

BIBLIOTECA DELL'ARCADIA



Atti e Memorie
dell'Arcadia

6

2017



ROMA

EDIZIONI DI STORIA E LETTERATURA

«Atti e Memorie dell’Arcadia» è una pubblicazione con revisione paritaria

«Atti e Memorie dell’Arcadia» is a Peer-Reviewed Publication

Direttore

Rosanna Pettinelli

Comitato scientifico

Savio Collegio dell’Arcadia: Rosanna Pettinelli, custode generale, Rino Avesani, procuratore, Maurizio Dardano, Nicola Longo, Francesco Sabatini, Luca Serianni, consiglieri, Riccardo Gualdo, segretario, Eugenio Ragni, tesoriere, Fiammetta Terlizzi, direttrice della Biblioteca Angelica

Maurizio Campanelli, Claudio Ciociola, Maria Luisa Doglio, Julia Hairston, Harald Hendrix, María de las Nieves Muñiz Muñiz, Manlio Pastore Stocchi, Franco Piperno, Paolo Procaccioli, Albert Russell Ascoli, Emilio Russo, Corrado Viola, Alessandro Zuccari

Redattore editoriale

Pietro Petteruti Pellegrino

L’Editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze in favore degli aventi diritto

ISSN 1127-249X
ISBN 978-88-9359-104-1
eISBN 978-88-9359-105-8

© Accademia dell’Arcadia, 2017

*È vietata la copia, anche parziale e con qualsiasi mezzo effettuata
Ogni riproduzione che eviti l’acquisto di un libro minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza*

Tutti i diritti riservati

EDIZIONI DI STORIA E LETTERATURA

00165 Roma - via delle Fornaci, 38
Tel. 06.39.67.03.07 - Fax 06.39.67.12.50
e-mail: redazione@storiaeletteratura.it
www.storiaeletteratura.it

STEFANIA MACIOCE

Tarocchi e carte francesi: immagini di giocatori e carte da gioco tra XV e XVII secolo

Dante apre il VI canto del *Purgatorio* con una condanna del gioco attraverso l'immagine del vincitore a zara (un gioco simile a quello dei dadi), che dona parte della vincita alla folla¹; analogamente, un sonetto di Petrarca² diviene in seguito fonte così autorevole da essere citato ancora nel Settecento, come si ricava da un'acquaforte di Nicolò Cavalli³.

Sin dal Medioevo, dunque, le autorità civili e religiose condannano l'azzardo, con particolare riferimento ai giochi di carte e di dadi; viceversa all'interno della corte rinascimentale si esplica il recupero positivo della pratica del gioco, messo in atto attraverso regole precise; i giochi di carte, specie dei tarocchi, acquistano in tale contesto il valore di una sfida intellettuale, ma anche di virtù etica, similmente a quanto accadeva nell'ambito dei tornei. Castiglione, nel primo libro del *Cortegiano*, pubblicato nel 1528,

¹ *Purg.* VI 1-9: «Quando si parte il gioco de la zara, | colui che perde si riman dolente, | repetendo le volte, e tristo impara; | con l'altro se ne va tutta la gente; | qual va dinanzi, e qual di dietro il prende, | e qual dallato li si reca a mente; | el non s'arresta, e questo e quello intende; | a cui porge la man, più non fa pressa; | e così da la calca si difende» (cito da D. ALIGHIERI, *Purgatorio*, a cura di G. Petrocchi, Milano, Mondadori, 1967).

² *Rvf* 7: «La gola e 'l somno et l'otiose piume | ànno del mondo ogni virtù sbandita, | ond'è dal corso suo quasi smarrita | nostra natura vinta dal costume; | et è sì spento ogni benigno lume | del ciel, per cui s'informa humana vita, | che per cosa mirabile s'addita | che vòl far d'Elicona nascer fiume. | Qual vaghezza di lauro, qual di mirto? | Povera et nuda vai philosophia, | dice la turba al vil guadagno intesa. | Pochi compagni avrai per l'altra via: | tanto ti prego più, gentile spirito, | non lassar la magnanima tua impresa» (cito da F. PETRARCA, *Canzoniere*, testo critico e introduzione di G. Contini, annotazioni di D. Ponchirolì, Torino, Einaudi, 1964).

³ L'originale è conservato nella Pinacoteca Repposi di Chiari (Brescia). In esso l'iscrizione che accompagna l'immagine dei giocatori cita i primi due versi del sonetto di Petrarca, ma sostituisce il *sonno* con il *gioco*: «La gola, e 'l gioco, e l'ociose piume | hanno del mondo ogni virtù sbandita. Petrar.».

rivendica, infatti, i valori simbolici delle carte e, con essi, la pratica del gioco come componente fondamentale dell'educazione dell'uomo di corte.

Un primo lavoro di tematizzazione e di lettura critica del gioco risale al celebre *Homo Ludens* che Johan Huizinga pubblicò nel 1934⁴, un'affascinante disamina che interpreta il gioco come attività insita nelle manifestazioni essenziali di ogni cultura, poiché l'ambito ludico stimola l'ingegno, la perspicacia e l'inventiva, ma rimanda anche a valori etici come la lealtà verso l'avversario. Le regole del gioco costituiscono, dunque, un ordine comportamentale per l'individuo. Nel 1958 il sociologo e critico letterario francese Roger Caillois pubblicava un saggio sul gioco⁵, definendone una prima classificazione: tale pratica per lo studioso si qualifica come attività libera, poiché il giocatore è libero di partecipare, mentre un gioco obbligato tende a perdere la sua natura, separata, circoscritta cioè, entro limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo; incerta, dato che lo svolgimento e il risultato non possono essere predeterminati; e in fine improduttiva, poiché in linea teorica il gioco non crea beni né elementi di novità, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita. Il gioco è poi un'attività regolata, sottoposta cioè a convenzioni che instaurano momentaneamente una legislazione nuova e fittizia: nella sua attuazione vige infatti la consapevolezza di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

Caillois formulava inoltre una prima classificazione dei giochi in categorie distinte, corrispondenti ognuna ad una situazione contestuale e psicologica: il gioco agonistico, *agon*, inteso come competizione; il gioco legato al caso, *alea*; il gioco mimetico, *mimicry*, inteso come vertigine soggetta a forze estranee⁶.

Categorie diverse l'una dall'altra, ma rispondenti a due impulsi primari diametralmente opposti, confluenti nella *paidia*, il gioco senza regole che esprime improvvisazione, e nel *ludus*, ovvero il gioco che ha luogo secondo regole, proteso a disciplinare la *paidia*. Sia Huizinga che Caillois pongono

⁴ J. HUIZINGA, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spiellementes der Kultur*, Amsterdam, Pantheon Akademische Verlagsanstalt, 1939 (ed. it. 1946).

⁵ R. CAILLOIS, *Les jeux e les homme. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958 (ed. it. 1981).

⁶ *Agon* riguarda tutti quei giochi in cui due o più concorrenti mettono in atto le proprie abilità fisiche o mentali, con lo scopo di prevalere sull'altro. *Alea* come il termine latino indica il caso. Diversamente dall'*agon*, nell'*alea* l'esito dipende da volontà esterna a quella del giocatore. Il termine inglese *mimicry* indica la mimica, terza categoria, che presuppone l'accettazione di fondo di una realtà temporanea e fittizia, che coinvolge giocatore e pubblico (come nel carnevale), e *ilynx* (gorgo, vertigine), dove il piacere è rappresentato da una ricerca di panico (luna park).

in luce il valore sociale del gioco, poiché esso ha una funzione formativa e intellettuale, in rapporto ai contesti storici e culturali ove ha luogo. Secondo Caillois inoltre *agon* e *alea* sono distintivi delle società moderne, poiché presuppongono un elemento organizzatore e la loro contrapposizione evidenzia la pertinenza a contesti sociali diversi ed esclusivi. L'*agon* riflette una gara di capacità e implicitamente di virtù, viceversa l'*alea* è una gara affidata alla fortuna che non contempla abilità specifiche.

I giochi da tavolo, in particolare, divengono oggetto di molteplici rappresentazioni figurative, secondo un iter iconografico di carattere trasversale: l'eredità del mondo antico, che esaltava l'agone come campo dimostrativo delle qualità individuali, è ben presente sia nel Medioevo sia nel Rinascimento come manifestazione ludica di classi sociali elevate, intente a osservare regole comportamentali, come ad esempio nel gioco degli scacchi o appunto dei tarocchi.

Introdotti in Spagna dagli arabi intorno all'XI secolo, i tarocchi sono illustrati nel codice di Alfonso X, un trattato sugli scacchi che commenta, attraverso miniature, come l'elaborato gioco sia di pertinenza pressoché esclusiva della corte. Il frate domenicano Iacopo da Céssole, intorno al 1300, elabora il *Ludus scacchorum* o *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum*: si tratta di quattro trattati di carattere moraleggiante sugli scacchi⁷. Ogni parte del *Ludus* è introdotta da un breve prologo in cui l'autore fa derivare il testo da un ciclo di sermoni predicati al popolo e fissati in un libro, a istanza di molti suoi confratelli e di alcuni laici. Il primo trattato motiva, nei toni di un reggimento del principe, l'invenzione del gioco degli scacchi da parte del filosofo Xerses, come un metodo per correggere gli eccessi del re Evil-Merodach, figlio di Nabucodonosor. I due trattati successivi sono dedicati all'esposizione delle virtù e dei vizi individuati nei singoli pedoni, che rappresentano gli stati del mondo e le virtù che gli abitanti del reame sono tenuti a perseguire. Il quarto trattato discute del gioco degli scacchi in generale, riassumendo le caratteristiche dei singoli pezzi, visti questa volta in movimento e in relazione alle qualità sociali e morali del soggetto rappresentato in ciascuno dei pezzi. L'opera conobbe larga fortuna fino alla fine del XV secolo, come testimoniano oltre 250 manoscritti latini finora segnalati; dalla traduzione catalana, alle tre francesi, alle cinque in tedesco, e ancora dalle versioni olandese, svedese e ceca, fino ai volgarizzamenti italiani; varie edizioni a

⁷ Si segnala la lettura allegorica di A. LABRIOLA, "Allegoria del Buon Governo" nel Libro del gioco degli scacchi di *Jacopo da Cessole*, «Paragone», LXV, 2014, nr. 769-771, s. III, fasc. 114-115, pp. 54-65.

stampa, almeno una ventina, in inglese, latino, tedesco, olandese, francese, italiano, spagnolo, si succedettero fino alla metà del XVI secolo a partire dalla traduzione inglese stampata da William Caxton nel 1474⁸.

Oltre alle regole, gli scacchi mettono in campo l'ingegno individuale nonché le distinzioni sociali: i pedoni infatti rappresentano il popolo, mentre i pezzi pesanti, come il re, la dama o la torre, l'aristocrazia. Le pregevoli miniature quattrocentesche della Biblioteca Nazionale di Parigi⁹, ad esempio, commentano la leggenda di Tristano e Isotta e gli scacchi documentano visivamente il passatempo delle dame e dei cavalieri di corte.

Nel Cinquecento il gioco rientra tra le pratiche delle classi sociali più elevate, come documenta il noto dipinto del 1555 di Sofonisba Anguissola conservato nel National Museum di Poznan in Polonia¹⁰. Tra le prime pittrici italiane del Rinascimento e affermata ritrattista a soli venti anni, ella si ritrae con le sorelle Lucia, Minerva, Europa e l'anziana domestica. Le fanciulle giocano in un giardino e la mimica, come l'incrocio di sguardi, suggeriscono, accortamente, una corrente interlocutoria che coinvolge anche lo spettatore. Lucia si rivolge all'osservatore e ha appena mangiato la regina nera di Minerva, che, a sua volta, alza la mano in gesto di disappunto o di resa, mentre la piccola Europa sorride divertita: nel dipinto la posizione degli scacchi non appare casuale, ma rappresenta un momento saliente della partita. I *Due giocatori di scacchi*, dipinti da Ludovico Carracci intorno al 1590 e oggi conservati nella Gemäldegalerie di Berlino¹¹, dimostrano poi,

⁸ W. CAXTON, *Game and Playe of the Chesse* [1474], introduzione di W. E. A. Axon, Londra, Elliot Stock, 1883. Sulla diffusione e sulla rappresentazione degli scacchi in Italia nel Medioevo vd. A. CHICCO – A. ROSINO, *Storia degli scacchi in Italia: dalle origini ai giorni nostri*, Venezia, Marsilio, 1990, pp. 3-50; R. A. MÜLLER, *Il gioco degli scacchi come metafora della società tardo medievale*, «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», 1, 1995, pp. 114-125; L. SPECIALE, *Ludus scachorum: il gioco dei re. Forma e iconografia degli scacchi tra l'Italia meridionale e l'Europa*, in *L'enigma degli avori medievali da Amalfi a Salerno*, a cura di F. Bologna, 2 tt., Pozzuoli, Paparo, 2007-2008, I, pp. 203-229; *Gli scacchi e il chiostro. Atti del Convegno nazionale di Studi, Brescia, 10 febbraio 2006*, a cura di A. Baronio, Brescia, Fondazione Civiltà Bresciana, 2007.

⁹ *Tristano e Isotta giocano a scacchi*, codice miniato, Francia, sec. XV, Paris, Bibliothèque Nationale de France, Français 102, f. 66; *Tristano e Isotta bevono il filtro giocando a scacchi*, codice miniato, Francia, sec. XV, Paris, Bibliothèque Nationale de France, Français 112 (1), f. 239.

¹⁰ Vd. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/The_Chess_Game_-_Sofonisba_Anguissola.jpg. Cfr. S. FRANCONI, *Iconografia del gioco nel Cinquecento*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, *Atti del Convegno, Pienza, 10 – 14 settembre 1991*, 2 tt., Roma, Salerno, 1993, I, pp. 251-268: 258-259.

¹¹ Vd. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Ludovico_Carracci_-_Giocatori_di_scacchi.jpg.

in termini figurativi, come a partire dalla fine del Cinquecento l'uso degli scacchi sia ormai comune a diversi strati della società.

Un percorso analogo si riscontra in un altro gioco da tavolo, quello dei tarocchi: tra il 1450 e il 1455 il Maestro dei Giochi Borromeo descrive, in un linguaggio tardogotico, i passatempi della corte, tra cui i tarocchi¹². In questo tipo di mazzo, una valenza particolare viene data alla carta del Matto: questa figura, infatti, può valere tutto o niente. Non è una carta di presa né può vincere sulle altre carte, rispetto alle quali si differenzia radicalmente, in maniera analoga a quanto accade al folle emarginato dal contesto sociale. Il concetto della sensata e insensata pazzia permea, del resto, l'intera struttura dei tarocchi: definiti più spesso *trionfi* o *arcani maggiori*, essi si differenziano dagli *arcani minori*, cioè le carte numerate. L'irragionevole stoltezza, cioè la ricerca dei piaceri, del successo e dei beni materiali, conduce l'uomo alla perdizione, mentre un atteggiamento assennato lo induce a mitigare il suo senso di solitudine, accettando Dio e lavorando per uniformarsi alla sua santa volontà, in linea con i testi biblici: «homo sanctus in sapientia manet sicut sol | nam stultus sicut luna mutatur»¹³.

Dalla fine del Quattrocento il *Ludus Triumphorum* viene chiamato *Ludus Tarochorum*, cioè gioco dei tarocchi e, per definire le sole carte trionfali, gli autori dei trattati adottano diciture diverse: *Triumphus de' Tarrochi* oppure soltanto *Trionfi*¹⁴.

Nel 1543 Ortensio Lando, nel Paradosso V, dal titolo *Meglio è d'esser pazzo che savio*, sembra orientarsi verso l'*Elogio della Follia* di Erasmo, pub-

¹² Cfr. C. BARLETTA, *Iconografia del gioco nel Quattrocento*, in *Passare il tempo*, I, pp. 239-250; 243-244; S. BUGANZA, *Palazzo Borromeo. La decorazione di una dimora signorile milanese al tramonto del Gotico*, Milano, Scalpendi, 2008, pp. 141-154.

¹³ *Sir 27, 12* (cito da *Biblia Sacra iuxta vulgatam versionem*, adiuvantibus B. Fischer, I. Gribomont, H. F. D. Sparks, W. Thiele, recensuit et brevi apparatu critico instruxit R. Weber, editionem quartam emendatam cum sociis B. Fischer, H. I. Frede, H. F. D. Sparks, W. Thiele, preparavit R. Gryson, Stuttgart, Deutsche Bibelgesellschaft, 1994).

¹⁴ Nel Quattrocento con la parola *Triumphus* era designato il gioco composto dalle ventidue carte allegoriche in abbinamento alle cinquantasei fra carte di corte e numerali, per un totale di settantotto carte: il termine sembra citato per la prima volta nell'ambito della corte estense. Per notizie di carattere generale rimando al sito web dell'Associazione Culturale «Le Tarot» (<http://www.associazioneletarot.it>), alla pagina <http://www.letarot.it/page.aspx?id=111>; invece per un approccio più approfondito al tema vd. G. BERTI, *Tarocchi: le carte del destino*, a cura di G. Berti, P. Marsili, A. Vitali, Faenza, Edizioni Le Tarot, 1988; L. NADIN, *Carte da gioco e letteratura tra Quattrocento e Ottocento*, Lucca, Maria Pacini Fazzi, 1997; R. LUBERTI, *Dai trionfi miniati del XV secolo ai tarocchi stampati del XVI*, «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», 9, 2003, pp. 178-193; G. ZORLI, *Tarocchi e carte nel Rinascimento: racconti*, Sala Bolognese (Bologna), Forni, 2013.

blicato nella sua traduzione volgare a Venezia nel 1539. Lando prorompe in una lode all'inventore dei tarocchi, da lui stimato ingegnoso per aver creato un insieme di carte in grado di favorire la vittoria in base al loro valore di presa, ma anche per aver conferito al Folle un ruolo onoratissimo:

Considro [*sic*] alle volte che l'inventore delle carte fusse uomo più di quel che si stima ingegnoso, poi che non solo fa che le virtù: giustizia, temperanza, fortezza, danari, bastoni, e simili cose giostrino e insieme chi di loro più si vaglia contendono, l'un vincendo, e l'altro rimanendo vinto, ma fatto ha di più, che 'l pazzo abbi in cotal giuoco onoratissimo luogo¹⁵.

In Italia i tarocchi hanno il loro centro di produzione e diffusione nella Ferrara estense, dove era un caratteristico passatempo della corte, condotto come un gioco amoroso di società, che coinvolgeva regnanti, dame e cortigiani¹⁶. I *Tarocchi*, o i *Trionphi de Tarocchi* venivano commissionati a pittori e miniatori ed erano originariamente accompagnati da versi dedicati alle dame ferraresi, associate ognuna ad uno specifico trionfo. La fortuna di questo gioco, che seguiva dunque regole precise e che al tempo era privo dell'odierno aspetto divinatorio, durò a Ferrara fino alla fine del secolo XVI: basti citare Laura Dianti, favorita di Alfonso d'Este che, alla morte del Duca, si ritirò, con la sua piccola corte frequentata anche da Tasso, nella dimora del Verginese «a giocar Tarocchi in Delizia» come riporta un documento del 1554¹⁷. All'epoca si giocava con un mazzo di settantotto carte e i giochi possibili erano molteplici, fra questi principalmente il modo verbale: si usavano cioè le carte per immedesimarsi in ruoli diversi, in base ai quali comporre discorsi o rispondere a questioni, specie di ambito amoroso. Al

¹⁵ O. LANDO, *Paradossi, cioè sentenze fuori del comun parere*, a cura di A. Corsaro, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 2000, p. 127. I *Paradossi* escono in prima edizione a Lione nel 1543 (vd. ID., *Paradossi*, Ristampa dell'edizione Lione 1543, presentazione di E. Canone e G. Ernst, Pisa – Roma, Istituti Editoriali e Poligrafici Internazionali, 1999) e poi varie volte a Venezia tra il 1544 e il 1545: cfr. U. ROZZO, I “*Paradossi*” di Ortensio Lando tra Lione e Venezia e il loro contenuto teologico, «La Bibliofilia», CXIII, 2011, 2, pp. 175-209.

¹⁶ Per un approfondimento vd. *Le carte di corte: i tarocchi. Gioco e magia alla corte degli Estensi. Catalogo della mostra, Ferrara, Castello Estense, Casa di Stella dell'Assassino, settembre 1987 – gennaio 1988*, a cura di G. Berti e A. Vitali, Bologna, Nuova Alfa Editoriale, 1987.

¹⁷ Da dati archivistici risulta la spesa per l'acquisto di un mazzo di carte e di tarocchi, elencata sotto l'anno 1554: «13 luglio: Alla detta Signora soldi 10 marchesani per Sua Signoria ad uno che fa carte per il preti de uno paro de carte et uno paro de tarochi mandati al Vergenese a Sua Signoria per Alberto Basso suo lavoratore, £. 0.10.0» (Archivio di Stato di Modena, Amministrazione dei Principi, reg. 1063, *Zornali de li denari contanti* [di Laura Dianti], c. CXXI).

tipo verbale appartenevano i *Tarocchi* di Matteo Maria Boiardo, datati tra 1469 e il 1478¹⁸, e più tardi i *Motti* di Pietro Bembo, del 1507¹⁹.

Borso d'Este, primo duca di Ferrara, si dimostrò particolarmente amante dei giochi di carte e Boiardo, ispirato dai *Trionfi* petrarcheschi, compose i *Tarocchi* nel 1461, durante un soggiorno presso la corte. Nel componimento il letterato associa alcuni versi in una sorta di gioco verbale ove figurano quattro passioni umane, inerenti la vita amorosa: le ore, simboleggiate dai dardi, ovvero le spade; i vasi o coppe, simbolo di speranza; la gelosia, figurata dagli occhi, cioè i denari, e il timore rappresentato dai flagelli, o bastoni. Ogni terzina delle quaranta carte numerali indicava nel primo verso il numero, ma anche la qualità cui il seme si riferiva, riconoscibile nelle singole personalità di chi prendeva parte al gioco. Tra i tarocchi più famosi, immagine emblematica dei costumi della corte quattrocentesca, vi sono quelli, divisi in vari mazzi, detti *Visconti-Sforza*²⁰; altrettanto celebri i cosiddetti *Tarocchi del Mantegna*, noti attraverso due serie d'incisioni italiane del XV

¹⁸ R. RENIER, *Tarocchi di Matteo Maria Boiardo*, Bologna, Zanichelli, 1894; M. M. BOIARDO, *Tarocchi*, a cura di S. Foà, Roma, Salerno Editrice, 1993, pp. 29-62; pp. 63-77; Id., *I tarocchi*, in *Tutte le Opere*, a cura di A. Zottoli, 2 voll., Milano Mondadori, 1936-1937, II, pp. 752-753; C. BALDI, *I tarocchi del Boiardo nella cultura rinascimentale*, «ACME Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Milano», LXI, 2008, fasc. 3, pp. 77-108 (<http://www.ledonline.it/acme/allegati/Acme-08-III-04-Baldi.pdf>).

¹⁹ P. BEMBO, *Motti inediti e sconosciuti di m. Pietro Bembo*, a cura di V. Cian, Venezia, Tipografia dell'Ancora, I. Merlo editore, 1888.

²⁰ Il mazzo di tarocchi più antico risulta essere quello *Visconti di Modrone*, dal nome del ramo cadetto della famiglia Visconti a cui è appartenuto, detto anche *Cary-Yale*, perché ha fatto parte della collezione di carte da gioco storiche della famiglia Cary, confluita nel 1967 nella Biblioteca Beinecke dell'Università di Yale. Fu commissionato da Filippo Maria Visconti alla metà del Quattrocento (esistono 67 soggetti). Il mazzo *Brera Brambilla*, così chiamato in quanto fu Giovanni Brambilla ad acquistare le carte a Venezia nell'anno 1900, è di proprietà della Pinacoteca di Brera (Milano) dal 1971 e fu probabilmente commissionato da Francesco Sforza a Bonifacio Bembo nel 1463. È composto da 48 carte con due soli trionfi, l'Imperatore e la Ruota della Fortuna. Il mazzo *Pierpont-Morgan Bergamo*, detto anche *Colleoni-Baglioni* o *di Francesco Sforza*, risale al 1451 circa. Sono rimaste 74 carte: 35 si trovano nella biblioteca Pierpont-Morgan a New York, 26 presso l'Accademia Carrara di Bergamo e 13 fanno parte della collezione privata della famiglia Colleoni di Bergamo. Vd. *I tarocchi dei Visconti*, a cura di G. Mandel, Bergamo, Monumenta Longobardica, 1974; G. MELUZZANI, *I tarocchi dei Visconti e Bonifacio Bembo: il mazzo di Yale*, Milano, Shell Italia, 1981; *I tarocchi: il caso e la fortuna. Bonifacio Bembo e la cultura cortese tardogotica. Catalogo della mostra, Milano, Pinacoteca di Brera, 23 settembre – 12 dicembre 1999*, a cura di S. Bandera, Milano, Electa, 1999; *“Quelle carte de triumphs che se fanno a Cremona”. I Tarocchi dei Bembo: dal cuore del Ducato di Milano alle corti della valle del Po. Catalogo della mostra, Milano, Pinacoteca di Brera, 20 febbraio – 7 aprile 2013*, a cura di S. Bandera, M. Tanzi, Milano, Skira, 2013.

secolo, dette E e S, di probabile scuola ferrarese e attribuiti a due artisti differenti, dubitativamente identificati con Parrasio Micheli e Baccio Baldini²¹.

I tarocchi in realtà non erano carte da gioco, né – come s'è detto – venivano utilizzati per la divinazione: sebbene non sia sopravvissuta alcuna documentazione effettiva sul loro uso, essi costituivano uno strumento educativo finalizzato a rappresentare una concezione del mondo in gran parte ancora medievale. Le carte, organizzate in cinque sequenze numerate, facevano riferimento alle condizioni umane, suggerendo forse una riflessione in termini filosofici.

Il gioco dei tarocchi era poi molto comune e noto tra i letterati più famosi, come ad esempio l'Ariosto, che, nell'opera in prosa *Cassaria*, rappresentata per la prima volta nella corte di Ferrara il 5 marzo 1508, prospetta il dialogo fra il vecchio Crisobolo e il servo Volpino: qui il poeta fa pronunciare al vecchio genitore una satira contro il malcostume dei funzionari governativi perditempo che si dedicavano al gioco, piuttosto che al bene pubblico. Ariosto critica il gioco citando i tarocchi, che evidentemente hanno abbandonato il circuito privilegiato della corte:

L'usanze di costor, che ci governano;
 Che quando in ozio son soli, o che perdono,
 Il tempo a scacchi o sia a tarocco, o a tavole
 O le più volte a flusso e a sanzo, mostrano,
 Allora, d'esser più occupati²².

La distinzione fra tarocchi e trionfi è ben evidenziata in seguito da Francesco Berni: «[...] proprio di tarocco colui a chi piace questo gioco; ché altro non

²¹ Si riscontra l'uso di parole del dialetto veneto, per esempio il vocabolo *Doxe* (Doge), come pure questo elemento e la ricorrenza della laguna negli sfondi fa ipotizzare piuttosto Venezia, o quantomeno una produzione ferrarese per il mercato veneto. E, da 1 a 10, Apollo e le muse; D, da 11 a 20, le arti liberali; C, da 21 a 30, i principi cosmici e le virtù cristiane; B, da 31 a 40, i pianeti; A, da 41 a 50, le sfere celesti e Dio. Sui *Tarocchi del Mantegna* vd.: E. CALANDRA, *I Tarocchi detti del Mantegna*, Pavia, Torchio de' Ricci, 1992; G. BERTI, *I cosiddetti Tarocchi del Mantegna*, in *A casa di Andrea Mantegna: cultura artistica a Mantova nel Quattrocento. Catalogo della mostra, Mantova, Casa del Mantegna, 26 febbraio – 4 giugno 2006*, Milano, Silvana, 2006, pp. 298-307. Si segnala anche una lettura in chiave cabalistica di recente pubblicazione: E. MARTINI, *I "Tarocchi del Mantegna": una "nuova" lettura di un percorso di cinquanta porte*, «Interpres», s. II, XVIII, 2015, 33, pp. 44-73.

²² Atto IV, scena II, vv. 1915-1920 (cito da L. ARIOSTO, *Le commedie*, a cura di A. Gareffi, 2 voll., Torino, Utet, 2007). Italo Calvino (1923-1985) ebbe grande interesse per i poemi del Rinascimento e un interesse particolare per l'*Orlando furioso*: la complessa trama del poema cavalleresco è infatti una sorta di gioco di ruolo le cui vicende si diramano e si intersecano di continuo in molteplici direzioni.

vuol dir tarocco che ignocco, sciocco, balocco, degno di star fra fornari e calzolari e plebei»²³. Pochi anni dopo Girolamo Cardano, nel suo *Liber de Ludo Aleae* stilato nel 1526, riporta, assieme a tanti altri, i Trionfi, i Tarocchi e i *Triumfeti*, forse un gioco a sé stante, con regole diverse²⁴; è inoltre interessante constatare come Cardano intenda consigliare l'uso del gioco d'azzardo come rimedio all'angoscia esistenziale. Liberatori, in tal senso, sono i diversi giochi da lui suggeriti, contrassegnati dal completo abbandono alla fortuna, come *primiera, fluxus, basetta, triumphus, trapola, tarocchi, sbaraglio e sbaraglino, to cadiglio, canis Martius*. Una condanna del gioco dei tarocchi non sembra risultare dagli Statuti cittadini, severi sin dal Medioevo riguardo al gioco d'azzardo, tuttavia il suggerimento di Cardano indica il graduale trasferimento del gioco dei tarocchi nel circuito popolare dei vari giochi di fortuna²⁵.

Il gioco dei tarocchi abbandona gradualmente l'ambito ristretto della corte, perdendo il suo connotato elitario e colto, per divenire una moda diffusa tra i diversi strati sociali, tanto da sollevare critiche e giudizi aspri. La condanna più famosa fu quella del frate domenicano Savonarola e dei suoi seguaci (detti piagnoni, cioè bigotti), i quali, dopo la cacciata dei Medici da Firenze, sequestrarono e bruciarono migliaia di oggetti ritenuti peccaminosi nel falò delle vanità, avvenuto in piazza della Signoria il 7 febbraio 1497, martedì grasso di carnevale.

Pochi anni dopo, nel 1536, Pietro Aretino scriverà il *Dialogo nel quale la Nanna insegna alla Pippa*²⁶, sostenendo che il gioco è legato ad una realtà diabolica: egli invita a non possedere né carte né dadi. Nel *Dialogo del giuoco* del 1543, opera oggi nota con il titolo seicentesco di *Le carte parlanti*, egli evidenzia gli aspetti negativi del gioco e, in aperta ottemperanza ai dettami ecclesiastici, l'autore sottolinea come le carte alimentino bestemmie, ladrocinii, inganni e lussurie²⁷. Tuttavia l'uomo di corte emerge, se pur celato, perché

²³ F. BERNI, *Capitolo del Gioco della Primiera col commento di messer Pietropaulo da San Chirico* [1526], edizione online a cura di E. Chiorboli, Banca Dati Nuovo Rinascimento, 2001, p. 18 (<http://www.nuovorinascimento.org/nrinasc/testi/pdf/berni/primiera.pdf>).

²⁴ G. CARDANO, *Liber de Ludo Aleae* [1526], a cura di M. Tamborini, Milano, Franco Angeli, 2006, cap. XXV.

²⁵ L'attrazione degli accaniti giocatori verso il gioco dei *Trionfini* era tale ad esempio da produrre conseguenze assai negative e diverse sono le testimonianze al riguardo, come risulterà in seguito dai documenti d'archivio veneziani del 1732, 1753 e 1768.

²⁶ P. ARETINO, *Dialogo nel quale la Nanna insegna a la Pippa*, [1536], in *Sei giornate*, a cura di A. Romano, Milano, Mursia, 1991.

²⁷ *Dialogo di PIETRO ARETINO nel quale si parla del gioco con moralità piacevole*, In Venetia, per Giovanni de' Farri, et fratelli, 1543. Vd. ID., *Le carte parlanti*, a cura di G. Casalegno e G. Giaccone, Palermo, Sellerio, 1992; P. PROCACCIOLI, «Così fan tutti». *Le carte "parlanti"*

i tarocchi, ovvero le “carte parlanti”, conversano tra loro, confutando la tradizione che li definiva un’invenzione demoniaca; secondo l’autore le carte possono in realtà occultare un messaggio morale di origine divina e sono potenzialmente rivelatrici di misteri arcani. Nell’opera si coglie un’esperienza cruciale della complessa carriera letteraria di Aretino, il quale, con l’arma della satira e attraverso il ricorso a un linguaggio bizzarro e sorprendente, mette in scena una sorta di elogio delle carte, nel tentativo di sfatarne la presunta origine demoniaca e di dipingere, al tempo stesso, un affresco caricaturale della società coeva, travolta dalla passione per gli intrattenimenti ludici. In ambito cinquecentesco, inoltre, il *Dialogo del giuoco* è un testo fondamentale per lo studio dei tarocchi. Oltre ai significati riferiti alle singole carte e al loro insieme, lo scritto riflette una visione personale dell’autore, tesa a dileggiare la società del tempo, e costituisce un giacimento inesauribile di informazioni per venire a conoscenza dei diversi giochi di carte in uso. Nel testo, infatti, le Carte raccontano, celiano, ammirano e disapprovano, non limitandosi ad essere un semplice valore numerico: il dialogo spazia sugli argomenti più disparati, con digressioni, aneddoti e racconti. Vi compaiono personaggi dell’epoca, prevalentemente potenti, soldati e banchieri, ma anche artisti, borghesi e mercanti, amici o conoscenti di Aretino, che si ritrovano a giocare anche con le nuove carte, quelle francesi. Come dicono le Carte, i «corbachioni ci gracchion già ne le orecchie, dicendo che dovevamo, ne la interpretazione de i trionfi, interpretare anco il perché ne le carte sono le coppe, i bastoni, i danari, le spade, i fanti, i cavalli e i re»²⁸. Si apprendono così i nomi dei giochi: *primiera, bassetta, trappola, ronfa, flusso, salticchione, spizzica* e via di seguito. E le Carte divengono le protagoniste di un singolare dialogo a due, precorrendo un’astrazione che, a distanza di secoli, sarà propria di diversi scrittori. Da Dodgson, più noto come Lewis Carroll, che nel romanzo fantastico *Alice’s Adventures in Wonderland*, pubblicato nel 1865, dà vita alla corte di cuori, presentati come autorevoli personaggi nell’itinerario onirico della protagonista, a *Il castello dei destini incrociati*, dove Calvino trae ispirazione dal percorso narrativo ariostesco, per costruire il testo come un gioco di illustrazioni tratte dalle immagini di un famoso mazzo di tarocchi²⁹.

di Pietro Aretino, «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», 19-20, 2013-2014 (stampa 2016), pp. 106-116.

²⁸ ARETINO, *Le carte parlanti*, p. 101.

²⁹ L. CARROL, *Alice’s Adventures in Wonderland*, Macmillan and Co., London, 1865; I. CALVINO – S. SAMEK LUDOVICI, *Tarocchi. Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, Franco Maria Ricci, Parma, 1969; I. CALVINO, *Il castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino, 1973.

Nell'estate del 1582 Giordano Bruno compone il *Candelaio*³⁰, dedicato ad una misteriosa Morgana, nel quale stabilisce per la prima volta una relazione, divenuta poi consueta, tra tarocchi e magia, cui si rivolgono, a detta dell'autore, molti popolani di Napoli.

Un secolo dopo il gesuita Emanuele Tesauro, nel *Cannocchiale aristotelico* del 1654, tratta dell'Argutezza espressa in forme figurate: i *Tarrochi* rientrano tra i giochi muti, come gli scacchi:

[...] degno concetto di barbaro ingegno: dove tu vedi mescolatamente azzuffarsi ogni persona del Mondo con sue divise, *Ricchi* col Denaro, *Ebri* con la Tazza, *Guerrieri* con la Spada. *Pastori* con la Mazza, *Imperadori*, *Prelati*, *Angeli*, *Demoni*: quasi il Giocatore impugnando un mazzo di carte habbia il Mondo in pugno: e il giocare, metaforicamente altro non sia che mettere l'universo in confusione: e chi più ne rovina, è il vincitore³¹.

Il giocatore si affida dunque alla Fortuna o al Caso, varcando il limite imposto dalle regole³², come chiariva il teologo fiorentino Tommaso Buoninsegni nel trattato *Del Giuoco*, edito nel 1585, ove il gioco è sinonimo di peccato, specie quando ha luogo con una finalità venale, e la condanna dei dadi e delle carte – giochi di fortuna, non dell'ingegno – diviene ormai aspra³³. Il riverbero di tale collegamento tra il tema del gioco di fortuna e le riflessioni morali si coglie nell'incisione di Crispijn van de Passe il Vecchio³⁴, che mostra una scena religiosa: i dadi sono inseriti nella cornice; si legge un

³⁰ *Candelaio Comedia del BRUNO nolano achademico di nulla achademia; detto il fastidito. In tristitia hilaris: in hilaritate tristis*, in Parigi, Appresso Guglelmo Giuliano, Al Segno de l'Amicitia, 1582.

³¹ *Il cannocchiale aristotelico, o sia, idea dell'arguta et ingegnosa elocutione, che serve a tutta l'Arte oratoria, lapidaria, et simbolica. Esaminata co' principii del divino Aristotele, dal conte. D. EMANUELE TESAURO, Cavalier Gran Croce de' Santi Maurizio et Lazzaro. Sesta impressione. Accresciuta dall'autore di due nuovi trattati, cioè de' concetti predicabili, e degli emblemi*, In Venetia, Presso Paolo Baglioni, 1654, p. 39.

³² Francesco Berni nel suo *Capitolo del gioco della primiera* del 1526 affermava di non trovare altro piacere se non nel gioco o nel guardare altri giocare; così Innocenzo Ringhieri in *Cento giuochi liberali, et d'ingegno. Novellamente da M. INNOCENTIO RINGHIERI Gentilhuomo Bolognese ritrovati, et in dieci Libri descritti*, pubblicato a Bologna, presso Giaccarelli, nel 1551, con una dedica alla granduchessa di Toscana.

³³ *Del giuoco. Discorso del R. Padre M. TOMMASO BUONINSEgni teologo publico di Fiorenza alla Ser.ma Gran Duchessa di Toscana*, In Fiorenza, appresso Giorgio Marescotti, 1585.

³⁴ Crispijn van de Passe I (da Dirk Van Baburen), *Giocatori di backgammon*, 1622 ca., acquaforte, Città del Vaticano, Biblioteca Apostolica Vaticana: vd. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Crispijn_van_de_Passe_%28II%29_-_Backgammon_Players_-_WGA17064.jpg?uselang=it.

riferimento chiaro al passo evangelico dove i soldati romani si giocano la veste di Cristo a dadi.

Il *Trattato per la salute dell'anime* di Angelo Rocca³⁵ edito nel 1617, rimanda all'autorità di Orazio per scagliare una condanna dei giochi d'azzardo che, aleatori e privi di impegno intellettuale, sono da fuggire. Si coglie ora una diffusa condanna sociale di questi intrattenimenti ludici e le invettive sono pressoché costanti, come nelle *Opere spirituali* di Carlo Gregorio Rosignoli³⁶, o ne il *Trattato dei giuochi e dei divertimenti permessi o proibiti ai cristiani*, pubblicato a Roma nel 1768³⁷. Nel XVII secolo Roma era considerata luogo di perdizione poiché il gioco dei dadi e delle carte era diffuso ovunque, sia negli spazi pubblici che in quelli privati: l'ira, suscitata dalla perdita di una partita, provocava delitti e atti sacrileghi. Se per gli ecclesiastici tutti i giochi erano proibiti, al popolo erano vietati i giochi d'azzardo, di dadi, di carte, e tutti gli intrattenimenti ludici che potevano indurre i giovani a preferire l'*otium* al *negotium*. Dalle immagini dell'epoca emerge sovente un'aperta condanna morale, o addirittura un monito nei confronti della morte, che per gli scommettitori e i giocatori sopravviene inaspettata, come una sorta di contrappasso. Tale tematica, molto diffusa tra le stampe nordiche cinquecentesche, è argomentata, in forma di catechesi, da Gabriele Paleotti che, alla fine del XVI secolo, attribuisce alle cosiddette «pitture ridicole» una sorta di valore didattico, finalizzato a rivelare aspetti contrari al bene: nell'opinione del porporato tali composizioni offrono al fedele «un mezo et aiuto per esercitarsi più virtuosamente»³⁸. Oltre alla condanna canonica, si rintraccia in diversi libri anche una riprovazione civile

³⁵ *Trattato di Fr. ANGELO ROCCHA vescovo e prefetto della sacristia apostolica per la salute dell'anime, e per la conservatione della robba, e del denaro contra i giuochi delle carte e dadi prohibiti da' sacrosanti concilij [...]. Finalmente per la recreatione dell'animo, e per fuggir' l'otio, si propone vn giuoco ingegnoso, & honesto, e lecito a qual si voglia persona*, Roma, Guglielmo Facciotto, 1617, p. 10.

³⁶ *Opere spirituali e morali del padre CARLO GREGORIO ROSIGNOLI della Compagnia di Gesù, distribuite in tre tomi*, Venezia, Stamperia Baglioni, 1723, I, p. 437.

³⁷ ANONIMO, *Trattato de' giuochi e de' divertimenti permessi o proibiti ai cristiani*, Roma, Michelangelo Barbiellini, 1768, cap. XIX. *Della musica e del canto*.

³⁸ *Discorso intorno alle imagini sacre e profane. Diviso in cinque libri, dove si scuoprono varii abusi loro e si dichiara il vero modo che cristianamente si doveria osservare nel porle nelle chiese, case et in ogni altro luogo. Raccolto e posto insieme ad utile delle anime per commissione di Monsignore Illustrissimo e Reverendissimo Card. PALEOTTI Vescovo di Bologna. Al popolo della Città e Diocesi sua* (1581), in *Trattati d'arte del Cinquecento. Fra Manierismo e Controriforma*, a cura di P. Barocchi, 3 voll., Bari, Laterza, 1961, II, pp. 117-509: 395-397. Su queste tematiche vd. M. GIANFRANCESCHI, «*Après Homme Chrestien dans ce pourtraiet funeste...*». *Sul senso morale nelle stampe di traduzione d'ambito caravaggesco nel Seicento*, in *In*

del gioco e del *Ludus aleae*, come ad esempio ne *La piazza universale di tutte le professioni* di Tommaso Garzoni, testo pubblicato a Venezia nel 1585³⁹.

Lo spoglio dei volumi relativi ai processi istruiti dal Tribunale Criminale del Governatore di Roma dal 1600 al 1625, il cui fondo è conservato presso l'Archivio di Stato di Roma⁴⁰, ha preso in esame una cospicua mole di processi intrapresi contro imputati accusati di aver giocato d'azzardo⁴¹. Dall'ampio materiale

corso d'opera. Ricerche dei dottorandi in storia dell'arte della Sapienza, a cura di M. Nicolaci, M. Piccioni, L. Riccardi, Roma, Campisano, 2015, pp. 155-162.

³⁹ *La piazza universale di tutte le professioni del mondo, e nobili et ignobili. Nuovamente formata, e posta in luce da TOMASO GARZONI da Bagnacavallo*, in Venetia, appresso G. Battista Somascho, 1585, p. 914.

⁴⁰ Vd. in proposito le ricerche, premiate dalla Fondazione Benetton, condotte per la Tesi di Laurea da due mie allieve: V. MARTINO, *Immagini del gioco. Ricerche documentarie negli archivi romani (1600-1610)*, Sapienza Università di Roma, relatore S. Macioce, correlatore M. Rossetti, a.a. 2012-2013; e V. COLUCCI, *Immagini del gioco. Ricerche documentarie negli archivi romani (1611-1625)*, Sapienza Università di Roma, relatore S. Macioce, correlatore M. Rossetti, a.a. 2012-2013.

⁴¹ Roma, Archivio di Stato, *Tribunale Criminale del Governatore di Roma, Processi* (18-29 luglio 1602), vol. 19, processo nr. 2, cc. 962r-1088v. Il luogotenente Geronimo Galletto dice: «[...] nella bottega di Geronimo Stanga barbiero a Pasquino [...] giorno et notte si giocava a dadi [...]». Ivi (1604), vol. 35, processo nr. 14, cc. 640r-666v. Il 31 marzo 1604 viene chiamato come testimone Antonio Cupella, Baroncello (capo dei birri) di Roma, che riferisce dell'arresto di giocatori di dadi e d'azzardo in un ambiente del palazzo del cardinal Bonelli (detto il Cardinal Alessandrino) in Santi Apostoli, l'odierno Palazzo Valentini. Giacomo ammette di sapere come giocare «a carte a dadi e a toccatiggio [...]», pur essendoci «prohibitione che non si gioca a dadi et c'è la pena della corda secondo li bandi [...] a sbaraglino, a picchetto, et anco a dadi cioè riffa». Ivi (1607), vol. 7, processo nr. 2, cc. 475r-498r. Il 23 febbraio 1607 De Rubeis, Baroncello di Roma, è chiamato a testimoniare e riferisce che nella casa di Marzio Alberici da Orvieto, abitante presso la chiesa dei Santi Apostoli, «si tenea biscazza et di carte et di dadi»; e che «in un credenzino come un inginocchiatoro, veddi molti mazzi di carte sino al numero di cinquanta che erano dentro». Il 24 febbraio 1607 Giovan Battista Galletti, servitore di Alberici, dichiara che il giorno dell'arresto vengono sequestrati 85 paia di «carte franzese». I documenti presentavano due francobolli, uno appartenente alle carte francesi, qualche altro coperto «alla Romanesca». Ivi (1609), vol. 75, processo nr. 2, cc. 9r-15v. Il processo ha luogo il 13 febbraio 1609. Antonio Tonnini, o Tognino, fattorino doganale riferisce che presso l'«hostaria del Leoncino» egli giocava a «primiera balorda» e «trentaquaranta». Pimarino Cirocchio musico detto l'Abbatozzo (poiché mentre era a Napoli si vestiva da prete e aveva preso la tonsura) all'osteria di Belardino giocava a «trentaquaranta» vincendo «un quarto di capretto un paio di tordi et un buccale di vino». Ivi (1609), vol. 75, processo nr. 11, cc. 741r-769v. L'interrogatorio di questo processo ha luogo a Roma dal 21 febbraio al 16 marzo 1609: Alessandro Raffaele fabbricante di scarpe è citato in una taverna dove incontra quattro uomini «alla Storta», «un homo di trentadue anni in circa [...] teneva la spada al fianco con bellissimo fornimento [...] aspettavano certe donne». Ivi (20 dicembre 1609-12 gennaio 1610), vol. 84, processo nr. 21, cc. 135r-137v. Il testimone Ottavio riferisce che nel palazzo del duca Sforza «si tenea biscazza di

documentario risulta diffusa la netta condanna, da parte delle autorità giudiziarie, del gioco d'azzardo in tutte le sue forme, con particolare riferimento ai dadi e alle carte. Informazioni analoghe si deducono dalle notizie apprese dalla lettura dei bandi e degli editti a stampa, prima letti pubblicamente e poi affissi in varie zone della città, soprattutto nella chiesa di san Giovanni in Laterano, a Campo de' Fiori e presso il palazzo della Cancelleria⁴²: l'obbligo di osservanza previsto dai bandi era esteso anche ai forestieri che dimoravano da più di tre mesi nello Stato Pontificio. Il sistema giudiziario prevedeva bandi singoli o generali: i primi erano emanati dalle diverse autorità romane e prescrivevano norme penali, stabilendo sanzioni per le trasgressioni, ma avevano carattere transitorio; i secondi, invece, poiché emanati dal Governatore di Roma, riguardavano tutta la città e il suo distretto. La promulgazione dei bandi e degli editti aumentava poi nell'anno di elezione del nuovo papa; in relazione ai cambiamenti delle nomine pubbliche, venivano istituiti nuovi reati e nuove pene e i bandi generali unificavano, in modo permanente, la normativa precedente. Il disciplinamento morale della popolazione faceva leva sul sentimento religioso; di conseguenza il governo pontificio monopolizzava l'amministrazione della giustizia criminale, la cui violazione si configurava come peccato, dunque come trasgressione della legge divina e dello *ius naturale*. Il giuoco d'azzardo era rubricato tra i malefici, essendo espressione di Lucifero; non soltanto i giocatori venivano puniti, ma anche i bari e gli astanti, poiché ad essi era applicato il principio di correatità. I divieti erano rivolti in particolare ai soldati, poiché i giochi di carte erano molto diffusi tra le truppe. Il giocatore, inoltre, era spesso assimilato al bestemmiatore e a coloro che frequentavano le taverne, dove si giocava prevalentemente d'azzardo oppure *d'invito o di resto*. Tra i giochi più diffusi si rintracciano la *bassetta*, il *faraone*, il *trentaquaranta*, il *bancofallito*, il *goffo*, la *primiera*, detta anche *del Turco* o *del Veneziano*; le proibizioni si estendevano anche al gioco dei dadi, mentre assai più tollerati erano i giochi di puro divertimento e, quindi, non d'azzardo: tra questi le *minchiate*, i *tarocchi*, le *ombre* e il *riversino*.

La fabbricazione delle carte da gioco venne introdotta da Sisto V nel 1588, con la contemporanea istituzione di una gabella. L'amministrazione pontificia custodiva tre diritti: la bollazione, la fabbricazione e la vendita delle carte da gioco, e specifici appaltatori controllavano tutto il territorio grazie ad una patente, rilasciata dal cardinale camerlengo. I mazzi in possesso di privati

gioco di dadi et ci andavano a giocare in molti et che si usa una cassetta per raccogliere i repicchi». Il denaro raccolto viene distribuito a quelli di casa «et a spie che tiene la corte et particolarmente tra quelli che servono il bargello».

⁴² *Regesti di bandi, editti, notificazioni e provvedimenti diversi relativi alla città di Roma ed allo Stato pontificio*, 3 voll., Roma, Tipografia Cuggiani, 1920-1930.

dovevano essere denunciati all'appaltatore che doveva bollarli, pena la loro confisca: vi furono speciali editti sopra il Bollo delle carte, il cui ricavato veniva in gran parte distribuito all'Arciconfraternita del Gonfalone, per il riscatto degli schiavi, e ai Penitenzieri di San Pietro⁴³.

È interessante notare che proprio in questo arco cronologico, tra la fine del XVI secolo e quello successivo, fiorisce nell'ambiente romano, e non solo, un particolare genere pittorico, legato alla raffigurazione del gioco d'azzardo. L'esempio celeberrimo è *I bari*, dipinto da Caravaggio intorno al 1597 per il cardinal del Monte (oggi al Kimbell Art Museum di Fort Worth nel Texas)⁴⁴: nel dipinto figurano tre personaggi, due giocatori di carte (forse *bravi*) e uno in piedi che suggerisce. Bellori⁴⁵ evidenzia la figura del baro che, di spalle, estrae una carta dalla propria cintura dietro la schiena, seguendo l'indicazione del suggeritore che, con la mano rivestita dal tipico guanto bucato, utilizzato spesso dai bari, indica il numero tre. Con buona probabilità i personaggi giocano alla popolare e diffusa *primiera*: in primo piano, in bilico sul tavolo, figura un odierno *backgammon*, chiamato allora in Italia *Tavola reale*, *tric trac*, *sbaraglino* o *toccatillo*. Il dipinto era probabilmente pendant della *Buona Ventura* oggi ai Musei Capitolini di Roma. Si evince dal rapporto tematico tra i due dipinti come il gioco e la predizione del futuro si rivelino esiziali per i giocatori e spesso causa di dissoluzione di interi patrimoni; al tema del gioco infatti si associava spesso la parabola del figliol prodigo, a sottolineare la tematica di fondo relativa all'ingenuità giovanile che si lascia ingannare. Come riferisce Sandrart⁴⁶ nella *Teutsche Academie*, testo edito a Norimberga nel 1675, Caravaggio, nell'ideare la figura del giocatore nella *Conversione di San Matteo*, nella cappella Contarelli di San Luigi dei Francesi, si era ispirato ad una incisione di Holbein, inserita in *Simmolachri, historie et figure de la morte*, testo stampato a Lione nel 1549, dove tra l'altro ai giocatori è associato il diavolo.

⁴³ Cfr. J. GELLI, *Carte da giuoco*, in *Enciclopedia italiana di scienze, lettere ed arti*, vol. 9, Roma, Istituto Giovanni Treccani, 1931, *ad vocem*; A. LENSÌ, *Bibliografia italiana dei giuochi di carte* [1892], con premessa e saggio di integrazione di G. Dossena e D. Silvestroni, Ravenna, Longo, 1985.

⁴⁴ Vd. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/The_Cardsharps_by_Caravaggio.jpg.

⁴⁵ *Le vite de' pittori, scultori et architetti moderni scritte da GIO. PIETRO BELLORI. Parte prima*, Roma, Mascardi, 1672, *ad vocem* Caravaggio.

⁴⁶ J. VON SANDRART, *Teutsche Academie der Bau-, Bild- und Malererey-Künste*, Nürnberg 1675-1680, edizione on line a cura di T. Kirchner, A. Nova, C. Blüm, A. Schreurs e T. Wübbena, 2008-2012 (<http://ta.sandrart.net/en/>).

Il gioco come vizio e inganno, forieri di perdizione, diviene una tematica moraleggiante molto frequente tra i pittori caravaggeschi e largamente condivisa dagli incisori secenteschi, la cui popolarità aumenta in modo esponenziale attraverso la circolazione delle stampe settecentesche⁴⁷. Rispetto all'archetipo caravaggesco, l'incisione interpreta il senso del dipinto non soltanto come una rappresentazione di genere, ma come un monito morale figurato. Una delle incisioni del Fondo Corsini, presso l'Istituto Nazionale della Grafica di Roma, è un'acquaforte di Giovanni Volpato (fig. 16), recante l'iscrizione «Michelangelo da Caravaggio pinxit Johannes Volpato Sculpsit Romae 1772»⁴⁸. L'immagine è corredata dalla scritta *Lusores*, cui fa seguito un sottotitolo in forma di monito, tratto dalle *Epistole* di Orazio, relativo ai rischi del gioco, fonte di ire esacerbate e inimicizie: «Ludus enim genuit, trepidum certamen, et iram: Ira truces inimicitias, et funebre bellum. Hor.I.Epist.19. E tabula in Aedibus Barberinis Roma». Il tema del *baro* ebbe, come noto, un enorme successo soprattutto nei pittori della cosiddetta *Manfrediana methodus*, termine con cui si individua un genere pittorico iniziato da Bartolomeo Manfredi nei *Giocatori di carte* degli Uffizi, del 1616-1621, e riproposto, attraverso articolate varianti, nei dipinti da caravaggeschi italiani e stranieri, come Valentin de Boulogne, George de la Tour, Nicolas Regnier, per citarne alcuni. Il soggetto di genere alimenta implicitamente un costante invito alla prudenza nei confronti del rischio e dell'inganno, come si desume dalle scritte che corredano le incisioni successive. Da un dipinto perduto di Valentin deriva infatti l'incisione di Ganière (fig. 17) che reca la seguente scritta:

Aprens homme Chrestien dans ce pourtraiet funeste | L'interest que tu as a Eviter
le jeu | Voy ces Blasphemateurs en jouant de leur reste | pour regaigner leur bien;
comme ils perdent leur Dieu. | Coupable changement triste Metamorphoze | Jeux
que vos passetemps sont opposes au bien | Tant sen faut que de vosus on fasse
quelque chose | Qu'au contraire par vous de tout on ne faict rien⁴⁹.

⁴⁷ M. GIANFRANCESCHI, *Le incisioni da Caravaggio e caravaggeschi. Musicisti, giocatori e indovini nelle scene di genere*, Roma, Logart Press, 2011; EAD., «*Aprens Homme Chrestien dans ce pourtraiet funeste...*».

⁴⁸ GIOVANNI VOLPATO (da Caravaggio), *Lusores*, 1772, acquaforte, bulino, Roma, Istituto Centrale per la Grafica, Fondo Corsini. Si tratta di un primo stato di cui un esemplare proviene dalla Collezione Piranesi di Roma, edito a Parigi per Firmin Didot Fratelli (1800-1899). Si deduce che il quadro di Caravaggio è nella collezione Barberini, come afferma Bellori nel 1672: cfr. BELLORI, *Le vite de' pittori, scultori et architetti*, p. 204.

⁴⁹ JEAN GANIÈRE (da Valentin de Boulogne), *La disputa dei giocatori*, 1640, bulino, Roma, Istituto Centrale per la Grafica, Fondo Corsini.

Al primo decennio del XVI secolo, appartiene quella di Cornelis van Tienen da cui trarranno ispirazione i temi della *Manfrediana methodus*. La lunga scritta che corredata l'immagine recita così:

Il ne faut point d'enchanterie | jeune homme pour te decevoir Il suffit de l'effronterie | De celle qui tient ce miroir | Son jeune age aveuglé di vice | se promet d'en bien atraper | mais par une contre malice | tu le vois bien souvent piper | L'amour du jeu et de la femme | nous oste repos et repas | mais qui plus est le corps et l'ame | se pert que l'on n'y pense pas⁵⁰.

La relazione tematica tra gioco e lussuria emerge anche nel contesto letterario e poetico. Giovan Battista Marino commenta un gioco delle carte, la primiera, come foriero di ozio e di piaceri amorosi:

Con venti e venti effigiate carte
(armi del'Ozio) il sol de' miei pensieri
esercitando già fra tre guerrieri
4 in domestico agon scherzi di Marte.

L'accogliean, le spendean confuse e sparte,
fatti di cieca dea campioni alteri,
e con assalti or simulati or veri,
8 or schernian l'arte, or si schermian con l'arte.

Quando ver me volgendo il guardo pio
(e gliele diè di propria mano Amore)
11 quattro ne prese il bell'idolo mio.

V'era col quadro e con la picca il fiore,
il cor non v'era già; ma gli died'io
14 (per farlo apien vittorioso) il core⁵¹.

Ozio, collera, litigi, lascivia, vanità, perdizione sono dunque gli esiti del gioco come riporta l'incisione da Cornelis de Vos:

Prodigue Meurtrieur de ton bine | actif a Changer Tout en Rien | tu n'as de forcer ton Courage | Le Jeu La femme avec le Vin | te monstrent le plus Court Chemin | pour voit la fin de ton Courage.

⁵⁰ Vd. in proposito G. BERRA, *Le incisioni raffiguranti giocatori di carte o di backgammon e i Bari del Caravaggio*, in *Il giuoco al tempo di Caravaggio. Dipinti, giochi, testimonianze dalla fine del '500 ai primi del '700. Catalogo della mostra, Montale, Villa Castello Smilea, 7 dicembre 2013 – 6 gennaio 2014*, a cura di P. Carofano, Pontedera, Bandecchi e Vivaldi, 2013, p. 36.

⁵¹ G. B. MARINO, *Amori*, introduzione e note di A. Martini, II ed., Milano, BUR Rizzoli, 2010, son. 34.

L'argomento è affrontato anche da Matham⁵² e Callot⁵³. In molti casi questo vizio è addirittura causa di morte, tema ben evidenziato da Jan Lievens⁵⁴. Ma il *Dizionario delle arti e de' mestieri* del Grisellini, pur ricordando che per il gesuita Menestrier i giochi antichi stimolano «alla vita pacifica» e alla concentrazione, laddove i giochi d'azzardo, ormai degenerati, costituiscono «l'origine d'ogni vizio ed il flagello delle famiglie», afferma che «questi strumenti del giuoco» sono «il prodotto di un'arte ingegnosa»⁵⁵.

⁵² JACOB MATHAM, *Lotta tra uomini*, 1621 ca., bulino, Rotterdam, Museum Boymans van Beuningen, testo originale in latino e in olandese, in F. W. H. HOLLSTEIN, *Dutch and Flemish Etchings, Engravings and Woodcuts, c. 1450-1700*, XI. *Leyster-Matteus*, Amsterdam, Hertzberger, 1954, p. 231, nr. 3. Una fotografia è all'indirizzo <http://collectie.boijmans.nl/en/object/30259/Men-Fighting/Jacob-Matham>.

⁵³ JACQUES CALLOT, *La bisca (Le brelan)*, 1628 ca., incisione ritoccata con bulino, Roma, Istituto Centrale per la Grafica.

⁵⁴ FRANS VAN DEN WIJNGAERDE (da Jan Lievens), *La Morte e i giocatori di carte*, 1638, Acquaforte, Amsterdam, Rijksmuseum.

⁵⁵ *Dizionario delle arti e de' mestieri compilato da FRANCESCO GRISELINI*, vol. 4, Venezia, appresso Modesto Fenzo, 1769, p. 241.



Fig. 17. J. GANIÈRE (da V. de Boulogne), *La disputa dei giocatori*, 1640, bulino, Roma, Istituto Centrale per la Grafica, Fondo Corsini, 44647, vol. 37 H 15 (per gentile concessione del Ministero dei Beni e le Attività Culturali e del Turismo).