

## **I TRIONFI DI MARZIANO**

Franco Pratesi – 12.03.1999

### **ABSTRACT**

Some further information is provided on the earliest tarot pack described, resulting from the collaboration of Filippo Maria Visconti, Marziano da Tortona and Michelino di Besozzo<sup>1</sup>. The corresponding evidence, coming from a manuscript kept in the French National Library, is described with additional detail. Possible relations between this peculiar pack and early tarots are discussed. In particular, here the specific iconography is fully reported and commented. The situation in the mid of the 15<sup>th</sup> century is finally outlined.

### **PREMESSA**

L'argomento di questo studio è rappresentato dai primi tarocchi dei Visconti il che equivale, almeno per quanto oggi sappiamo, ai primi di cui abbiamo una descrizione in assoluto. Dopo un breve riepilogo della relativa documentazione, si aggiungono qui alcuni complementi alla discussione presentata in un precedente studio<sup>1</sup>, a cui si rimanda per le informazioni di base. Per una documentazione generale sulla materia, il riferimento obbligato è Michael Dummett, di cui abbiamo anche un'opera completa in italiano<sup>2</sup>.

### **INFORMAZIONI DAL MANOSCRITTO**

Tutta la documentazione sul tema in esame proviene dal manoscritto Lat. 8745 della Bibliothèque Nationale di Parigi (carte 1-32). Inizialmente si trova la trascrizione della lettera di Iacopo Antonio Marcello; segue il trattato di Marziano da Tortona sulla deificazione dei sedici eroi, preceduto da un interessante proemio.

La lettera di Marcello alla regina Isabella di Lorena serviva di accompagnamento per il mazzo di tarocchi e per un libro sullo stesso soggetto, già posseduto da Filippo Maria Visconti. Marcello scrive da Monselice a metà novembre del 1449 ma riferisce sui fatti dell'anno precedente, quando si trovava a capo delle truppe venete inviate in appoggio a Francesco Sforza nella guerra contro i Milanesi.

Marziano, prima del trattato, scrive un proemio di cinque pagine. La dedica è rivolta a Filippo Maria Visconti, Duca di Milano. Ciò riduce l'incertezza sulla data a pochi anni: l'insediamento a Milano di Filippo Maria, dopo la morte del fratello, avvenne nel 1412, mentre la morte di Marziano si verificò una decina d'anni dopo. Perciò il trattato si può datare con buona approssimazione verso il 1415. Si tratta così della prima testimonianza nota sui trionfi.

Il gioco è stato concepito come una sequenza di eroi, quadripartita negli ordini delle virtù (Giove, Apollo, Mercurio, Ercole), ricchezze (Giunone, Nettuno, Marte, Eolo), verginità o continenze (Pallade, Diana, Vesta, Dafne) e piaceri (Venere, Bacco, Cerere, Cupido). A questi correlati, si trovano al di sotto gli ordini di aquila, fenice, tortora e colomba, presieduti da quattro re. Per aquile e tortore le più prevalgono sulle meno mentre per fenici e colombe accade il contrario. Gli ordini non hanno potere gli uni sugli altri, ma quello degli dei prevale. Fra gli dei è più potente chi si trova prima indicato nell'elenco.

Nel "Trattato della deificazione dei sedici eroi" di Marziano i personaggi sono illustrati uno dopo l'altro, passando quindi in modo ricorrente attraverso gli ordini sopra definiti. In maniera piuttosto sistematica vengono forniti brevi cenni biografici e si rammentano le principali invenzioni utili per l'umanità (anche questo tipo di attribuzione aveva all'epoca largo seguito). Infine, Marziano dedica una frase o due a descrivere la raffigurazione tipica di ogni personaggio.

### **L'AMBIENTE DELLE ORIGINI**

Per questo mazzo di trionfi non è immediato distinguere i contributi all'ideazione (da ripartire tra Filippo Maria e Marziano) e alla realizzazione concreta (tra Marziano e Michelino). E' soprattutto il ruolo di Marziano che può variare tra limiti estremi. Da una parte potrebbe essere minimo: l'idea è di Filippo Maria, la realizzazione artistica è di Michelino; Marziano avrebbe soltanto compilato il breve

trattato di accompagnamento, di tipo letterario-mitologico. D'altra parte, il contributo di Marziano potrebbe essere stato determinante: da un vago spunto di Filippo Maria avrebbe ideato sia la strutturazione dell'insieme sia le singole figure, poi dipinte (o ridipinte meglio) da Michelino.

Visto che l'uso odierno dei tarocchi è prevalentemente divinatorio, saremmo tentati di ricercare già all'origine una traccia di questo uso. Siamo incoraggiati a immaginare qualcosa del genere dalla constatazione che Marziano fu un noto cultore di astrologia, disciplina che peraltro interessò fortemente Filippo Maria, al punto che si faceva guidare nell'attività di stato da famosi astrologi, di varia provenienza, accolti alla sua corte. Sappiamo però anche che lo stesso Duca fu un assiduo giocatore e quindi nulla vieta che i trionfi in esame fossero introdotti in ambiente puramente ludico, come li incontreremo in seguito in maniera esclusiva, per oltre tre secoli.

## **NUMERO DI TRIONFI E DI CARTE**

Non deve sorprendere troppo che le carte trionfali siano solo sedici: che originariamente potessero essere meno delle ventidue diventate tradizionali è stato suggerito da alcuni esperti anche per spiegare la presenza di alcune carte diverse nei tarocchi Visconti-Sforza. Queste ultime sarebbero state aggiunte non per sostituire delle carte andate perdute, come si suppone di solito, ma per adeguare un precedente mazzo alla nuova tradizione. Una conferma indipendente si ricava dall'Archivio estense dove sarebbero citati antichi mazzi di trionfi di 70 carte<sup>3</sup>. Esaminiamo allora la possibile composizione di questo insolito mazzo, pur riconoscendo che questa discussione è inevitabilmente di carattere speculativo.

Al di sopra delle carte numerali (non esplicitamente citate ma necessariamente presenti per rendere possibile la gerarchia discendente e ascendente indicata) ci sono le figure (di cui qui solo i re sono ricordati in maniera esplicita). Per le carte superiori, si ha un cambiamento di ruolo e qui anche di seme; però a tutti gli effetti è come se si prolungasse ognuno dei 4 semi con altre 4 carte superiori, in maniera in fondo non dissimile da come nel tradizionale mazzo di tarocchi le quattro carte figurate all'interno di ogni seme superano le dieci carte numerali.

Il meccanismo con cui questi trionfi sono stati inseriti nelle carte da gioco corrisponde a un'aggiunta di figure superiori in numero uguale per ogni seme ma probabilmente in modo da poter formare un quinto seme autonomo. Perché un sistema del genere funzioni esattamente, il numero complessivo delle carte deve essere multiplo sia di 4 che di 5, cioè di 20. Limitandosi a numeri plausibili, si può iniziare con semi di nove carte numerali e tre figure, il che ci ricorderebbe mazzi oggi comuni in Spagna; con l'aggiunta di altre tre figure superiori per seme si potrebbe ottenere un quinto seme di dodici trionfi, e un mazzo completo di 60 carte.

Ma più plausibile si presenta l'alternativa successiva, di dieci carte numerali e sei figure, per esempio personaggi sia maschili che femminili, come citati già da Giovanni da Rheinfelden e come sarebbero in parte conservati nel noto mazzo Visconti di Modrone; quattro carte superiori aggiunte per seme, come nel mazzo di Marziano, potrebbero alternativamente costituire il quinto seme dei trionfi per un totale di 80 carte, come già indicato da Michael Dummett<sup>4</sup>. Di qui si sarebbe potuto ottenere in seguito il mazzo standard dei tarocchi eliminando un paio di figure e "promuovendone" sei dalle carte superiori dei quattro semi al nuovo seme dei trionfi.

## **GLI DEI: LORO SCELTA, TRADIZIONE MITOLOGICA**

L'argomento era all'epoca di notevole attualità; sulla scia di trattatisti della tarda latinità vari autori si erano cimentati nella ridescrizione delle principali figure mitologiche. In particolare l'evemerismo – con la tradizionale trasformazione degli dei pagani in eroi "deificati" dopo la morte per le loro imprese – fu prima un'arma contro la loro adorazione, utilizzata dalla Chiesa già nei primi secoli, e servì in seguito a mantenere in vita i miti non più pericolosi collegati alle divinità antiche<sup>5</sup>.

I sedici personaggi selezionati per la deificazione rappresentano una scelta abbastanza ragionevole fra le molte possibilità offerte dalla mitologia greco-romana. Si può notare che sono all'incirca metà maschi e metà femmine, tanto che ci sembra quasi una svista la presenza di nove dei e sette dee.

Un po' sorprendenti risultano le assenze di dei come Saturno, Plutone e Vulcano. Viceversa, alcune delle presenze, come quelle di Eolo o di Cupido, sembrano corrispondere a una sopravvalutazione del

loro ruolo nella mitologia classica; ma è soprattutto la presenza di Dafne a apparire estranea alle divinità dell'Olimpo, benché la sua metamorfosi avesse già ispirato tanti artisti.

## CORRISPONDENZA CON I TRIONFI COMUNI

Non è facile capire se si abbia qui un prototipo inventato come variante delle comuni carte da gioco, e quindi preliminare alla successiva affermazione dei tarocchi, oppure una variante immaginata a partire da un mazzo di tarocchi già esistente. Solo nel primo caso si avrebbe una testimonianza diretta sulla nascita del nuovo gioco. Tuttavia una distinzione del genere non è in fondo determinante. Anche se si trattò di una variante di trionfi già esistenti, questi dovevano comunque trovarsi in uno stadio primitivo corrispondente tutt'al più solo in parte ai tarocchi tradizionali.

Esaminando i comuni tarocchi di Marsiglia si nota che i trionfi sono in parte personaggi a tutto campo, in parte scene in cui i personaggi sono più di uno e in secondo piano. Si può tuttavia supporre che all'origine esistessero minori differenze formali fra le figure delle carte superiori dei quattro semi e quelle del seme addizionale dei trionfi: prevalentemente tipici personaggi mitologici o di corte.

Come corrispondenza di figure, alcuni personaggi possono considerarsi strettamente analoghi, come Imperatore-Giove, Imperatrice-Giunone, Amore-Cupido, Papessa-Vesta, Carro-Marte; altri sono ottenibili con semplici trasformazioni: Forza-Ercole, Giustizia-Demetra, Matto-Mercurio. Continuando per questa via si incontrano tuttavia difficoltà considerevoli nell'appaiare tutte le figure di Marziano a sedici opportunamente scelte fra i trionfi canonici. Sorprende di nuovo l'assenza fra i sedici personaggi di Saturno, unico assente dei sette pianeti, che invece potrebbe trovare facilmente una controfigura nei trionfi tradizionali.

D'altra parte, da un confronto del genere restano fuori i trionfi dal significato marcatamente negativo, come del resto appare logico trattandosi qui di una deificazione di eroi: mancano quindi possibili ruoli per carte come Impiccato, Morte, Diavolo, Torre, o loro corrispondenti.

## ICONOGRAFIA DEI TRIONFI

L'iconografia di queste immagini si presenta, nel complesso, meritevole di attenzione da parte degli esperti. Vista la sua relativa originalità, mi è sembrato utile ricapitolarne i principali lineamenti in forma di tabella.

I. <b>Giove.</b> Seduto in trono è provvisto di quattro insegne celesti: a destra in alto lo splendore della giusta ragione; a sinistra in alto la luce con cui fondò le leggi; in basso a destra la stella lucente simile a Marte che brilla nei salvatori dello stato; in basso a sinistra il fulmine.
II. <b>Giunone.</b> L'aspetto la indica sposa di Giove; col capo velato all'uso delle matrone, l'ordine della corona indica il numero dei regni. E' ornata riccamente; le sue belle vesti colorate sono però evanescenti. Il carro e le armi, a lei assegnati da Virgilio, sembrano qui da tralasciare.
III. <b>Pallade.</b> Colla destra tiene un pacifico olivo; indossa un amitto multiplo e una veste variegata (a indicare le modifiche col tempo dei pareri dei saggi). Tiene un leggero scudo reso orribile dalla Gorgone.
IV. <b>Venere.</b> Con aspetto piuttosto lascivo, chioma sparsa, petto e braccia scoperti, ginocchi nudi, per indurre più facilmente all'amore; con un amitto sciolto di pelle di lince; con l'arco pronto e la faretra indosso per cacciare e ferire gli animi degli uomini che vagano nelle tenebre.
V. <b>Apollo.</b> Ha aspetto conforme alla vita militare; il capo chiomato è adorno di alloro per diritto guerriero e poetico; porta arco e frecce nel cui uso eccelse.
VI. <b>Nettuno.</b> Con aspetto regale di vecchio stampo siede su un carro d'oro trainato da due delfini. Ha un tridente per scettro a indicare le tre proprietà dell'acqua.

VII. <b>Diana.</b> Vestita di un amitto bianco, vaga con arco e frecce su una biga d'oro, trainata da bianchi cervi con corna dorate brillanti. Si raffigura con aspetto trino.
VIII. <b>Bacco.</b> Con volto sempre giovanile e le tempie ornate con le sue viti. Secondo il suo nome, porta un bastone per il sostegno degli ubriachi. Tirano il carro due tigri.
IX. <b>Mercurio.</b> Come gli Arcadi ha il capo coperto da un galero; col caduceo separa serpenti in lotta; calza i talari.
X. <b>Marte.</b> Col carro decorato da mille insegne tolte ai nemici... Cavalca con la spada sguainata cosparsa di sangue a indicare la via.
XI. <b>Vesta.</b> Dall'aspetto castigato alla maniera delle monache sta presso l'altare davanti agli immortali e prega gli dei.
XII. <b>Cerere.</b> Procede con abito regale e mèssi ai lati; tiene in mano una fiaccola ardente.
XIII. <b>Ercole.</b> Con il terribile aspetto, la fronte incoronata di alloro, trascurando vesti leggiadre, con le spoglie dell'enorme leone Nemeo, insigne monumento della forza. Ai suoi piedi giace colpito dalle frecce il mostro antropomorfo delle Strofadi.
XIV. <b>Eolo.</b> Seduto in abito regale tra gli scogli delle sue isole ricavando fiamme con lo scettro.
XV. <b>Dafne.</b> In abito virgineo abbracciata al suo Alloro.
XVI. <b>Cupido.</b> In volo per marcare l'instabilità degli amanti è cinto di cuori umani. Vaga nudo per cielo e terra con l'arco pronto a scoccare.

Nel dettaglio non vengono più seguite le tradizioni più antiche degli Aratea nè quelle di origine araba, diretta o come tramite di influenze babilonesi. Sembrerebbe allora naturale attendersi una marcata fedeltà al canone di Alberico che all'epoca si andava affermando anche grazie alla fortuna del "De genealogiis deorum gentilium"<sup>6</sup>.

Invece la ricostruzione delle immagini di Marziano dalle opere letterarie si presenta prevalentemente autonoma. Degni di nota Giove con i quattro segni celesti ai margini, Venere cacciatrice vestita di pelle di lince, Marte a cavallo con la spada insanguinata (anche se il suo famoso carro è citato in precedenza), Vesta in abito monacale ormai completamente "cristianizzata", Cerere con in mano la fiaccola per purificare i campi.

A una svista di Marziano è forse da attribuire la raffigurazione di Dafne in abito virgineo abbracciata al suo alloro; di solito è Apollo che abbraccia Dafne già in parte trasformata in alloro.

Anche i carri su cui alcuni dei sono raffigurati sono alquanto particolari: spesso d'oro, sono trainati da coppie di delfini, cervi e tigri rispettivamente per Nettuno, Diana e Bacco; siamo già sulla via che porterà alle divinità dello Zucchi, trionfanti sui propri carri<sup>7</sup>.

## LA SITUAZIONE IN LORENA E LOMBARDIA A META' QUATTROCENTO

La parte della testimonianza di Iacopo Antonio Marcello relativa al proprio tempo e alla propria iniziativa presenta il seguente problema: come potevano queste carte essere utilizzate alla corte di Lorena se a noi risulterebbe che i tarocchi giunsero in Francia soltanto in seguito, probabilmente nel secolo successivo? E' una domanda che ammette più di una risposta, compresa quella che l'assenza di testimonianze non equivale all'assenza del gioco.

Il più plausibile motivo di collegamento è dato proprio dalla figura della regina Isabella. La Lorena non era un regno, ma la duchessa di Lorena si trovava ad essere regina... di Sicilia. La stessa Isabella aveva eroicamente attraversato l'Italia per far valere contro la casa di Aragona i diritti ereditari del marito Renato d'Angiò, tenuto prigioniero a Digione. Così, in via di principio, la regina avrebbe potuto conoscere in Italia il gioco dei trionfi; d'altra parte il re Renato era notoriamente inserito in un ambiente artistico e letterario di prestigio. In seguito, la regina avrebbe potuto distrarsi con i trionfi durante i lunghi soggiorni nel maniero di Launay, presso Saumur, dove trascorse la maggior parte di quegli anni, fino alla morte (1453).

Per quanto riguarda la storia dei tarocchi in Lombardia, la situazione nel 1448-49, al tempo della lettera di Marcello e dei fatti che riferisce, appare ben diversa rispetto al mazzo di Marziano. Siamo ancora in tempi precoci per quanto riguarda il complesso delle testimonianze conservate sui tarocchi. Ma la situazione è evidentemente cambiata: mazzi di trionfi sono in uso nel campo di Francesco Sforza e servono a passare il tempo nell'attesa delle operazioni belliche<sup>8</sup>. Inoltre, esistevano già artigiani specializzati nella produzione di mazzi di tarocchi – è proprio a uno di questi che Marcello cerca di rivolgersi per un esemplare di qualità superiore. Chiaramente, verso la metà del Quattrocento i tarocchi non sono più, ammesso che lo siano stati in origine, oggetti rari e preziosi. Ormai fra i mazzi in circolazione in Lombardia diventa difficile trovare un esemplare fuori del comune, adatto per la regina Isabella.

## CONCLUSIONI

Le informazioni ricavabili da questa testimonianza sull'origine dei tarocchi hanno un'importanza considerevole. A differenza di altri casi, qui siamo davvero vicini all'origine dei tarocchi, tanto vicini che oggi qualsiasi indicazione di epoca precedente non può essere considerata che a livello di ipotesi.

L'iconografia dei primi tarocchi Visconti è particolare e, insieme alla selezione dei personaggi "deificati" in questo mazzo straordinario, meriterebbe un'analisi approfondita da parte degli esperti.

Nelle discussioni in corso fra gli storici delle carte da gioco, questa testimonianza si pone a supporto di un ampliamento del mazzo comune per dar luogo ai tarocchi: i trionfi poterono nascere come estensione verso l'alto di una gerarchia già presente all'interno dei quattro semi tradizionali e che avrebbe finito con il produrre una gerarchia indipendente, valida solo all'interno delle figure superiori aggiunte. Probabilmente fu necessario un certo tempo perché le figure "trionfali" si separassero nettamente, come immagini e come funzioni, dalle figure superiori dei quattro semi.

## NOTE

<sup>1</sup> F.Pratesi, "The Earliest Tarot Pack Known". *The Playing-Card XVIII* (1989) 28-38.

<sup>2</sup> M.Dummett, *Il Mondo e l'Angelo*. Bari: Bibliopolis, 1993.

<sup>3</sup> G.Campori, "Le carte da gioco dipinte per gli Estensi". *Atti e Memorie delle RR. Dep. St. Patr. per le prov. Mod. e Parm.* 7 (1874) 123-132.

<sup>4</sup> M.Dummett, "A Comment on Marziano". *The Playing-Card XVIII* (1989) 73-75.

<sup>5</sup> J. Seznec, *La sopravvivenza degli antichi Dei*. Torino: Boringhieri, 1981.

<sup>6</sup> H.Liebeschütz, *Fulgentius Metaforalis*. Lipsia: Teubner, 1926.

<sup>7</sup> F.Saxl, *Antike Götter in der Spätrenaissance*. Lipsia: Teubner, 1927. Nel *Discorso sopra li Dei de' Gentili e loro imprese* di Giacomo Zucchi si hanno inoltre i carri di Giove trainato da aquile, di Venere da cigni e così via.

<sup>8</sup> Archivio Ducale Sforzesco, *Registri delle missive*. Milano: Archivio di Stato, 1982, vol. II, n.4, lettera 11.12.1450.