

Minchiate. Riflessioni sul design

Franco Pratesi

1. Introduzione

Anni fa ho scritto due libri dedicati essenzialmente al design degli scacchi.¹ La mia impostazione di base era che si dovevano privilegiare i pezzi progettati per il gioco, piuttosto che quelli indirizzati solamente ai collezionisti. In realtà i giocatori di scacchi difficilmente si faranno convincere da un nuovo modello che sostituisca i tradizionali Staunton, anche se dal punto di vista progettuale fosse più valido. Mi sono reso conto che i giocatori di qualsiasi gioco e sport sono tendenzialmente contrari alle innovazioni sugli oggetti del mestiere, e ho verificato una situazione del genere anche fra i giocatori di carte.

Ora mi è capitato di riflettere sulla questione nel caso delle minchiate, perché da poche settimane ho avuto l'occasione di osservare nella pratica questo antico gioco della mia città. In realtà ho visto giocare solo partite con al tavolo due giocatori provetti e due principianti. Se la mia pratica del gioco è scarsa, la cosa non è strana, perché di persone esperte non ce ne sono state per più di un secolo, e solo di recente Renzoni e Ricci hanno di nuovo imparato il gioco e si sono impegnati a ridiffonderlo.² Tuttavia è stata utile l'esperienza di osservare le difficoltà dei principianti anche solo a "leggere" le carte.

Pensando ai differenti tipi di carte da gioco, ci imbattiamo presto nella differenza che esiste fra quelle per i giocatori e quelle per i collezionisti. Il grande insegnamento di Sylvia Mann, valido per tutte le carte, avrebbe dovuto essere una lezione perpetua per i collezionisti: cercare i mazzi con cui oggi si gioca in ogni parte del mondo e quelli con cui si giocava in ogni epoca, non quelli mai usati per giocare, anche se mostrano illustrazioni artistiche, belle quanto si voglia.³ Eppure i tanti artisti che oggi si impegnano a progettare mazzi di carte originali lo fanno per l'interesse artistico, appunto, senza tenere conto di eventuali vantaggi o inconvenienti per chi adoperasse quelle carte per giocare. L'obiettivo non è che il mazzo di nuova progettazione venga acquistato da molti giocatori, ma che colpisca la fantasia di un sufficiente numero di collezionisti che lo acquistino per la loro raccolta. Anche pensando a un nuovo mazzo di minchiate ci imbattiamo presto in questo dilemma.

2. Il mazzo delle minchiate

Il mazzo delle minchiate è unico nel senso che non se ne conoscono altri di tarocchi con ben 97 carte. La peculiarità principale è costituita dalle carte addizionali rispetto a un normale mazzo di tarocchi di 78 carte, e cioè i dodici segni dello zodiaco, i quattro elementi, le quattro virtù che completano le sette complessive, meno la Papessa o comunque uno dei Papi, tarocchi minori.

Anche in questo caso si potrebbero prendere in considerazione mazzi progettati per casi particolari, più che per il gioco comune. Di particolare interesse sono state per esempio le minchiate geografiche, anche perché in quelle piccole mappe inserite in ogni carta da gioco comparivano addirittura remote regioni appena scoperte e quindi sono ancora oggi carte di interesse insieme storico e geografico.⁴

Le minchiate "normali", quelle che sono passate per le mani di molti giocatori si distinguono solitamente in due modelli principali, definiti rispettivamente come N. 28 e 29 nei *Pattern Sheets* della International Playing-Card Society.⁵ Il primo è quello più antico, di più lunga durata e di più ampia diffusione; il secondo è quello moderno che, introdotto nel Settecento, subentrò poi nella preferenza dei cartai e giocatori fiorentini, specialmente nella seconda metà dell'Ottocento, con disegni e personaggi meglio corrispondenti alle mode dell'epoca, sia dell'abbigliamento, sia figurative. (In seguito

¹ F. Pratesi, *Scacchi da Venafro al futuro*. Tricase (LE) 2017; Idem, *Observations on Chess Set Design*. Tricase [2018].

² <http://www.germini.altervista.org/>

³ S. Mann, *Collecting Playing Cards*, London 1966

⁴ *Atlante tascabile e minchiate del 1780*. The Playing-Card, Vol. 47, No. 4 (2019) 252-262.

⁵ <https://i-p-c-s.org/pattern/ps-28.html> ; <https://i-p-c-s.org/pattern/ps-29.html>

indicherò a volte il secondo, semplificando, come mazzo dell'Ottocento.) A titolo di esempio riporto due carte dei due modelli nella Figura seguente.



Da: <http://a.trionfi.eu/WWPCM/decks07/> e da Accademia dei Germini

La struttura del mazzo richiede qualche informazione preliminare, anche per la mancanza di termini tecnici adottati uniformemente. Esistono infatti terminologie differenti per i tarocchi e per le minchiate, tali da confondere le descrizioni se ne discutiamo contemporaneamente. Intanto si usa sempre distinguere fra carte inferiori e superiori. Chi usa i tarocchi per la divinazione risolve questo problema di nomenclatura introducendo due termini che si presentano adeguati: arcani minori e arcani maggiori. Per me il termine di arcani maggiori è quasi impossibile da accettare e quello di arcani minori decisamente impossibile, perché per lo meno nelle carte “normali” non riesco, con tutta la buona volontà, a vedere proprio niente di arcano. I giocatori di minchiate chiamavano (e quindi anche i pochi di oggi chiamano) cartiglie quelle inferiori – eccetto però i pregiati Re – e tarocchi quelle superiori. Non sarebbe però facile parlare di tarocchi come carte superiori nel mazzo dei tarocchi e si avverte la mancanza di termini adatti; userò allora di solito il termine di trionfi per le carte superiori. Lo so che è un arbitrio, perché in realtà trionfi era il nome usato in antico per tutto il mazzo dei tarocchi, ma così si fa meno confusione. Inoltre non userò il termine di trionfo in maniera rigida e chiamerò carta anche un trionfo quando il contesto è chiaro.

Vediamo allora di esaminare meglio il mazzo delle minchiate. Come in ogni mazzo di tarocchi (salvo quelli ridotti, usati in altre regioni italiane e straniere) le carte “normali” si possono a loro volta suddividere nelle 40 carte numerali, da 1(Asso) a 10 per ognuno dei quattro semi, e nelle 16 carte figurate perché invece delle solite tre per seme dei comuni mazzi di carte qui ne esistono 4 (diciamo Fante Cavallo Donna e Re) e come vedremo alcune hanno delle particolarità in più.

I trionfi (comprendendo il Matto che di solito sarebbe però considerato una carta a parte) sono 22 nei tarocchi e diventano 41 nelle minchiate. Nei tarocchi si possono considerare come una serie crescente da 1 a 21, più il Matto, il ventiduesimo trionfo al quale si può associare il numero 0 e che è

indipendente dalla serie perché non può prendere né essere preso, salvo rare eccezioni. Corrispondentemente, nelle minchiate esiste il Matto e una serie di trionfi che sale da 1 a 40 come ordine di presa.

Tuttavia, nelle minchiate (e no nei tarocchi) esiste un'ulteriore distinzione fra i trionfi che non riguarda più l'ordine di presa ma il punteggio che si attribuisce al dato numero. In primo luogo si distinguono in carte di conto e carte senza valore. Non è abituale incontrare nei giochi di carte una carta alta che poi vale zero, e ciò comporta qualche difficoltà per i principianti. Secondo me, volendo progettare un nuovo mazzo di minchiate indirizzato verso i potenziali giocatori si dovrebbe in qualche modo segnalare direttamente su ogni carta dei trionfi qualche informazione sui diversi valori della carta stessa, e su questo tornerò alla fine.

3. Ricostruzione di un modello "corretto"

Dopo queste premesse, si dovrebbe essere in grado di riflettere sulla maniera più adatta di produrre oggi, nel ventunesimo secolo, un nuovo mazzo di minchiate. Invece, mancano ancora dei dati fondamentali. Per prima cosa si deve rispondere alla domanda inevitabile: a cosa e a chi deve servire il nuovo mazzo?

Si può considerare il gioco delle minchiate come un gioco ormai morto del tutto, trascurando i tentativi di riportarlo in vita. Così facendo, si fa un torto a poche persone, mentre si può cogliere l'interesse di studiosi della storia locale, della storia dei giochi, e delle carte da gioco in particolare.

Insomma questo nuovo mazzo sarebbe una ricostruzione che tiene conto soprattutto del modello antico delle minchiate, ma con qualche eventuale influenza anche del tipo ottocentesco, in modo da ricostruire un mazzo unico in grado di rappresentare in maniera più adeguata e completa possibile il passato di queste carte. Mi pare un lavoro da intelligenza artificiale; da portare a termine basandosi sugli innumerevoli mazzi prodotti nel passato da numerosi fabbricanti, esaminati in modo da estrarne le caratteristiche che distinguono queste carte dalle altre, fino a comprendere i singoli dettagli. Insomma una specie di mazzo di minchiate medio, come campione statisticamente rappresentativo; cioè in maniera tale da ridurre a uno i tanti mazzi particolari, indicando così tutto il genere con un solo esemplare standard.

In questa ricostruzione a partire dagli esemplari prodotti in passato incontriamo però alcune difficoltà. Le figure delle minchiate sono tradizionalmente composte da una figura principale e da alcune figurine secondarie di oggetti associati. Per esempio, non esiste una Prudenza priva di specchio e di serpente, che le appartengono; ma ci sono altri casi in cui l'associazione non è prevedibile ed è dovuta a motivi che per noi rimangono più o meno sconosciuti, come per esempio l'istrice sotto e la volpe sopra la Bilancia. Si dà il caso che, sia per le figure principali che per quelle secondarie, con il passare del tempo sono state introdotte dai cartai modifiche, anche sostanziali, che nella ricostruzione finiscono per obbligarci a dare un peso maggiore agli esemplari più antichi.

Un altro caso in cui – nonostante i recenti "progressi" al riguardo – non sarebbe facile giungere a un esemplare mediato fra quelli prodotti in passato riguarda il sesso di certe figure principali come i fanti e i cavalli dei semi, un Papa o due, e persino l'angelo delle Trombe, che si incontrano in passato disegnati o come maschi o come femmine. Solo per i Gemelli si potrebbe trovare una soluzione salomonica.

Esiste inoltre una terza difficoltà per trovare un modello intermedio ed è di carattere tecnico. Cosa ci può essere di mediato fra un'antica xilografia e una litografia ottocentesca che ormai ha un carattere quasi industriale? Può venire in mente una sfida, in modo da oltrepassare tecnicamente quel dilemma verso l'attualità: passare alle fotografie a colori. Mi pare di aver intravisto dei tarocchi su questa base tecnica, ma forse li ho visti in sogno: la mia esperienza in materia è limitata. Basterebbe comunque raccogliere un gruppo di figuranti, truccarli, vestirli adeguatamente e corredarli con i relativi accessori, animali e mostri compresi; tuttavia, neanche a Disneyland si potrebbe proporre una mascherata del genere, che non mi sembra proprio adatta se in effetti si vuole ricostruire un modello standard delle minchiate.

Una volta finito il compito, in un modo o in un altro, quello stesso mazzo potrà anche essere usato tale e quale come tipo standard per la divinazione, a condizione che gli si associ un opuscolo che sveli il significato arcano delle carte, e persino nel gioco, a condizione di essere anche plastificato e preferibilmente di andare nelle mani di giocatori già esperti. Insomma avremmo ideato così un mazzo tuttofare. Tuttavia, è possibile indirizzare più precisamente un nuovo mazzo di minchiate verso il suo utilizzo specifico; incontriamo allora non una ma due diverse possibilità del genere: appunto, per la cartomanzia e per il gioco, con esigenze diverse.

4. Minchiate per la divinazione.

La più promettente utilizzazione delle minchiate oggi è nel settore della divinazione. Dopotutto le minchiate non sono altro che una variante estesa dei tarocchi e oggi l'uso prevalente dei tarocchi, in tutto il mondo, è per la divinazione. I mazzi di tarocchi progettati allo scopo sono innumerevoli. Ci sono anche alcuni mazzi di minchiate indirizzati a quel mercato.

Allora, una volta individuato fra i tanti un mazzo di tarocchi di proprio gradimento, si tratterebbe solo (!) di introdurre alcune modifiche per personalizzarlo e di trovare un design per le venti carte mancanti che sia il più possibile compatibile con quelle esistenti. Vista la fortuna del settore, si può pensare che l'aumento del numero di carte disponibili sia considerato un vantaggio apprezzabile, anche se uno le usa solo per predire il futuro. Non sorprende così se qualche mazzo di minchiate di questo tipo è già stato prodotto.

Due mazzi di minchiate certamente nuovi, specialmente il secondo, e che non possono essere considerati né il campione medio indicato sopra, né il mazzo da gioco innovativo che discuto in seguito, ma che per la divinazione potrebbero già servire (anche perché provvisti del necessario libretto o foglio illustrativo dei significati delle carte) sono quelli del Solleone, ideati da Costante Costantini a distanza di un anno ancora nel secolo scorso. Anche nei casi in cui le figure sono molto semplificate, compaiono regolarmente le "figurine" secondarie accennate sopra, come si vede negli esempi della Figura seguente.

5. Minchiate per giocare, fra quelle esistenti

Veniamo invece allora a Firenze e all'uso delle minchiate nel gioco. Ciò presuppone che si trovi un certo numero, sicuramente non enorme, di giocatori di minchiate intenti a far rivivere l'antico gioco locale. Avranno bisogno di un mazzo "adatto".

Il primo requisito di un mazzo del genere sembra in netto contrasto con tutti i possibili mazzi della tradizione: le due superfici esterne devono essere plastificate! Solo così si garantisce una durata sufficiente e un uso fluido. Il disegno delle figure, che finora è stato fondamentale, ora diventa secondario, pur rimanendo importante e bisognoso di discussioni preliminari per definire i possibili contorni.

Se uno intende rilanciare il gioco oggi, nel ventunesimo secolo, anche la scelta delle figure ha la sua importanza. Si dà la preferenza al modello primo diciamo del Settecento, al modello secondo diciamo dell'Ottocento, oppure si mantengono le vecchie regole di gioco ma si usa un mazzo di nuova progettazione? (Escluderei, almeno per ora, l'ipotesi di un mazzo nuovo con cui giocare un gioco nuovo, benché a qualcuno potrebbe venire anche quest'idea prima o poi.)

La scelta del modello primo significherebbe tornare alle origini, quando però le regole di gioco erano già quelle adottate in seguito. Dovendo far rivivere un gioco morto, perché non andare indietro nel tempo risalendo il più possibile vicino alle origini? Le matrici xilografiche usate inizialmente obbligavano a disegnare figure semplici, con il minimo indispensabile di linee nella figura, senza svolazzi, e la suggestione di queste immagini mantiene il suo valore, senza far pesare troppo il tempo passato.

La scelta del modello secondo, ottocentesco, mi pare che sarebbe basata meno sul piano figurativo-artistico, ma piuttosto su quello storico. I nostri vecchi erano voluti arrivare fin qui, e noi oggi riprendiamo in mano le loro carte per proseguire la loro attività di gioco. Usiamo la plastica che loro non conoscevano, ma per il resto manteniamo la tradizione il più fedelmente possibile. Si tratta allora di

entrare nei dettagli, avendo un modello già pronto ma con innumerevoli minime varianti nel disegno delle figure introdotte dai vari fabbricanti, fra cui scegliere, o da modificare.

L'incertezza se dare la preferenza al modello uno o al modello due, con relativi pregi e difetti, può essere risolta con... il modello tre, del tutto innovativo.



Da: Edizioni del Solleone - Minchiate fiorentine 1980, e Nuove Minchiate fiorentine 1981

6. Minchiate innovative per il gioco

Se intendiamo partire da zero nella progettazione di un nuovo mazzo di minchiate, possiamo apprezzare la libertà di non essere più legati dai tanti vincoli da rispettare nel riprodurre versioni di modelli esistenti. Tuttavia di vincoli ne incontriamo comunque.

Il primo vincolo, già incontrato, è che tutte le 97 carte dovranno avere le superfici plastificate in modo da rendere agevole la manipolazione delle carte e da prolungarne di molto la durata. Qui però devo aprire una parentesi: Elettra Deganello, che della materia si occupa professionalmente, mi ha fatto notare che le nostre abituali carte plastificate non sono poi così "moderne" come pensavo. Proprio per l'utilizzazione delle carte nel gioco, negli USA e in altri paesi hanno introdotto di recente

tipi di carte più adatti, spesso goffrate e con speciali finiture, talvolta brevettate come quella usata per le Bee o la SlimLine di Cartamundi.⁶ Ci vorranno degli esperti!

Anche le dimensioni non potranno essere qualsiasi: si dovranno scegliere nella media, o meglio sotto, per tenere più agevolmente le ventuno carte in mano che capitano a ogni inizio di partita. Eventualmente si potrà, entro limiti da valutare, aumentare l'altezza e ridurre la larghezza rispetto ai formati standard. Una volta trovata le giuste dimensioni della carta si devono sciogliere alcune alternative anche nella realizzazione delle figure. Cerco di esaminarle gruppo per gruppo.

Le carte numerali. Il principale problema delle 40 carte numerali consiste nelle dimensioni da adottare per i simboli dei semi. Dopo l'introduzione delle carte moderne con picche fiori quadri e cuori siamo abituati a vedere un numero crescente dei simboli del seme, ognuno con il medesimo disegno e dimensione. Il comodo sistema di riprodurli con stampini traforati usando sempre un medesimo modulo da ripetere varie volte ha indubbi vantaggi. Anche per il sistema – comune ancora nelle minchiate ma in più regioni dimenticato – di spade bastoni ori e coppe si può usare il medesimo metodo di ripetere un simbolo del seme della stessa dimensione. Tuttavia ciò non appare affatto comodo quando si debbano tenere in mano molte carte: in pratica ciò renderebbe obbligatoria l'introduzione di numeri a margine come indici, visibili anche con carte in gran parte sovrapposte fra loro. Pensando di mantenere le carte numerali senza l'indice con il numero (anche per lasciare unica la diversa serie numerica dei trionfi) si renderebbe necessario operare come nelle carte napoletane, diminuendo cioè la dimensione dei simboli con l'aumentare del loro numero, di modo da poter distinguere abbastanza facilmente le carte dello stesso seme anche senza vederle per intero.

Le carte figurate. Anche in questo caso le minchiate hanno alcune peculiarità significative. Intanto i fanti di coppe e ori sono solitamente femmine. La cosa, anche solo figurativamente considerata, non è semplice. I fanti sono di solito intesi come militari, ma le fantesche si intendono piuttosto come cameriere, il che potrebbe lasciar pensare anche ai fanti come una specie di maggiordomi. Viceversa, pensare a soldatesse al giorno d'oggi non sarebbe strano, benché sicuramente estraneo alla tradizione delle minchiate. Ancora più insolite sono le figure dei cavalli che di cavallo hanno al massimo solo parti: sarebbero centauri per spade e bastoni, mentre per coppe e ori figure con busti umani su parte inferiore di belva o drago; in entrambi i casi trovare un corrispondente fra persone e animali di oggi non sarebbe immediato.

Pensando in termini di ordine di presa, le quattro figure di ogni seme potrebbero essere indicate con i numeri da 11 a 14, indipendentemente da come si disegna la figura. Al limite la stessa figura potrebbe addirittura non essere riprodotta, lasciando il campo al solo numero, magari con un cartiglio con il nome della figura. Tuttavia, rimane nelle minchiate (e solo in questo gioco, credo) il peculiare ruolo dei Re: i quattro Re sono infatti le uniche carte di conto fra tutte le sedici figure, e anzi fra tutte le 56 carte numerali e figurate. Se le carte di conto dei trionfi che valgono cinque punti si contrassegnassero in qualche modo speciale, anche i Re dei quattro semi potrebbero o dovrebbero essere contrassegnati nel medesimo modo.

Se fosse deciso che i numeri aggiunti come indice sono utili per contrassegnare la carta, incontriamo il problema di dover distinguere questi numeri da quelli dei trionfi. Si potrebbe pensare a più alternative possibili per superare l'inconveniente. Il più "tradizionale" sarebbe di continuare a usare i numeri romani per i trionfi e così la distinzione con i numeri arabi dei semi sarebbe automatica. Al limite i trionfi potrebbero essere segnati con i numeri romani solo fino a X o XIV, e poi con i numeri arabi non più confondibili con quelli dei semi.

I numeri dei trionfi. Un primo inconveniente per un mazzo aggiornato sono i numeri romani usati tradizionalmente sui trionfi. Fra l'altro, anche chi li conosce dalla scuola rimane confuso di fronte a numeri come XVIII e simili "errori" rispetto al formato classico. Che svantaggio ci sarebbe passando

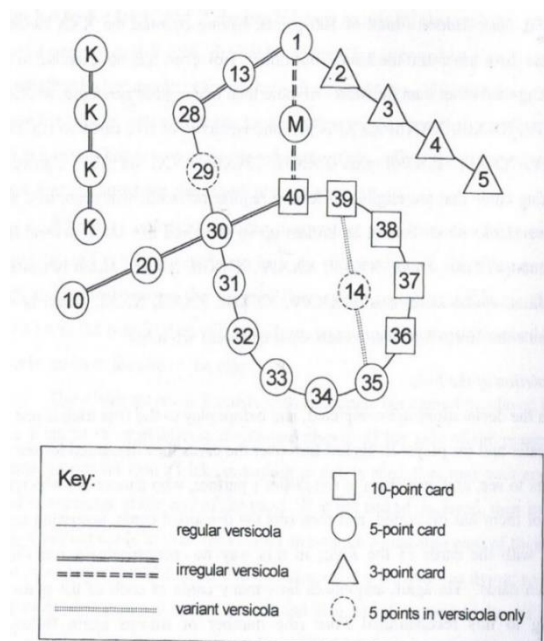
⁶ <https://cartamundi.com/en/playing-card-brands/bee-playing-cards/>

dai numeri romani a quelli arabi? Nessuno, se non si inseriscono i numeri per le cartiglie. Se però le cartiglie hanno i numeri arabi come indici a margine, i trionfi non sarebbero facili da distinguere se disegnati similmente; quindi, si potrebbero usare i numeri arabi sui trionfi, anche con caratteri molto grandi, ma senza inserirci i numeri a margine. Oppure andrebbero trovati altri sistemi per distinguerli meglio da quelli dei semi. Comunque, non sarà per caso se i trionfi nei tarocchi di più lungo uso recente fra i giocatori della Francia e dei paesi di lingua tedesca hanno solitamente dei grossi indici – e come numeri arabi! – inseriti in alto per lo più sia a destra che a sinistra.

Nelle minchiate, una segnalazione importante per i principianti sarebbe di distinguere chiaramente i trionfi con punteggio associato da quelli privi di valore. Questa è una caratteristica insolita per i giochi di tarocchi e crea qualche problema. Bisognerebbe usare un colore diverso o un carattere diverso o altri segni di riconoscimento per i trionfi di conto e senza valore di punteggio. Come se non bastasse, le carte di conto non “contano” allo stesso modo. Ci sono ben tre gradi di punteggio associato: 3 punti per 2,3,4,5; 5 punti (come i quattro Re) per 1,10,13,20,28,30-35, 10 punti per le “Arie”: 36, 37, 38, 38 e 40. Quindi i segni di distinzione o i colori associati dovrebbero necessariamente aumentare.

Esiste infine il problema di segnalare se possibile quali trionfi possono costituire le versicole, le tipiche serie di carte che danno alti punteggi anche perché si contano all’inizio, in corso di partita e alla fine del gioco. Questo problema è stato risolto in maniera che si presenta definitiva da John McLeod con il suo diagramma che in un colpo solo indica sia il valore di punteggio, sia la formazione di versicole, come mostrato nella Figura seguente.

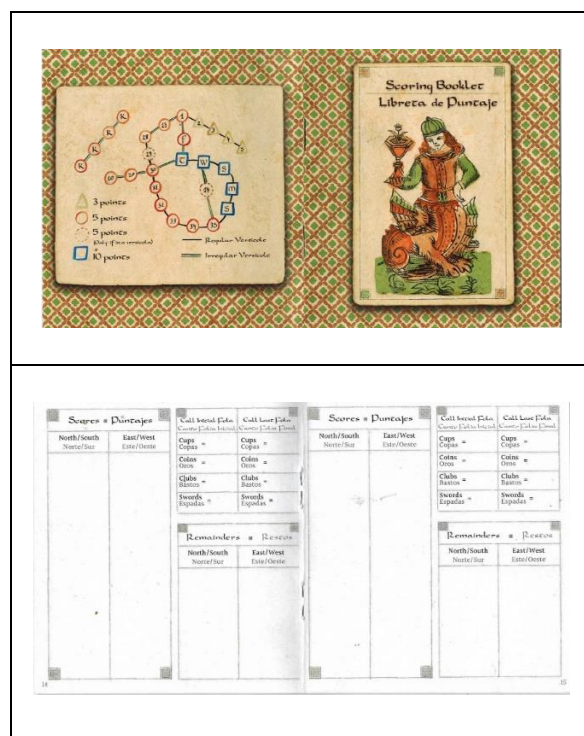
Non è sorprendente se questo diagramma compare oggi in ogni riferimento alle regole del gioco. Esiste persino un nuovo mazzo di minchiate, di Amparo Aguirre, che ha una carta in più con questo diagramma per tenerlo sott’occhio durante la partita;⁷ in un’altra versione, lo stesso mazzo è contenuto in una scatola insieme a un libretto di istruzioni e, caso più unico che raro, con un libretto di moduli per registrare le partite (v. Figura). Non sembra che questo mazzo abbia risolto molti dei problemi incontrati per la progettazione indirizzata ai giocatori, ma almeno in qualche misura tiene conto delle loro esigenze. Si può sperare in un proseguimento nella “giusta” direzione, considerando in particolare il fatto che la stessa Amparo Aguirre sta preparando l’uscita di un nuovo mazzo di minchiate.



Da: M. Dummett, J. McLeod *A History of Games Played with the Tarot Pack*.
Lewiston 2004, a p. 335.

⁷ <https://tarotminchiate.com/>

Le figure dei trionfi. Per i trionfi, un problema serio è quello di come rappresentare le figure. Per un artista è proprio questo che diventa il problema principale. Nel caso di un nuovo mazzo di minchiate progettato per la divinazione avevo sostenuto come metodo di lavoro di individuare prima, fra gli innumerevoli tarocchi inventati allo scopo, un mazzo considerato preferibile e poi progettare figure nel medesimo stile per i trionfi aggiuntivi presenti solo nelle minchiate. Nel caso invece di un mazzo per il gioco si potrebbe forse seguire vantaggiosamente la procedura inversa: cominciare per esempio da una raffigurazione artistica recente dei dodici segni zodiacali (ce ne sarebbe anche un'ampia scelta⁸) e usarla per il nuovo mazzo di minchiate, cercando poi di progettare nel medesimo stile i trionfi rimanenti. Si capisce però che le sette Virtù o i Papi, per esempio, non saranno facili da disegnare in una forma "recentissima". Più possibilità si troverebbero per i quattro elementi: si potrebbe provare con i mezzi di trasporto: navicella in un plasma spaziale, autotreno sul terreno, traghetto sul mare, aereo in aria; oppure con altri oggetti nell'ambiente: carro pompieri, ruspa, sottomarino, mongolfiere; oppure... altre idee non mancherebbero.



Amparo Aguirre. Libretto per registrare il punteggio in una partita di minchiate.

La mia opinione, del tutto personale, per superare le difficoltà inevitabili per rappresentare in una maniera attuale raffigurazioni di concetti e personalità di più secoli fa, per lo più chimeriche, è quello di eliminare completamente il problema, togliendolo del tutto, o quasi, dal compito dell'artista. Se uno come me non è un artista, né un artigiano del settore, diventa possibile sostituire ogni figura dei trionfi con un bel cartiglio con scritto il nome corrispondente. Una parola al posto di una figura, cioè; in caratteri più grandi possibile, ben leggibile. Volendo, con colorazioni più o meno vivaci per lasciare un po' di spazio all'estro pittorico così fortemente leso.

Al limite, sempre per uno che non richieda contributi artistici tradizionali alla progettazione – il che presumibilmente allontanerà subito dall'idea tutti gli artisti potenzialmente interessati – si potrebbe addirittura eliminare anche il cartiglio, anche la parola, e anche il significato della carta. Il limite estremo sarebbe di usare il suo grande numero centrale come unico indicatore del valore della carta e, con i segni o colori o altro che si erano introdotti per la distinzione del punteggio, tutto il

⁸ <https://www.bing.com/images/search?q=segni+dello+zodiaco&form=HDRSC3&first=1>

necessario per giocare sarebbe presente. Temo che quest'ultima soluzione sia la più adatta per dei principianti assoluti o per... il secolo XXII; ma non si sa mai.

7. Conclusione

Il numero di nuovi mazzi di tarocchi che sono proposti ogni anno è elevato, e le minchiate sono una forma di tarocchi con il “vantaggio” di avere diciannove carte in più. Purtroppo, la destinazione di questi mazzi è nella grande maggioranza dei casi verso la cartomanzia, ma non si deve mai dimenticare che sono serviti per secoli per giocare partite ritenute comunemente di alto livello strategico. Ho discusso diverse possibilità per ideare un nuovo mazzo di minchiate, specialmente nel caso che si trovino nuovamente giocatori talmente volenterosi da impegnarsi nel far rivivere questo antico gioco fiorentino, dimenticato da un secolo e mezzo. Ho analizzato diversi aspetti particolari, e ciò potrà servire a chi intendesse progettare un nuovo mazzo di minchiate; la sintesi però, indispensabile per giungere alla progettazione conclusiva di un intero nuovo mazzo, rimane tuttavia aperta all'iniziativa e all'immaginazione di lui, o di lei.

Firenze, 02.12.2023