magiche dell'attraversamento</i>	
<i>La leggenda di San Cristoforo</i>	97
<i>Il Golden Gate Bridge – Il Ponte dei suicidi</i>	100
<i>Eveline di James Joyce.</i>	104
<i>Storia di un attraversamento fallito</i>	
LA LOCANDA, SIMBOLO DELLA TRASFORMAZIONE	107
<i>La locanda nel presepe napoletano</i>	111
<i>La cucina infernale</i>	113
IL POZZO	119
<i>Il pozzo e le acque sotterranee</i>	119
<i>Andreuccio da Perugia e il pozzo iniziatico</i>	121
<i>Il pozzo di Giacobbe</i>	124
<i>Il rabadomante</i>	129
<i>Pozzi malefici</i>	131
<i>Gettarsi nel pozzo</i>	131
LA PRIGIONE	139
<i>La prigione, casa della vergogna</i>	139
<i>Morire di vergogna</i>	140
<i>Lo spirito libera</i>	152

IL LABIRINTO E IL MINOTAURO	156
<i>L'eroe infido e la coppia celeste</i>	161
<i>Guscio dello spirito</i>	165
<i>Il Labirinto di Versailles</i>	169
LA MORTE	172
<i>L'evento profetico</i>	172
<i>La morte amara</i>	173
<i>La lotta contro la morte del re sumero Gilgamesh</i>	175
<i>Il silenzio dei morti</i>	182
<i>Le sette teste d'agnello (fiaba siciliana)</i>	188
<i>Il cristiano davanti alla morte</i>	197
<i>Il servo e il padrone di Lev N. Tolstoj</i>	199
<i>"Ecce homo"</i>	202
<i>Il Lutto</i>	208
CONCLUSIONE	216

COPIA PER CONSULTAZIONE

## INTRODUZIONE

Il Gioco dell'Oca è arrivato in occidente molti secoli fa, incontrando il favore delle corti e degli ambienti aristocratici, che ne hanno proposto versioni elegantissime, corredate di fini illustrazioni. In generale è stato accolto come un semplice gioco da tavola, rivolto ad adulti e bambini grazie alla semplicità delle sue regole e alla freschezza delle immagini che illustrano le sue caselle più significative, quelle in grado di cambiare la semplice progressione verso il traguardo, ritardandola o, al contrario, agevolandola.

Tuttavia non pochi studiosi del folklore hanno intravisto in questo gioco, che propone un percorso a spirale in cui si procede con andamento solitamente sinistrorso, la rappresentazione di un progresso iniziatico, all'interno del quale sono contemplate esperienze spirituali profonde.

La spirale del Gioco dell'Oca ci racconta di un di un viaggio per nulla turistico verso l'interno, un viaggio fatto di partenze e ritorni. Le caselle significative – il ponte, la locanda, la prigione... – rappresentano con grande efficacia simbolica le situazioni limite della vita, i momenti profetici

che dolorosamente ci chiamano agli alti compiti della crescita spirituale, strappandoci a modalità di comportamento inautentiche o involute.

Riconoscere un disegno all'interno del nostro difficile peregrinare attraverso avversità e mali di ogni tipo, può aiutarci a comprendere la ragione profonda di ciò che all'inizio appare soltanto ingiusto, irrazionale e beffardo.

I simboli che costituiscono il Gioco dell'Oca possono essere letti a livelli diversi. Alcuni studiosi hanno interpretato il Gioco dell'Oca secondo i principi di un sofisticato allegorismo, ad esempio decifrando le sue rappresentazioni in chiave massonica. In questo saggio invece si è scelto di leggerli secondo i criteri del simbolismo semplice e spontaneo che traluce nel folklore, nelle narrazioni religiose e nelle fiabe, rivelando le sue architetture di senso a un approccio di tipo fenomenologico. A guidare lo studio sono state la riflessione personale e la fede nelle dimensioni profonde e nelle radici sacre dell'essere. Ne è nato una sorta di viaggio attraverso le 63 caselle del Gioco: un viaggio evocato dalla magia di antiche immagini e storie, fantastiche o reali che siano, di singoli personaggi o popoli. Storie in cui lo stupore si mescola al dolore, soprattutto quando arriva a toccare i temi della caduta, della vergogna e della morte.

Il Gioco dell'Oca è il gioco del pellegrino che si mette per via sognando il ritorno a casa, dove vivono il Padre e la Madre in beata unità: quella che si irradia nella molteplicità senza perdersi. Se l'umanità imparasse a collocare il pensiero della sua esistenza in una simile cornice, vivrebbe senz'altro meglio. Quanti rancori, odi, paure in meno e quanta serenità, amicizia, speranza in più.

Ahimè, di solito il Gioco dell'Oca si comprende nell'ultima parte della vita, quando viene finalmente acquisita la capacità di vedere le cose dall'altro, nella loro giusta proporzione. E non è da dare per scontato che una simile chiarezza di vedute illumini le meste contrade della vecchiaia. Cresce il numero di chi agli anni non si rassegna e continua a combattere per l'affermazione di un io male illuso e superbo, bramando non il ritorno a casa ma la negazione del tempo. Il suo cammino non è quello della spirale che induce al raccoglimento e alla consapevolezza, ma il vortice di una giostra infernale che non ha svolgimento, come quella descritta dallo scrittore americano Ray Bradbury nel romanzo *Il Popolo dell'autunno*:<sup>1</sup> una giostra a bordo della quale si può tornare giovani, bambini perfino, divenendo al contempo malvagi. Una diabolica perfidia è infatti il prezzo della giovinezza rubata.

Girare in tondo banalizza l'esistenza umana, così preziosa, personale e irripetibile. Una lunga linea retta fa invece perdere il senso della propria origine, esponendo all'arrivismo degli slanci in avanti deprivati della memoria – il soffice terreno su cui germoglia la sensibilità, premessa di un cuore di carne – e affamati di traguardo. La spirale, in cui origine e fine, passato e futuro, alfa e omega si compenetrano, come poli cangianti del medesimo atto, offre un'alternativa possibile ai rischi della regressione e della dispersione. Soprattutto se si dona nella fresca gratuità del gioco, poetica metafora della creazione.

<sup>1</sup> Ray Bradbury, *Il popolo dell'autunno*, Rizzoli Editore, Milano 1978.

Viaggiare non è mai stato così facile. Il trasporto aereo e i treni superveloci rendono gli spostamenti sempre meno gravosi. Quello che serve è solamente un portafoglio ben fornito. Per quanto basso possa essere lo spirito di adattamento, oggi il mercato del turismo offre infinite possibilità capaci di rispondere a ogni esigenza e soddisfare ogni gusto: pizza, patatine fritte e uova con bacon si trovano dappertutto. E così hotel con doccia, televisione e collegamento internet, centri commerciali e *boutiques*. Si parte con in tasca la prenotazione del ritorno e si rientra, anche da una lunga crociera o da un viaggio intorno al mondo, senza essere cambiati neanche un po'. Non più saggi ma più dotti.

Quanto è diverso il viaggiatore di oggi dal pellegrino medievale che si avventurava sulle strade armato di bordone e con una sola bisaccia. Una figura che resiste in paesi dove ancora la tradizione ha un peso o dove la necessità spinge a cercare, come Adamo scacciato dall'Eden, posti in cui vivere in pace.

Il vero viaggio lascia segni interiori importanti e richiede, almeno in una fase preparatoria o lungo il cammino, una guida. Le apparenze di cui la guida si riveste possono essere molto differenti: quelle ad esempio di un antico e venerato poeta, di un vecchio sciamano, o ancora di un animale totemico.

Il protagonista delle fiabe è spesso costretto ad abbandonare il luogo d'origine e partire, andando alla ricerca... ricerca di che? Di qualcosa di molto prezioso, si tratti di un oggetto magico, di un fratello smarrito, di una bella principessa prigioniera, o della fortuna grazie alla quale arrivare alla compiuta realizzazione di sé. Guide e aiutanti grazie a

Dio non mancano mai, perché senza il loro prezioso contributo la meta non sarebbe mai raggiunta.

L'oca, nelle tradizioni nordiche, è appunto un animale totemico, a dorso del quale viaggiano sciamani, fanciulli predestinati alla gloria, e talvolta anche streghe. Il suo volo, quando migra, è chiaramente orientato e raccolto come una freccia. La sua natura è fedele e guardinga, come quella di una fanciulla saggia che non si addormenta durante l'attesa dell'amato.

Letto in controluce il Gioco dell'Oca può insegnare cose profonde, segreti dell'arte del viaggio, quello grande che porta fin nelle valli oscure della morte senza smarrire la luce del ritorno – anch'esso grande ritorno – all'Uno.

COPIA PER CONSULTAZIONE

## SUL DORSO DI UN'OCA

«Si rende lei conto che in questi atroci e inconcludenti giuochi di piccoli matti stiamo tutti tornando verso casa?»

LUIGI SANTUCCI, *Non sparate sui narcisi*

Tra gli uccelli migratori, spiccano per bellezza ed eleganza del volo le varie specie di oche. Bianche, pezzate, cinerine, le oche sono eccezionali volatrici e sapienti nuotatrici. Le zampe corte e i piedi palmati le renderebbero in apparenza poco adatte alla terra, dove si muovono con un'andatura buffa e dondolante. E invece, incuranti dell'estetica e del giudizio altrui, curiose di conoscere il mondo, le oche trascorrono gran parte del tempo qui sulla terra. Forse per sorvegliare al nostro posto: siamo così distratti noi, così superbi e distanti. Loro invece sono vigili e sospettose, un po' ansiose, come le madri di una prole ancora inesperta.

Sul dorso di un'oca si viaggia, ma soprattutto si ritorna a casa nel mondo della fiaba. Il bianco uccello compare al termine dell'impresa iniziatica, in parte per premiare l'eroe, in parte per favorirne il reinserimento nella "normalità". È volando aggrappati alle candide piume di un'oca che i bambini Hansel e Gretel fanno ritorno al padre carichi di gioielli, dopo aver ucciso la strega.

Viaggiare nei tempi lontani in cui le fiabe prendevano vita nelle menti degli uomini non era facile e comodo come adesso, al contrario: mille insidie e pericoli attendevano il povero viandante. Partire spezzava il cuore (*partire è morire*, recita un proverbio), ma più inquietante era il viaggio che riportava indietro. La meta di un ritorno è una soltanto, sbagliare è proibito: si può andare in tanti posti, tornare però no. Omero ce lo insegna, raccontando il difficile rientro di Odisseo nella sua reggia di Itaca: il cauto svelamento della propria identità, l'atteggiamento guardingo della moglie, l'infedeltà di parte della servitù. Quante cose sono passate in quei vent'anni di esilio. Quante illusioni e quanta superficiale disponibilità all'entusiasmo si sono perse per sempre.

La letteratura del Novecento e la storiografia degli ultimi sessant'anni hanno dedicato tante belle pagine al tema del reduce. Dai romanzi di Cesare Pavese, Carlo Cassola, Elsa Morante, per citarne alcuni, all'ampia letteratura dedicata ai sopravvissuti dell'Olocausto, si impara che tornare a casa è terribilmente doloroso e complicato. Le cose non attendevano fraterne e immutate come si pensava e l'accoglienza è tutt'altro che calda e benevola. Le partigiane tornate dai campi di concentramento, racconta Lidia Beccaria Rolfi in *L'esile filo della memoria*,<sup>2</sup> ritrovano nei loro paesi d'origine ambienti ostili e sospettosi: uscire dalle case, andare in montagna a combattere, o anche semplicemente sostenere i partigiani portando loro viveri e messaggi cifrati, non è

<sup>2</sup> Lidia Beccaria Rolfi, *L'esile filo della memoria*, Einaudi, Torino 1996.

cosa da donne. Il doloroso contributo versato dalle donne alla Resistenza si macchia perciò di vergogna. Ciò che altri possono esibire come un passaporto per la carriera politica e l'avanzamento sociale, nel caso delle donne partigiane va invece cancellato, come un disonore.

Ci sono donne che a casa dai campi di sterminio non sono mai tornate veramente del tutto, se tornare significa rinunciare definitivamente al rancore e intraprendere le vie di un perdono superficiale e frettoloso, troppo simile a un tradimento. Tradimento verso se stessa, verso la memoria, e verso i propri più autentici valori di verità. Far finta che questo, dopo Auschwitz, possa diventare il migliore dei mondi possibili, anche solo nella speranza, è assolutamente impossibile. E questa è la sensazione che si ricava dalla lettura di *Vivere ancora* di Ruth Klüger.<sup>3</sup> La storia dell'autrice, sopravvissuta fortunosamente ai campi di concentramento (Theresienstadt, Birkenau, Christiandt) in cui tante volte è stata sfiorata da rischi mortali, è narrata con scontrosa sincerità. L'atteggiamento è quello di chi, per quanto catapultato nel mondo dei salvati e capace di riscattarsi dalle umiliazioni passate attraverso una solida realizzazione umana e professionale, non può abbandonarsi alla consolazione del lieto fine. Quello di chi non potrà vivere mai la certezza di essere a casa, al sicuro – «come sono adesso... una che non resta a lungo in nessun luogo, che se ne va spesso, da città e case, e inventa i motivi quando sta già facendo le valigie»<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Ruth Klüger, *Vivere ancora*, Einaudi, Torino 1995.

<sup>4</sup> Ivi, p. 13.

–, e affida alle sue pagine la caparbia instabilità di un'anima talmente graffiata da risultare irritante allo stesso lettore, cui è negato il piacere liberatorio del pianto.

Per il reduce dalle guerre non va diversamente. Il reinserimento nella vita quotidiana, fatta di scorni, piccole vittorie, attese pazienti, è penoso e umiliante. Dopo le molte esaltanti promesse, gli incitamenti a vivere da eroe ogni momento come se fosse l'ultimo, occorre invece riprendere il grigiore di impieghi mediocri, stipendi miseri, affetti deludenti, e in più il ricordo ossessivo dei traumi subiti durante i combattimenti, sui campi di battaglia o in quelli di prigionia. L'esperienza della morte e della distruzione ben piantata nella testa come un tenebroso e sanguinante vessillo.

Halid, il protagonista di *Ritorno a casa* di Natasha Radojic-Kane,<sup>5</sup> non ce la fa a tornare a casa. Ha combattuto la sporca guerra bosniaca, ha avuto per nemici e ha visto morire gli amici d'infanzia di un tempo: cristiani ortodossi poveri a cui lui e la sua famiglia, mussulmana e benestante, sono ora avversi. È divorato da laceranti sensi di colpa, soprattutto per aver involontariamente ucciso una splendida ragazza mussulmana, la figlia del colonnello, derubandola in seguito. Vorrebbe poter impiegare la somma che ne ha ricavato per aiutare la moglie del migliore amico d'infanzia, cristiano ortodosso, ucciso da una mina, con il quale ha condiviso l'amore per la stessa giovane. Raggiunge il suo villaggio nativo, portandosi dietro una fama di eroe (è stato ferito in battaglia), che avverte come immeritata e per

<sup>5</sup> Natasha Radojic-Kane, *Ritorno a casa*, Adelphi, Milano 2003.