

Castello del Catajo

***GIOCHI, STREGONERIE E CURIOSITA’
DEL RINASCIMENTO***

Approfondimento tematico

IL RINASCIMENTO

Con tale nome, usato per la prima volta dal Vasari nelle sue “Vite” (1550), si intende il periodo storico compreso tra la fine del ‘300 e la seconda metà del ‘500, caratterizzato dal rifiorire (rinascere) della vita culturale ed artistica. E’ un fenomeno che coinvolge tutta l’Europa e che rende possibile l’affermazione dell’uomo e delle sue libere possibilità di pensiero attraverso la riscoperta degli studi classici. Consapevole delle proprie capacità, lo studioso del Rinascimento sottolineò l’importanza dell’applicazione pratica delle proprie teorie e non pose limiti alle sue conoscenze: Leonardo da Vinci si cimentò nell’arte, nell’ingegneria, nello studio dell’anatomia; Michelangelo fu insieme scultore e architetto.

L’Italia del R. fu la sede di una straordinaria fioritura artistica: architetti come Brunelleschi, Bramante e lo stesso Michelangelo rinnovarono il volto delle città, mentre pittori quali Leonardo, Tiziano e Raffaello diventarono un mito per tutta l’Europa. In campo letterario l’opera più rappresentativa fu l’ “Orlando furioso” di Ludovico Ariosto; Torquato Tasso dedicò il suo poema, “La Gerusalemme liberata”, alla prima crociata. “Il principe” di Niccolò Machiavelli inaugurò la politica moderna; l’interesse per l’uomo e la natura determinarono lo sviluppo della ricerca scientifica, per cui venne adottato il metodo dell’osservazione diretta dei fenomeni naturali e nello studio del corpo.

Fra i miti tipicamente rinascimentali, vi è quello della città ideale. Si tratta di una città perfetta, ordinata e razionale, costruita con riga e compasso, dalla pianta rigorosamente geometrica e dalla gelida precisione architettonica. Concepita per manifestare visivamente la potenza del signore, la città ideale stenta tuttavia a tradursi in realtà: i costi imponenti e la lunghezza dei tempi di realizzazione rendono la costruzione di insediamenti ex-novo un fenomeno estremamente sporadico, facendo preferire interventi settoriali sul tessuto urbano preesistente, limitati alla risistemazione dei quartieri attorno al palazzo del principe. Il tema della città ideale affascina anche Leonardo, che se ne occupa a Milano sul finire degli anni ‘80 del Quattrocento; egli però ricerca una organizzazione dello spazio più funzionale che geometrica, così da risolvere i diversi problemi della vita quotidiana: dal traffico, agli approvvigionamenti, alle esigenze igienico sanitarie (non è un caso che i suoi studi si collochino all’indomani di una grave epidemia di peste che colpì Milano nel 1485).

Il R. fu un’epoca di intensi traffici e commerci internazionali, di immense fortune accumulate in poco tempo, di apertura di nuovi mercati e orizzonti geografici; furono proprio i nuovi ricchi sorti con questo miracolo economico ad ornare i loro palazzi con opere dei migliori artisti, che ancora oggi testimoniano lo splendore di quell’epoca.

Consideriamo ora alcuni aspetti della vita di quel tempo.

LA CASA

L’abbandono della tipologia della casa-fortezza a favore di quella ben più flessibile del palazzo e della villa suburbana segna, tra il XIV ed il XV secolo, una svolta a favore di un nuovo gusto dell’abitare, fatto di ambienti sontuosi e oggetti raffinati. Questo vale ovviamente solo per le classi più elevate; le parti più antiche delle città, con le case addossate tra loro, le strade strette, la scarsa igiene ambientale e la maggior parte degli edifici realizzati in legno continueranno a lungo a conservare la tipica impronta medioevale.

Alla fine del ‘400 nasce l’appartamento, cioè una serie di spazi in cui si svolgeva la vita privata della famiglia, posti nella zona più interna della casa e separati dagli ambienti destinati alla rappresentanza e da quelli per il lavoro domestico.

Dopo secoli di ambienti bui o di penombra, la nuova architettura sostituisce le strette finestre ogivali e le bifore gotiche con le più ampie aperture ad arco o rettangolari, che permettono il passaggio della luce; resta comunque da risolvere il problema del freddo, dal momento che il vetro, benchè noto e usato da secoli, è ancora appannaggio di pochi e bisognerà attendere la seconda metà del 500 per averne un uso generalizzato. Inizialmente venivano usati piccoli vetri dalla forma tonda, per questo chiamati occhi, montati insieme con dei fili di piombo, in seguito si preferirono vetri rettangolari neutri o colorati, poco trasparenti. Le finestre

senza vetri erano velate in due modi: con l'antico sistema delle impannate¹, oppure con una tenda esterna fissata ad un bastone sostenuto da due ganci e posto a mezza altezza per consentire alla luce di entrare dalla parte alta dell'apertura. Le finestre del piano terreno erano fornite in genere di robuste grate di sicurezza e la parte inferiore veniva schermata con un pannello di canne o di vimini per evitare sguardi indiscreti.

Nelle case il riscaldamento era assicurato da bracieri sistemati a terra e dai camini, che non potevano mancare nella sala di rappresentanza; nel '500 il camino acquista una sempre maggiore imponenza architettonica e viene decorato con stemmi nobiliari, fregi e sculture. Altra sala importante e quindi fornita di camino era la camera da letto; ovviamente nelle case più modeste queste erano le uniche due stanze, per non parlare delle classi inferiori presso le quali una unica stanza svolgeva tutte le funzioni e nella quale spesso dormivano anche gli animali domestici. Nelle camere da letto le donne lavoravano e ricevevano amici e parenti in modo informale; spesso gli uomini avevano un angolo tutto loro nella camera, ma chi poteva permetterselo si riservava una propria stanza, lo studiolo, dove trovava sempre posto uno scrittoio e un armadio chiuso a chiave dove conservare documenti importanti ed oggetti di valore. Nelle famiglie di ceto elevato i coniugi avevano stanze separate, spesso collegate da un corridoio interno; il letto poteva essere costituito soltanto da un sacco di paglia steso su assi rette da un cavalletto, ma in genere aveva una spalliera e una pediera. Poiché in genere le camere erano una dentro l'altra e quindi di passaggio, e potevano ospitare più letti, spesso attorno al letto erano poste delle cortine per dare maggiore intimità ai dormienti e da questa soluzione nacque il letto a baldacchino. Completavano l'arredo della camera da letto alcune seggiole impagliate, dei cassoni, una piccola panca davanti al camino, un piccolo tavolo per eseguire lavori di cucito e una specie di divano dove stendersi durante il giorno; nel 500 compare anche un mobile che contiene una bacinella.

La sala o salone era la stanza più grande della casa; nei palazzi e nelle ville vi si svolgevano le feste e i banchetti e quindi erano sempre magnificamente decorate e fornite di camino, nelle case più modeste però la sala poteva anche coincidere con la cucina. In genere la sala era tenuta sgombra, all'occorrenza si montavano i tavoli su cavalletti circondati da sedie, sgabelli e panche, mentre una credenza riccamente drappeggiata era pronta per esporre i piatti più belli; nelle case importanti il salone era usato per i ricevimenti, mentre i pasti quotidiani erano consumati in una stanza più piccola adiacente attrezzata per l'occasione oppure in camera da letto. Nei saloni dei palazzi signorili, ma anche nelle più modeste case borghesi, l'ambiente destinato al pranzo era spesso attrezzato con un acquaiolo fornito in genere di acqua corrente e scarico, destinato a fornire acqua potabile, tenere in fresco il vino e consentire ai commensali di lavarsi le mani (le posate, a parte il coltello, erano ancora poco usate); mancando l'acqua corrente, si teneva comunque a disposizione un grosso recipiente nascosto alla vista.

Prima collocata ai piani alti degli edifici per ridurre i pericoli d'incendio, nel sedicesimo secolo la cucina, grazie all'uso di nuovi camini e ai criteri costruttivi dell'edilizia, venne riportata al piano terra o seminterrato, luoghi decisamente più pratici sia per l'approvvigionamento dell'acqua che per la vicinanza alla sala da pranzo. Tra i vari ambienti della casa la cucina era forse il luogo meno illuminato e nel quale l'igiene era dubbia, frequentata dagli animali domestici, dominata da un camino tanto ampio da poterci stare seduti ai lati. La parte interna della cappa era attrezzata con catene e ganci per appendere le pentole e, dato l'alto consumo di carne, di fianco al focolare non mancavano graticole e spiedi; sulle mensole e attorno alla cappa venivano sistemati piatti, brocche e varie suppellettili. Al centro della stanza era posto un tavolo per la preparazione dei cibi, mentre su una parete era collocato un acquaiolo; ganci appesi al soffitto e vari ripiani completavano l'arredo.

Un problema comune a tutta la popolazione, ricca o povera che fosse, era quello dell'igiene; a partire dalla metà del 1400 i bagni pubblici andarono scomparendo quasi del tutto o perché accusati di essere bordelli mascherati, o perché considerati luoghi di diffusione delle malattie, o anche colpiti dalle conseguenze della scarsità di legname, indispensabile per riscaldare l'acqua. Chi voleva lavarsi doveva farlo in casa e in mancanza di acqua corrente si doveva andare a prenderla alla fontana più vicina; era poi necessario scaldarla e quindi il bagno diventava un'operazione laboriosa. In una tinozza di legno rivestita con lenzuoli di lino si versava l'acqua calda, a volte poi si sistemava una tavola sul bordo della tinozza e vi si disponevano frutti o qualche dolce. Le latrine in genere erano collocate nello spessore del muro; quelle collettive, con tre-cinque seggette compresa una più piccola riservata ai bambini, erano collocate in piccoli locali chiamati

¹ L'impannata consisteva in un piccolo telaio ripiegabile, applicato nel vano della finestra, sul quale era teso un panno di lino imbevuto di trementina.

“guardaroba”; in genere le seggette avevano uno scarico che finiva in un pozzo nero, oppure terminava nel fossato sottostante; a volte la grondaia dell’acqua piovana era collegata allo scarico perchè fungesse da sciacquone almeno nei giorni di pioggia. Per evitare che i personaggi illustri prendessero freddo la latrina era collocata a fianco della canna fumaria, per sfruttarne il calore in inverno. Nel 1596 il cortigiano John Harington, figlioccio della regina Elisabetta, inventò il water closet con tanto di valvola e sciacquone, ma pochi lo adottarono e si continuarono a usare ancora a lungo i vecchi sistemi. Raramente le case comuni disponevano di latrine interne, si usavano orinali che al mattino venivano scaricati nei pozzi neri; questi venivano periodicamente svuotati e il materiale ricavato si trasformava in concime per le campagne.

SALUTE E BELLEZZA

L’ideale estetico celebrato dagli artisti del Rinascimento è quello di una donna bionda, con occhi azzurri e splendenti, guance candide e delicate, fronte alta e liscia, labbra rosse, braccia lunghe e bianche, mani con dita lunghe e sottili; la corporatura è piccola, piena, con la vita sottile; anche le gambe devono essere bianche, i piedi piccoli e molto aggraziati.

Quando i doni di madre natura non corrispondono esattamente ai canoni stabiliti, si ricorre al trucco e ogni mezzo è lecito per apparire più belle e degne di ammirazione. Un’interessante rassegna di vari intrugli cosmetici assunti dalla tradizione medioevale rientra tra gli esperimenti di Caterina Sforza, signora di Forlì e madre di Ludovico de’ Medici, più noto come Giovanni dalle Bande Nere; le sue ricette propongono essenze vegetali e ingredienti animali già utilizzati nell’antichità, manipolati e arricchiti sulla base di sperimentazioni commiste a rituali magico-superstiziosi, che comprendevano la scelta di giorni particolari per le congiunzioni astrali e la recita di giaculatorie; ad esempio, per restituire un bel colore al volto si prescrive di bere un bicchiere di vino annacquato in cui sia stata sciolta polvere di avorio. Fra i tanti espedienti, sono presenti anche cure specifiche per gli inestetismi della pelle: per le verruche si consiglia di sfregarle con la pelle ancora calda di zampe di gallina tenute del tempo sotto la cenere arroventata. La ricerca delle essenze vegetali più appropriate per ottenere gli esiti sperati secondo alcuni era vincolata al riconoscimento delle cosiddette segnature, cioè di eventuali corrispondenze della pianta (radice, foglia, colore..) con la malattia o la parte anatomica colpita. Secondo questa teoria, sostenuta anche dal medico Paracelso, le erbe, gli animali e i minerali porterebbero impressi certi segni rivelatori che indicano un legame tra la malattia di un organo e il suo rimedio naturale: così l’olivo, l’olmo e altre piante che presentano fenditure sul tronco servivano a curare piaghe e cicatrici; la corteccia della betulla, che è maculata, riusciva a togliere le macchie e le lentiggini dal volto. Alcuni medici erano però molto critici riguardo l’uso di alcuni cosmetici, ritenuti deleteri per la salute e perfino dannosi: belletti preparati con olio di tartaro, salnitro o canfora vengono indicati come causa di danni irreversibili alla pelle, come pure la biacca, un pericoloso miscuglio di piombo e aceto usato per sbiancare il volto.

La toeletta di una nobile era coperta di pettini, astucci, spazzole, forcine d’oro.; le donne si tingevano i capelli, preferendo essere bionde, e anche gli uomini eleganti spesso apparivano con i capelli tinti. Per asciugarsi i capelli le donne sedevano sulla terrazza, specchio alla mano, con addosso una vestaglia e con un grande cappello di paglia senza cocuzzolo, sulle cui tese venivano sparsi i capelli. Le signore italiane si facevano da sé i propri profumi, mettendoli in boccette d’argento per gli amici; la gente portava collane d’ambra delicatamente profumate o bottigliette di profumo e molti avevano con sé uno spruzzatore dal coperchio perforato, pieno di unguenti odorosi. Prima e dopo un banchetto si versava sulle mani degli ospiti acqua di rose da una brocca d’argento.

L’igiene era scarsa; il bagno era poco frequente, ogni tanto si facevano delle spugnature, il più delle volte ci si lavava solo le mani, la faccia e i denti, perciò le stanze erano provviste di una bacinella e di una brocca; benchè il sapone sia stato prodotto in Inghilterra nel quattordicesimo secolo, non se ne sente molto parlare nel primo Rinascimento.

Se possono apparire strane le cure di bellezza proposte dalle dame del tempo, non sono molto diverse le cure somministrate dai medici. Nonostante nuove tecniche chirurgiche e una migliore conoscenza del corpo umano, molti dottori si attenevano ai vecchi metodi e rimedi; alcuni, per curare un malato, attendevano una particolare congiunzione astrale, ritenendo che ogni parte del corpo fosse dominata da un pianeta. Si credeva inoltre che il corpo fosse fatto di quattro elementi: terra, aria, fuoco e acqua, dai quali nascevano i quattro umori sangue, flegma, bile gialla e bile nera; la quantità e la purezza di questi umori nel corpo ne determinava la salute e la natura, per cui un uomo con troppa bile nera era melanconico, con troppa flegma,

flemmatico... Il salasso era il toccasana favorito, praticato anche ai moribondi; i dottori aprivano una vena per fare uscire il sangue cattivo o piazzavano delle sanguisughe sul corpo; una cura della pazzia consisteva nel far uscire dalla fronte del malato tanto sangue da riempire un guscio d'uovo. La gente attribuiva poteri salutari a prodotti costosi o provenienti da paesi lontani. Così il pepe, lo zenzero e altre spezie orientali erano molto valutate in medicina e il tabacco, da poco scoperto in America, ebbe fortuna come lenimento per i dolori. Lo zucchero, un lusso, era ritenuto una buona cura per le congestioni polmonari, soprattutto se profumato di violette; si riteneva che l'oro, preso a piccole dosi, potesse calmare la lebbra. Non si sa bene perché, ma alcune di quelle strane cure erano efficaci. Una ferita poteva essere trattata con assenzio scaldato su una tegola rovente e macerato in vino greco; il grasso di prosciutto veniva strofinato sui lividi; per il mal di cuore a volte veniva prescritto un rospo bollito e in realtà è dimostrato che la pelle del rospo contiene una sostanza simile alla digitale, un farmaco usato per il cuore. Nonostante atteggiamenti antiquati e superstizioni, la scienza fece tuttavia dei progressi; si cominciò a considerare la natura come una fonte di salute e lo studio delle erbe medicinali venne approfondito su basi sperimentali; il primo testo stampato a questo proposito che descriveva 150 piante diverse, fu pubblicato nel 1484 e prima della metà del XVI secolo Pisa e Padova usavano per gli studi medici dei giardini botanici; il noto medico svizzero Paracelso, viaggiando in cerca di informazioni, ne raccolse anche da chiromanti, barbieri, levatrici... Nel campo della medicina le università italiane detenevano il primato; nel 1546 l'italiano Fracastoro espose una teoria che avrebbe aperto la strada ai moderni studi sui batteri; egli credeva infatti che le malattie si trasmettessero da una persona all'altra per mezzo di corpi estremamente piccoli che aumentavano di numero nell'organismo infetto.

LA CUCINA

L'Italia rinascimentale vanta i cuochi più abili e famosi d'Europa, che portano l'alta cucina italiana al massimo grado di raffinatezza; anche la presentazione dei piatti è molto curata e per gli allestimenti dei banchetti i signori si avvalgono dell'aiuto di artigiani e artisti. Nel Cinquecento si assiste ad un grande interesse per tutto ciò che ruota attorno al cibo: si moltiplicano i ricettari, i manuali di comportamento, manuali sull'apparecchiatura della tavola, sul taglio delle vivande...

Nonostante la creatività dei cuochi, la cucina rinascimentale resta di ispirazione medievale; è ancora presente l'abbondante uso di spezie, le salse leggere a base di frutta o piante aromatiche. Si continua ad amare gli arrostiti, i pasticci in crosta che all'interno racchiudono carni disossate; si presentano ancora gli animali "come vivi", cioè ricomposti e rivestiti del loro piumaggio o del pelo, decorati con oro o ricoperti di colori. Vi è una grande scelta di umidi oltre ad una fioritura di paste tirate e farcite e di maccheroni, che portano alla diffusione dell'uso della forchetta. Frutta e agrumi restano gli elementi aromatizzanti più usati e la frutta in genere acquista una posizione dominante tra le pietanze servite in apertura del pasto; le verdure, in particolare legumi e insalate, vengono rivalutate. Non c'è invece una diffusa integrazione dei prodotti di origine americana, come il mais, il pomodoro o la zucca, mentre il tacchino sostituisce degnamente l'oca medievale. In quest'epoca si rafforza l'uso della carne macellata di manzo e vitello, c'è una vera passione per le frattaglie e le interiora di tutti gli animali. Si utilizzano ampiamente il latte e i suoi derivati: il burro affianca lo strutto, si introducono vari tipi di formaggio. I dolci sono ancora quelli di origine araba e greca (marzapane, pasta di mandorle, torrione tenero, canditi), ai quali si aggiungono cialde e confetti, che spesso decorano anche la tavola; molto apprezzate sono le sculture di zucchero che abbelliscono i vari piatti.

Il cuoco, conformandosi ai gusti del padrone, nell'allestire un banchetto deve privilegiare tutto ciò che è raro e costoso; il suo non è un compito facile, ma gode di una posizione privilegiata rispetto al resto della servitù. Ha il diritto di assumere e licenziare i suoi aiutanti, oltre al salario riceve vitto e alloggio, un corredo annuale di vestiti e la spesa per una cavalcatura, gli spettano inoltre tutti gli avanzi della cucina. Spesso il cuoco, dopo aver prestato servizio nelle case signorili, si mette in proprio e apre una locanda, dove accoglie nobili e mercanti in viaggio.

La raffinatezza che caratterizza il mondo rinascimentale si manifesta anche nel modo di preparare la tavola: la grande tovaglia bianca operata di lino o cotone fino è accompagnata da tovaglioli della stessa qualità, piegati in vari modi. Ogni salsa ha il suo contenitore, così come il sale, l'olio... Si aggiungono un po' alla volta i portatovaglioli e gli sgabellini d'argento o di cristallo per appoggiare le posate, servizi di tazzine per il caffè e la cioccolata, bicchieri per i diversi tipi di vino e per l'acqua, una serie di oggetti raffinati destinati ad

occupare la tavola con funzione decorativa. Tutto questo spinge ceramisti, argentieri, tessitori a perfezionare sempre più la loro arte per offrire ai ricchi signori vasellame prezioso e unico.

Tanta abbondanza e raffinatezza in cucina resta ovviamente appannaggio delle classi più elevate; la gente comune mangia in stoviglie di terra o legno, si accontenta di carne di capra (facilmente allevabile e della quale è possibile sfruttare anche il latte e la pelle), beva vino acido. Sono privilegiati quanti lavorano al servizio delle famiglie ricche; in questo caso hanno infatti diritto a parte delle rimanenze e hanno anche modo di trarre insegnamento dal lavoro dei cuochi, per cui riescono a trasformare in popolare la cucina dei ricchi, scegliendo gli ingredienti più economici e facilmente reperibili. Ad esempio, abbastanza facili da preparare in casa sono alcuni tipi di dolci a base di miele (sostituto "povero" dello zucchero), burro, farina e mandorle; la cottura avviene nel forno pubblico che, fin dall'epoca medievale, è tenuto a cuocere a pagamento le cose portate dai clienti.

I VIAGGI

La gente si spostava spinta da diverse necessità: c'erano i viaggi di lavoro di mercanti e uomini d'affari, diplomatici e ambasciatori in missione di stato, uomini d'arme richiamati sui fronti di guerra, intellettuali in cerca di nuove esperienze di studio, frati predicatori, avventurieri, pellegrini impegnati nei cammini penitenziali ...

La maggior parte dei viaggiatori si muoveva a piedi e per questo, lungo le strade principali, erano presenti numerosi luoghi di fermata e di ristoro; in un tragitto in piano si percorrevano circa 20 km al giorno, mentre a cavallo si poteva arrivare a 40-50 km. Ci si muoveva soprattutto d'estate, in quanto le piogge autunnali rendevano difficile anche ai cavalli percorrere le strade fangose; gli spostamenti invernali, nei paesi più settentrionali, si rendevano possibili con l'utilizzo di slitte trainate da cavalli o renne. La marcia era spesso rallentata dall'attraversamento di torrenti, fiumi o laghi, che avveniva attraverso un guado o grazie ai servizi di traghetto a pagamento. Quando s'incontrava un corso d'acqua navigabile il viaggio poteva proseguire anche con la barca e seguendo la corrente si arrivava a percorrere anche più di 100 km al giorno.

Lungo le strade non c'erano segnali indicatori e i pochi manuali per viaggiatori si limitavano a segnalare gli itinerari più frequentati relativi ad alcune zone. E' del 1552 la pubblicazione della guida delle strade di Francia, realizzata da Charles Estienne, che fornisce informazioni sugli itinerari più facili, sui luoghi da visitare, sugli alloggi..., costituendo in un certo modo l'antenata delle Guide Michelin; in un paese sconosciuto, viaggiando senza un accompagnatore e in mancanza di apposite guide, era quindi piuttosto facile perdere la strada, specie se non si conosceva la lingua del luogo.

L'accoglienza nelle locande era ottima quando si trattava di signori ben vestiti, ma in ogni caso era meglio essere prudenti: ostentare la propria ricchezza significava esporsi ai furti e alle rapine dei briganti, che non mancavano nemmeno tra gli stessi albergatori. Le notizie desumibili dalle cronache di viaggio forniscono giudizi lusinghieri per i servizi ospitalieri inglesi e tedeschi, questi ultimi decantati soprattutto per la pulizia; gli alberghi francesi e italiani sono celebrati per la cucina, soprattutto per la pasticceria, mentre risulta piuttosto scadente, con poche eccezioni, il livello di ospitalità offerto nei paesi iberici e in quelli dell'Europa orientale.

CURIOSITA'

IL DISCO CIFRANTE

Una delle scienze più antiche e più utilizzate dall'uomo è la crittografia, cioè la scrittura segreta; la crittografia moderna vive ancora sui principi elaborati tra il XV e il XVII secolo, anche se i rudimentali marchingegni rotanti sono stati sostituiti da strumenti elettronici.

Esistono tre tipi fondamentali di tecniche di scrittura: le scritture invisibili, le scritture convenzionali e le scritture cifrate. Le prime si ottengono compilando i messaggi in partenza con inchiostri, detti simpatici, non appariscenti ad un esame superficiale. Le seconde consistono nell'impiego di linguaggi che hanno apparentemente un senso discorsivo, ma che contengono alcune parole chiave prestabilite. Infine abbiamo le

scritture cifrate, che possono seguire due diversi meccanismi: la trasposizione (gli elementi del testo chiaro vengono cambiati di posto secondo regole stabilite) e la sostituzione.

Un esempio illustre di scrittura cifrata ci è dato dal disco di Leon Battista Alberti, una delle maggiori figure del Rinascimento. Nel suo “Trattato della cifra” ha proposto un disco composto di due cerchi cifranti concentrici: uno esterno fisso con 24 caselle contenenti 20 lettere latine maiuscole ed i numeri 1,2,3,4 per il testo chiaro; ed uno interno mobile, con le 24 lettere latine minuscole per il testo cifrato. Le maiuscole sono in ordine alfabetico, le minuscole in disordine. Fissata la corrispondenza tra una lettera maiuscola e una minuscola, si possono cifrare le parole; quando si decide di cambiare la lista cifrante si scrive la nuova lettera chiave in maiuscolo. Per una maggiore segretezza l’Alberti consiglia di usare uno dei quattro numeri per segnalare il cambio di alfabeto, così da evitare la presenza di lettere maiuscole.

Il disco cifrante di Leon Battista Alberti costituisce una delle cifre polialfabetiche più sicure, che non ottenne il successo meritato anche per la decisione dell’autore di tenerlo segreto; il suo Trattato venne pubblicato solo un secolo più tardi a Venezia.

IL TRIANGOLO DI TARTAGLIA

Tartaglia è il soprannome con il quale è noto il matematico Niccolò Fontana per un suo difetto di pronuncia, dovuto ad una sciabolata sulla guancia subita da ragazzo da parte di un soldato francese durante l’occupazione della sua città, Brescia.

Il triangolo di Tartaglia è noto come un triangolo numerico costruito partendo dal numero generatore 1 e derivando ogni altro numero come somma dei due numeri immediatamente sovrastanti. Tartaglia ne descrisse le proprietà in un suo libro del 1556, “Il General trattato”, ma le sue proprietà erano note già da tempo.

I numeri del triangolo sono i coefficienti delle potenze di un binomio; inoltre corrispondono ai numeri di possibili combinazioni di un gruppo di oggetti; se si sommano i numeri sulle diagonali appaiono i numeri presenti nella successione di Fibonacci (1,1,2,3,5,8...); si possono ottenere le potenze del 10 più 1 unità, usando i numeri del triangolo, intervallati da tanti zeri quanti sono quelli del numero di cui vogliamo ottenere la potenza.

I GIOCHI LETTERARI

In pochi momenti il rapporto fra poesia e musica è stato più stretto che nel Rinascimento e in pochi ambienti lo scambio fra poeti e compositori è stato più immediato che nella Mantova di Isabella Gonzaga, promotrice di un’intensa attività culturale. Negli ambienti di corte si sviluppò il genere frottolistico, nel quale si fondevano la riscoperta dell’antichità classica, l’interesse per la declamazione, il gusto per la parodia popolareggiante. Questi elementi trovano realizzazione nelle composizioni frottoliche di Bartolomeo Tromboncino, per lunghi anni al servizio di Isabella. Particolari sono le sue frottole su testo latino, nate dal vivo interesse degli umanisti di corte per la poesia classica latina; la caratteristica più importante di queste poesie, determinante nel suo rapporto con la musica, è il fatto che il verso si basa sulla metrica quantitativa e non sull’accento della parola. Tromboncino riesce ad ottenere nelle sue composizioni un procedere musicale fluido e scorrevole che, se non concede molto all’accentuazione delle parole, permette comunque una grande musicalità della frase senza oscurare la scansione del verso.

LA STREGONERIA NELLA STORIA

Le credenze in stregoneria e magia fanno parte della storia dell'uomo; riti propiziatori e formule magiche compaiono in tutte le civiltà e caratterizzano soprattutto le religioni pagane; nell'Odissea troviamo la maga Circe che trasforma in porci i compagni di Ulisse, nella tragedia di Euripide e Seneca Medea si rivolge alla dea Ecate.

Presso i Romani troviamo l'oraziana Canidia e la descrizione dei più svariati sortilegi lasciata nell'Asino d'oro da Apuleio, che era stato accusato di stregoneria. Molto importante era il ruolo della magia nel campo medico; infatti molte delle ricette della medicina popolare erano basate sulla magia e l'uso di erbe miracolose unite a formule magiche. Con l'avvento degli imperatori cristiani, nel IV secolo d. C. iniziò una feroce persecuzione delle pratiche magiche, spesso identificate con le pratiche religiose pagane; gli dei pagani vennero demonizzati, considerati cioè creature infernali, e il loro culto era considerato un inganno del diavolo per allontanare gli uomini dal culto del vero Dio: paganesimo e culto del diavolo venivano così a confluire, comprendendo anche tutto l'insieme di credenze magiche popolari.

Nell'alto Medioevo solo sporadicamente si perseguivano le residue superstizioni pagane e l'esercizio delle arti magiche e solo nei casi in cui è chiara la rinuncia al vero Dio; dopo il Mille si ha un declino dell'interesse nel magico, in relazione alla crescente urbanizzazione che pone in secondo piano le esigenze del mondo rurale, da sempre terreno tradizionale del magico. Ma più pericolose delle superstizioni contadine si rivelano presto le varie espressioni della magia dotta, come l'astrologia e l'alchimia, il cui studio riceve impulso dai contatti con il mondo greco ed arabo in seguito alle Crociate. Gli sviluppi di questa magia dotta, tanto legati a quelli della scienza moderna, non avrebbero presto mancato di preoccupare i difensori dell'ortodossia religiosa, finora occupati a combattere gli eretici; nel XIII sec. nasce infatti l'Inquisizione, rete di tribunali ecclesiastici deputati all'indagine e all'esame dei casi di eresia, che più tardi verrà affidata all'ordine domenicano. Dalla metà del Duecento troviamo le prime bolle pontificie che lanciano la persecuzione contro le streghe e assistiamo ad un cambiamento nel concetto del reato di stregoneria: se nell'alto Medioevo era solo superstizione residua del paganesimo punibile con penitenze più o meno severe, ora diventa un reato d'eresia, cioè di deviazione dalla vera fede, e come tale, in caso di ostinazione dopo la scomunica, è punibile con la consegna all'autorità civile incaricata di emanare ed eseguire la sentenza di morte. Cambia anche la credenza nei contenuti della stregoneria e si viene delineando il quadro che porterà all'inizio delle grandi persecuzioni di fine Quattrocento: il ruolo fondamentale delle donne come streghe, il patto con il diavolo e il sabba, cioè il banchetto infernale a cui la strega si reca magicamente dopo essersi cosparsa di unguenti e dove rende l'omaggio rituale al diavolo partecipando all'orgia diabolica. Fra il XIV ed il XV secolo il numero dei processi per stregoneria andò continuamente aumentando, ma fino alla fine del Quattrocento la persecuzione riguarda solo alcune aree, soprattutto montane e spesso terra di eretici: la Francia meridionale, le Alpi francesi e svizzere, l'alta Germania, la diocesi di Como. Si moltiplicano anche i trattati sulla stregoneria; è del 1486 il *Malleus Maleficarum* (il Martello delle streghe), in cui i due frati domenicani Institor e Sprenger, sulla base dell'esperienza acquisita come inquisitori nella Germania renana, descrivono il modo in cui vengono compiuti i malefici, i possibili rimedi e le procedure giuridiche da adottare verso streghe e stregoni. Il *Malleus* costituì il modello di numerosi scritti simili. Con la bolla del 1484 di Papa Innocenzo VIII e la pubblicazione del *Malleus* iniziò una vasta ondata di persecuzioni che si estese oltre la Germania, nella Stiria, nel Tirolo, nelle Alpi italiane, a Bologna e nei Pirenei; essa diminuì d'intensità solo verso il 1530. Un'exasperata ripresa della caccia alle streghe si avrà nella seconda metà del Cinquecento e durerà fino alla metà del Seicento: sono gli anni delle guerre di religione tra cattolici e protestanti e poi della Guerra dei Trent'anni, che insanguinerà l'Europa tra il 1618 e il 1648. Anche le guerre di religione infatti contribuirono a scatenare le persecuzioni contro la stregoneria; si trattava infatti di lotte pervase di fanatismo e intolleranza, alimentate da odi e devastazioni della guerra. Spesso si cercava un capro espiatorio cui addossare la colpa di sciagure naturali, delle carestie conseguenti alle guerre, delle epidemie. In genere i processi per stregoneria si concludevano con la condanna a morte dell'imputato, sia che questi avesse confessato o no; le confessioni spesso erano estorte con la tortura, durante interrogatori condotti ovunque con modalità simili, secondo quanto prescritto dal *Malleus*. Anche quando l'Inquisizione e i giudici smisero di dare la caccia alle streghe, roghi e massacri continuarono, spesso provocati dagli odi e dalle paure della gente, che portavano a linciaggi senza alcun processo. Verso la fine del Seicento, quando

ormai in Europa i roghi delle streghe si facevano sempre più rari, l'ossessione per la stregoneria radicata nella cupa religiosità dei coloni puritani dava i suoi frutti nella Nuova Inghilterra, in America.

La fine delle persecuzioni non avvenne contemporaneamente in tutta Europa; verso la metà del Seicento venne pubblicata un'Instructio ecclesiastica, già circolante dagli anni '20, che, pur non mettendo in discussione la realtà della stregoneria, raccomandava ai giudici la massima prudenza nell'istruire quelle cause. Attorno a quegli anni vari paesi europei cominciarono ad emanare editti che miravano a limitare il fenomeno; ad esempio in Francia nel 1624 si stabilì che tutti i processi per stregoneria conclusi con una sentenza implicante la pena di morte o gravi punizioni corporali dovessero essere deferiti automaticamente in appello al Parlamento di Parigi e nel 1682 venne definitivamente soppresso il reato di stregoneria. Sempre più negli ambienti intellettuali erano fiorite teorie ardite e apertamente scettiche non solo sulla stregoneria, ma più in generale sui miracoli, sulla religione costituita, sull'uso politico di essa. Limitate a gruppi ristretti di intellettuali, queste teorie non incidono direttamente sugli orientamenti dei giudici e del potere ecclesiastico, ma alla lunga contribuiscono a creare un clima sfavorevole ad ogni credenza nel magico e nel soprannaturale; parallelamente si fanno sempre più numerose le coraggiose denunce sugli abusi e le iniquità con cui venivano condotti i processi. Con l'affermarsi della nuova scienza si posero le basi per la definitiva demolizione della credenza nella stregoneria, almeno nelle classi colte. Ma i processi e i roghi non cessarono subito; spesso, infatti, persistevano le cause politiche e sociali che erano state alla base della persecuzione delle streghe. Con l'avvento degli studi psichiatrici e psicologici le streghe di un tempo vengono considerate soggetti con disturbi psichici e quindi persone da curare, anche se spesso l'unica soluzione proposta era la reclusione in manicomio.

CHI ERANO LE STREGHE

La parola *strega* deriva dal latino "stryx"= barbagianni; i Latini infatti credevano che alcune donne avessero il potere di trasformarsi in uccelli notturni, come gufi o barbagianni.

I Francesi usano il termine *sorciere*, dal latino "sortilegus"= sortilega, cioè persona capace di tirare le sorti, di prevedere il futuro. Dal sassone "wicca" o "wicce"= saggio, derivano le parole inglesi *wizard* e *witch*. Anche i termini tedeschi *hexxer* ed *hexxe* sono legati al significato di sapiente.

La maggior parte delle persone accusate di stregoneria era di sesso femminile. L'idea che le donne fossero più facilmente soggette a cedere alla tentazione del Maligno deriva dalla profonda misoginia insita nella cultura medioevale, che si riflette in opere come il *Malleus Maleficarum*, nel quale si sottolinea come la stessa parola femmina derivi dal latino "fe-minus"= che ha minor fede, quindi più soggetta alle tentazioni.

Erano particolarmente esposte all'accusa di stregoneria le levatrici, le bambinaie, le cuoche e le guaritrici, donne che in genere potevano avere conoscenze particolari ad esempio nell'uso di erbe per la preparazione di unguenti e rimedi, conoscenze che facilmente potevano essere trasferite in un contesto di magia nera. Levatrici e bambinaie subivano l'accusa perché professionalmente a contatto con i bambini in un'epoca di altissima mortalità infantile e neonatale; poiché le streghe venivano considerate avidi di bambini non battezzati da sacrificare al diavolo durante il sabba, il rischio di accusa era alto.

Dai documenti relativi ai processi per stregoneria risulta che spesso le accusate erano vedove o non coniugate, quindi in posizione sociale ed economica debole all'interno del villaggio; non mancano i casi di figlie giovanissime coinvolte con le madri nell'accusa di stregoneria. In genere le persecuzioni si verificavano nei centri rurali, dove erano più radicate superstizioni e diverso era il tessuto sociale ed economico.

Come l'hanno tramandata le raffigurazioni tradizionali, la strega è brutta, vecchia e povera, cioè dotata di qualità negative, non essendo possibile, secondo l'opinione dei teologi, che da Satana provengano ai suoi seguaci doni di perfezione. Non sono però mancate le streghe avvenenti; in questo caso le qualità positive venivano considerate illusioni diaboliche e quindi si trovava sempre una giustificazione alle accuse.

Il corpo della strega presenta caratteri precisi. La lunghezza dei capelli, propria della donna, già è un segno nefasto, poiché i capelli attraggono il desiderio dei demoni: una ciocca di capelli è di solito il pegno del patto tra il diavolo e la strega: il diavolo conserva quei capelli e, dopo averli tagliati in pezzetti piccolissimi, li mescola con le esalazioni atmosferiche con le quali suscita il temporale ed è per questo che, secondo un giudice, si trovano dei piccolissimi peli nella grandine. Inoltre Satana impone il proprio marchio sul corpo dei suoi devoti e quindi le streghe portano il "signum diaboli", che con tanto accanimento gli accusatori cercavano di individuare sul corpo dell'accusata; scoprirlo era però molto difficile, dal momento che il

diavolo lo nascondeva nei punti più impensabili, non aveva un colore né una forma precisi, ma solitamente era grande come un pisello e assomigliava all'impronta di una zampa di lepre. La caratteristica fondamentale del marchio diabolico era comunque l'insensibilità al dolore: in base a ciò, dopo che tutto il corpo della donna era stato depilato, un medico lo trafiggeva con uno spillone fino a trovare il punto insensibile al dolore; se l'indagine era infruttuosa, si poteva comunque sostenere che il diavolo aveva fatto scomparire quel segno presente fino al giorno prima.

Alle streghe venivano attribuiti vari generi di poteri: può arrecare danni con il solo sguardo, può provocare una malattia grave con il contatto della mano, uccidere una persona o provocare un aborto col fiato della sua bocca, può arrecare gravi sofferenze fisiche ad una persona infierendo contro un'immagine di cera che la rappresenta. Controlla gli eventi atmosferici e scatena disastri naturali, provoca carestie; si trasforma in animali e trasforma anche i suoi nemici. Manipola filtri, unguenti, veleni, sa ricavare sostanze sconosciute dalle piante e dai minerali: il ritrovamento in casa sua di pentolini e sacchetti di erbe secche è per i giudici un indice sicuro di colpevolezza.

Tutti questi poteri le vengono da Satana, al quale si è consacrata dopo avere ripudiato il Signore con una cerimonia durante la quale rinnega il suo battesimo, distrugge oggetti sacri e giura fedeltà al diavolo, firmando questo patto con il sangue o consegnando una ciocca di capelli. Il culto a Satana si manifestava nella cerimonia del Sabba, contrapposto alla Messa cristiana. Il Sabba si teneva in luoghi lontani dai centri abitati, durante le ore notturne, più propizie al Maligno signore delle tenebre. Le streghe vi si recavano a piedi se il luogo era vicino; altrimenti vi arrivavano a cavallo di un bastone bianco o di un manico di scopa dopo essersi unte con unguenti magici che permettevano loro di viaggiare velocissime; altre volte cavalcavano un cavallo o un montone nero o le portava il diavolo sotto forma di un uomo vestito di nero. Si credeva anche che l'anima potesse abbandonare il corpo che dormiva nel letto e raggiungere il luogo del Sabba in questa forma immateriale per poi riunirsi al corpo prima dell'alba. Al Sabba è sempre presente il diavolo, con il corpo metà uomo e metà caprone, le corna in fronte, gli occhi rossi e fiammeggianti, le dita delle mani ricurve e armate di lunghe unghie appuntite. Appena arrivata la strega rende omaggio al diavolo baciandolo sulla spalla o sulle parti posteriori, poi iniziano le danze, le orge e il grande banchetto, nel quale in genere mancano il vino, il sale ed il pane, alimenti accetti a Dio, simboli dell'Alleanza e perciò invisibili al Maligno. Ogni strega descrive le malvagità compiute dall'ultimo incontro e promette di commetterne di peggiori; chi ha fatto poco è redarguito severamente dal demonio o frustato. Il rito culminante del Sabba è la messa nera, in cui si ha la profanazione del mistero cristiano; alla fine il diavolo si distrugge nel fuoco e si dissolve in cenere, che le streghe raccolgono per utilizzarla nei loro veleni. Le streghe formano piccoli gruppi, scavano delle buche, versano un po' d'acqua e la mescolano con un dito pronunciando formule incomprensibili, che scatenano violente tempeste e grandinate; alcune si sollevano in aria e disperdono sui campi la polvere del diavolo, che provocherà invasioni di topi o cavallette. Dopo questi riti di morte le streghe tornano alla loro vita comune.

I trattati sulla stregoneria prestavano molta attenzione alle feste che si credevano celebrate da numerosi gruppi di streghe; sembrerebbe che ogni anno ci fossero sei grandi feste del culto:

la Candelora il 2 febbraio; la vigilia di Maggio il 30 aprile; la vigilia di San Giovanni il 23 giugno; la festa del Raccolto il 1 agosto; la vigilia di Ognissanti il 31 ottobre; il giorno di San Tommaso il 21 dicembre.

IL PROCESSO

Dopo tutto questo, è facile capire che essere anche solo sospettate di stregoneria significava ricevere un marchio difficilmente cancellabile, soprattutto se si viveva in un ambiente chiuso come un villaggio contadino; l'accusa di stregoneria significava morte certa.

I tribunali che giudicavano i reati di stregoneria erano quelli laici, quelli ecclesiastici diocesani (cioè presieduti dal vescovo), e quelli inquisitoriali, fondati per occuparsi specificamente dei casi di eresia; i reati di stregoneria erano di competenza di questi ultimi solo nel caso che alla stregoneria si unisse l'eresia, cioè l'ostinazione nel professare coscientemente un'opinione contraria a quanto stabilito dalla Chiesa in materia di fede e buoni costumi.

L'istruzione di un processo per stregoneria iniziava in genere in seguito a voci o specifiche denunce, spesso sollecitate dalle autorità con appositi bandi. Una volta arrestata l'imputata, si procedeva alla perquisizione della sua casa, che portava sempre al rinvenimento di oggetti sospetti. Nelle prime fasi degli interrogatori le domande vertono soprattutto sulle origini dell'imputata e sulla sua famiglia; dal momento che la stregoneria

era ritenuta ereditaria, avere avuto dei parenti bruciati sul rogo era un forte indizio di colpevolezza. Se dopo i primi interrogatori l'imputata confessava, il resto del processo era volto a farle confessare il nome di eventuali complici; se invece continuava a negare, veniva sottoposta a tortura fino alla confessione, necessaria per infliggere la pena di morte. E' quindi evidente che il verdetto era scontato fin dall'inizio. La base effettiva della condanna era costituita dalla cattiva reputazione dell'imputata, cioè dalla fama di essere una strega; oltre a ciò erano sufficienti alcuni testimoni o l'indizio del fatto, ad esempio l'avverarsi di minacce rivolte pubblicamente dalla strega a qualcuno. Una volta giudicata colpevole l'imputata rea confessava veniva consegnata alla giustizia civile per la pronuncia e l'esecuzione della condanna; se non confessava iniziava la tortura, che diventava sempre più pesante; le confessioni sotto tortura dovevano però essere poi confermate spontaneamente dall'imputata. Non è difficile immaginare che le confessioni venissero confermate pur di sottrarsi a nuove torture e che spesso nei loro deliri le accusate indicassero come complici persone del tutto innocenti o nomi suggeriti dagli stessi accusatori; non dimentichiamo che per le streghe era prevista la confisca dei beni e il coinvolgimento di persone benestanti poteva arricchire gli stessi giudici. Anche il rifiuto tenace dell'imputata di confessarsi colpevole era interpretato come frutto di incantesimi o dell'intervento diretto del diavolo; la donna era gettata in carcere e sottoposta a continue pressioni finché non confessava. Una prova spesso usata dai giudici consisteva nel gettare in acqua la strega legata e chiusa in un sacco; se restava a galla era colpevole, se andava sotto, spesso affogando, era innocente. A volte la legge non era rispettata e si procedeva alla condanna a morte anche senza confessione; altre volte le imputate morivano in carcere in seguito alle torture e in questo caso le autorità potevano sostenere che erano state strangolate dal diavolo perché non confessassero e morissero in stato di peccato mortale. I diritti alla difesa non erano rispettati nei processi per stregoneria; quando veniva concesso un avvocato, questi facilmente finiva a sua volta per essere sospettato e quindi difficilmente si trovava qualcuno disposto a correre il rischio. La condanna a morte consisteva nell'essere bruciate vive sul rogo; spesso le donne venivano prima decapitate; solo raramente, in alcuni paesi, la donna aveva salva la vita se confessava.

Dai resoconti dei processi colpisce il fatto che le confessioni delle streghe sono molto simili anche in paesi diversi; ciò è da attribuire al fatto che gli inquisitori si basavano sul modello di interrogatorio proposto nel Malleus e quindi ponevano tutti le stesse domande, condizionando pesantemente con minacce e torture la vittima finché le risposte non corrispondevano alle loro aspettative. Inoltre parte delle accuse venivano confessate in quanto vere, se consideriamo gli aspetti relativi ad una forma di culto prestato al diavolo durante riti notturni; secondo alcuni studiosi, il culto delle streghe era la sopravvivenza di una religione precristiana dell'Europa occidentale, identificata con il culto di Diana.

E' difficile stabilire il numero esatto di persone che caddero vittime delle accuse di stregoneria, dal momento che spesso non abbiamo documenti che attestino i processi avvenuti; secondo un calcolo attendibile, tra il XV e il XVII secolo in Europa vennero bruciate trecentomila streghe. Una vittima illustre fu Giovanna d'Arco, bruciata nel 1431 come idolatra, invocatrice di demoni, eretica, successivamente riabilitata e proclamata santa.

L'Italia fu il paese in cui si bruciarono meno streghe; vere persecuzioni furono però attuate in Valtellina e in altre sperdute zone di montagna. Il fatto non deve stupire: la vita in zone così lontane dai centri abitati era difficile, i mezzi di sostentamento erano pochi, le risorse naturali non adeguatamente sfruttate e bastava qualche pesante capriccio della natura per mandare all'aria i magri raccolti; se a ciò aggiungiamo l'ignoranza della gente, si capisce come facilmente si cercasse un capro espiatorio. D'altro canto la natura offriva spontaneamente frutti, erbe, radici, bacche e funghi, di cui spesso si nutrivano le donne sole e povere, ignorando gli effetti di alcune sostanze ingerite. (vedi più avanti)

Il luogo più celebre in Italia come ritrovo di streghe era Benevento, dove si trovava un antico noce presso il quale si recavano in volo notturno le streghe dopo aver pronunciato la formula: "Unguento, unguento, portace alla noce di Benevento, per acqua e per vento e per ogni maltempo". Secondo alcune fonti, presso la Curia Arcivescovile di Benevento erano conservati circa 200 verbali di processi per stregoneria, distrutti prima dell'arrivo delle truppe garibaldine nel 1860 per evitare che fossero utilizzati come materiale di propaganda anticlericale nel difficile decennio che precedette la presa di Roma. Il nome di Benevento compare anche negli atti di processi svoltisi al Santo Uffizio di Roma.

LE PIANTE DELLE STREGHE

Una caratteristica comune a tutte le donne accusate di stregoneria era l'abilità nell'utilizzare le erbe per preparare unguenti, sciroppi, decotti, a cui spesso gli abitanti del villaggio ricorrevano per curare le varie infermità, salvo poi incolpare la donna dell'eventuale morte del malato. Secondo le credenze popolari, le erbe potevano essere usate per preparare filtri d'amore, unguenti che permettevano di volare o rendevano invisibili...La scienza moderna ha dimostrato gli effetti prodotti nel corpo umano dall'ingestione di determinate sostanze; oggi sappiamo bene ad esempio che alcuni funghi hanno effetti fortemente allucinogeni e che numerose sostanze provocano effetti tali da non doversi meravigliare se chi li ingeriva giurasse di saper volare o di vedere o fare cose straordinarie. Allo stesso tempo è innegabile che alcune piante potessero essere utilizzate con scopi curativi, dal momento che ancora oggi se ne riconoscono le proprietà terapeutiche.

Ecco allora alcune piante usate dalle streghe.

La malva veniva usata contro le rivali e per rendere invincibili; serviva a preparare filtri che toglievano il desiderio sessuale (in effetti la malva è usata come calmante).

La verbena era un antidolorifico e le streghe se ne servivano per resistere alle torture.

La rosa di Natale (o elleboro) era usata per gli incantesimi potenti e rendeva le streghe invisibili.

La pervinca serviva per gli incantesimi d'amore; non a caso il suo nome deriva dal latino "vincere"=legare, ad indicare la capacità di legare a sé la persona amata.

La mandragora (o mandragola) serviva alle streghe per diventare invisibili e ingannare i sensi delle altre persone; bastava bere il succo della radice per riuscire ad entrare indisturbate nelle case e rapire i neonati. La sua incredibile fama deriva dalla singolare forma delle sue radici, che assumono le sembianze di un corpo umano, dalle sostanze narcotiche e velenose che contiene e infine dal suo odore nauseabondo, che provoca malessere, vertigini e allucinazioni. La sua figura umanoide ha fatto sì che la mandragola fosse messa in rapporto con il mondo infernale, ma insieme, per certe somiglianze con il sesso, ha contribuito a diffonderne l'impiego come eccitante e afrodisiaco. Il Machiavelli imperniò la sua commedia "La mandragola" sulla credenza che la pianta doni fascino alle donne, annulli la sterilità e plachi i dolori del parto; Giovanna d'Arco la usava come amuleto, ritenendo che desse l'invulnerabilità in battaglia. Una curiosità dei nostri tempi: un disegnatore di fumetti diede il nome inglese della pianta, "mandrake", al suo personaggio di un mago che aveva il potere di rendersi invisibile e di tramutare ogni persona, animale o oggetto.

Lo stramonio, o erba del diavolo, possiede dei fiori che si aprono di notte ed emanano un pessimo odore; era il cibo principale delle streghe sulla mensa del sabba. I suoi poteri allucinogeni erano noti dall'antichità; la sua assunzione eccessiva può provocare anche un avvelenamento mortale, preceduto da sete inestinguibile e dilatazione delle pupille. Insieme a mandragora e belladonna era usato dalle streghe nella preparazione degli unguenti che permettevano loro i voli notturni.

Tra tutte le erbe magiche, una pianta fondamentale era il giusquiamo, che contiene vari alcaloidi che provocano allucinazioni, delirio, alterazione del battito cardiaco, convulsioni e persino la morte. La scopolamina contenuta nei fiori ha un forte potere ipnotico e può provocare anche la perdita del controllo della mente, per cui può essere usata come siero della verità. Si credeva che le streghe usassero il giusquiamo in piccolissime dosi nelle pozioni usate per prepararsi a volare durante il sabba; probabilmente questo volo era soltanto una fantasia mentale provocata dagli stupefacenti. La pianta veniva anche usata per realizzare sortilegi, per esempio, se in una pignatta di coccio si maceravano giusquiamo, lauro e giglio insieme a latte di pecora e si metteva la mistura ottenuta in una pelle di agnello, tutte le pecore dei dintorni potevano perdere il latte. Se ne ricavano filtri d'amore in quanto, grazie alle proprietà allucinogene, riusciva a far cadere la resistenza della donna corteggiata; si diceva anche che ponendo il giusquiamo in una tazza d'argento questa si spezzasse. Era poi usato per guarire le ulcere applicandovi impacchi di radici pestate, ma l'operazione doveva compiersi nel periodo corrispondente al segno zodiacale cui apparteneva il malato.

Ecco un esempio di pozione magica, che si riferisce alla ricetta dell'unguento del Sabba:

| | |
|---------------------------------|--------------|
| Grasso umano | 100 g |
| Hashish di prima qualità | 5 g |
| Fiori di canapa | un pizzico |
| Fiori di papavero | un pizzico |
| Radice di elleboro polverizzata | una manciata |
| Un grano di girasole | |

Utilizzo: strofinare dietro le orecchie, sul collo, lungo la carotide, sotto le ascelle, nella regione sinistra del gram simpatico, sugli stinchi, sulla pianta del piede e nella piega del gomito.

GLI ANIMALI

La civetta, che ha dato il nome alle streghe, come altri animali notturni, è stato sempre associato alle streghe; sin dall'antichità si favoleggiava che fossero donne trasformate per magia in questi demoni alati, simili a civette, dotati di artigli da rapaci, che si nutrivano del sangue e dei visceri di bambini.

Al mondo delle tenebre e quindi anche alle streghe è spesso associato il pipistrello, che nei bestiari medievali era già simbolo dell'idolatra e del peccatore che vive nelle tenebre e con le tenebre verrà ripagato dal giudizio divino. Si riteneva che i pipistrelli si nutrissero di sangue e quindi era immediato il collegamento con le streghe, che secondo la tradizione bevevano il sangue dei bambini o lo usavano per ricavarne filtri.

Il termine Belzebù, con il quale si indica comunemente il demonio, significa “signore delle mosche”; nel Medioevo si spiegava quel soprannome dicendo che la statua del diavolo era sempre coperta di mosche a causa dei sacrifici sanguinosi che gli venivano tributati. Ancora nel XVIII secolo in molti processi per stregoneria si rievocava Belzebù come il dio delle mosche che spingeva i colpevoli a rubare e profanare ostie consacrate, oppure li visitava in prigione o addirittura sul patibolo. Le streghe potevano trasformarsi in mosche e sotto tale forma abbandonare il proprio corpo per recarsi al sabba.

Il gatto arrivò tardi in Europa (attorno al X secolo) e fu guardato con sospetto sia per la novità che per le sue caratteristiche: lo sguardo fosforescente, il passo felpato, gli improvvisi mutamenti d'umore lo fecero ritenere alleato di potenze occulte e confidente delle streghe o peggio, l'incarnazione del maligno; non stupisce quindi che i gatti venissero utilizzati per operare sortilegi e stregonerie. Si arrivò a perseguirli: la notte di San Giovanni, a Parigi e alla presenza del re, si teneva il rogo dei gatti a simboleggiare il supplizio delle fattucchiere.

Da sempre il topo è considerato repellente e apportatore di malattie; era uno degli ingredienti della strega per i suoi filtri.

Altro ingrediente delle pozioni magiche è il rospo, nel quale la stessa strega a volte si trasforma, vestita con un mantello verde e ornata di un campanello, per partecipare al sabba.

OGGETTI

Il tema delle streghe che si spostano in volo, ampiamente sfruttato dall'iconografia popolare, presenta effettive connessioni con il presunto uso di filtri e unguenti capaci di permettere straordinari spostamenti. La scopa, in particolare, fu una delle cavalcature più usate dalle streghe. Secondo alcuni studiosi, il rapporto sarebbe sorto in epoca remota e si spiega con il fatto che la scopa è sostanzialmente un arnese usato nella casa e quindi di proprietà della donna, l'equivalente maschile di un arnese simile al forcone. E' questa la ragione per cui, nelle raffigurazioni medievali di danze di streghe, queste spesso tengono in mano delle scope, mentre gli uomini o diavoli impugnano un forcone. La scopa entrò con forza nella tradizione del volo delle streghe intorno alla metà del XV secolo, affermandosi anche in relazione all'uso dell'unguento magico, capace di dare all'oggetto la forza di muoversi autonomamente.

In casa delle presunte streghe venivano sempre rinvenuti vari contenitori e pentole, nelle quali le donne preparavano misteriosi intrugli.

ANTIDOTI...

I sistemi inventati per difendersi dalle streghe sono moltissimi e spesso diversi a seconda delle zone; sempre efficaci sembrano le immagini sacre e le croci, ma a queste si aggiungono un lungo e curioso elenco di rimedi: disegni tracciati col gesso sull'uscio, piastrelle smaltate da mettere sul camino, pezzi di ferro vecchio, rami di agrifoglio, alloro o sorbo selvatico, aglio..Nelle stalle, a protezione degli animali, ancora sopravvive l'usanza di appendere campanacci e campanelle al collo di bovini e ovini, oppure di legare con nastri colorati la criniera e i finimenti di cavalli, asini e muli.

LE STREGHE OGGI

Le streghe popolano i racconti popolari e l'immagine tradizionale che ne abbiamo ci viene dai tanti libri di favole e cartoni animati che fin da piccoli abbiamo visto. Basti pensare alla strega di Hansel e Gretel che vive in una casetta di marzapane e con i dolciumi attira i bambini per poi mangiarseli; la strega della Bella Addormentata che, offesa per non essere stata invitata alla festa, lancia una maledizione di morte; la strega di Biancaneve, bellissima ma perfida; la strega del mare della Sirenetta, invidiosa della bella voce della ragazza... Nei paesi del nord è ben nota la regina delle nevi, splendida e glaciale strega che rapisce i ragazzi; nella tradizione irlandese troviamo Morrigan; alla tradizione russa appartiene la Baba Yaga, che viaggia nel cielo in compagnia della Morte a bordo di un calderone, lasciandosi dietro una scia di tempeste e uragani: rapisce i bambini e se li mangia, vive in una capanna appollaiata in cima ad una gigantesca zampa di gallina che si muove in continuazione, facendo roteare la casa in aria; la staccionata intorno alla casa è adorna di teschi di bambini.

In Europa esiste il Museo delle streghe e dei maghi, conservato all'interno della Fortezza di Riegersburg in Austria, una delle fortificazioni più grandi e meglio conservate di tutta l'Europa, costruita sulle alte rocce di basalto nel 1170 al posto di un castello romanico. L'interno del museo comprende una specie di camera delle torture, dove si trovano varie attrezzature servite per estorcere le confessioni alle presunte streghe; tra tutte, spicca la "vergine di Norimberga", un sarcofago di ferro della grandezza di una persona, contenente una serie di punte che andavano a conficcarsi nel corpo della vittima senza ucciderla, quando veniva richiuso su di essa. Nelle altre sale del museo si trovano libri a forma di pentagono e altri oggetti appartenuti a presunti streghe o maghi; c'è perfino la riproduzione di un carro da strega, trainato da un montone. Nel castello si sono svolti moltissimi processi per stregoneria, tutti finiti con il rogo; tra le condannate anche la moglie di uno dei castellani, accusata di aver rovinato il raccolto con tempeste di acqua e grandine.

I GIOCHI NEL RINASCIMENTO

Il gioco non rappresenta un'attività puramente infantile, bensì una necessità insita nell'adulto di ogni età, che sente il bisogno di impegnarsi in particolari esercizi congeniali alla propria personalità e che gli permettono di soddisfare pure certe esigenze di competitività e di evasione necessarie al proprio equilibrio psichico e fisico. E' comunque il bambino a dedicare la maggior parte del tempo e delle energie in attività ludiche; nel gioco il bambino scarica l'energia repressa nelle ore scolastiche, allaccia amicizie, esprime liberamente la sua creatività e si diverte a calarsi nel mondo dei "grandi".

Da sempre i bambini hanno utilizzato giocattoli, che spesso consistevano in oggetti di uso comune trasformati dalla fantasia del bambino: ad esempio, una scopa facilmente si trasformava in cavallo.

Nel Medioevo e Rinascimento ai bambini delle classi inferiori, impegnati ad aiutare i genitori nelle varie attività, restava ben poco tempo da dedicare al gioco; sicuramente materiali di facile acquisizione come bastoni, corde, noccioli di frutta potevano essere riciclati come veri balocchi; con l'aiuto dei genitori e l'uso di materiali poveri si potevano facilmente costruire bambole (di legno, di pezza, di cartapesta), zuffoli ricavati da canne, palle di stoffa e altri oggetti di poco prezzo. Nelle case dei nobili la scelta dei giocattoli era finalizzata a scopi educativi: ad un giovane di buona famiglia erano riservati gli scacchi, la dama e il filetto, che aiutavano ad elaborare strategie poi applicabili in campo militare; si trattava quasi sempre di oggetti di lusso, costruiti con legni pregiati, abbelliti con intarsi di madreperla e avori, spesso provenienti dall'Oriente; il ragazzo poteva disporre anche di figurine di legno, di ceramica e di piombo, riproducenti cavalieri e fanti.

L'educazione di una ragazza era volta ad imparare il cerimoniale dell'alta società e l'amministrazione di una grande casa; nel tempo libero si dedicava al cucito e al ricamo, unici oggetti di distrazione concessi erano le bambole (spesso riccamente vestite con perle e gioielli), qualche utensile per il lavoro femminile, alcuni strumenti musicali.

Non sono molti gli esemplari di giocattoli antichi pervenuti fino a noi, dato che in genere erano costruiti con materiali facilmente deperibili; tuttavia un'ampia panoramica dei giochi praticati nel Rinascimento ci viene offerta, oltre che da testimonianze scritte, dal quadro "Giochi di fanciulli" realizzato nel 1560 dal pittore fiammingo Pieter Brueghel il Vecchio e ora conservato al Kunsthistorisches Museum di Vienna. A questo dipinto si farà riferimento nella descrizione dei giochi che segue.

CAVALLINO DI LEGNO

Consisteva in una testa di destriero modellata in legno o cartapesta e piantata su un lungo palo. Il ragazzo, mettendosi l'asta tra le gambe, correndo e duellando, aveva l'impressione di vivere l'eccitante esperienza di un torneo. E' rimasto in uso per vari secoli, fino all'avvento del cavallo a dondolo.

TROTTOLA

Le trottolo sono tra i giochi più antichi; erano largamente diffuse anche in epoche arcaiche; nel XV sec. in Inghilterra ogni parrocchia possedeva la sua e, nel Martedì Grasso, si svolgevano sulle strade gare di trottolo, accompagnate da stornelli.

Nel Medio Evo, in Francia, oltre ad organizzare memorabili gare tra i cittadini, la trottola (chiamata dai francesi "sabet" perché veniva fabbricata col tacco di vecchi zoccoli) serviva anche per trarre auspici sulle annate agricole.

La trottola consisteva in un oggetto di legno di forma biconica con un preciso profilo di rotazione ottenuto al tornio, che finiva in una punta di ferro; si faceva girare avvolgendola a uno spago e poi gettandola a terra e tirando a sé la mano alla quale era legato lo spago. La corda era lunga circa 120 cm. Alla trottola l'impulso era dato solo nel momento in cui si tirava la cordicella, dopodiché essa seguiva a ruotare per inerzia fino all'esaurimento e il migliore era colui che riusciva a farla girare più a lungo.

L'uso della trottola è durato a lungo specie nelle campagne; oggi l'industria del giocattolo produce trottolo meccaniche che non richiedono quella destrezza necessaria a far girare le vere trottolo, che nel modello risalivano al medioevo e forse anche al mondo classico.

CERCHI

Era un gioco considerato molto salutare dagli antichi, consigliato in tutti i casi in cui è utile un'abbondante sudorazione. I cerchi venivano utilizzati dalle danzatrici greche nella presentazione di alcuni giochi di abilità che avevano talvolta un valore simbolico; il cerchio simboleggiava il matrimonio e l'amore coniugale; nei misteri dionisiaci era frequente l'uso del simbolo del cerchio.

Nel quadro si vedono due bambini che corrono spingendo i loro cerchi, ad uno dei quali, forse per rendere più festoso il gioco, sembrano applicati dei sonagli. Non ci vuole molto ad accorgersi che si tratta di giocattoli piuttosto grezzi, anzi la presenza nel dipinto di alcune botti, le cui doghe sono tenute assieme da anelli di giunco molto simili a quelli usati dai due ragazzi, ci fa pensare che tali cerchi siano stati presi nella bottega di qualche bottaio. Comunque si tratta di oggetti di basso pregio, assai lontani da quei cerchi perfettamente rotondi che appariranno nei secoli successivi.

CORREGGIATO

Il correggiato era un attrezzo agricolo che serviva a battere il grano in modo da separare il chicco dalla pula. Era formato da due robusti bastoni, il più lungo dei quali serve da manico, mentre l'altro più corto ma più grosso (e unito al primo da una striscia di cuoio) rappresenta la mazza battente. Si tratta di un divertimento di origine contadina, giunto in città con l'inurbanamento verificatosi nei secoli centrali del medioevo. Nel quadro vediamo un ragazzo seduto con in mano una lunga frusta, che cerca di colpire i compagni che si avvicinano per toccarlo o schiaffeggiarlo. Ancora più crudele è il gioco praticato da un altro gruppo di ragazzi: fra essi uno, col volto bendato, brandisce una specie di corto correggiato con cui mena colpi alla cieca cercando di tenere lontani gli altri giocatori.

CROQUET

Il gioco consisteva nel far passare, seguendo un percorso obbligato, la propria boccia di legno attraverso un certo numero di anelli piantati verticalmente in terra e raggiungere l'altra estremità del campo prima dell'avversario. Lo strumento che serviva a spingere la sfera era originariamente una mestola a forma di grosso cucchiaio, più tardi sostituita da un bastone con estremità curva, abbastanza simile alle moderne mazze da golf. Nel quadro vediamo un ragazzo che tiene in mano un bastone con la parte terminale a forma di cucchiaio piegata a 90°.

Nel 1800 il gioco del croquet venne codificato in Inghilterra, adottando un martello di legno, detto maglio; il gioco ebbe molta fortuna nei paesi anglosassoni, abbastanza in Francia, poco in Italia.

TRAMPOLI

Nel quadro sono riprodotti due tipi di trampoli, un modello con l'appoggio per il piede posto a circa 50 cm da terra, e un secondo che permetteva di alzarsi di oltre due metri, tanto che un uomo poteva giungere all'altezza dei primi piani delle abitazioni. E' naturale che i trampoli, accanto all'impiego utilitario (erano usati per muoversi su terreni paludosi e dai pastori per controllare le greggi sparse nella pianura), si prestassero anche ad un uso ludico; per farli erano sufficienti due rami dritti e lisci, due regoli posti a mensola sorretti da forcelle d'albero fissate con chiodi e corde, infine un po' di coraggio e tanta voglia di divertirsi.

PALEO

Già 500 anni prima di Cristo il poeta greco Callimaco lo citava come gioco antichissimo, la cui origine si perde davvero nella notte dei tempi.

Il paleo era una specie di trottola, ma più alto e snello, quasi un paletto appuntito; il giocatore, con colpi di frusta ben assestati, poteva prolungare la rotazione senza limiti, ma bisognava avere una certa abilità per dare al solido in movimento sempre nuova energia senza farlo cadere. Erano giochi innocenti concessi anche agli ecclesiastici, come si vede nel quadro.

Paleo e trottola erano costruiti con legno facilmente lavorabile e reperibile come quello di bosso o ulivo; di diverse dimensioni, si ottenevano al tornio collocando sulle punte e facendo ruotare un pezzo di legno grossolanamente sbizzato, quindi mediante scalpelli e sgorbie si conferivano le forme volute. Al termine, nel foro di centraggio della contropunta veniva ribattuto il chiodo di ferro, punto di rotazione del solido.

MASCHERE

Nel dipinto, un ragazzo con una grossa maschera di cartapesta in mano osserva da una finestra quello che succede nella piazza. Specie in ricorrenza del Carnevale e di particolari festività (ad esempio, nei paesi nordici il ritorno della primavera) era frequente l'uso di maschere di stoffa e cartapesta, indossate da adulti e bambini che poi correvano per le strade facendo scherzi. Erano maschere raffiguranti elementi negativi come il diavolo o la strega, ma anche volti ridicoli di persone obese o segaligne, per finire a raffigurazioni animalesche. Il divertimento stava proprio nel calarsi nel personaggio imposto dalle sembianze della maschera, mimandone in maniera grottesca movimenti, parole e sghignazzi.

ALIOSSI

Consisteva nel gettare un certo numero di astragali² delle zampe posteriori degli agnelli (o di altri animali a pie' fesso) e nello scommettere come si sarebbero disposti, o, quando vi fossero incisi dei numeri, nell'indovinare il totale. Si tratta di un divertimento antichissimo, menzionato già da Omero, che assumeva anche un senso propiziatorio e divinatorio.

Nel quadro di B. vediamo una vecchia che sembra predire il futuro ad una giovinetta, interpretando la disposizione delle ossa (in questo caso sembrerebbero vertebre) gettate per terra.

Il termine "aliossi" è forse dovuto all'unione in una sola parola dell'intera frase "(giocare) a- li -ossi", cioè giocare a gettare gli ossi.

STRUMENTI MUSICALI

Il quadro raffigura due bambine, certamente di modesta estrazione, che suonano il flauto e il tamburello. Anche se non mancano esemplari in legno o in ceramica, più spesso i flauti erano ricavati da ossa di animali opportunamente lavorate, di dimensioni modeste, sempre comprese fra i 10 e i 14 cm. Le analisi osteologiche hanno rilevato che si tratta in genere di ossa di capra o di porco, cioè di quegli animali che principalmente fornivano le carni per l'alimentazione del tempo.

GIRANDOLE E MULINELLI

Le girandole consistevano in due alette di forma quadrata, montate alle estremità di un bastoncino a sua volta collocato in cima ad una lunga asta, ma libero di ruotare. I ragazzi correvano tenendo l'asta orizzontale e il vento, colpendo le alette leggermente inclinate rispetto al piano frontale, conferiva loro il movimento. Il quadro mostra due ragazzine che hanno in mano le loro girandole; si tratta di giocattoli abbastanza elementari che un padre ingegnoso poteva agilmente costruire. Talvolta a queste girandole erano attaccate sagome di uccellini, pure in carta, che al ruotare delle alette si libravano in aria dando l'impressione di volare.

² L'astragalo è un osso del tarso a forma approssimativa di cubo, convesso nella parte superiore.

Il mulinello consisteva in alcune figurine di carta (croci, stelle, dischi colorati) infilate in un'asticella verticale fatta ruotare tirando uno spago sulla quale era avvolto. E' evidente che assieme all'asta si mettevano in movimento tutte le altre figure; poiché, per inerzia, si aveva un automatico riavvolgimento, il gioco poteva durare all'infinito.

BOLLE DI SAPONE

Per fare le bolle di sapone si usava una cannuccia che immetteva l'aria in una specie di contenitore cilindrico probabilmente pieno di saponata. Dal cilindro, forato in alto, uscivano le bolle che potevano crescere al punto da staccarsi, per spinta aerostatica, dall'attrezzo e volare in aria rapite dal vento. Probabilmente non tutti possedevano un'apparecchiatura così sofisticata, i più forse si arrangiavano con una canna e un bicchiere contenente acqua e sapone, il che consentiva di divertirsi lo stesso con modica spesa.

PALLA

Già nell'Odissea si accenna al gioco della palla, nell'episodio di Nausicaa; in Grecia era però anche una danza ritmata da canti. Anche presso i Romani il gioco della palla veniva praticato abitualmente da bambini e persone adulte, per le strade o nello sferisterio delle Terme, dove serviva a riscaldare il corpo prima del bagno; la palla romana era piccola, ripiena di lana o crine, dipinta con colori vivaci. Nel quadro vediamo una bambina di 4-5 anni che tiene in mano una piccola palla. Le più costose forse erano fatte di pelle di capra imbottite di piume, ma ve ne erano anche in feltro, di legno o rimesse insieme con poveri stracci.

PALLOTTOLE

Nel quadro vediamo alcuni personaggi intenti a giocare alle pallottole usando grosse bocce di legno. Era un gioco per adulti e ragazzi, piuttosto semplice: quattro pallottole venivano poste a piramide o a castelletto (cioè tre a terra e una appoggiata sopra) e i giocatori, postisi ad una certa distanza, tiravano a colpirlle con un'altra sfera; vinceva che riusciva a centrare il maggior numero di castelletti. A volte la distanza dalla linea di tiro poteva essere notevole e allora il gioco prendeva quasi l'aspetto di una partita a bocce e veniva praticato in appositi pallai, che consentivano alle palle un maggior scorrimento.

BIGLIE

I Greci giocavano alle biglie con ossicini, castagne e perfino olive; i Romani preferivano noci e nocciole. Il quadro mostra sette bambini intenti a giocare alle biglie, uno dei quali è raffigurato proprio nell'atto di lanciare il suo bocco. Si usavano palline in terracotta di piccola dimensione (10-20 mm. di diametro), con le quali si potevano fare molti giochi, il più tipico dei quali era detto "buchetta" e consisteva nel gettare la propria biglia in una piccola buca, praticata sul terreno, contenente un certo numero di palline messe da tutti i giocatori. Un altro gioco molto popolare consisteva nel disegnare per terra un cerchio di circa 30 cm di diametro e ciascun giocatore poneva al centro un numero uguale di palline; si disegnava un altro cerchio, attorno al primo di circa due metri di diametro; ogni giocatore, stando all'esterno del cerchio più grande, lanciava una biglia cercando di colpire una di quelle all'interno del cerchio più piccolo. Se ci riusciva, la pallina era sua; altrimenti il turno passava ad un altro giocatore.

BIRILLI

I concorrenti, posti ad una certa distanza e usando palle di legno, cercano di colpire i birilli, cioè figure umane stilizzate nel legno, lavorate al tornio e poi variamente colorate. In genere i birilli sono nove, dei quali otto di uguale altezza e che vengono chiamati “fanti”, mentre il nono, il più grande e dipinto diversamente, è detto il “re”. Si dispongono i fanti ai vertici e al mezzo dei lati di un immaginario quadrilatero, mentre al centro dello schieramento, e ben protetto, viene collocato il re. Vince il giocatore che fa più punti, considerando che ogni birillo vale un punto e il re ha sempre un valore più elevato. Spesso, invece di birilli di legno si usavano oggetti di materiali più poveri: nel quadro sono raffigurati tre bambini intenti a lanciare bocce (ma forse si tratta di ossa) contro ossa di animali, presumibilmente di bove o di cavallo, allineate contro un muro, che poi una donna rimette verticali.

CIRIBE’

Il gioco è praticato da due giocatori, uno dei quali, picchiando con un bastone su una delle estremità di un legnetto rastremato a forma di fuso (detto “ciri”), lo fa schizzare in alto e poi, colpendolo prima che ricada a terra, cerca di spingerlo più lontano possibile. Un giocatore può subentrare nel gioco solo se riesce a riprendere al volo, con le mani, il ciri battuto dalla base avversaria o se lo colloca entro la base stessa (detta anche “casa”) dopo averlo fatto passare attraverso la guardia dell’avversario alla battuta che cerca di respingerlo con un colpo di mazza. Naturalmente vince colui che nel corso della partita è riuscito a spingere il ciri ad una maggiore distanza totale; per certe affinità si può considerare questo gioco un antenato del baseball. Nel quadro vediamo due giocatori con in mano il bastone e ai piedi di uno di essi un oggetto che sembra proprio un ciri.

SPILLETTI

Nel quadro vediamo un ragazzetto che dalla finestra si diverte a schizzare l’acqua sulle persone sottostanti. Egli tiene con la mano destra un tubo di legno (non si direbbe una canna) e con la sinistra sembra premere su una peretta che, presumibilmente, doveva servire da contenitore ma anche da espulsore per il liquido.

BAMBOLE

Attraverso il gioco la fanciulla imparava a vestire la bambola e quindi se stessa; ve ne erano di molto semplici, rivolte ad un ampio mercato, vendute da ambulanti nelle fiere; le bambine comuni giocavano con pupattole fatte di cenci e stoppa, che venivano realizzate dalle madri. Le bambole più raffinate, destinate alla nobiltà, spesso erano costruite su commissione e fornite di ricchi guardaroba che rispecchiavano la moda del momento; generalmente la testa e il busto erano di legno intagliato e dipinto semplicemente, parrucche di fibre naturali o di capelli veri erano applicate sulla testa, le braccia potevano essere smontabili per facilitare la vestizione, mentre le gambe erano spesso inesistenti e al loro posto una gabbia conica di cerchi di legno faceva da supporto alle ricche vesti sostenendo la bambola.

Nel quadro vediamo due donne che cuciono delle bamboline di stoffa, assai graziose nei loro abiti lunghi e con il velo in testa secondo la foggia fiamminga del Cinquecento.

SALTA LA CAVALLINA

Si formano due squadre e si stabilisce con pari e dispari chi dovrà stare sotto. Il più robusto della squadra appoggerà la schiena ad un muro o un albero; il secondo, nascondendo la testa sotto il proprio braccio, si stringerà forte alla cintura del primo rimanendo in posizione china, il terzo si attaccherà al secondo nello stesso modo e così via per tutti. Quando la squadra si è sistemata, i componenti dell’altra squadra uno alla volta, con adeguata rincorsa, dovranno saltare sulle schiene degli avversari, facendo attenzione a starci tutti. Dopo il salto è vietato muoversi; si invertono le parti se uno della squadra che salta si muove o cade o non ci stanno tutti sulle groppe di chi sta sotto; se qualcuno della squadra che sta sotto cede o si stacca dai compagni, tutta la squadra dovrà stare sotto un’altra volta.

MOSCA CIECA

Il gioco risale almeno ai Greci, presso i quali era in uso bendare gli occhi ad un giocatore e fargli indovinare il nome di un compagno che fosse riuscito ad acchiappare. Alcuni studiosi attribuiscono a questo gioco remote origini rituali, altri lo definiscono l'imitazione infantile di un dramma mistico raffigurante il diavolo che tenta le anime. Nel Medio Evo, nei paesi anglosassoni, i ragazzi lo giocavano coprendosi il viso con un cappuccio proprio come i condannati al patibolo e lo chiamavano "il gioco del cappuccio".

NASCONDINO

Nel quadro si vede una bambina che si nasconde dietro ad una botte per non essere vista.

Nel quadro sono molti i bambini impegnati in giochi di movimento: capriole, salti di ostacoli, lotta con gli amici, corse nei prati erano divertenti allora come adesso.

I GIOCHI DEGLI ADULTI

La maggior parte degli adulti del Rinascimento aveva ben poche risorse di tempo e denaro da dedicare ad attività ricreative, era possibile divertirsi soprattutto durante le feste e le ricorrenze; tra i giochi più praticati in queste occasioni troviamo la tauromachia, che a Roma per alcuni anni si tenne in Piazza San Pietro durante il carnevale.

Molto diverso era il discorso per le classi agiate e i nobili, presso i quali erano molto in voga giochi di società, nei quali a volte venivano sperperate grosse cifre.

I giochi rinascimentali possono essere ricondotti a quattro tipologie:
giochi d'azzardo, come dadi, morra, carte, praticati da tutti i ceti sociali;
giochi di abilità, come gli scacchi o la dama;
giochi ginnici, come l'equitazione o la scherma;
giochi tipici delle corti, quali indovinelli, giochi di parole, dubbi amorosi..

A corte si gioca e si scommette, spesso proprio qui vengono inventati giochi che un po' alla volta si diffondono a tutti gli strati della popolazione; ai giochi di carattere sportivo manca la dimensione della gara, l'aspetto competitivo non è importante. La riscoperta dei testi greci porta alla rivalutazione delle competizioni atletiche, nelle quali conta soprattutto l'eleganza dei gesti e il portamento; esercizi fisici quali equitazione, scherma, lotta sono ritenuti indispensabili per l'educazione ed il comportamento dei cortigiani. L'unica vera pratica agonistica del tempo può essere considerata il torneo, che da scontro fisico diventa parata di gualdrappe, mentre altri giochi aperti anche alla plebe, come finte battaglie e gare di tiro con l'arco, sono di carattere guerresco e finalizzati alla formazione dei soldati. La cultura cortigiana produsse poi una serie di giochi di ingegno e di parola, utili a primeggiare nella conversazione; tra questi troviamo ad esempio le vendite d'amore, in cui un dei due contendenti lanciava all'altro il nome di un fiore o di un oggetto e l'avversario doveva dare una risposta in versi, il primo dei quali doveva vere come parola-rima l'oggetto indicato. Altro passatempo gentile erano i dubbi amorosi, nei quali un signore offriva l'argomento amoroso e la sua sentenza, e i contendenti dovevano risolvere con arguzia il caso prospettato. Si giocava poi con acrostici, enigmi, creazioni di imprese, racconti di novelle, che richiedevano una grande cultura mitologica o almeno la conoscenza dei testi canonici attorno ai quali questi giochi ruotavano; il tutto era privato di ogni aspetto rude e volgare e spesso alla donna spettava il ruolo di giudice in queste competizioni galanti.

Vediamo nel dettaglio alcuni dei giochi più diffusi.

PALLACORDA

La pallacorda, detta anche gioco del tenes, fu introdotta in Italia dai cavalieri francesi al seguito di Carlo di Calabria (1327). Tale gioco veniva praticato in un vasto ambiente dove i giocatori, separati da una corda tesa (da cui il nome), gareggiavano a respingere una piccola palla usando delle mestole di legno che in un secondo tempo divennero delle racchette con corde incrociate, simili a quelle moderne. Questo gioco è dunque l'antenato del tennis moderno, definitivamente regolamentato in Inghilterra nel XVIII secolo. Le palle erano confezionate esternamente in "cardovano" (cuoio di pelle di capra conciata come il marocchino³) riempite di piume e tinte di rosso per renderle più visibili. Tale riempimento conferiva alla sfera una certa elasticità, tanto da consentirle di rimbalzare al contatto di un impiantito duro. Da Firenze questo gioco si estese presto alle altre regioni entrate nell'orbita francese; ben presto la pallacorda uscì dalle corti e la ritroviamo praticata da nobili e da borghesi cittadini, che presero ad apprezzarla come esercizio adatto a snellire il fisico e acuire la prontezza di riflessi, tanto che giunse ad essere consigliata ai giovani di buona famiglia.

BILBOQUET

Le origini del bilboquet sono oscure, ma è certo che il gioco era popolare in Francia fin dal sedicesimo secolo.

Forse l'origine del nome è da collegare a Bilboa, città della Spagna dove era praticato un gioco molto simile a questo. Secondo altri, il nome è di origine francese e deriva dalla combinazione di *bille* (pallina), *bois* (legno) e *bocquet* (punta di lancia).

Il bilboquet è costituito da un bastoncino piatto o appena concavo ad una estremità e puntato all'altra; a metà del bastoncino è fissato un cordone che regge una palla forata. Il gioco consiste nel tenere il bastoncino in una mano e imprimergli bruschi strappi in modo che la palla ricada infilandosi sull'estremità appuntita.

È un gioco diffuso in tutto il mondo; può essere di legno, di avorio, plastica e può consistere anche nel far entrare la pallina in una coppetta. Gli eschimesi lo costruiscono scolpendo le ossa degli animali e gli attribuiscono il potere magico di far tornare il sole dopo l'inverno.

Enrico III di Francia era famoso per la sua bravura e per vent'anni non ci fu cortigiano che non girasse con il suo bilboquet in mano per gareggiare con il sovrano; nella belle époque furono fondati club in cui ci si dedicava solo a questo gioco.

CARTE DA GIOCO

È stato ipotizzato che le carte da gioco furono usate per la prima volta in Cina verso il X secolo d.C. Il mondo occidentale fu introdotto all'uso delle carte da gioco qualche secolo dopo, probabilmente come risultato degli scambi culturali che le popolazioni mediterranee avevano con la civiltà araba.

I tarocchi classici usano tradizionalmente i semi di Denari, Coppe, Spade e Bastoni, derivati da quelli arabi; secondo un'ipotesi comune, i quattro semi avrebbero rappresentato le principali classi sociali di quel tempo: denari = mercanti, coppe = clero, spade = militari, bastoni = contadini.

Secondo attendibili fonti letterarie l'Italia è il paese europeo dove, nella prima metà del '400, venne prodotto per la prima volta il tarocco, ma è in Spagna che, con circa 500 anni di anticipo, le carte comparvero per la prima volta in occidente.

L'antico mazzo italiano era costituito da 78 carte; probabilmente fu creato fondendo la serie di carte orientali/arabe con un gruppo di 22 carte figurate di origine locale, dapprima conosciute con il nome di nibbi e poi di trionfi. Il più antico mazzo di carte da gioco pervenutoci è databile attorno al 1430 e fu realizzato nel sud-est della Germania; appartiene ad un tipo particolare di stile oggi indicato come "carte venatorie", le quali non avevano trionfi e usavano semi particolari come cervi, cinghiali, falconi...

Dal XV secolo in poi le carte da gioco si diffusero in molte corti principesche e attraverso gli stati confinanti raggiunsero presto buona parte del continente europeo. In tutti gli stati, per i giochi tradizionali le carte coi

³ Marocchino: cuoio di pelle di capra conciata con il sommacco (pianta con un alto contenuto di tannino), prodotto originariamente nel Marocco; fine e morbido, ha normalmente color rosso intenso ma può essere tinto in vari colori; è usato per la confezione di oggetti pregiati.

semi di origine araba venivano preferite ai 22 trionfi: in molti casi questi ultimi venivano scartati o semplicemente non aggiunti alle altre carte. Quindi molte regioni europee cominciarono a sviluppare mazzi di composizione locale, utilizzando solo alcune delle 56 carte coi semi e ciò comportò la nascita di diverse combinazioni, che oggi costituiscono il fondamento dei mazzi regionali. Ad esempio, la Francia cambiò i semi in Quadri, Cuori, Fiori e Picche, più tardi adottati anche dagli altri paesi in cui le carte ancora non erano popolari, divenendo così il sistema di semi internazionale o alla francese; solo nel nord – est dell'Italia i simboli rimasero più o meno uguali a quelli dei primi tarocchi e ciò spiega l'aspetto piuttosto antico che questi mazzi ancora oggi hanno.

Solo nella seconda metà del XVIII secolo si cominciò a correlare il tarocco ad attività esoteriche, che più tardi sfociarono nella cartomanzia così come la conosciamo oggi; da questo momento in poi nella maggior parte dei mazzi nati per essere usati da chiaroveggenti, alle illustrazioni classiche cominciarono ad affiancarsi alcuni simboli ispirati alla mitologia dell'antico Egitto o alla Kabbala ebraica.

Nonostante le molte varietà, il tarocco originale non fu mai abbandonato ed è ancora comunemente prodotto, sebbene per giocare a carte oggi si usino solo le sue varianti regionali.

Gli esemplari più belli di carte da gioco ancora esistenti sono i Tarocchi dei Visconti, realizzati probabilmente verso la metà del XV secolo. Le carte sono di cartoncino spesso, misurano circa 90 mm x 180 mm (dimensioni che a noi paiono smisurate, ma probabilmente all'epoca erano proprie dei mazzi di lusso); i trionfi e le figure hanno lo sfondo d'oro, come pure alcune illustrazioni; le parti colorate sono dipinte con tinte brillanti quali rosso, azzurro, giallo, nero. Si ritiene che alcuni soggetti del mazzo ritraggano davvero membri delle famiglie Visconti e Sforza; vista la loro alta qualità, si pensa possano essere stati un dono fatto ad un importante membro della famiglia.

a) Tarocchi

Non abbiamo fonti certe sull'origine della parola tarocco e sul suo significato, ma due sono i principali indirizzi che gli studiosi seguono per spiegare questo nome: quello che affonda le radici nella mitologia egizia e invoca per queste carte un'origine magica o esoterica (dall'egiziano *tar* = strada e *ro* = reale) e una teoria più razionale, che si basa sull'origine araba delle carte occidentali.

In italiano il termine tarocco ha due significati: è il mazzo di 78 carte che comprende 22 trionfi e 56 carte dei semi (numerate da 1 a 10 più fante, cavallo, regina e re), ma è anche il nome di una varietà di arance siciliane, dalla sfumatura dorata e dalla scorza marcatamente butterata. Non bisogna dimenticare che la Sicilia ha rappresentato l'interfaccia geografica e culturale tra la civiltà araba delle coste africane settentrionali e la penisola italiana. Una relazione tra questi due significati apparentemente esiste: le prime carte arabe che nel medioevo raggiunsero l'Europa attraverso la Sicilia erano probabilmente rivestite con sottili foglie d'oro, finemente sbalzate, cioè in rilievo, come la buccia delle arance. La stessa tecnica era usata anche per la manifattura di alcuni tra i più antichi esemplari di tarocco di cui si abbia notizia, quali i famosi tarocchi dei Visconti. Ancora: il verbo arcaico taroccare indicava la tecnica per mezzo della quale gli orafi decoravano le superfici coprendole con una foglia d'oro battuta, a volte con motivi a losanga; il verbo *taraqa*, che significa martellare, ha un'impressionante somiglianza fonetica con la radice occidentale, che potrebbe quindi derivare dal termine arabo connesso con questo tipo di antica tecnica decorativa.

Il termine tarocco è nato forse per distinguere le carte con i semi dalle 22 carte figurate, indicate come trionfi.

b) Trionfi

Il termine trionfo forse è legato alla settima carta, il Carro, che ricorda la celebrazione che spettava ai generali romani vincitori al loro ritorno nella città eterna.

Nei giochi che si praticano con il tarocco, le 22 carte illustrate fanno la funzione delle briscole; le pratiche di cartomanzia invece si riferiscono a queste carte chiamandole arcani maggiori.

Sono spesso contrassegnate da un numero, sebbene tale dettaglio non fosse presente nei mazzi primitivi; il 22° trionfo, il Matto, di solito è privo di numero poiché lo si usava come jolly e lo si colloca solitamente in fondo alla serie.

I 22 trionfi si riferiscono piuttosto evidentemente alla condizione umana, dalle prime carte che rappresentano i diversi livelli di potere (Imperatore, Papa), attraverso stadi della vita e condizioni umane (Amanti, Eremita, Morte...), virtù (Giustizia, Temperanza...) paure ancestrali (Diavolo), fino a risalire il cosmo con le Stelle, la

Luna, il Sole, per terminare con il Giudizio ed infine il Mondo. Una teoria interessante circa la scelta dei soggetti per i trionfi è quella secondo cui le 22 carte figurate potrebbero essere state in origine uno strumento educativo.

Le fonti da cui la maggior parte dei soggetti venne tratta erano opere d'arte medioevali, quali dipinti, affreschi, e soprattutto libri miniati, che il rinnovato interesse rinascimentale per le belle arti aveva fatto nuovamente conoscere a molti studiosi e artisti. Tanto le regole del gioco che i soggetti raffigurati dalle carte potrebbero aver richiesto qualche tempo per raggiungere una combinazione ideale, in ogni caso i giochi che si praticano oggi sono ancora basati su regole risalenti al XVII secolo.

SCACCHI

Il gioco degli scacchi, di antichissima origine orientale, arrivò in occidente per mezzo degli Arabi all'epoca delle crociate e divenne presto un gioco in voga presso i nobili; verso la fine del 1200 il monaco domenicano Iacopo de Cessolis, appassionato del gioco, scrisse un trattato nel quale forniva ricchi ammaestramenti spirituali illustrati con similitudini tratte dal gioco degli scacchi. Nel libro i pezzi e i loro movimenti sono descritti come se si trattasse di persone; il Re deve essere giusto; la Regina deve essere di casti costumi; gli Alfieri devono essere buoni consiglieri; i Cavalieri devono essere saggi e fedeli; le Torri cioè i vicari del re, devono essere forti e solidi; ogni pedone è un popolano e rappresenta una categoria di lavoratori. Il trattato contribuì non poco alla diffusione del gioco degli scacchi; nel Rinascimento anche gli scacchi, divertimento gentile e ingegnoso prerogativa del vero cortigiano, conobbero un periodo aureo e non ci fu corte illustre che non avesse tra i suoi protetti qualche giocatore. Appassionati illustri furono Isabella d'Este marchesa di Mantova, Galeazzo Maria Sforza e Ludovico il Moro (che giocavano spesso con poste altissime di denaro), Papa Leone X...

A Milano sono oggi conservate delle scacchiere pregiate del tardo Quattrocento e del Cinquecento.

La parola scacchi deriva da *shah*, il pezzo che nella variante araba dà il nome al gioco, il nostro re. Il re è una figura indispensabile tanto per la strategia che per una lettura simbolica e non sorprende che la formula "scacco matto" sia l'italianizzazione dell'arabo persiano *shah mat*: il re è morto.

Secondo un'antica tradizione, il gioco sarebbe stato inventato come astuto mezzo pedagogico da parte di un filosofo per correggere il crudele Evilmerodach, figlio di Nabucodonosor, senza correre il rischio di essere ucciso.

Gli scacchi ebbero origine nell'India del VI secolo e da lì si diffusero verso oriente e attraverso la Persia anche verso occidente. Nel corso del loro lungo viaggio subirono delle modifiche, alcune sostanziali. Rimasero invariati i pezzi corrispondenti al re, al cavallo e ai pedoni. L'arabo *ualfil* (l'elefante) diventò un uomo, l'alfiere; il *ruch*-cammello, tradotto nel latino *rochus* si trasformò in torre; il *fers*, il visir, il comandante dell'oriente, cambiò addirittura sesso diventando *fiers*, ossia la vergine, la regina, un personaggio poco appropriato in un gioco che simula la guerra. Tuttavia nel più bell'insieme di pezzi conservato fino alla Rivoluzione Francese nel tesoro di Saint Denis, conosciuto come la scacchiera di Carlo Magno (in realtà della fine dell'XI sec) troviamo ancora l'elefante al posto dell'alfiere, probabilmente proprio per l'influsso di modelli arabi, dato che questi scacchi sono stati creati nell'Italia meridionale.

Le pedine medievali non avevano libertà di movimento né di sferrare l'attacco da lontano, come oggi procedevano con piccoli spostamenti, riflettendo il modo di combattere dell'età medievale, che era essenzialmente uno scontro corpo a corpo.

DAMA

Il gioco della dama, quale noi lo intendiamo oggi, sembra sia stato praticato in modo veramente popolare solo dopo il XV secolo (il primo trattato che lo riguarda risale infatti al 1547) e probabilmente si tratta di una trasformazione del gioco degli scacchi.

TRIC-TRAC

Il gioco deve il suo nome ad un'onomatopea, che evoca la caduta dei dadi sul tavolo da gioco. Di origini molto antiche, era molto praticato durante il Medioevo e Rinascimento; per giocare si fabbricavano tavolini

d'avorio e di legni preziosi. Il gioco consisteva nel muovere delle pedine, simili a quelle della dama, lungo delle frecce seguendo il punteggio realizzato con i dadi.

GIOCO DELL'OCA

Il gioco sembra risalire alla fine del XVI secolo e la sua origine è oscura. Il pezzo principale è la tavola da gioco, che racchiude una spirale che si arrotola verso l'interno, formando 63 caselle; ogni casella ha un numero e una piccola immagine. Alla casella 9 è rappresentata un'oca, che appare ogni nove caselle, fino alla 63. L'oca e le figure classiche sono spesso sostituite da altre immagini legate all'attualità, alla letteratura, alla geografia...

La più antica tavola che si conosca risale al 1640; è incisa su legno e sembra essere di origine veneziana.

I TAROCCHI NELLA CARTOMANZIA

Se volete provare a fare le carte, questo è un metodo molto semplice.

Separate gli Arcani Minori (le carte coi semi) dai Maggiori (i Trionfi) e scegliete uno dei quattro semi, secondo la domanda, tenendo presente che: Bastoni indica il lavoro, Denari gli affari, Coppe l'amore, Spade le questioni legali.

Dopo aver formulato una domanda chiara, mescolate il mazzo facendo tagliare a metà dal consultante con la mano sinistra. Poi stendete sul tavolo le prime tre carte scoprendole; esse indicheranno nell'ordine il passato, il presente e il futuro.

Ripetete la stessa operazione con gli Arcani Maggiori e posate i primi tre accanto alle carte precedenti; essi rappresentano le influenze sul passato, sul presente e sul futuro.

Interpretate le carte secondo i significati seguenti.

0: stranezze, infantilismo, vacanza, distacco dalle preoccupazioni, follia

I: astuzia, diplomazia, abilità in tutti i campi, autonomia, spirito d'iniziativa

II: studio, comprensione, carità, intuizione

III: intelligenza, sensibilità, fertilità, dialogo

IV: autorità, volontà, protezione

V: clemenza, pietà, fede, sollievo, pazienza, tolleranza, eccessiva moralità

VI: amore, legame, tentativo, scelta, esame

VII: successo, merito riconosciuto, evoluzione

VIII: equilibrio, armonia, giustizia, legge naturale, problemi legali

IX: saggezza, meditazione, solitudine, prudenza

X: miglioramento, fase favorevole ma instabile

XI: energia, lavoro, forza morale, coraggio, impulsività

XII: altruismo, idealismo, sacrificio, pentimento, punizione

XIII: rapido mutamento, trasformazione radicale, impedimento, avversità

XIV: moderazione, guarigione, adattamento

XV: magnetismo, sensualità, magia, perversione, turbamenti, odio

XVI: arroganza, orgoglio, presunzione, pericolo, catastrofe, caos

XVII: presagi favorevoli, idee nuove, pace

XVIII: visioni, avventure, illusioni, incontri strani, viaggi

XIX: amicizia, armonia, onore, gioia, amore

XX: rinnovamento, nascita, recupero di energie, esame di coscienza

XXI: coronamento di un'impresa, piena riuscita, promozione, ricompensa, eredità

GIOCO CON I TAROCCHI

Come abbiamo visto, i tarocchi sono nati come carte da gioco; qui ve ne presentiamo uno, anche se ormai quasi scomparso.

Nelle sequenze di denari e di coppe, la carta minore prende la maggiore, escluse le figure; l'inverso avviene nelle sequenze di bastoni e di spade; in ambedue i casi le figure prendono le altre carte, quindi il re è sempre la carta maggiore.

I trionfi servono come briscole e possono prendere le altre carte, anche figurate. Il trionfo maggiore prende quello minore, eccetto il Giudizio che prende il Mondo. Il Matto si può giocare in qualsiasi momento, ma non prende.

Il punteggio si calcola così:

5 punti: Re, Giudizio e Bagatto

4 punti: Dame e Matto

3 punti: Cavallo

2 punti: Fante

1 punto ogni presa di 3 carte (tarocchi o trionfi)

Si può giocare in tre o quattro, con alcune differenze nelle regole; in tre si danno 25 carte a testa e 28 al mazziere, che ne scarta 3 lasciandole coperte (non si scartano Re né trionfi); in quattro giocatori, si danno 19 carte a testa e 21 al mazziere, che ne scarta 2.

Comincia a giocare che sta a destra del mazziere; è obbligatorio rispondere nel seme di uscita, in mancanza del quale si devono giocare i trionfi; se il gioco inizia con un trionfo, si deve rispondere con un altro trionfo.

Si deve cercare di prendere agli avversari le carte che hanno valore.

Nel gioco a tre, alla fine, il mazziere deve avere almeno 27 punti, gli altri 26; la differenza in più o in meno rappresenta il vantaggio-svantaggio da colmare nel raggio successivo.