

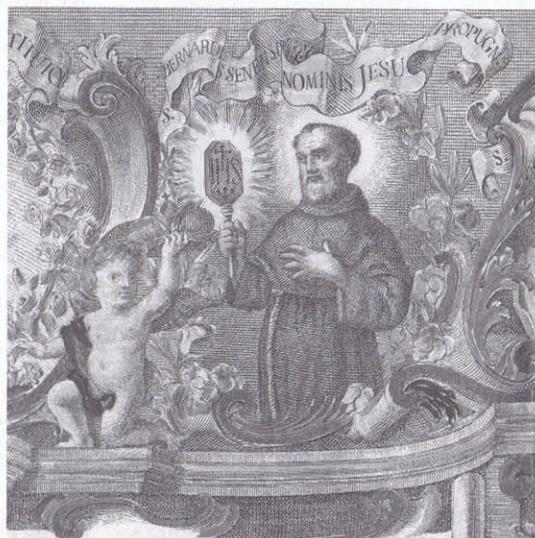
Iconografia. Figure e segni di protezione celeste/135

## San Bernardino da Siena contro il gioco d'azzardo

di Elisabetta Gulli Grigioni

San Bernardino da Siena (1380-1444) viene raffigurato con il saio francescano e suoi attributi identificatori sono tre mitrie collocate generalmente ai piedi a significare il triplice rifiuto alla nomina a vescovo e un disco (talvolta sostituito da una tavoletta rettangolare) circondato da dodici raggi serpeggianti, recante il trigramma cristologico IHS (o JHS o YHS) su fondo azzurro e oro, causa di grande impulso, in Italia e in Europa, alla devozione al Nome di Cristo che rappresenta.

Scrisse trattati teologici, organizzò scuole di teologia ed ebbe risultati straordinari come predicatore attento ai gravi problemi del suo tempo: contro lotte politiche, usura, avarizia, superstizione, gioco d'azzardo. Quest'ultimo tema, che portò alla eliminazione e al rogo di oggetti ritenuti peccaminosi e tra questi di carte da gioco, darà luogo a un racconto in cui si è voluto scorgere l'origine dei "santini". Si narra infatti che durante una predica seguita da distruzione di oggetti legati al gioco d'azzar-



San Bernardino da Siena. Particolare da un grande diploma francescano, incisione su rame colorata a mano (cm 53x39). Datazione manoscritta 1853.

do, san Bernardino, a un artigiano produttore di carte da gioco che si sentiva economicamente rovinato, abbia suggerito di fabbricare tavolette recanti il mono-

gramma di Cristo simili a quelle che lui mostrava durante le sue trascinate predicazioni, logo sacro frequente poi nelle immagini sette-ottocentesche. Con

una di tali tavolette in ostensione il santo è raffigurato nell'immagine qui proposta, particolare estrapolato da un diploma/benedizione, incisione su rame di grande dimensione (53x39 cm) con coloritura a mano e datazione manoscritta 1853, che nella sua completezza rappresenta, disposti a cornice attorno a un testo esplicativo, i maggiori santi francescani.

Al rapporto tra religione e gioco d'azzardo sono state dedicate precedenti rubriche (110,111,112) e ad esse vorrei aggiungere come consiglio di approfondimento due libri: *Il gioco e il peccato* di Luigi Ceccarelli (Bologna, il Mulino, 2003) e, a cura di Domenico Scafoglio, *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo* (Cava de' Tirreni, Marlin Editore, 2004. Atti dell'omonimo Convegno di studio organizzato dall'Università di Salerno). Ma vorrei anche cogliere da quest'argomento tanto attuale e angosciante l'occasione per ricordare che a Ravenna, allo spazio Vulkano di San Bartolo, nei trascorsi gior-

ni di febbraio, è stata messa in scena dal Teatro delle Albe, la rappresentazione *Slot Machine*, che vede in scena, in un monologo scritto da Marco Martinelli ideato con Ermanna Montanari, l'attore Alessandro Arganni. Il libretto di Marco Martinelli (con testo a fronte in inglese e postfazione di Marco Dotti, Luca Sossella Editore) permette di soffermarsi doverosamente, in un momento di dolorosa attualità dell'argomento per la nostra società, sul personaggio teatrale avvolto inesorabilmente nelle spire della dipendenza patologica dal gioco. Per esempio, sulla prima fatale attrazione iniettata nel protagonista dai colori, dalle luci, dai simbolismi esoterici subdolamente sovrapposti, come mortifera maschera, ai meccanismi della perdizione, morte travestita da vita: *Ero partito da lì/Da quella macchinetta/Simboli dell'antico Egitto/Che mica sapevo cos'erano/Ondine serpenti cleopatre/Non lo so neanche adesso/E il bonus scattava con la chiavetta/Il simbolo della Vita immortale.*

