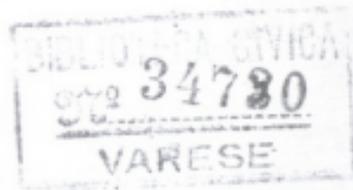


TODDI

IL VIAGGIO DI NOZZE DI RE ALBOINO

(VIAGGIATORI E INTERVISTE FUORI TEMPO)



MILANO
Casa Editrice Ceschina

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA

I diritti di traduzione e di riproduzione sono riservati per tutti i paesi, compresa la Svezia, la Norvegia e l'Olanda.

Stampato in Italia — Printed in Italy

Copyright by Casa Editrice Ceschina, 1940



XIII.

L'ATTO DI NASCITA DELLO SCOPONE

Le carte senza cuori — I « rappresentanti » dei giochi persiani — Un
antenato poetico del due di briscola — Bastoni che fioriscono e
picche che son spade.

Viterbo, dicembre 1936, XIV.

Nel torneo italianissimo di scopone, che si svolge a San Remo, ogni partita è la stilizzazione di una complessa avventura medievale: è un intrigo in miniatura, che riproduce quelli, più violenti o subdoli, dell'Età di Mezzo.

Bastoni, coppe, denari e spade si trovano riuniti e mescolati oggi, nella vicenda delle « mani », come allora in quella della vita.

Schermaglie incruente sul tappeto verde: il cavalier di spade debella e conquista quattro spade appiedate e cinque volgari bastoni; ma anche le coppe, ricolme e inebrianti, posson ridurre a mal partito le carte più armate e minacciose; e, in fin dei conti, gli « ori » contan più che tutti gli altri simboli: il « 7 » è « bello » perchè è di denari.

Cavallerescamente, nelle carte italiane, mancano i « cuori ».

La dama, o damigella che fosse, non poteva nè doveva prender parte alla lotta: se ne restava al verone

mentre, all'ombra degli archivolti, si combatteva per i begli occhi di lei.

Colui che, messo in fuga il nemico, rimaneva padrone del campo, aveva l'orgoglio e il premio della vittoria. Aveva sgominato e spazzato via l'avversario: aveva fatto « piazza pulita ».

Così nacque il gioco dello « scopone ».

*

Tale interpretazione — forse apparentemente audace appunto perchè logicissima — si presenta ovvia alla mente, qui a Viterbo, nel percorrere le stradette più tipiche dei vecchi rioni.

Oltre la Piazza della Morte — lugubre più nel nome che nell'aspetto poi che oggi vi giocano i bimbi intorno alla fontanina — e quella più silenziosa di San Carluccio, la Via di San Pellegrino conserva il suo aspetto dugentesco, bigio e tortuoso, sotto gli archi numerosi, fiancheggiata dai tipici « profferli » viterbesi. Lì presso è, più angusto ancora e più cupamente medievale, il vicolo che si intitola ancora ai Greci, ricordando i traffici con il Levante. Da oriente vennero le carte da gioco, o piuttosto certe tessere di osso che ne furono le progenitrici. Furono chiamate « nàibi », da una voce levantina *naïb* o « rappresentante »: venivano a rappresentare, tra i dadi e gli altri giochi, un bizzarro passatempo della lontana Persia.

Ancor oggi, in Spagna, le carte da gioco sono i *naipes*: il vocabolo giunse pur laggiù per via italica, e par che persino a bordo delle tre caravelle colombiane la ciurma e i comandanti giocassero lunghe partite nell'interminabile attesa di veder apparire a prua la terra nuova.

Giocavano forse già a « scopa » ed a « scopone »: e gli indigeni conobbero, tra i primi prodotti della civiltà bianca, le carte. Queste — a quanto ci dice lo storico Herrera — resero meno noiosa e angosciata, almeno per qualche tempo, la prigionia dell'infelice Montezuma.

Ma sembra che l'allettamento dei *naipes* non bastò a render lievi le catene spagnole, poi che l'infelice re messicano si lasciò morir di fame.

Eran passati 38 anni appena da quando il primo europeo aveva posto piede sul continente nuovo, piantandovi la croce in segno di redenzione.

*

Diffusi assai dovevano essere, in quello scorcio del XV secolo e agli albori del successivo, gli italiani « naibi » se, nel *Morgante Maggiore*, il gigante Manfredonio tratta sprezzantemente Uliviero da « re di carte da gioco »:

*E, com'e' giunse, gridava il gigante:
« Tu sei qui, re di naibi o di scacchi
Col mio battaglia convien che ti ammacchi! » (1)*

Un nostro corrente modo di dire — « conta quanto il due di briscola! » — ha dunque un antenato nel Quattrocento.

Già i « naibi » si erano acclimatati alla vita italiana: un'antica cronaca viterbese, di Nicola da Covelluzzo, testimonia che essi venissero « de Saracinia » nell'anno 1379.

Il gioco, vario e movimentato, dovè incontrar rapidamente il favore dei cittadini, poi che il rimescolio di bastoni e coppe, danari e spade, e le vicende della partita ben s'intonavano con il carattere tutt'altro che tranquillo di quei tempi. Era stata da poco tolta ad essi la colletta scomunica lanciata contro di loro dopo l'elezione di Martino IV, ossia Simone de Brion, di Montpincé. Questo papa fu forse un sant'uomo e « magnanimo e di gran cuore », a quanto ci assicurano le Cronache del Villani (2), ma lasciò traccia di sé persino nel Purgatorio dantesco, per la sua golosità:

*« Dal Torso fu, e purga per digiuno
L'anguille di Bolsena e la vernaccia » (3)*

(1) L. PULCI, *Il Morgante Maggiore*, VII, 62.

(2) VII, 58.

(3) *Purgatorio*, XXIV, 23-24.

Assai ghiotto fu, sino al punto da farne indigestione mortale, delle grasse e prelibate anguille delle quali ancor oggi abbonda il lago, orgoglio panoramico e gastronomico del Viterbese.

Ma ben altro lo rendeva invisio ai cittadini di Viterbo: quando essi appresero che, dal conclave che si teneva nel Duomo, gli intrighi di Carlo d'Angiò avevan fatto eleggere un francese, invasero il tempio e persino arrestarono due cardinali.

Nella scomunicata città eran diampate più vive le lotte tra le grandi famiglie avidi di potere, e contro Roma. In quel 1379, cui allude la Cronaca del Covelluzzo, eran passati appena due anni da quando la incostante Viterbo, dopo essersi data a Francesco de Vico, si ribellava a lui e lo trucidava.

Era dunque un gioco ben adatto per gente volubile e facile a menar di mani quello delle carte che, sul tavolino, stilizza una movimentata zuffa. Ben possiamo immaginare una partita di quei tempi, e come facilmente potesse degenerare in rissa vera, tanto che varî editti intervennero a vietare gli eccitanti « naibi ».

Forse furono appunto questi editti che ne facilitarono il diffondersi fin nelle regioni più lontane, col fascino della cosa proibita.

*

I Viterbesi avevan bisogno anche nel gioco di un senso di combattimento. Ogni angolo dei più vecchi rioni rievoca, con l'aspetto ancor medievale, una lotta dei secoli più agitati della sua storia. Nelle ore notturne, le ombre cupe sotto gli archivolti e i « profferli » farebbero sospettare guerrieri in agguato, se il calendario non avvertisse che questa cittadina, nell'anno di grazia 1936, è tra le più pacifiche e laboriose del Lazio.

Viterbo è anche la città famosa per le sue belle donne, ma anche questo suo gentile primato è offuscato dal ricordo di una leggendaria tragedia: quella della « bella Galiana », il cui sarcofago è tuttora sulla piazza del Comune, affianco alla Chiesa di S. Angelo in Spata. Persino il sacro nome sembra esser collegato alle carte: e l'asso di spade, nelle carte viterbesi, è decorato d'un angelo.

Dell'affascinante Galiana sappiamo assai meno di quanto vorremmo conoscere: la tradizione ci dice che tale era la bellezza di lei da meritargli il nome di « meraviglia di Viterbo ». Se ne innamorò un barone romano, ch'ella sdegnò; non riuscendo a ottenerla altrimenti, quegli non esitò a cingere d'assedio la città. In una tregua, chiese patteggiando che ella almeno si mostrasse a lui dall'alto degli spalti: ed appena la bella

Galiana gli apparve, egli scagliò contro di lei una precisa freccia, trafiggendo quel cuore che il simbolico dardo d'amore non aveva saputo colpire.

Si potrebbe completare la leggenda aggiungendo che, per questo, le carte da gioco di tipo italiano non contengono i « cuori », come quelle francesi e tedesche.

*

Pur le carte « francesi » però, son di origine italiana. Lo prova il fatto che, anche modificandosi nel disegno del « seme », conservarono nelle « picche » il ricordo delle spade italiane, sebbene il segno a cuore rovesciato non abbia nessuna somiglianza con l'arma originaria.

L'italica fede di nascita delle carte da gioco è documentata anche dal fatto che, in Inghilterra, nelle carte dette « francesi » e colà in uso, le « picche » son tuttora dette « spade » (*spades*) ed i « fiori » non son che « bastoni » (*clubs*). E di fattura italiana son le più antiche carte da gioco che il *British Museum* gelosamente conserva, rinvenute nella coperta di un vecchio libro del Colnaghi. (1).

Gran documento vivo, le lingue! L'origine italiana

(1) W. H. WILLSHIRE, *A descriptive Catalogue of Playing and other Cards in the British Museum.* - London, 1865.

delle carte trova conferma nei dizionari di tanti popoli i quali, per l'altra carta (quella da scrivere o da involgere) han voci del tutto diverse, generalmente collegate al vetusto papiro.

Son *cartas* in portoghese, *cartes* in francese, *karty* perfino in russo.

I Tedeschi hanno nelle loro carte disegni differenti dai nostri: soltanto nei cuori (che pur son bicolori) somigliano a quelli delle carte francesi: per gli altri « semi » essi hanno « ghiande » (*eichel* o *ecker*), « sognagli » (*schellen*) e foglie (*laub*); mancano dei valori dal 2 al 6 inclusi, e al loro re (*könig*) fan compagnia due fanti, che si chiaman *Wenzel* entrambi, uno « superiore » e l'altro « inferiore ». A carte tanto diverse dalle nostre essi dàn però il nome di *spiel-karten*.

E *kort* degli Svedesi, *peli-kortti* dei Finlandesi, e persino il *peghio-charton* dei Greci o il più popolare *charti* non sono che trasformazioni della nostra *carta*.

Cuori, quadri, fiori e picche hanno una diffusione cosmopolita, mentre le nostre pittoresche figurazioni son limitate al territorio nazionale, con interessanti variazioni regionali; soltanto la penisola iberica ha carte simili alle nostre. Ma tracce sintomatiche di italianità rimangono nella terminologia di paesi diversi.

Il Corano, che vieta il gioco, non ha impedito alle carte di diffondersi nei paesi islamici; ma, al Cairo o a Istanbul, il giocatore che getta sul tavolo quadri o picche li chiama *dinari* (*dinar* in turco) e *bastuni*.

A Atene i quadri sono *karò*, alla francese (*carreau*); ma gli altri tre « semi » son chiamati all'italiana: *kupa* (coppe), *spathi* e *bastuni*.

Per determinare la superiorità artistica e fantasiosa delle nostre carte basterebbe la figura del « cavallo », che manca in quelle francesi.

Una partita a carte è un torneo in miniatura. Come si può avere un bel torneo, senza cavalli?

*

Che proprio Viterbo sia il luogo d'origine delle carte da gioco è confermato dalla vecchia denominazione la quale alle carte in uso popolare nel Lazio non dà il nome di « romane » o « laziali »: sul dorso di quelle genuine, un michelangiolesco Mosé (scelto chi sa perchè a decorarle) si accarezza quaranta volte la barba (poi che 40 son le carte « italiane »); e sotto la veneranda immagine è stampato « Viterbo ».

Noi, in tutta Italia, non dovremmo usare altro tipo di carte: soltanto mazzi che contengano bastoni e coppe, danari e spade: quelle con cuori e fiori, picche e quadri sono imitazioni deformate, ritornate da oltr'Alpe con il fascino dell'esotismo.

Il grande Torneo Nazionale di Scopone, che si sta svolgendo a San Remo, è una legittima rivendicazione.

Non sappiamo in qual remoto angolo di Viterbo

riposi oggi il trecentesco cronista: ma, se Nicola da Covelluzzo, viterbese, è ancora da queste parti — e perchè mai dovrebbe non esserci? — certo egli deve rallegrarsi che gli autentici italici « naibi » ritornino, dopo cinque secoli e mezzo, in onore presso la buona società nostra.

Se Covelluzzo fece menzione delle carte nella sua Cronaca, ciò fa pensare che egli stesso ne fosse appassionato.

Forse egli fu il primo formidabile giocatore di scopone.

Viterbo, dicembre 1936, XV.

