



## LE CARTE

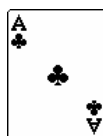
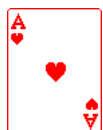
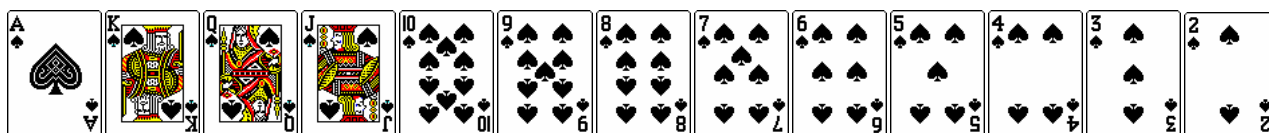
Marina Causa – Claudio Rossi

Le carte, dicevano le nostre nonne, sono opera del Diavolo: la loro origine non è certo così esoterica, ma è comunque avvolta dal mistero.

Si sa per certo che nell'antica Cina dell'anno mille qualcosa di simile alle carte esisteva. Probabilmente si trattava di oggetti usati, in origine, a scopo divinatorio (*la cartomanzia*) ma, in un secondo tempo, adottati come supporto pedagogico per i predicatori dell'epoca.



In India, quasi nello stesso periodo, nascevano dei **mazzi di carte come versione portatile degli scacchi**. Questa derivazione dagli scacchi è abbastanza evidente se si pensa che un mazzo di carte si struttura come un insieme di eserciti, contraddistinti da precisi segni araldici e governati da una rigida gerarchia. Proviamo a dare un'occhiata al tipo di mazzo più comunemente usato al giorno d'oggi:



I segni araldici, detti semi o colori, sono le **Picche** (o, in altri mazzi, le Spade), le **Cuori** (antiche Coppe), le **Quadri** (Ori o Denari) e le **Fiori** (versione francese in Trifogli degli antichi bastoni). La gerarchia vede l'Asso come carta più alta e il due come più bassa. Questo mazzo è di origine francese, disegnato nel 1391 da Jacquemin Grigoneur circa due secoli dopo che gli arabi importarono l'uso delle carte in Europa attraverso la Spagna. Il mazzo è sì di origine francese, ma fu presto importato in Inghilterra, il che spiega perché i personaggi raffigurati siano abbigliati alla moda Tudor e perché le sigle siano in inglese (K per King, il Re, Q per Queen, la Dama, e J per Jack, il Fante).

Un'osservazione curiosa: tutti ci aspetteremmo che dovesse essere il Re, sua maestà, la carta più alta, ed invece è l'Asso, che altro non sarebbe che l'umile "uno". Questo è un fenomeno estremamente frequente in vari mazzi e relativi giochi: pensate che nel *Tressette* napoletano ben tre cartine precedono Sua Maestà per rango e forza: nell'ordine il tre, il due e l'asso, che costituiscono la cosiddetta *Napola*. La spiegazione di tutto questo sta, probabilmente, nel fatto che le carte ebbero immediatamente una grande

diffusione popolare e finirono per rappresentare una raffigurazione del mondo medioevale e rinascimentale filtrata dagli occhi del popolo, con la speranza più o meno conscia che le rigide gerarchie potessero essere sovvertite da qualche elemento a sorpresa (l'eroe popolare) o magico: quando esamineremo il mazzo dei tarocchi avremo modo di vedere come esista un gruppo di carte che dominano tutte le altre e che rappresentano entità arcane e astratte.

Torniamo ancora un momento all'indubbia origine scacchistica delle odierne carte, dette *numerale* proprio perché la gerarchia è determinata da un numero. Esiste una profonda diversità di atteggiamento mentale tra il giocatore di scacchi e quello di carte: queste, nella maggior parte dei giochi, vengono mischiate e distribuite per lo più coperte ai giocatori, introducendo due nuovi elementi. Innanzitutto l'aleatorietà, che deriva dal fatto che uno dei giocatori può arrivare a possedere carte o combinazioni di carte più forti di altre: il giocatore di carte si confronta con la fortuna o, parlando dei giochi più complessi ed evoluti, deve possedere nozioni statistiche sovente non elementari. Il secondo fattore è l'"invisibilità": le forze in campo non sono completamente visibili come negli scacchi ma nascoste nelle mani dei giocatori. Senso psicologico, capacità di deduzione e abilità nel camuffamento sono tra le armi più potenti nell'arsenale di un giocatore di carte.

Il mazzo francese che vi abbiamo appena presentato ha ormai diffusione mondiale, anche se l' iconografia può cambiare: vi capiterà, anche se raramente, di imbattervi in qualche mazzo che non ha la rappresentazione speculare (le carte cioè, come era originariamente, hanno un preciso verso); più comunemente troverete, soprattutto all'estero, scomodi mazzi con i semi disegnati solo nell'angolo in alto a sinistra e in basso a destra. In Francia, poi, è ancora comune trovare mazzi le cui *figure*, carte cioè che rappresentano un personaggio, recano una scritta con un nome mitologico storico, o biblico. A seconda della fonte di ispirazione scelta dal disegnatore, la Dama di Picche può rappresentare Giuditta oppure Pallade Atena; il Re di Cuori Zeus o Carlo magno, ecc.



Il mazzo internazionale cui d'ora in avanti faremo sempre riferimento, se non altro perché è proprio con esso che si gioca a Bridge, è quello rappresentato nella prima pagina. Per non offendere nessuno è però giusto dire che accanto ad esso convivono ovunque mazzi a diffusione nazionale o addirittura regionale. In Italia per esempio è comunissimo il cosiddetto *mazzo da quaranta*: non si tratta di altro che del mazzo internazionale senza i 10, i 9 e gli 8 (si hanno così 40 carte invece di 52); se la sostanza è pressoché la stessa cambia l'iconografia, tanto che, a seconda

del disegno, si possono trovare carte genovesi, napoletane, piacentine, trentine e chi più ne ha più ne metta.



La carte napoletane

---

*Continua*