



intangib()le

Racconti
di produzioni
immateriali
in Campania



9 773103 197212

anno 2/2026- numero 21

intangib(i)le
Racconti di produzioni
immateriali in Campania

Anno 2/2026 Numero 21 - mensile
Settembre 2026

ISSN 3103-197

Editore: Alos s.a.s.
di Fabrizio Masucci & C.
Via G. Carducci 42
80121, Napoli

© Tutti i diritti riservati – è vietata
la riproduzione dei testi senza
l'autorizzazione espressa
dell'editore e la citazione
bibliografica di pubblicazione.

Direttore responsabile:
Marco Izzolino

Redazione:
Maria Cristina Comite
Bruno Crimaldi
Ivana Gaeta
Marco Izzolino
Simone Valitutto
Ester Vollono

Graphic design
Ivana Gaeta

Social media manager
Ester Vollono

Coordinamento editoriale:
Bruno Crimaldi

Editor
Alessandra Bove
Costanza Crimaldi

Contatti:
intangibile25@gmail.com

intangib(i)le è un progetto editoriale dedicato al patrimonio culturale immateriale della Campania. La rivista racconta le ricchezze intangibili della regione e come farne esperienza tramite musei locali e contatti diretti con le comunità e i luoghi in cui esse vivono. Darà voce agli abitanti stessi e al loro “saper fare” e creare cultura. Uno spazio aperto a sguardi diversi, che coinvolge tutto il territorio, soprattutto quello interno e periferico, per dare forma a un museo diffuso dell'intangibile.

Le carte napoletane in gioco

- 03 Le carte napoletane in gioco
Vincenzo Capuano
- 05 Il mazzo napoletano.
In origine era il drago.
Vincenzo Capuano
- 12 Le carte da gioco a Napoli
dal vicereame borbonico al 1860
Nicola Antonio De Giorgio
- 18 Tipologie delle carte da gioco
nel Regno di Napoli
Nicola Antonio De Giorgio
- 20 Tipologie di carte
Nicola Antonio De Giorgio
- 26 Scegli una carta
Maria Teresa Renzulli



"REGIONE CAMPANIA - DIREZIONE
GENERALE 12 PER LE POLITICHE
CULTURALI E IL TURISMO - UNITÀ
OPERATIVA DIRIGENZIALE "PRO-
MOZIONE VALORIZZAZIONE MUSEI
E BIBLIOTECHE": APPROVAZIONE
DELLE GRADUATORIE DI MERITO IN
DECRETO DIRIGENZIALE N. 186 DEL
18/11/2024"

Le carte napoletane in gioco

di Vincenzo Capuano

La carta da gioco incarna la sintesi che nel gioco da tavola tradizionale esiste tra lo strumento/giocattolo e la funzione/gioco: per giocare l'uno non può prescindere dall'altra. Tuttavia, vi è una certa tendenza contemporanea a separare i due aspetti, inserendo, da un lato, la singola carta nell'area degli oggetti-massa collezionabili - di cui è predeterminata la rarità attraverso una produzione limitata, al solo fine di farne lievitare il valore collezionistico, ma il cui risultato è la depauperazione del suo significato simbolico, storico e antropologico –, dall'altro, enfatizzando l'aspetto competitivo del gioco da tavolo, anche quello non di strategia, cui si sottrae il tradizionale valore di socializzazione e ritualizzazione, anche magico-esoterica, tipico del gioco antico.

Ma la carta antica e il gioco antico conservano il loro fascino, atteso che mai una pratica così diffusa, se osservata da vicino, si tinge di così tanto mistero e di così tanta complessità. La stragrande maggioranza dei mazzi, infatti, si offre come strumento non di un singolo, specifico gioco, ma di una miriade di giochi, spesso molto popolari. Degli stessi tipi di mazzi esistono infinite variabili, talora utili a ricostruire tortuosi percorsi storici, per cui, ad esempio, l'Italia, divenuta Stato unitario solo alla fine dell'Ottocento, è, per questo motivo, il Paese con il maggior numero di varianti regionali.

Tra gli elementi di divergenza tra le varie nazioni e tra una regione e l'altra del nostro Paese uno dei più importanti è l'uso dei semi: francesi quelli con cuori, quadri, fiori, picche; austriaci quelli con cuori, ghian-de, edera, sonagli; latini quelli con denari, coppe, spade, bastoni.

La fattura pregiata, miniata o serigrafata, e colorata dalle mani esperte di grandi maestri cartai, unitamente alla ricca e misteriosa iconografia ha fatto poi delle carte da gioco un'opera di grafica, separatamente



Fig. 1 Carte da gioco napoletane, maestro cartai La Regina, Napoli 1832 (collezione Museo del Giocattolo di Napoli "Salvatore Picco")

studiata da sofisticati esperti. Inoltre, essendo per lo più prodotte su concessione governativa sin dalle origini, risultano ricche di timbri e bolli attestanti l'autenticità, che le rendono preziosa testimonianza di storia economica, politica e sociale.

Le stesse origini delle carte appaiono sconosciute, perché, sebbene siano in molti a collocarle in Oriente, appare poi difficile spiegare il passaggio iconografico ai tipi europei o occidentali, per lo più caratterizzati dalla presenza di figure e simboli medievali e rinascimentali. Anche le carte napoletane, come si vedrà nei successivi contributi, conservano il mistero storico delle loro origini in Europa, con una matrice nelle 48 carte del tipo del Drago, poi scomparse apparentemente all'improvviso per fare posto alle tradizionali 40 carte napoletane, nella versione standard o nella più lussuosa versione, all'epoca denominata del Re.

Altri misteri col tempo hanno trovato delle spiegazioni piuttosto semplici, come quello dell'egemonia in tutto l'Occidente delle carte a semi francesi (cuori, quadri, fiori e picche) su quelle a semi latini, nella cui categoria rientrano sia quelli italiani (quelli che in Italia hanno le spade incrociate e ricurve, come nelle carte Piacentine) sia quelli spagnoli (con le spade dritte, come nelle Napoletane). La spiegazione è da trovare nel fatto che a fronte dei 4 colori latini, il rosso e nero era più facile da riprodurre nelle forme geometriche dei semi francesi e certamente era anche meno costoso, atteso che i colori pregiati, perché ricavati da pietre dure preziose, erano proprio il verde e l'azzurro presenti nei semi latini.

Oggi le carte più antiche sono per tutto questo e molto altro un documento raro e inestimabile, almeno quanto lo sono i ritrovamenti sulla miriade di giochi giocati nell'antichità, molti dei quali andati dispersi o vietati perché strumento d'azzardo. Di alcuni ci sono rimasti solo i nomi, in genere indicati proprio nei lunghi elenchi di giochi proibiti in bandi di autorità civili o religiose, ma non se ne conoscono più le regole. Di altri, come a Napoli il gioco del Riversino, un tempo amatissimo, si conservano le regole e qualche rarissimo mazzo di 48 carte, ma il gioco non è più praticato.

Tra i giochi con le carte napoletane di sicuro sopravvivono quelli che forse maggiormente incarnano il carattere popolare, aperto e teatrale degli abitanti della città: il Tressette e lo Scopone, in uno con le numerose varianti, con caratteristiche differenti di quartiere in quartiere.

Le regole di entrambi i giochi sono state sancite dal cosiddetto *Codice di Chitarrella*, che secondo la tradizione sarebbe stato stampato la prima volta a Napoli nel 1866, tradotto in napoletano dal latino maccheronico di uno scritto, *De regulis scoponis*, risalente addirittura al 1750, d'autore rimasto ignoto e firmatosi con lo pseudonimo, appunto, di Chitarrella.

Ma mentre il Tressette è un gioco di prese, che appartiene al filone che in inglese si chiama *trick taking*, di cui fanno parte diversi giochi con le carte francesi (come ad esempio il Whist, il King, il Barbu e il Bridge), lo Scopone, con 9 carte a testa più 4 carte in tavola o, se scientifico, con 10 carte a testa e nessuna carta sul tavolo (insieme alla sua più nota variante, la Scopa) è un unicum nel suo genere, a parte qualche epigono regionale come la Cirulla, diffusa in Liguria e in altre zone del Nord Italia.

Entrambi si giocano con due coppie di giocatori e dal momento che non è consentito in alcun modo parlare durante la partita, tradizionalmente i giocatori ricorrono ad un linguaggio di segni convenzionale per comunicare col compagno di gioco.



Fig. 2 Carte da gioco napoletane, A. Trottole, Ferrara 1880 (coll. MGN "Salvatore Picco")

Nel Tressette, invece, la gestualità codificata consiste essenzialmente nei segni detti del "busso", del "liscio o striscio" e del "volo".

Il "busso" si realizza picchiando con le nocche della mano sul tavolo. Si tratta di un invito al compagno di squadra: «Gioca la carta più alta che hai di quel seme e, qualora tu prenda, ritorna eventualmente poi con lo stesso seme». Se non torna, probabilmente non ha più carte di quel seme.

Il "liscio o striscio", espresso strisciando la carta sul tavolo, significa: «Ho altre (almeno una) carte di questo seme» oppure, se effettuato dopo aver preso su un "busso" del compagno: «Per il momento gioco così, ma non preoccuparti che ho la possibilità di ritornare nel seme da te bussato».

Il "volo" consiste nel lanciare la carta sul tavolo di gioco e segnala che si sta giocando l'ultima carta di quel seme.

Nello Scopone di solito si apre sempre con una carta di cui se ne ha almeno un'altra uguale di seme diverso, in modo da cercare l'incontro con il compagno. Se si hanno tre carte uguali, se possibile, si apre con la carta del seme di spade e, se si hanno quattro carte uguali, si apre con la carta di denari. Più nota è la regola dello spariglio o del mazzierre. La coppia che ha il mazzierre, colui che dà le carte, cercherà di parigliare, cioè fare la presa abbinando le carte, essendo il mazzierre l'ultimo a giocare, mentre gli avversari cercheranno di rompere il gioco delle carte appaiate, sparigliando, cioè facendo prese di un numero dispari di carte, per evitare la scopa.

Chi a Napoli, come me, ha vissuto l'esperienza, sin da piccolo, d'essere coinvolto in uno Scopone con gli adulti, sa di essere depositario di un doppio ammonimento. Il primo riguarda un punto fondante della strategia di gioco: massima attenzione allo scarto dei giocatori, perché ad un certo momento del gioco questo ti permetterà di capire che carte hanno in mano gli altri. L'altro costituisce un mandato preciso: giocare per vincere! Anche perché, se non si vince, non resta che prepararsi ad una lunga e furiosa discussione tra perdenti sulle ragioni della sconfitta, che ognuno sarà solito attribuire agli errori dell'altro.

Come scrive il Chitarrella, infatti: «Ricordati, oh giocatore, che il buon giocatore non gioca solamente con le proprie carte, ma anche con quelle del compagno».

Per tutto questo, in questo numero di *Intangib(i)le* abbiamo deciso di offrire uno spaccato storico il più possibile completo della carta napo-

letana antica, attraverso i secoli e, grosso modo, fino all'Unità d'Italia. Quella a seguire, tra la fine dell'Ottocento e tutto il Novecento, sarà soprattutto una interessantissima storia di fabbriche, con a Napoli una sola e indiscussa protagonista nella famosa ditta della famiglia Pignatola, che ha visto coinvolte diverse generazioni.

Ci è sembrato giusto, infine, chiudere con uno sguardo alla ricerca e alla sperimentazione contemporanea sul design delle carte da gioco, ben illustrate dai laboratori guidati da Maria Teresa Renzulli nelle Accademie di Belle Arti. Dalle reinterpretazioni dei semi storici e iconografici da parte degli allievi fino ai mazzi d'autore dedicati alla storia cittadina e ai progetti collettivi di giovani illustratori, la carta da gioco si conferma materia viva, lingua parlata e terreno di continua evoluzione progettuale.

Un particolare ringraziamento al Dott. Giuseppe de Carolis.

Il mazzo napoletano. In origine era il drago.

di Vincenzo Capuano

Le origini

Un semplice mazzo di carte da gioco del tipo “napoletano”, forse il più diffuso nel nostro Paese, di sicuro nel Meridione, nasconde una storia antica e talora misteriosa, tramandata in parte solo oralmente.

Si ritiene che l’origine delle carte da gioco sia da rintracciare in Cina e risalga ad alcuni millenni fa. Da lì e passando anche per l’India, le carte da gioco sarebbero state importate in Europa, attraverso i paesi del Medio Oriente e l’Egitto, sulla strada della via della seta.



Fig. 1 Codice Meliadus, foglio 313 v, Napoli 1352-1362, British Library

Il periodo cosiddetto gotico del Medioevo fu infatti fortemente caratterizzato dallo sviluppo delle attività commerciali e dei conseguenti scambi culturali con l’Oriente. In particolare le prime carte da gioco europee vedono nei mazzi del “Mamelucco”, tutti incompleti, custoditi nel Museo TopKapi di Istanbul, le origini delle forti contaminazioni dal mondo arabo, ma anche la presenza di quelli che più tardi saranno identificati come i semi “latini” o “italiani”, i ben noti denari, coppe, spade e bastoni.

In Italia la produzione di carte da gioco più antica, per lo più trecentesca e quattrocentesca, è caratterizzata dalla presenza di carte del tipo “trionfi”, poi definiti “tarocchi”, commissionate dalle grandi

famiglie nobili dell'epoca e realizzate su cartoncino con la tecnica della miniatura colorata a tempera e a lamine d'oro e argento. Si tratta di produzioni artistiche più che di veri e propri giochi, mentre la tecnica della incisione xilografica, attraverso matrici in blocchi di legno di pero, in uso a partire dalla seconda metà del XIV sec., e la tecnica di colorazione a stencil, avrebbero determinato una produzione più massiccia, perché meno costosa e più veloce da realizzare, con conseguente diffusione in tutto l'Occidente.¹

Le prime testimonianze scritte delle carte da gioco in Italia risalgono al 1376, quando un editto proibì un gioco chiamato *naibbe*, cui fece seguito nel 1379 un altro riferimento ad un nuovo gioco in Viterbo chiamato *nayb*, introdotto da un "saraceno". Il gioco, all'epoca giunto di recente e dal nome piuttosto misterioso, aveva già trovato una tale diffusione da meritare l'opposizione delle autorità ecclesiastiche, a causa delle alte poste in denaro e del frequente ricorso all'azzardo.

A Napoli i primi riferimenti scritti sulle carte da gioco si riferiscono alla seconda metà del Quattrocento, periodo di dominazione aragonese (1442-1501). Sui registri della tesoreria della Regia Corte si trovano riportati i nomi e i pagamenti ai primi fabbricanti di carte da gioco e di tarocchi:

- 24 novembre 1473 «Tusino Manni, aiutante di camera del re, ricevette un tari e 10 grana per coprire con carta nuova e dipingere un gioco di trionfi»;
- 4 febbraio 1474 un certo «Paolo de Paris riceve 3 tari per un gioco di carte detto trionfi, donato alla ill.a Beatrice d'Aragona, figlia del Re (Ferdinando I d'Aragona o Ferrante I)»;
- 8 settembre 1482 un mastro cartaro Francesco «riceve 3 ducati come prezzo di quattro trionfi e dieci para (mazzi) di carte da gioco».²

Nel 1541 i maestri cartari napoletani si riunirono in corporazione, aggregata a quella dei pittori e dei miniatori, cui si aggiunsero successivamente gli indoratori. La sede era nell'oratorio di San Luca adiacente alla chiesa di Sant'Agostino alla zecca. L'appalto o arrendamento della vendita delle carte da gioco fu per la prima volta conferito con bando del 1578 ad Orazio Migliaccio.³ Ne derivarono leggi molto severe contro chi stampava carte da gioco di contrabbando, prive, cioè, dell'acquisto del bollo di licenza dell'arrendatore. Giuseppe Ceci nel suo testo su *Il giuoco a Napoli* riporta, inoltre, della causa intentata dal Migliaccio nei confronti del Fisco nel 1579. Egli lamentava che, a fronte del costo pagato per aggiudicarsi l'arrendamento, molti pacchi di carte restavano invendute a causa dei divieti di gioco emanati a livello locale dagli ufficiali baronali e regi, mentre in altre zone del regno si erano autorizzati alcuni giochi d'azzardo e, in particolare, il gioco dei dadi, che sottraevano giocatori alle carte. Alla grave situazione si aggiungevano i danni arrecati dall'epidemia di peste in corso Sicilia, che si stava diffondendo anche in Calabria.

Ma, circostanza piuttosto singolare, anche la più antica immagine del gioco delle carte fa capo ad un anonimo artista napoletano ed è ancora più antica. Costui contribuì alla realizzazione delle trecentosessantatre miniature che corredano il codice conservato alla British Library, catalogo Add. MS 12228, noto come il codice *Meliadus*⁴. Si tratta di un manoscritto che riproduce un romanzo cavalleresco, scritto da Hélie de Boron intorno al 1240, con alcune pagine lasciate in bianco e successivamente miniate per volontà del francese Luigi I



Fig. 2 Mazzo detto “della Sirena” del tipo del Drago (coll. Museo del Giocattolo di Napoli “Salvatore Picco”)

di Taranto, re di Napoli dal 1352 al 1362. Il suddetto artista, al foglio 313v, rappresenta il re Meliadus prigioniero, che trascorre i suoi giorni in cattività giocando ad un gioco di presa a quattro mani con carte da gioco dai semi latini. Nella miniatura si vedono chiaramente, scoperte sul tavolo di gioco, tante carte di denari che di bastoni, mentre le prese sono impilate al lato di ciascun giocatore per facilitarne il conteggio finale. Erano gli anni della grande peste in Europa e l'artista immagina che il re si stesse intrattenendo con il nuovo gioco giunto dall'Oriente. Sicché a più di uno studioso è sorto il dubbio che nei suoi lunghi giri la carta napoletana, nelle versioni più antiche, comprese quelle cosiddette “del Drago” (Fig.1), fosse già così tanto diffusa a pochi anni dalla sua introduzione dai Paesi arabi, d'aver per prima fortemente influenzato la produzione di tutta l'Italia meridionale e del mediterraneo, compresi Stato Pontificio, Portogallo e Spagna, dalla quale, secondo le tesi ad oggi più accreditate, sarebbe invece giunta in Italia come modello da esportazione. Di sicuro, Spagna e Portogallo, vista l'influenza dei loro mercanti e conquistatori, avrebbero diffuso i mazzi del Drago in tutto il mondo, dall'Oriente all'America latina.⁵

Le Carte del Drago

Mentre la carta da gioco nell'Italia settentrionale, nelle sue varianti regionali, era influenzata dal punto di vista iconografico e produttivo anche dai modelli provenienti dall'area germanica e dalla Francia, la carta da gioco dell'Italia meridionale e, in particolare, quella del classico mazzo napoletano di quaranta carte, si è soliti ritenere che abbia origine dall'influenza delle carte di tipo spagnolo durante la relativa dominazione, a partire dal XVI secolo. In particolare, la grande diffusione di tale tipo di carta in varie zone del mondo, compreso il Giappone, sarebbe dovuta all'esportazione del tipo di mazzo da quarantotto carte, detto “del Drago”, ad opera dei marinai spagnoli e portoghesi.⁶ Il mazzo del Drago era infatti divenuto un



Fig. 3 Mazzo della Sirena, Donna di bastoni (coll. MGN "Salvatore Picco")



Fig. 4 Mazzo della Sirena, verso con la Sirena (coll. MGN "Salvatore Picco")

modello standard dell'area latina e così nominato per la presenza di draghi tanto sugli assi quanto sulle due carte di "donne" dei semi lunghi, rappresentate, spada e bastone in pugno, mentre sono intente a difendersi dall'aggressione dei mostri (Fig. 3). Più che di veri e propri draghi, sembra trattarsi di viverne, animali mitologici antropofagi, simili a draghi alati, ma con corpo d'aquila invece che di serpente e con coda dall'aculeo velenoso.

Altri elementi distintivi delle carte del Drago, rispetto alle successive evoluzioni, inclusa la tradizionale carta napoletana, sono la presenza dei re seduti in trono latino, invece che in piedi, alla maniera di alcune figure degli Arcani maggiori dei Trionfi e i semi lunghi rappresentati dritti e incrociati tra loro nelle carte numerali, coi bastoni particolarmente nodosi. Le carte di questa tipologia attribuite a Napoli, inoltre, non presentano indici.

Sono rarissimi i mazzi del Drago più antichi di produzione quattrocentesca, periodo che ha condizionato l'iconografia delle figure delle carte da gioco, comprese le successive napoletane, raffigurate con i tipici costumi tardo medievali e rinascimentali. Tra questi, vogliamo ricordarne tre preziosi mazzi di grande importanza storica.

Il mazzo "Pietro Ciliberto", dal nome del maestro cartaio riportato sul 9 di denari, mentre sul 4 di coppe è presente la data del 1597. Si tratta di fogli non tagliati e non colorati, a comporre un mazzo di tipo del Drago di quarantotto carte; con aggiunta, quindi, rispetto alla successiva evoluzione del mazzo napoletano di quaranta carte, delle carte numerali degli 8 e dei 9 (senza i 10). L'area di produzione di questo mazzo ad avviso di esimi studiosi è da riferirsi proprio a Napoli.⁷ Il mazzo "Faustina", dall'imperatrice romana raffigurata nella figura femminile riportata sul dorso, attribuito al fabbricante Giovanpaolo Buonocore, il cui nome è sul 2 di denari. È probabile, infatti, che i maestri cartai incidessero o firmassero col loro nome le carte di denari in segno di buon augurio. Si tratta anche in questo caso del tipo del Drago ed è forse il mazzo più antico dei tre qui citati, composto di dodici carte, due delle quali ritrovate a Palermo presso Palazzo Abatellis, più altre dieci carte trovate a Catania presso il Castel Ursino. Da recenti notizie, però, allo stato i due fondi del mazzo sarebbero andati dispersi o trafugati⁸.

Il mazzo "della Sirena" prende il nome dall'effigie di un uccello con testa umana incisa sul retro (Fig. 4). Si tratta, quindi, dell'iconografia più antica della figura mitologica. Il mazzo è composto di residue venticinque su originarie quarantotto carte, di cui sette figure e diciotto carte numerali, fra cui gli assi di coppe e bastoni. Sul 3 e 6 di denari vi sono dei "segni" da attribuire alla firma dell'arrendatore (Fig. 5), come si chiamava il maestro cartaio che riceveva in concessione dal re l'appalto della produzione delle carte. Sul 9 di denari un'iscrizione che appare cancellata riportava probabilmente il nome del fabbricante, come nella corrispondente carta del 9 di denari dei fogli "Ciliberto" (Fig. 5). Si tratta di un mazzo del tipo del Drago, con qualche somiglianza col mazzo Ciliberto. Le carte, dimensioni 90 x 45 mm, sono ritagliate e colorate a stencil, con il classico dorso rivoltato ai bordi, a creare una sorta di cornice sulla parte frontale. Attribuibile alla seconda metà del XVI sec., il mazzo è allo stato conservato nella collezione del Museo del Giocattolo di Napoli "Salvatore Picco".



«Per il Regno di Napoli un ulteriore e ultimo esempio di questa tipologia sono le rappresentazioni su un tavolo di scagliola del 1702 riportate dal Dummett, successivamente non si ha nessun'altra documentazione a conferma che nel corso del '700 sia andata in disuso»⁹ e che dalle ceneri del Drago erano nel frattempo spuntati nuovi modelli di carte napoletane.

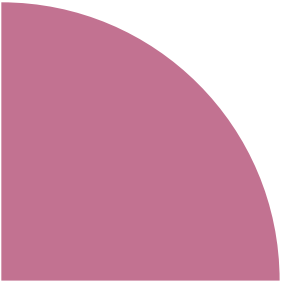
Fig. 5 Mazzo della Sirena, 3 e 6 di denari
Fig. 6 9 di denari della Sirena e Ciliberto

- ¹ per la storia dei Trionfi vedasi il recente catalogo a cura di Paolo Plebani, Tarocchi. Le origini. Le carte. La fortuna, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, Milano 2026
- ² Nicola Antonio De Giorgio, *Le carte da gioco a Napoli*, in V. Capuano, C. Carrino, N.A. De Giorgio, *Il gioco del Riversino*, Colonnese Editore, Napoli 2024
- ³ Giuseppe Ceci, *Il giuoco a Napoli*, Archivio Storico per le Province Napoletane, Società Napoletana di Storia Patria, Napoli 1897
- ⁴ *Meliadus o Guiron le Courtois*, Napoli 1352-1362, British Library, Archivi e Manoscritti
- ⁵ Sul punto vedasi Michael Dummett, *How little we know: a new hypothesis for the origin of the Portuguese type*, in *The Playing-Card*, vol. XXXI, n. 1, Jul-Aug 2002.
- ⁶ ma anche belgi, essendo il Belgio terra di grande produzione xilografica e all'epoca di dominazione spagnola.
- ⁷ N. A. De Giorgio, op. cit.
- ⁸ Emilia Maggio, *Early Dragons*, in *The Playing Card*, vol. XLV, 2017
- ⁹ N.A. De Giorgio, op. cit.

Il ritrovamento del Drago

Vincenzo Capuano

Sabato 2 dicembre 2023 segna una data importante, sebbene del tutto sconosciuta, per la storia della nostra città: il rinvenimento del tutto fortuito del preziosissimo mazzo cinquecentesco, che poi sarà denominato "della Sirena", per la presenza sul retro di un uccello con testa umana, appollaiato su un albero. Si tratta forse del più completo dei mazzi esistenti del tipo "del Drago" o portoghese, con le sue venticinque carte su quarantotto, ritagliate e colorate con la tecnica della mascherina, oggi nota come *stencil*. Questo è quanto mi è stato segnalato da un collezionista di figurine che me ne invia le foto su WhatsApp; lo aveva acquistato per dieci euro su una bancarella su un mercatino in provincia di Caserta e lo conserva dentro una bustina di carta rosa da profumeria. Nel confermare il mio interesse per il mazzo, giro le immagini a colui che è forse il massimo studioso italiano di carte antiche, Nicola Antonio De Giorgio, che mi risponde prontamente commentando: «Grande ritrovamento per la città!». La nostra città finalmente custodisce uno dei più rari e più antichi mazzi che sono all'origine della carta che ancora oggi porta il suo nome. Quello stesso giorno il mazzo "della Sirena" entra a far parte della grande collezione del Museo del Giocattolo di Napoli "Salvatore Picco" e, in particolare, della ricca sezione di carte da gioco antiche e tarocchi, divenendone uno tra i pezzi più importanti.



Le carte da gioco a Napoli dal vicereame borbonico al 1860

di Nicola Antonio De Giorgio

L'Arte dei cartari

Le Arti dal XV al XIX secolo erano associazioni di tipo corporativo che riunivano tutti quelli che esercitavano un determinato mestiere. Ogni Arte era dotata di una propria organizzazione, con una precisa gerarchia interna tra le diverse figure che esercitavano l'attività. L'Arte dei cartari si articolava nei ruoli dei garzoni, che dovevano imparare il mestiere, dei lavoratori che collaboravano alla manifattura, e dei "maestri" che disponevano di una propria bottega e al cui servizio esercitavano sia i garzoni che i lavoratori. Solo tra i "maestri" poteva essere eletto il *Console dell'arte*, con carica generalmente annuale, che aveva i compiti di direzione e rappresentanza della corporazione e che era di primo riferimento giuridico per i contrasti interni tra gli associati.

Sede della corporazione a Napoli inizialmente era l'oratorio di S. Luca, adiacente alla chiesa di S. Agostino alla Zecca. Successivamente, nel 1641, per lavori di restauro della chiesa, l'oratorio venne demolito ed i cartari ebbero in cambio una cappella all'interno della nuova chiesa di S. Agostino, dove ancora fino alla fine dell'Ottocento esisteva una epigrafe del 1668 relativa all'arte dei cartari e indoratori. La chiesa è attualmente chiusa per restauro e non è possibile verificare se questa epigrafe è ancora conservata.

Dell'Arte dei Cartari si sono conservati diversi statuti, il più antico è del 1619. Dai capitoli di quello del 1631¹, riproposti per affrontare la crisi che aveva colpito la produzione delle carte da gioco, come ogni altro settore commerciale, in occasione della peste che in quell'anno aveva devastato diverse zone dell'Italia, si possono ricavare diverse notizie. Era aumentato il costo di produzione di ogni «singolo paro di carte, salito a 8 grana» rispetto ai «quattro grana» precedenti e nello stesso tempo era diminuito lo smercio delle carte da gioco, per cui molti cartari erano stati costretti a chiudere le loro botteghe.

Le botteghe di carte da gioco, da diciassette che erano, furono ridotte a cinque, tutte e cinque situate nella strada della Sellaria. Le botteghe rimaste si organizzarono in modo che in quattro vi fosse la lavorazione delle carte «tanto Spagnole, come Italiane, Franzesi et Tarocchi» e la quinta fosse deputata solo alla loro vendita.

Si è ricostruito il percorso che bisognava fare per imparare il mestiere di *cartaro*, esaminando i limiti di età imposti per poter avere determinate posizioni nell'Arte. I discepoli dovevano iniziare a lavorare già all'età di 12 anni e all'età di 20 dovevano sostenere un esame con il Console. Solo una volta superato questo, erano ritenuti abili all'esercizio ed essere *matricolati* e registrati nel libro dei Mastri cartari; non si

poteva ricoprire la carica di console prima di aver compiuto i 30 anni. Altro aspetto da sottolineare è il dato che nessun «matricolato possa tenere né pigliare discepoli esteri, ma solo figli di matricolati, o nipoti dipendenti a fratelli, oppure altri consanguinei, purché abbiano il cognome dei matricolati suddetti». Era prevista una pena di dodici ducati per ogni Maestro che avesse “garzoni esteri”, si faceva eccezione per Vincenzo Insegnato, Tommaso Ambrise ed Onofrio Torto, che «essendo da molti anni ad imparare la detta professione sarà concesso di continuare ad esercitarla». In questo statuto da rimarcare ancora l’aspetto del lavoro femminile che stabiliva che «tutte le donne congiunte de’ matricolati, che presentemente dipingono carte debbano ricevere dal Console la matricola, e volendo imparare altre a dipingere, non possano farlo senza permesso del console», che «alle presenti dipintrici debba darsi la matricola gratis, ma quelle che saranno per l’avvenire ... debbano pagare carlini dieci».

Nel Regno di Napoli le corporazioni di mestiere furono abolite solo nell’ottobre del 1821.

Gli arrendamenti

Con bando del 20 novembre 1577 venne istituita l’imposta di “un carlino per paro” di carte da gioco che si facevano o vendevano a Napoli ed in tutto il Regno.² Come tutte le altre imposizioni della Regia Corte, anche questa imposta venne arrendata. A Napoli, dal XVI al XVIII secolo, era in uso che la riscossione dei vari dazi, gabelle o *jus prohibendi* non fosse di pertinenza diretta dello Stato, ma venisse da questo data in appalto ai privati per una determinata somma annua (fitto o estaglio). Questo costituiva *arrendare* un dazio, dalla parola di origine spagnola “arrendare” ossia “appaltare”, per cui invalse l’uso di chiamare direttamente “arrendamenti” i dazi e “arrendatore” il privato che prendeva in affitto dallo Stato l’esazione degli stessi.

La conquista da parte dei francesi del Regno di Napoli (15 febbraio 1806) determinò importanti cambiamenti economici. Con il decreto del 25 giugno 1806 furono aboliti gli “arrendamenti”, fino ad allora sistema portante dell’economia del Regno, la riscossione dei vari tributi tornò ad essere «fatta per conto del tesoro pubblico» e la loro gestione affidata all’Amministrazione Generale dei Dazi Indiretti.

Specificatamente alle carte da gioco, il primo intervento della nuova amministrazione francese si ebbe con il decreto del 17 novembre 1807 che concedeva per 4 anni «il privilegio della fabbricazione e della vendita delle carte da giuoco in affitto ad una Regia Interessata», per un fitto annuo e fisso di diecimila ducati oltre alla metà dei benefici dell’impresa.

La fabbrica delle nuove carte rimase affidata, ancora, «ai mastri cartari matricolati nell’Arte», non si permise più ai cartari di lavorarle, come era in uso negli anni passati presso le loro abitazioni, ma li si obbligò a dover lavorare presso un «locale chiuso del governo, in S. Agostino degli Scalzi», in modo che il loro lavoro fosse «sotto la vigilanza degli agenti dell’amministrazione», e l’officina con i torchi per la stampa dei fogli per le carte da gioco fu posta in San Pietro Martire.

In seguito a delle controversie tra la nuova società (Regia Interessata di Autran e soci) e l’Amm. dei Dazi Indiretti, si arrivò ad un completo cambiamento nell’organizzazione della vendita delle carte da gioco, che furono inserite tra gli altri generi di privativa, sotto la gestione diretta dell’Amministrazione dei Diritti Riservati. La vendita venne affidata dal governo ai cosiddetti “ricevitori” attraverso i fondaci, magaz-

zini di deposito, distribuiti almeno uno per ogni distretto del Regno, che dovevano a loro volta rifornire i “venditori patentati”, cioè venditori privati, riconosciuti della stessa Amministrazione, cui spettava la vendita al dettaglio, distribuiti per tutto il Regno in maniera più capillare, almeno uno per ogni 2000 abitanti.

Il nuovo sistema di vendita delle carte da gioco come generi di privativa dello Stato fu avviato dal 1° gennaio 1811 (circolare del 18 dicembre 1810).

Con la restaurazione e il ritorno dei Borboni, nel nuovo Regno delle due Sicilie, la gestione delle carte da gioco, mentre per la Sicilia continuò con il vecchio sistema dell'arrendamento, per le province al di qua del Faro rimase con il nuovo sistema istaurato durante il periodo dell'occupazione francese, affidata alla direzione dell'Amministrazione dei Dazi Indiretti, che a tale cospice deputò una delle cinque “direzioni particolari” della direzione generale di Napoli

Un contenzioso tra cartari

Nei primi anni del ritorno dei Borboni, all'interno dell'Arte dei cartari si sviluppò un grave contenzioso tra i suoi componenti, legato prevalentemente a motivi di tipo economico. La divisione dei proventi che l'Arte riceveva dal governo per la vendita delle carte, tolte le spese per la manifattura e «per i sussidi alle vedove ed ai pupilli», veniva divisa tra tutti i matricolati secondo la quota di produzione assegnata a ciascuno di essi dal console³. Nella fabbrica, tuttavia, insieme ai “matricolati” vi lavoravano anche diversi lavoratori “giornalieri”, quelli associati all'Arte con la riforma del 1810, che non partecipavano a questa suddivisione dei guadagni, ma percepivano una piccola paga giornaliera per il lavoro svolto.

Uno Stato dimostrativo dei Mastri della Real fabbrica delle carte da gioco del 1820 attesta come nella fabbrica vi lavorassero 37 mastri cartari e 13 manifatturieri giornalieri. Tra i mastri cartari solo 21 vi lavoravano effettivamente, mentre 16 esercitavano tutt'altra attività pur percependo la loro quota dall'introito “dell'Arte”.

Questa disparità di trattamento economico e l'aver lavorato in maniera continuativa per dieci anni nella fabbrica spinse i “giornalieri” a richiedere che anch'essi fossero immatricolati nell'Arte. La richiesta fu respinta dai Maestri Cartari perché secondo “le capitolazioni dell'arte” a questa potevano accedere solo i figli degli stessi mastri cartari (art. 8 dello statuto del 28 febbraio 1753). Il rifiuto inaspri il contenzioso con reciproche accuse e ripetute suppliche al Re, al ministro delle Finanze e al direttore generale dei Dazi Indiretti (D. I.) per avvalorare le loro rispettive tesi. I Maestri Cartari per conservare il loro diritto alla manifattura delle carte, tramandato da generazione in generazione da secoli (dal 1541), e tutelare i sussidi assicurati alle vedove e ai figli dei maestri invalidi o deceduti, assicurando così che circa 400 persone non fossero abbandonate alla «più misera povertà». I “giornalieri”, invece, contestando ai maestri cartari che non esercivano più l'arte, di continuare ad avere un introito dalla corporazione, nonostante svolgessero altre attività remunerative, chiedevano di rendere libera la fabbricazione delle carte da gioco e in alcune suppliche rivolte al Re e al ministro delle Finanze si spinsero ad accusare di concussione la stessa Amministrazione dei D. I. per voler mantenere questi privilegi.

Le proteste divennero più insistenti quando, nell'ambito delle riforme per il rilancio dell'economia del Regno, in considerazione che «i regolamenti e gli statuti delle corporazioni delle arti e mestieri, invece di

promuovere la pubblica industria, non servono che a vincolarla», si arrivò con il decreto del 23 ottobre 1821 all'abolizione di tutte le corporazioni di mestiere.⁴

L'Amministrazione dei D. I. era frenata ad acconsentire alle richieste dei giornalieri per continuare a tutelare le circa 400 persone che ricevevano una qualche assistenza dall'Arte e per non voler permettere, con la liberazione della manifattura delle carte da gioco, a chi fino ad allora aveva esercitato l'attività in contrabbando di avere un riconoscimento per continuare ad esercitarla.

L'Amministrazione dei D. I. «per conciliare il bene dell'amministrazione, quello del pubblico e degli interessati» e senza favorire chi fino ad allora aveva esercitato la manifattura delle carte da gioco in contrabbando, sottoscrisse con alcuni ex maestri cartari diversi contratti, finché in data 4 maggio 1824 fu stipulato, presso il notaio Ferdinando, Cacace, un nuovo accordo per la fabbrica delle carte da gioco a nome di un certo Rocco Doria per conto di una società costituita da quattro ex maestri cartari: Bartolomeo Assegnati con le mansioni di vicario, Nicola Scala di tesoriere, e altri due soci, Ambrise e Filizzola. L'appalto prevedeva la produzione di 360.000 mazzetti di carte per anno, 30.000 al mese, e una durata di sei anni, a partire dal 1° giugno 1824. Nonostante nei capitoli del contratto fosse previsto nella manifattura delle carte l'utilizzo di una carta di buona qualità, in particolare per le carte Francesi a due teste la "carta di Milano" e per tutte le altre tipologie la "carta sopraffine napoletana", vi furono diverse lagnanze per la scarsa qualità delle carte prodotte dalla Real Fabbrica. Questo determinò un notevole aumento del contrabbando e spinse l'Amministrazione alla pubblicazione del decreto del 10 luglio 1826 che finalmente rese veramente libera la produzione delle carte da gioco nei domini *al di qua del Faro*, cioè sul continente. Dal primo gennaio 1827 fu permesso a chiunque di fabbricare e vendere le carte da gioco «adoperando i fogli a semplici contorni, tanto per le figure quanto per le cartine, che l'amministrazione generale de' dazi indiretti farà stampare e mettere in vendita» (art. 1). «I detti fogli prima di essere posti in vendita saranno marchiati con un bollo a colore portante tre gigli in uno scudo sottoposto alla corona reale. Il bollo sarà apposto sul quattro e sul fante di denari pe' giuochi napoletani, da riversino, e per quelli del Re. Pe' giuochi francesi il bollo

Fig. 1: Carte da gioco Napoletane (coll. NDG)



sarà posto sull'asse e sul fante di cuori» (art. 2)(Fig 1).

«L'amministrazione de' Dazi Indiretti percepirà su' detti fogli il solo diritto di bollo (...) di grana sei per ogni giuoco completo di qualunque sorta di carte, indipendentemente dal prezzo materiale de' fogli medesimi [art. 3](...) I fabbricanti patentati apporranno ciascuno il suo proprio nome sopra una carta di ciascun gioco, in modo che possa riconoscersi la fabbrica in cui le carte sono state manifatturate».

Per lavori di restauro nel locale in Largo Dogana del Sale, la lavorazione delle carte da gioco fu interrotta dal 29 agosto 1855 e trasferita temporaneamente in un'altra sede, fino al 22 luglio 1858.⁵ Si può osservare la planimetria del I piano della Manifattura delle carte da gioco, datata 14 luglio 1856, a firma dell'architetto dei Dazi Indiretti Francesco Del Gaiso, e la sua suddivisione nei diversi locali. (Fig. 2)⁶



Fig. 2

- | | | |
|------------------------|------------------------------------|-----------------------|
| 1. Stanza delle presse | 8. Deposito di casse | 14. Studio |
| 2. Retrie | 9. Forbici | 15. Deposito di carte |
| 3. Carboni | 10. Sala di passaggio | 16. Rivisione |
| 4. Loggia | 11. Riboccatrici | 17. Ribocco |
| 5. Fornelli | 12. Archivi | 18. Pittori |
| 6. Trafori | 13. Stanza per la vendita
carte | |
| 7. Macchinetta | | |

La fabbrica delle carte da gioco in Largo Dogana del Sale (Largo Dogana Vecchia) rimase attiva anche dopo la caduta dei Borboni, lo attesta uno *stato dimostrativo degli impiegati Reggi assegnati a servire allo stabilimento delle carte da gioco*, redatto dal direttore delle privative del nuovo Regno d'Italia nell'aprile 1862⁷, e lo documentano diversi mazzi di carte da gioco, presenti in collezioni private, con bollo del Regno d'Italia valido dal 1863 al 1874 in cui sull'Asso di Denari è ancora riportato lo stesso indirizzo (Fig. 3).



- ¹ Università degli Studi di Bari, Facoltà di Giurisprudenza, Dipartimento giuridico delle istituzioni, amministrazione e libertà, Sezione Storica, Raccolta Migliaccio fascio 40, busta 1; segnalato anche da G. Ceci
- ² Archivio di Stato di Napoli (A.S.N.), Sommatoria: Cose Notevoli fascio 161, fascicolo 9
- ³ A.S.N.: Finanze, Fascio 4889, fasc. 4877 bis, 22 ottobre 1821 e 3 dicembre 1821. 75 ivi, 22 novembre 1820
- ⁴ B.L.: 1821, Decreto n. 132, del 23 ottobre 1821
- ⁵ A.S.N.: Dazi Indiretti, Fascio 487, fasc. 9876
- ⁶ A.S.N.: Dazi Indiretti, Fascio 521, fasc. 9994
- ⁷ A.S.N.: Dazi Indiretti, Fascio 221, fasc. 6194-6196

Fig. 3: Carte da Riversino con bollo del Regno d'Italia e sede della Real Fabbrica in Largo Dogana

Tipologie delle carte da gioco nel Regno di Napoli

di Nicola Antonio De Giorgio

La prima documentazione di carte napoletane nota sono i fogli non tagliati di Pietro Ciliberto. Queste carte sono caratterizzate da semi del sistema latino di tipo portoghese, sul 9 di denari riportano il nome “Pietro Ciliberto” e sul 4 di coppe la data “1597”, sono state attribuite al Regno di Napoli sia da M. Dummett che da alcune documentazioni riportate dallo scrivente.¹

La stampa di tutte le carte presenti su questi fogli verrebbe a formare un mazzo di 48 carte, con gli otto e i nove senza i dieci. Una delle particolarità fondamentali di questa tipologia è la presenza di draghi sugli Assi dei diversi semi, che si è trovata descritta in un’opera letteraria di Luigi Tansillo², che nel Capitolo in lode del gioco del Malcontento del 1547, così scrive:

**«Tantotosto che de l’asso l’uom s’accorge,
Come fusse un serpente od un carbone,
Di man sel toglie, ed al compagno il porge.
E questa credo fusse la cagione,
Per che i pittor di carte, che han del dotto
Diedero all’asso forme di dragone.»**

Questa descrizione oltre a dare la conferma dell’uso di carte da gioco con questo disegno nel Regno di Napoli, permette di anticipare il loro uso di circa cinquanta anni rispetto alla data riportata sulle carte di Pietro Ciliberto (vedi Vincenzo Capuano).

Recentemente, in ambito italiano, ai mazzi già noti si sono aggiunte due nuove scoperte, entrambe probabilmente risalenti al XVI secolo.

Fig.1 Asso di spade mazzo “Faustina”

Fig.2 verso mazzo “Faustina”

Fig. 3 verso due di denari



La prima (2017) il cosiddetto mazzo “Faustina”, dal nome riportato sul dorso, attribuite al fabbricante Giovanpaulo Buonocore³.

La seconda (2023), costituita da 25/48 carte conservate al Museo del Giocattolo a Napoli “Salvatore Picco”.

Per il Settecento si possono individuare le tipologie delle carte prodotte in un documento relativo alla «consegna di tutti i materiali attinenti alla fabbrica delle carte da gioco» presenti in casa del Real Arrendamento al momento del passaggio dall’amministrazione di Bernardo Buono al nuovo Arrendatore Generale negli anni 1773-1774. Sono riportare tutte le matrici utilizzate per la stampa delle carte e da queste si può risalire alle carte in uso: Spagnole, Italiane, Carte del Re e Francesi. Vi sono segnalate anche due matrici per le carte numerali degli otto e dei nove, che avrebbero permesso la stampa di mazzi a 48 carte probabilmente per il gioco del Riversino, non vi è nessun cenno a carte di Tarocchi che, contrariamente a quanto è documentato tra il XV e il XVII, probabilmente in questo periodo a Napoli non erano più utilizzate.

Le tipologie ora riportate sono le stesse che ritroviamo nel contratto con la sig. Claudia Guillaut del 18 dicembre 1826 per la stampa dei “Fogli a contorno”:

- Italiane (dette “Correnti” o “Napoletane”) 40 carte
- Riversino 48 carte
- Carte del Re 40 carte
- Francesi 52 carte

Nel contratto, oltre all’indicazione delle tipologie di carte da stampare, è ben dettagliato che le stampe dei fogli a contorno sarebbero dovute essere in rame e che le figure sarebbero dovute essere rispettivamente:

- per le carte da Riversino, simili a quelle di Barcellona
- per le carte Francesi, simili a quelle di Vienna
- per le carte così dette del Re, simili alle attuali carte della stessa denominazione
- per le carte Napoletane, simili alle anzidette attuali del Re.

Le somiglianze dovevano riguardare i contorni ed i colori. La dimensione per le tre prime specie doveva essere la stessa delle dette carte del Re, e per la quarta specie a quella delle attuali carte, dette “Napoletane”. La differenza tra le carte “Napoletane” e le “carte dette del Re” da questo momento non sarà il disegno, ma solo il tipo di carta utilizzata e le dimensioni.

¹ N. A. De Giorgio: *The Playing-Card*, vol. XXXIV, n. 2, Oct-Dec 2005 “Playing cards and Tarots in Naples, 15th-18th Centuries” p. 101-110

² Tansillo, *Capitoli giocosi e satirici*, S. Volpicella, ed. Napoli, 1870, Capitolo XVII, p. 265-77

³ Emilia Maggio, *Eary Dragons* in TPC vol. 45, n.3, Jan-Mar. 2017, p.131-141

Tipologie di carte

Nicola Antonio De Giorgio

Le carte del Re

Per il Regno di Napoli si trova la denominazione di “carte del Re” già nel 1773-1774 (amministrazione Bernardo Buono) e ancora nel periodo francese sul decreto di istituzione della regia interessata delle carte da gioco del 17 novembre 1807. Su quest’ultimo documento sono anche riportati i relativi prezzi, sia di manifattura che di vendita, dei diversi mazzi. Il maggior costo delle “Carte del Re” rispetto alle “Napoletane” (o “Correnti”), sia nella manifattura che nella vendita, sta a indicare che le “carte del Re” erano di migliore qualità.

Il disegno della tipologia delle “carte del Re” non è stato sempre lo stesso nel corso degli anni.

Abbiamo la possibilità di ricostruire almeno due diversi disegni per le carte con questa denominazione: una probabilmente in uso nel Settecento e sicuramente nei primi decenni dell'Ottocento e la seconda utilizzata negli anni successivi fino alla caduta del Regno di Napoli nel 1860.

Non avendo elementi sufficienti per indicare il momento preciso in cui è avvenuto il cambio del disegno di queste carte si è preso come riferimento il 1826 anno in cui fu resa libera la produzione delle carte da gioco e si indicheranno rispettivamente come Carte del Re pre-1826 e post-1826.

Le Carte del Re, sia “pre” che “post 1826”, sono due modelli di carte diverse tra loro, pur adottando lo stesso sistema di semi latino-spagnolo: Denari, Coppe, Spade e Bastoni.

Le Carte del Re pre-1826 costituiscono una versione più lussuosa del modello “Madrid Pattern” delle carte “Correnti” o “Napoletane”, come si può notare nel disegno dei semi di Bastoni, o nel seme di Denari, dove al centro, invece di un sole, vi è il giglio borbonico. Sono caratteristiche particolari delle Carte del Re pre-1826:

Fig. 1: Carte del Re modello pre-1826 (coll.NDG)





Fig. 2: Carte del Re post-1826

- asso di Denari con la tipica aquila a due teste, ma con in basso la scritta: "POR EL REY"
- sul 5 di Spade la scritta: "SE HAS POR EL REY"
- sul tre di Spade il disegno di un'aquila a due teste con al centro il giglio borbonico
- sul tre di Bastoni per la prima volta si trova al centro un faccione (caratteristica che diventerà tipica delle carte napoletane usate oggi)

Le dimensioni delle carte sono 8,4 x 5,3 cm.

Ad oggi sono noti solo 5 mazzi di carte da gioco del modello pre-1826.

La tipologia delle Carte del Re post-1826 corrisponde a quella del Pattern Sheet 24 dell'I.P.C.S. (International Playing-Card Society), noto come "Macià pattern" e del quale il primo esempio si ritiene un mazzo datato 1816 di Rotxotxo di Barcellona.

Sue caratteristiche fondamentali sono:

- Asso di denari: una medaglia contornata da drappi e sormontata da una corona
- I Re di Spade e di Coppe portano una ghirlanda di alloro invece di una corona
- Tutti i 4 Re hanno lunghi mantelli e l'intera lunghezza delle loro gambe sono in vista
- Le Coppe sono spesso decorate simili ad urne
- Il Cavallo di Coppe non è impennato sugli arti posteriori come tutti gli altri

Questa tipologia è stata prodotta a Napoli almeno dal 1827 fino al 1860 e si sono conservati diversi mazzi sia in istituzioni pubbliche che in collezioni private.

Carte Correnti (o Napoletane)

Sylvia Mann in un articolo sul giornale dell'I.P.C.S. riconduce la loro origine alla Spagna senza un preciso modello di riferimento e le descrive con le seguenti caratteristiche:

- Aspetto femminile della terza figura La donna di Spade ha una lunga spada con la punta rivolta in basso e un cartiglio tra le gambe
- Il cavallo di denari è visto da $\frac{3}{4}$ da dietro
- Sull'Asso di Denari un'aquila a due teste

Si conoscono alcuni esempi, come già riportato, conservati in istituzioni pubbliche e in coll. private Fig. 3.

Fig. 3: Carte Correnti o "Napoletane", coll. G.M.



A partire dal 1827 l'iconografia muterà secondo quanto previsto dal contratto con la Sig.ra Guillaut che impone che siano «le carte Napoletane, simili alle anzidette attuali del Re» precisando che la «somiglianza riguarderà i contorni ed i colori» e che la differenza «da questo momento non sarà il disegno, ma solo il tipo di carta utilizzata e le dimensioni».

Si sono conservati alcuni mazzi di questa tipologia. Un mazzo non completo 26/40 carte, senza bolli, è conservato al Spielkarten M. di Schaffhasen. Alcuni in coll. private: un mazzo completo 40/40 carte, con bolli sul 4 e sulla donna di denari (Fig. 4), sul bollo l'iscrizione «R. MANIFATTURA DELLE CARTE DA GIOCO 1838».

In realtà rispetto alle precedenti Carte del Re non vi sono più le scritte «POR EL REY» sull'Asso di denari e «SE HAS POR EL REY» sul 5

Fig. 4: Carte Napoletane con bollo 1827-1851, con disegno ripreso dalle Carte del Re pre-1827, (coll.NDG)



di Spade. È cambiato il disegno dell'Asso di Denari, anche se rimane l'aquila a due teste. Si trovano piccoli cambiamenti negli abiti delle figure. Le donne di denari e di coppe sono viste di fronte e non di profilo.

Carte da Riversino

La conferma dell'origine Spagnola di questa tipologia si ha nell'art. 7 del contratto del 18 dicembre 1826 con Madame C. Guillaut che riporta: "le carte di Riversino, simili a quelle di Barcellona". Nella versione di Napoli non vi è la scritta "AHI VA" alla base del Cavallo di Coppe e nella medaglia centrale del 5 di Denari non vi sono le due teste di re (ricordo dei due Sovrani Cattolici che con il loro matrimonio unirono i regni di Castiglia e d'Aragona nel 1474). Si conoscono diversi mazzi di questa tipologia conservati in istituzioni pubbliche e collezioni private.

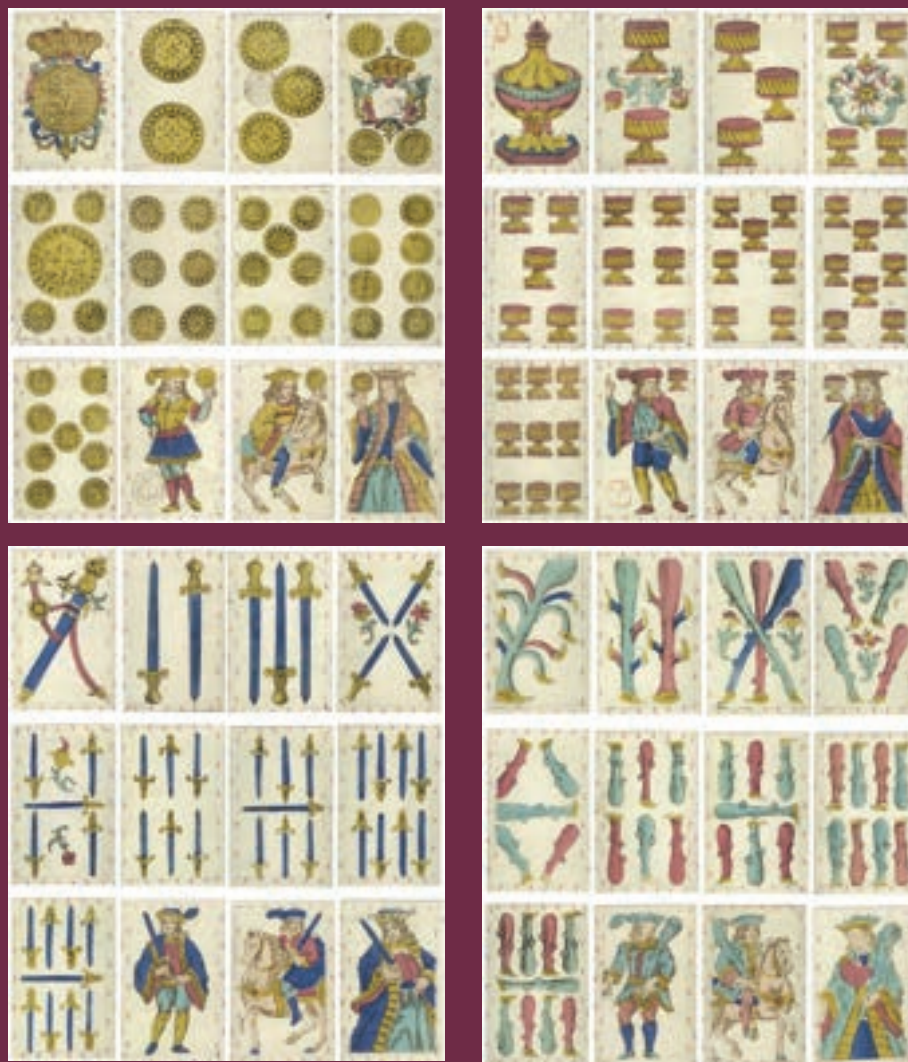


Fig. 5: Carte da Riversino, dimensioni 57 x 87 mm, databile 1851-1858 coll, eredi A.M.

Questa tipologia fu anche prodotta nei primi anni dopo la caduta del Regno delle Due Sicilie, un mazzo completo 48/48 carte con bollo del Regno d'Italia 1863-1874 in coll. privata.

Riguardo a questa tipologia è da segnalare che in un documento del 1837 di consegna di fine appalto di Madame Guillaut, si fa riferimento sia a carte di Riversino all'uso di Barcellona sia a carte da Riversino di antica stampa, delle quali non si ha nessuna altra informazione.

Carte francesi

Nel Settecento nel Regno di Napoli il consumo di carte a semi francesi era di poca entità, per l'anno 1773-74 su un totale di circa 200.000 mazzi di carte solo 500 erano a semi francesi, come residuo degli anni precedenti, e addirittura in quell'anno non ne risultavano né prodotte né vendute.

Nell'Ottocento, dopo l'occupazione francese del Regno, l'uso aumentò sensibilmente ma con numeri sempre nettamente inferiori alle carte Napoletane.

Non si conoscono esempi di carte a semi francesi in uso a Napoli nel Settecento. Per i primi due decenni dell'Ottocento vi è il mazzo già segnalato, modello Gatteaux 1811, con bollo del 1815 in coll. J.Verame. Ancora dello stesso periodo, bollo 1816, si conoscono alcuni mazzi a doppia testa, uno conservato al Museo di Schaffausen e uno in coll. A.R. con sul fante di cuori «Real Fabbrica di Napoli». Fig. 6



Fig. 6: Carte a semi Francesi anno 1816 (coll.A.R.)

Nei documenti dell'Archivio di Stato di Napoli si ritrova per la prima volta la dizione di carte francesi a doppia testa, definite all'uso tedesco, nel contratto del 4 maggio 1824 con Rocco Doria dove sono indicate distintamente le carte francesi (52 carte) e le carte francesi a due teste (52 carte).

Anche nel contratto del 1826 con la Guillaut è prevista la produzione di carte a semi francesi indicate simili a quelle di Vienna. Si conoscono diversi mazzi di carte francesi a doppia testa prodotte, sia in xilografia che in litografia, a Napoli, variamente databili dal 1827 al 1860. Fig. 7



Fig. n. 7: Carte a semi francesi
 "Imperial pattern" con bollo
 1827-1951 (coll.NDG)

Scegli una carta

di Maria Teresa Renzulli*

* Maria Teresa Renzulli
Ordinario di Arti Visive Digitali -
Accademia di Belle Arti di Napoli

© lab MT® per ABA - Opere di studenti.
Diritti riservati agli aventi diritto.

Le carte sono oggetti estremamente affascinanti, ricchi di storia e, in una parola: sono belle.

Carte per giocare, per predire il futuro, carte per allenare la memoria, carte da scambiare, esporre, collezionare. Carte per imparare.

Utilizzo questo soggetto in molti dei laboratori di *Computer Graphic* e *Graphic Design* che ho svolto e svolgo per le Accademie di Belle Arti di Palermo, Catanzaro e Napoli, perché le carte piacciono e, soprattutto, piace progettarle. Mi permettono di lavorare con platee più o meno grandi, gruppi di 30, 60, 120 allievi, tutti dotati di visioni differenti. Le carte hanno il potere di far esprimere creativamente i miei giovani progettisti, che ho il piacere di formare nel rispetto delle proprie abilità e mood. Oltretutto, i laboratori sulle carte, che porto avanti da anni, motivano la ricerca e spingono al ragionamento, alla risoluzione di problemi estetico-funzionali non proprio semplici. Ad esempio, quando c'è da risolvere problemi come la reversibilità di una carta, la scalabilità di un seme, la soluzione per un dorso. Con le carte si lavora alla specularità, con le geometrie, il colore, i pattern. Oltre al fatto che i costi di prototipazione e, in generale, di produzione possono essere molto contenuti e questo aiuta anche a rendere fattibili i laboratori e i progetti ad essi connessi.

Tra i molti progetti proposti e realizzati, seleziono e sottopongo all'attenzione dei lettori i risultati ottenuti, attraverso analisi e ricerca, di semi ideati per le carte da gioco, partendo da semi latini, francesi, tedeschi e islamici.

Nella Fig. 1 potrete osservare quattro esempi visivi di semi storici: quelli tedeschi, con cuori, campanelli, foglie e ghiande; quelli delle carte mamelucche, con coppe, monete, spade e bastoni da polo; quelli latini, con coppe, denari, spade e bastoni; ed infine quelli francesi, composti da cuori, quadri, fiori e picche.¹

Come relatore per la tesi di Simona Correale nel 2018, condussi l'allieva verso un'attenta ricerca dei semi delle carte per giungere, attraverso questo dettagliato studio, alla realizzazione di un gioco inedito di carte, che oltre ad essere caratterizzato da illustrazioni ed altri elementi, è dotato di simboli particolarmente efficaci ed armoniosi. Nella Fig. 2 sono riportati alcuni dettagli degli elementi grafici prodotti dalla, oggi dott. ssa, Correale. Il risultato ha restituito un prototipo di gioco funzionale e di forte impatto visivo.

I semi latini, che ritroviamo in molte carte europee già tra Trecento e Quattrocento, se osservati con maggiore attenzione offrono un'importante variazione sui temi coppe, denari, spade e bastoni.

Nella Fig. 3 riporto alcuni esempi di carte italiane regionali, dove è possibile cogliere le interessanti interpretazioni estetico-funzionali dei medesimi soggetti. Questo vale non solo per i semi, ma anche per i fanti, i cavalli e i re.¹

A voler individuare anche una simbologia nelle figure, il fante potrebbe rappresentare la "giovinezza", il cavaliere "l'azione" ed il re "il potere". Questa lettura si potrebbe estendere anche ai semi latini. Le Coppe:



Fig. 1

()



Fig. 2
Fig. 3



Fig. 4

recipiente che potrebbe simboleggiare la spiritualità. I Denari: monete sinonimo di ricchezza. Le Spade: armi da guerra e la forza. I Bastoni: mazze vicine a ciò che rappresenta il lavoro. Spesso individuare delle simbologie in questi elementi offre agli allievi



Fig. 5

un aiuto nella caratterizzazione dei soggetti, conferendo agli stessi maggiore forza visiva e concettuale.

Nella Fig. 4, ad esempio, la giovane illustratrice Alessia Grandinetti (laboratorio per ABA CZ 2019) lavora ai 4 assi latini e, attraverso l'uso di luci, texture e materiali, riesce a restituire al fruitore "spiritualità" con l'illustrazione ispirata alla coppa e "nobiltà militare" con la sua interpretazione della spada.

Diversa, invece, è l'interpretazione che offre all'interno del medesimo laboratorio Pietro Paonessa, che, partendo da Denari, Coppe, Bastoni

()



e Spade, restituisce un plauso ad Andy Warhol. Nella Fig. 5 una banana al posto del bastone ed un barattolo Campbell's interpreta la coppa.

Ipotesi, quelle sulle simbologie, che comunque farei con prudenza, la stessa prudenza che adotterei per le origini storiche delle carte. Le prime testimonianze di oggetti simili alle carte da gioco sono legate alla Cina, ma il percorso preciso verso l'Europa resta discusso. Nel Trecento le carte sono documentate in diverse regioni europee.¹

È documentata la presenza dei quattro semi latini (coppe, denari, spade e bastoni) nei sistemi di carte europei e la loro stretta affinità con i semi delle carte mamelucche. La loro origine precisa e il percorso di trasformazione non sono però completamente chiariti.²

È documentato, invece, che il 20 novembre 1577, durante il vicereame spagnolo, fu istituita un'imposta di un carlino per ogni paio di carte da gioco vendute o fabbricate nel Regno di Napoli.³

È un dato interessante, perché indica che alla fine del Cinquecento le carte erano già sufficientemente diffuse da costituire una voce fiscale. La tassazione delle carte continuò nei secoli successivi. Nello Stato pontificio, per esempio, è documentata una privativa sul bollo delle carte a partire dal 1588.⁴

Così come non c'è dubbio che Napoli custodisce un bel tesoro fatto di carta all'interno del proprio Archivio Storico: le carte «a Dragoni» risalenti al Cinquecento. Carte particolarmente importanti non in quanto mazzo napoletano moderno, ma come testimonianza della storia delle carte prodotte e utilizzate nel territorio napoletano e nell'area dei semi latini. Il dato certo è che si tratta di 25 carte superstiti su 48, le stesse esposte nel 2024 alla mostra: “La carta ci fa gioco” – Carte da gioco a Napoli dal XVI al XX secolo all'Archivio di Stato di Napoli.⁵

Ma torniamo ai semi, ai laboratori e alle ricerche, stavolta soffermandoci sulle carte francesi. Cuori, Quadri, Fiori e Picche.

Nella Fig. 6 dettagli di alcuni schizzi e disegni di carte francesi prodotti all'interno di un Evento di TheGuruLab di Card game design tenutosi da Geko, storica agenzia napoletana di comunicazione visiva, nel 2017. I risultati ottenuti dai molti promettenti autori, invitati a partecipare alla realizzazione di figure e semi a tema francese, sono inediti, notevoli e gelosamente custoditi.

Ai più curiosi lascio un link con le immagini del workshop <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=thegurulab&set=a.2008560876068005>

Ma nel mio archivio progetto carte esistono i soggetti più variegati, che vanno dai supereroi ai glifi, dagli insetti ai personaggi delle favole. Ma tra questi uno scintilla ed è il risultato del duro lavoro di ricerca e progettazione di Lorenzo Manduca, che nel 2018 ho orgogliosamente seguito nella stesura della tesi e nella cura del progetto artistico dal titolo: *Come Quando Fuori Piove a Napoli*.



Fig. 6

Fig. 7



Fig. 8
Fig. 9

Il mazzo di carte realizzato, *Regno di Napoli*, è una perfetta fusione tra carte francesi e storia di Napoli, dove gli Svevi, gli Angiò, gli Asburgo e i Borbone, che come sappiamo hanno partecipato alla costruzione della storia partenopea, interpretano J, Q, K.

Nella Fig. 7 sono riportati alcuni dei personaggi storici del Regno di Napoli, illustrati attraverso geometrie equilibrate e reversibili. Due le carte speciali presenti nel mazzo e riportate nella Fig. 8: l'asso di Picche, unico asso illustrato della serie, ed il Jolly, posto d'onore riservato a San Gennaro. Monolitico patrono della città, che spesso è apparso nella storia della bella e tormentata Napoli come un vero e proprio Jolly, che salva, aiuta e spesso risolve partite difficili.

Esiste poi un interessante progetto, *Nilotype*, nato e prodotto tra il 2018 e il 2019, che riunisce 40 giovani illustratori napoletani, tra cui diversi ex allievi dell'Accademia di Belle Arti di Napoli, come LaBadessa, Sara Tiano, Resli Tale e Sigiù Bellettini, insieme ad altri talenti, tra cui Andreana Boatta e i noti Cyop & Kaf. Il progetto dà forma a uno speciale mazzo di carte napoletane, costituito da 40 differenti interpretazioni dei simboli e delle figure delle popolari carte. Nella Fig. 9 sono riportati alcuni esempi.

Per concludere, anche per questo AA 2026/2027 gli allievi di primo anno iscritti al corso di *Design della Comunicazione* c/o l'Accademia di Belle Arti di Napoli si cimenteranno in un nuovo progetto su base *concept* a cui sto lavorando, pronto per l'imminente ottobre e tutto ancora una volta dedicato alle carte da gioco, che spero di condividere con voi.

Ora non resta che scoprire le carte.

- ¹ International Playing-Card Society (IPCS) - *Playing-card History*.
<https://www.i-p-c-s.org/faq/history.php>
- ² International Playing-Card Society (IPCS) - *An introduction*.
<https://www.i-p-c-s.org/wp/an-introduction/>
- ² LACMA – Los Angeles County Museum of Art Fragmentary Playing Card, Egitto, XIII–XIV secolo.
<https://collections.lacma.org/object/114976>
- ³ G. Ceci, *Il gioco a Napoli durante il vicereame*. In *Archivio Storico per le Province Napoletane*, XXII, 1897, pp. 480–501. Fonte archivistica: Archivio di Stato di Napoli, Sommatoria: Cose Notevoli, Fascio 161, fascicolo 9.
- ³ *Tarot e carte da gioco. Carte da gioco nel Regno di Napoli (1734–1860)*.
La pagina riporta il riferimento all'imposta di «un carlino per paro di carte», istituita nel 1577 con bando del 20 novembre.
<https://www.tarot-as-tarocchi.com/carte-da-gioco-nel-regno-di-napoli-1734-1860-.html>
- ⁴ Marina Morena
L'amministrazione del bollo e la fabbricazione delle carte da gioco nello Stato Pontificio (1588–1837), *Rassegna degli Archivi di Stato*, LII, n. 2, 1992, pp. 324–360.
<https://dgagaeta.cultura.gov.it/public/uploads/documents/Rassegna/68997eadb9414.pdf>
- ⁵ Archivio di Stato di Napoli
La carta ci fa gioco. Carte da gioco a Napoli dal XVI al XX secolo, Napoli, 2024.
<https://www.archiviodistatonapoli.it/archivio/wp-content/uploads/2024/06/napolitoday.it-AllArchivio-di-Stato-la-Mostra-La-carta-ci-fa-gioco-viaggio-fra-preziosi-mazzi-di-carte-napoletane-fr.pdf>



L'Arsenale di Napoli, laboratorio per la ri-creazione della memoria culturale campana, ha scelto di unirsi ad Alós e altri partner nella fondazione di **intangib(i)le** per dare voce al ricco patrimonio immateriale della regione. Convinti che la cultura intangibile sia un tesoro inestimabile che può essere preservato solo rispettandone la trasformazione, vogliamo promuoverne la conoscenza e valorizzarne l'evoluzione. **intangib(i)le** rappresenta per noi un'opportunità unica per connettere il passato, il presente e il futuro della cultura campana, incoraggiando, attraverso una narrazione autentica e coinvolgente, un turismo consapevole e sostenibile che valorizzi le comunità locali e il loro sapere.

Maria Cristina Comite
e Marco Izzolino,
L'Arsenale di Napoli

Alós, casa editrice nata 30 anni fa, per il progetto di valorizzazione della Cappella Sansevero e del suo massimo artefice Raimondo di Sangro, partecipa alla fondazione della rivista, fermamente convinta della necessità di ampliare la conoscenza e la trasmissione dei saperi e delle competenze umane che hanno ispirato la produzione di oggetti di rilevante interesse e le espressioni culturali e artistiche della Campania.

Il progetto di valorizzazione del patrimonio immateriale della Campania intende diffondere la memoria di luoghi, oggetti, saperi, tradizioni, eventi, per come l'attività delle comunità li connota o li rappresenta. **intangib(i)le**, spingendo con le riflessioni scritte alla esperienza diretta dei fenomeni di cui si parla, richiede la partecipazione attiva dei lettori, affinché i beni immateriali vengano conosciuti e interiorizzati e le comunità detentrici dei beni, in modo sostenibile, possano continuare ad arricchire le loro tradizioni attraverso lo scambio emozionale con i visitatori.

Bruno Crimaldi
Alós