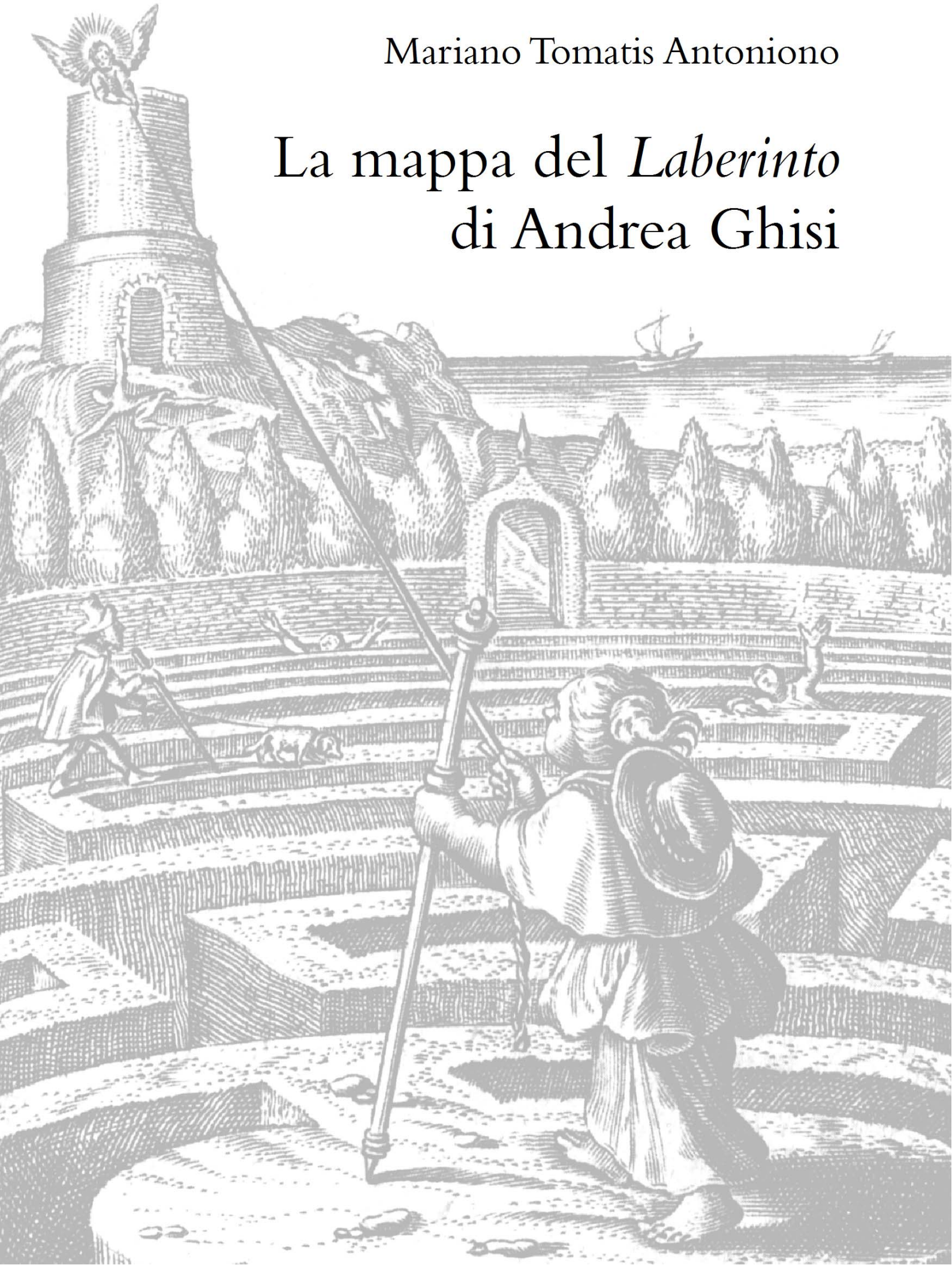


Mariano Tomatis Antoniono

La mappa del *Laberinto* di Andrea Ghisi



Mariano Tomatis Antoniono

La mappa del *Laberinto* di Andrea Ghisi

“...senza matematica non fai labirinti.”



TORINO, 11 MAGGIO 2011

I edizione cartacea – maggio 2011
I edizione elettronica – novembre 2014

MARIANO TOMATIS ANTONIONO
La mappa del Laberinto di Andrea Ghisi

*Nessuna parte di questo libro può
essere riprodotta a scopo commerciale.*

L'autore desidera ringraziare per il prezioso aiuto Roberto Labanti.
Un ringraziamento anche a Ferdinando Buscema, Nadya Chishty-Mujahid,
Michael J. Hurst, Bill Kalush e Marcus Williamson.

In memoria di Vanni Bossi



WITS
LABERYNTH,
OR,
THE EXERCISE OF
Idlenesse.

CONTAINING AN ARTIFICIAL TEXTVRE
OF TWO THOV SAND TWO HVNDRED AND SIXTIE

Figures, so placed and disposed, as by the helpe of a briefe Direction for that
purpose, you may tell which of them any man thinketh.

*AS ALSO BY THE SAME OBSERVATION, TO
discover any name, or number, that shall bee imagined,*

BESIDES AN AMPLE AND LARGE SVBIECT FOR THOSE THAT
affect such ingenious recreations, by the sharpnesse of their owne conceits, to draw out
many other delightfull vanities.

FIRST COMPOSED IN ITALIAN BY ANDREA GHISI, AND NOW
Eng. bred and augmented.



AT LONDON,
Printed by Thomas Purfoot, and are to be sold at Britaine Burys
by Iohn Budge An. Dom. 1610.

Andrea Ghisi, *Wits Laberyhth or, the Exercise of Idlenesse* (1610)



EL 1607 Andrea Ghisi, un nobile veneziano, pubblica un curioso libro intitolato *Il laberinto del Signor Andrea Ghisi nel qual si contiene una tessitura di due mila ducento sessanta Figure, che aprendolo tre volte, con facilità si può saper qual figura si sia immaginata*. Il libro si apre con una dedica al principe di Mantova, Francesco Gonzaga (1586-1612), figlio primogenito di Vincenzo Gonzaga e Eleonora de Medici; Francesco diverrà, per dieci mesi, Duca di Mantova e Monferrato alla morte del padre nel 1612. In tale dedica l'autore descrive la sua opera come un "esercizio dell'ozio": una attività ricreativa come lo sport, senza alcuno scopo pratico, utile soltanto per recuperare le energie e dare ristoro al corpo e allo spirito.

Nel 1610 l'editore londinese Thomas Purfoot lo dà alle stampe in traduzione inglese con il titolo *Wits Laberyhth or, the Exercise of Idleness containing an artificiall texture of two thousand two hundred and sixtie figures, so placed and disposed, as by the helpe of a briefe Direction for that purpose, you may tell which of them any man thinketh*.

Nel 1616 il libro viene ristampato presso la tipografia di Evangelista Deuchino a Venezia con il titolo *Laberinto dato novamente in luce dal Clarissimo Signor Andrea Ghisi, nobile veneto, nel quale si vede MCCLX figure, quali sono tutte pronte al servitio con la sua obbedienza, & corrispondenza, che parlano l'una all'altra*. La nuova edizione riporta una diversa dedica, datata

LABERINTO
DATO NOVAMENTE
IN LUCE

DAL CLARISSIMO SIGNOR

ANDREA GHISI
NOBILE VENETO.

NEL QUALE SI VEDE M. CC. LX. FIGVRE,
quali sono tutte pronte al seruizio con la sua obediencia,
& corrispondenza, che parlano l'vna all'altra;

ET CON LA TERZA VOLTA INFALLIBILMENTE,
si saprà la Figura imaginata, con il secreto di esso, da esser donato.

DEDICATO
AL SERENISSIMO PRINCIPE
DI VENETIA.

Con vna Tauola di veder con vna lettera di vn Z. che le narra, & parla à 500. mille
& più modi, come in quella, che nel principio del Libro è scolpita.

CON LICENZA DE' SUPERIORI, ET PRIVILEGIO.



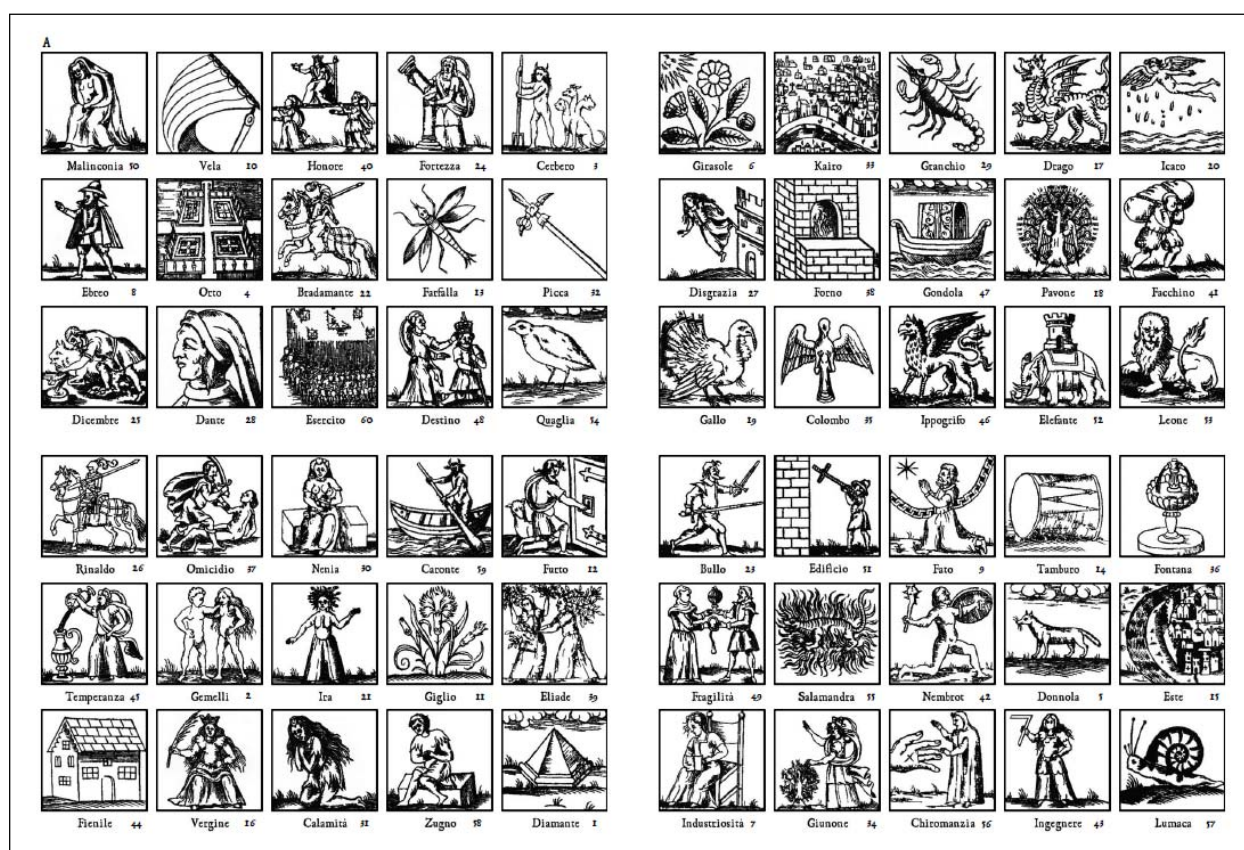
IN VENETIA, M. DC. XVI.

Per Euangelista Deuchino.

Andrea Ghisi, *Laberinto* (1616)

24 giugno 1616 e rivolta al Doge di Venezia, Giovanni Bembo (1543-1618). In questa nuova dedica Andrea Ghisi sottolinea la sofisticata struttura del libro, che non concede nulla alla fortuna e alla sorte, perché nelle sue pagine “tutto viene dall’ingegno”; ciò si può dire anche delle imprese belliche del Doge, il cui successo è dovuto più al valore militare che al caso.

Il libro può essere usato per indovinare, attraverso tre domande successive, quale figura stia pensando una persona, e si compone di 21 tavole, una per ciascuna lettera dell’alfabeto italiano, ognuna delle quali copre due pagine. Ogni tavola presenta le stesse 60 immagini, mescolate in modi sempre diversi, suddivise in quattro riquadri di 15 figure ciascuno.



Le tre edizioni presentano immagini leggermente diverse, ma il principio alla base del gioco è il medesimo. Lo studio riportato in queste pagine si concentra sull’edizione inglese di Thomas Purfoot, ampliata rispetto all’originale del 1607.

Andrea Ghisi, nobile veneziano

Non ci sono pervenute molte informazioni biografiche su Andrea Ghisi. Il frontespizio del suo libro più noto ce lo presenta come un nobile veneto. Oltre al *Laberinto*, sappiamo che nel 1620 pubblicò a Venezia, presso la tipografia di Alessandro de' Vecchi, *Il nobile et piacevole gioco intitolato Il passatempo, dato in luce novamente dal bidello academico conspirante; nel quale, oltre il diletto del solazzevole, & modesto giocare si contiene in lui il disegno di molti variati pezzi di figurine, le quali possono servire à qualunque virtuosa creatura, che si diletta di riccamare, tessere, cucire, & simili. Con la dichiarazione di detto gioco.*

Una copia di questo libro è custodita presso la *Bodleian Library* di Oxford, e sulla sua scheda è riportata la sua struttura, molto simile a quella del *Laberinto* ma con un numero di immagini pari a 52:

Libro composto da 21 tavole doppie, ognuna riportante 52 xilografie, con le intestazioni da "Tavola prima" a "Tavola vigesimaprima" e il numero di ogni tavola. Questo gioco consente di indovinare quale figura venga pensata attraverso una serie di domande sulla posizione della stessa su una pagina, conducendo il giocatore attraverso una sequenza di pagine.

In uno studio di Carlo De Franceschi (1809-1893) compare un riferimento a tale:

Andrea Ghisi, divenuto poco dopo (23 luglio 1617 - 22 settembre 1618) podestà di [Pirano]. (1)

Il nome di Ghisi è associato a Pirano d'Istria anche sulla nota di un regesto datata 22 dicembre 1617:

Atteso il danno gravissimo che arrecarono ad Andrea Ghisi, destinato Podestà a Pirano, gli Usocchi e Triestini, che in parte depredarono ed in parte gettarono all'acqua le suppellettili di ragione del suddetto colà dirette, si stabilisce che gli siano dati in sovvenzione ducati mille. (2)

Sin dal 1283 la città si trovava sotto il controllo della Serenissima, il che è coerente con la dedica di Andrea Ghisi al Doge di Venezia del 1616. In assenza di altri elementi, però, non è da escludere un semplice caso di omonimia.

Il *Laberinto* in letteratura

Nel 1633 Estêvão Rodrigues de Castro, poeta al servizio del “Duca de Ghisa”, intitola uno dei suoi sonetti “Soneto sopra quella impresa del *Laberinto* col moto *In silentio et spe*”. Tra i suoi versi si legge:

*Vive il cor mio tra silenzio et speme [...]
forte, intrepido, audace et non mai vinto,
in mezzo del horror d'un laberinto
brama assai, troppo spera et nulla teme.*

Nonostante il riferimento sia a un vago “laberinto”, lo studioso portoghese Giacinto Manuppella ritiene probabile che la fonte del poeta sia il libro di Andrea Ghisi. (3) In realtà, l'ipotesi sembra del tutto infondata.

Nel Settecento il libro viene citato nei cataloghi di diverse biblioteche, tra cui quella di Victor-Marie d'Estrées (1660-1737) (4), quella di Philipp von Stosch (1691-1757) (5), quella di Gottfried Thomasius (1660-1746) (6) e quella di Louis César de La Baume Le Blanc (1708-1780) (7).

Nel 1831 il gioco di Andrea Ghisi è descritto sommariamente da Leopoldo Cicognara nelle sue *Memorie spettanti alla storia della calcografia* (8), senza alcun riferimento al trucco grazie al quale il libro funziona.

Nel 1857, in un articolo dedicato alle carte da gioco (9), il libraio Romain Merlin (1793-1876) cita l'edizione 1616 del *Laberinto* affermando che alcune delle 60 immagini provengono dai Tarocchi di Mantegna, con l'esclusione di 5 che l'autore ha dovuto sostituire per questioni alfa-

betiche. Merlin tornerà sul tema del *Laberinto* in un volume del 1869 (10).

Nel 1911 Robert M. Burch e William Gamble citano l'edizione 1616 del libro non per il suo contenuto, ma per una caratteristica fisica inusuale: le xilografie che vi compaiono sono impresse sulle pagine in colore rosso. (11)

Nel 1946 la traduzione inglese del libro è citata in un articolo di Frank Percy Wilson (1889–1963) sulle rappresentazioni di Dante Alighieri nella letteratura inglese. Oggetto principale dell'interesse di Wilson è il profilo di Dante che compare tra le 60 immagini del libro. In un paragrafo intitolato “Wits Laberynth (1610)” l'autore descrive brevemente il gioco offerto dalle sue pagine, senza ulteriormente approfondire la struttura che ne consente il funzionamento

...che sarebbe noioso e impertinente spiegare. (12)

In un articolo sulle incisioni secentesche, per descrivere la disposizione delle immagini del *Laberinto* Jochen Becker usa l'aggettivo “willekeurig”, che in olandese significa “casuale, arbitraria”. Al contempo, il ricercatore riconosce il fatto che non si tratta di un gioco con libertà di azione; il percorso attraverso le varie tavole è guidato e univoco:

È un gioco che non consente alcun controllo, i cui giocatori possono agire solo come un burattino. (13)

Più recentemente la ricercatrice egiziana Nadya Chishty-Mujahid ha dedicato al *Laberinto* una relazione (14) in cui nega categoricamente il valore esoterico dell'opera, ma anche il suo collegamento con le carte da gioco:

Devo chiarire che la natura del Laberinto non ha nulla a che vedere con la divinazione né con le classiche carte da gioco.

La stessa studiosa, però, è pessimista sulla possibilità di ritrovare un

ordine dietro la confusa griglia offerta da Andrea Ghisi:

A fronte degli ovvi sforzi che ha richiesto la creazione del Laberinto, sfortunatamente il profondo (e forse eccitante) mistero che offre questo labirinto iconografico è venato dalla frustrazione che sorge dalla totale assenza di regole fisse attraverso cui giocare.

Nel 2006, in uno studio dedicato ai *book test* (15), Max Maven attribuisce a Vanni Bossi l'introduzione del libro di Andrea Ghisi presso la comunità magica. Interrogato sull'argomento, il 28 maggio 2008 Bossi scrive:

Ho lavorato per alcuni anni sul "labirinto" del Ghisi, che entro l'anno dovrebbe essere pubblicato in fac-simile accompagnato da un saggio, più o meno nello stile del Galasso e del Cardano già pubblicati. Un lungo commento su di esso è anche presente in un mio studio sulla magia italiana che era quasi pronto per la pubblicazione alla fine del 1999, salvo bloccarsi a causa della malattia e seguente perdita di mia moglie. Ho ripreso a lavorare solo recentemente su questo progetto con nuove aggiunte. Penso che sarà pronto per la pubblicazione il prossimo anno. (16)

Purtroppo Vanni Bossi muore nel dicembre 2008, portando con sé i segreti del *Laberinto*.

Ricostruire *Il Laberinto*

Non è semplice recuperare il testimone per portare a termine il lavoro di Vanni: gli appunti da lui lasciati sono voluminosi ed è impossibile accedervi in tempi brevi; gli eredi stanno provvedendo a un meticoloso lavoro di riordinamento, ma le note sul libro di Andrea Ghisi non sono ancora saltate fuori.

Se voglio affrontare il *Laberinto* devo ricominciare da capo, ma il lavoro presenta una serie di ostacoli. Vanni aveva potuto lavorare su una copia dell'edizione del 1616, a me inaccessibile. Mi sento come Gugliel-

mo da Baskerville, che nel *Nome della Rosa* è costretto a ricostruire la struttura di una labirintica biblioteca, teatro di orrendi delitti, senza poterci entrare.

Il 14 ottobre 2009 Michael J. Hurst offre una buona descrizione teorica del *Laberinto* su un forum web dedicato alla storia dei Tarocchi (17):

Il metodo è quello che viene usato per il ben noto gioco delle 21 carte [...] e prevede tre fasi. Nella prima, la persona identifica in quale dei quattro riquadri si trovi la sua immagine. Questo passaggio consente di eliminare tre quarti delle possibilità (e se le immagini fossero solo 4, il gioco potrebbe finire qui). Ognuno dei quattro riquadri conduce ad altrettante pagine secondarie, dove la persona identifica di nuovo in quale riquadro compare la sua immagine. È qui che la disposizione delle figure diventa cruciale, e per la particolare disposizione sulle pagine secondarie, la seconda scelta elimina tre quarti delle possibilità rimanenti. L'ordine delle figure non ha dunque alcun "significato", ma è fondamentale perché suddivide opportunamente il gruppo di immagini iniziale in modo che il processo di scelta fornisca più informazioni di quanto appaia (e se le immagini fossero solo 16, dopo il secondo passaggio il gioco potrebbe finire). La stessa procedura si applica una terza volta (e se le immagini fossero 64, il gioco potrebbe finire qui... ma in effetti ce ne sono solo 60). Il riquadro selezionato al terzo turno è quello che dà la risposta.

L'idea di identificare un oggetto qualsiasi attraverso una breve serie di domande compare già nel 1478 a firma di Luca Pacioli, dove viene applicato a 16 sassi (18). La descrizione di Hurst coglie il principio cardine del gioco, e consentirebbe di realizzare ex novo un libro come il *Laberinto*, ma dal momento che non offre la mappa specifica del libro, non è utilizzabile per crearne un fac-simile.

Nel maggio 2010 è per me decisivo un incontro con Bill Kalush: lo storico statunitense mi segnala che una copia in PDF dell'edizione del 1610 è disponibile negli archivi del suo *Conjuring Arts Research Center*. Pochi mesi più tardi la Herzog August Bibliothek tedesca rende disponibile sul proprio sito il PDF dell'edizione del 1616. Il materiale è suffi-

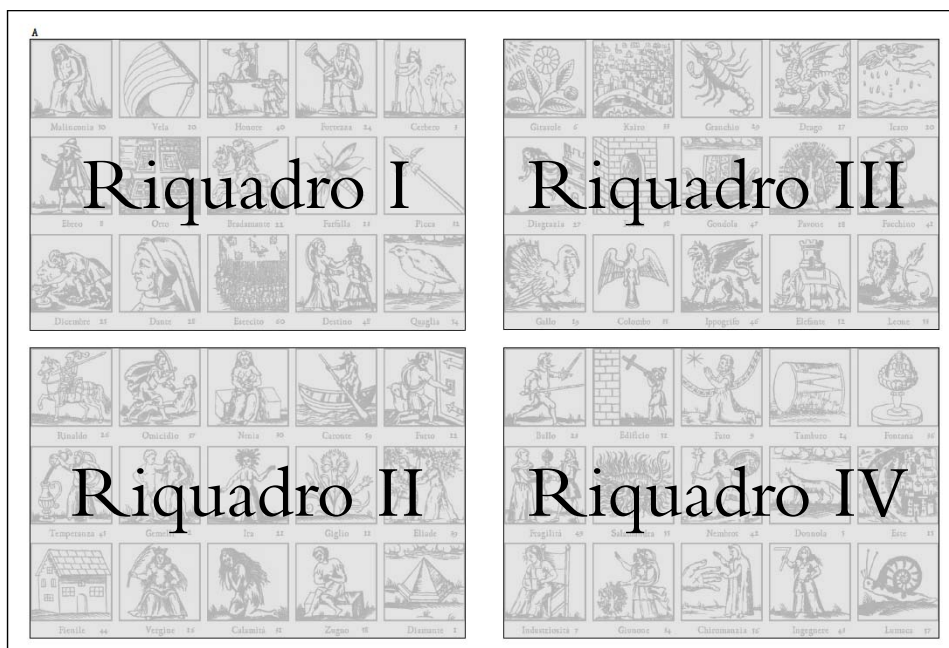
ciente per un'analisi completa.

La creazione del fac-simile si compone di diverse fasi. Ogni figura va scannerizzata e restaurata digitalmente, per rimuovere le tracce di sporco e le distorsioni dovute alle cattive condizioni delle pagine. Le 1260 xilografie vanno, poi, impaginate seguendo la stessa struttura del libro originale; il rischio di commettere un errore è enorme, dunque affido a un computer il gioco di tutte le 60 “partite” possibili, a partire da ciascuna figura. Il “controllo elettronico” individua tutte le imprecisioni e mi consente di correggerle. La parte più difficile del lavoro riguarda il riconoscimento dei 240 piccoli numeri che compaiono su quattro tavole. Molti di loro sono illeggibili, e la loro ricostruzione mi pone una sfida simile a quella di un enorme Sudoku: devo dapprima capire con quale logica sono stati assegnati, quale sia la relazione tra i numeri delle diverse tavole e predisporre un secondo “controllo elettronico” per verificare il funzionamento di tutte le opzioni di gioco. I buchi vengono via via colmati, e dopo diverse ore la griglia è completa. Dopo la trascrizione dei vari numeri accanto alle 240 figure, procedo a un secondo controllo per escludere eventuali errori. Decido di correggere due imprecisioni del testo originale, già segnalate in una errata corregge nell'edizione 1610: lo scambio delle ultime due immagini della tavola Z e l'errata trascrizione di due numeri sulla tavola M.

Quando il fac-simile è pronto, posso iniziare il lavoro di cartografia: il *Laberinto* presenta una mappa affascinante, caotica e ridondante per quasi il 70% delle sue immagini; le isole di ordine sono poche ma cruciali. Protoesempio di ipertesto, ecco come usarlo per leggere nel pensiero.

Come indovinare una figura pensata

Fa' scegliere a qualcuno una delle 60 immagini presenti sulla tavola A e chiedigli di indicarti in quale dei quattro riquadri compaia:

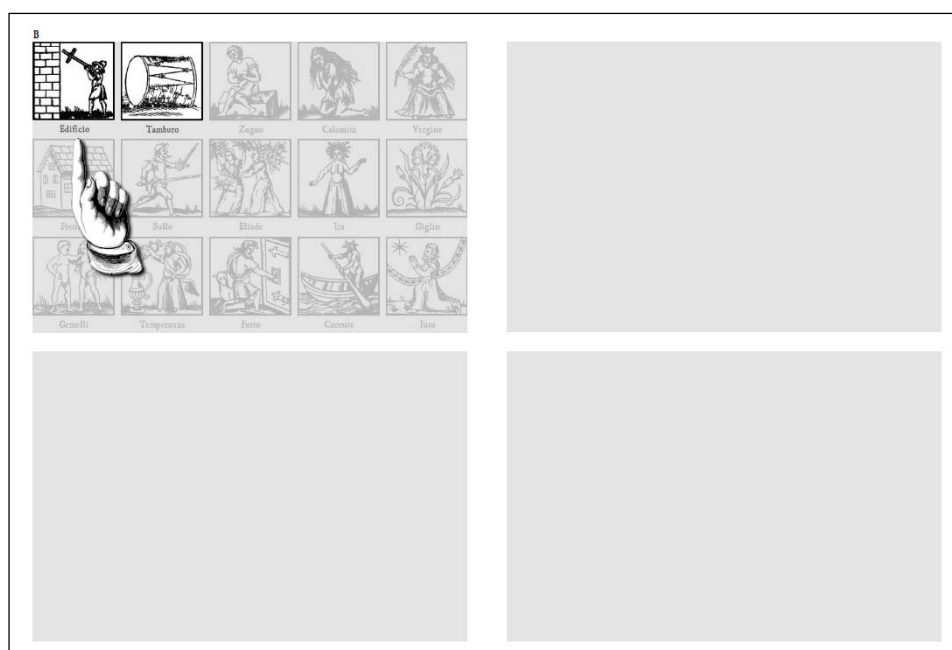


Osserva ora la prima immagine del riquadro indicato: la prima lettera del suo nome ti indica quale sia la prossima tavola da utilizzare. Se, ad esempio, viene scelto il *Tamburo*, ti sarà indicato il quarto riquadro, la cui prima figura è il *Bullo*:



Apri dunque il libro alla tavola B (la prima lettera della parola *Bullo*), e chiedi di cercare l'immagine iniziale e di indicarti il riquadro in cui si trova. Come prima, l'iniziale della prima immagine del riquadro indicato

ti dirà a quale tavola aprire per l'ultima volta il libro. Nel caso del *Tamburo*, il riquadro indicato sarà il primo, che si apre con l'*Edificio*:



Apri il libro alla tavola E e chiedi per l'ultima volta in quale riquadro si trovi la figura pensata. Nel caso del *Tamburo* ti verrà indicato il quarto riquadro.



Osserva l'iniziale della prima figura del riquadro indicato: nell'esem-

pio si tratta della lettera D di *Dante*. Iniziando a contare dalla prima immagine, pronuncia mentalmente la lettera A, poi spostati sulla seconda e pronuncia la B, fino ad arrivare alla D: la figura su cui si troverà il tuo dito è quella pensata.

Nel pronunciare le varie lettere bisogna tener conto del particolare alfabeto usato da Andrea Ghisi, che include la K e a cui manca la U. L'ordine delle lettere (e dunque delle tavole) è quindi il seguente: A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, Z.

La struttura iconografica del *Laberinto*

Il libro deve il suo titolo al percorso che è necessario compiere attraverso le sue tavole, che non devono essere consultate una dopo l'altra in maniera sequenziale: ogni pagina può condurre a tavole diverse, spesso non consecutive, offrendo ogni volta quattro biforcazioni; è la scelta della figura iniziale a determinare il percorso da compiere, attraverso quello che appare un complicatissimo labirinto. Osservata in superficie, la struttura del libro di Andrea Ghisi è così caotica da sfidare qualsiasi tentativo di disegnarne una mappa. Le 1260 immagini (che erroneamente diventano 2260 nel titolo delle edizioni 1607 e 1610) sembrano disposte in modo casuale, e diversi appassionati di occultismo ritengono che dietro tale ordine si nasconda una profonda simbologia esoterica, nota solo agli iniziati. Lo studioso di alchimia Adam McLean, ad esempio, confessa la sua incapacità di svelarne i meccanismi, sospettando la presenza di un messaggio ermetico nascosto tra i suoi tortuosi percorsi:

Non sono in grado di dire se quest'opera abbia una qualche valenza esoterica, dal momento che non sono stato in grado di risolvere la sua enigmatica struttura. L'uso delle immagini ispirate ai Tarocchi di Mantegna potrebbe non avere un grosso ruolo, dal momento che la prima edizione riportava un diverso gruppo di figure. Tuttavia il fatto che l'opera sia stata pubblicata in questa forma nel 1616, periodo

che vide l'esplosione delle pubblicazioni a carattere ermetico e alchemico, suggerisce che la sua struttura possa contenere qualche messaggio ermetico. (19)

In realtà la struttura che si dipana attraverso le 1260 tavole può essere ricostruita con relativa facilità partendo dal presupposto che ciascuna delle 60 figure è raggiungibile attraverso un singolo percorso: analizzandoli tutti, si può risalire al metodo usato da Ghisi per dare forma al suo labirinto. Poiché per indovinare ogni figura è sufficiente consultare 3 tavole, ogni percorso può essere descritto con le 3 lettere che le identificano. Poiché per trovare il *Tamburo* si è partiti dalla tavola A, si è passati alla tavola B e si è saltati alla tavola E, dove la figura compariva nel riquadro IV, il percorso che conduce al *Tamburo* può essere individuato dalla sequenza ABE⁴.

Dal momento che il gioco inizia dalla tavola A, tutti i percorsi avranno la A come prima lettera. E poiché all'inizio di ciascun riquadro della tavola A compaiono il *Bullo*, il *Girasole*, la *Malinconia* e *Rinaldo*, la seconda lettera di ciascun percorso potrà essere soltanto una tra le seguenti: B, G, M o R.

Analizzando separatamente le tavole B, G, M e R si individua una regola interessante: per come sono disposte le figure, nessun percorso torna su una tavola già visitata in precedenza. Al contrario, tutti i percorsi conducono da una tavola a un'altra che si trova in posizione successiva nell'alfabeto. Le 21 tavole possono dunque essere suddivise in tre gruppi, a seconda della posizione occupata nei 60 percorsi:

Tavole in posizione 1	A
Tavole in posizione 2	B,G,M,R
Tavole in posizione 3	C,D,E,F,H,I,K,L,N,O,P,Q,S,T,V,Z

Prendendo nota dei 60 percorsi e mettendoli in ordine alfabetico, il

risultato mostra un certo grado di ordine:

Chiromanzia ABC ¹	Elefante AGH ¹	Vela AMN ¹	Omicidio ARS ¹
Lumaca ABC ²	Leone AGH ²	Fortezza AMN ²	Nenia ARS ²
Ingegnere ABC ³	Ippogrifo AGH ³	Malinconia AMN ³	Rinaldo ARS ³
Donnola ABD ¹	Icaro AGI ¹	Honore AMN ⁴	Caronte ARS ⁴
Industriosità ABD ²	Forno AGI ²	Cerbero AMO ¹	Furto ART ¹
Este ABD ³	Disgrazia AGI ³	Orto AMO ²	Gemelli ART ²
Giunone ABD ⁴	Gondola AGI ⁴	Ebreo AMO ³	Temperanza ART ³
Bullo ABE ¹	Girasole AGK ¹	Farfalla AMO ⁴	Giglio ART ⁴
Fato ABE ²	Granchio AGK ²	Bradamante AMP ¹	Ira ARV ¹
Edificio ABE ³	Kairo AGK ³	Dicembre AMP ²	Fienile ARV ²
Tamburo ABE ⁴	Drago AGK ⁴	Picca AMP ³	Eliade ARV ³
Fontana ABF ¹	Pavone AGL ¹	Dante AMP ⁴	Vergine ARV ⁴
Salamandra ABF ²	Gallo AGL ²	Destino AMQ ¹	Calamità ARZ ¹
Fragilità ABF ³	Facchino AGL ³	Esercito AMQ ²	Diamante ARZ ²
Nembrot ABF ⁴	Colombo AGL ⁴	Quaglia AMQ ³	Zugno ARZ ³

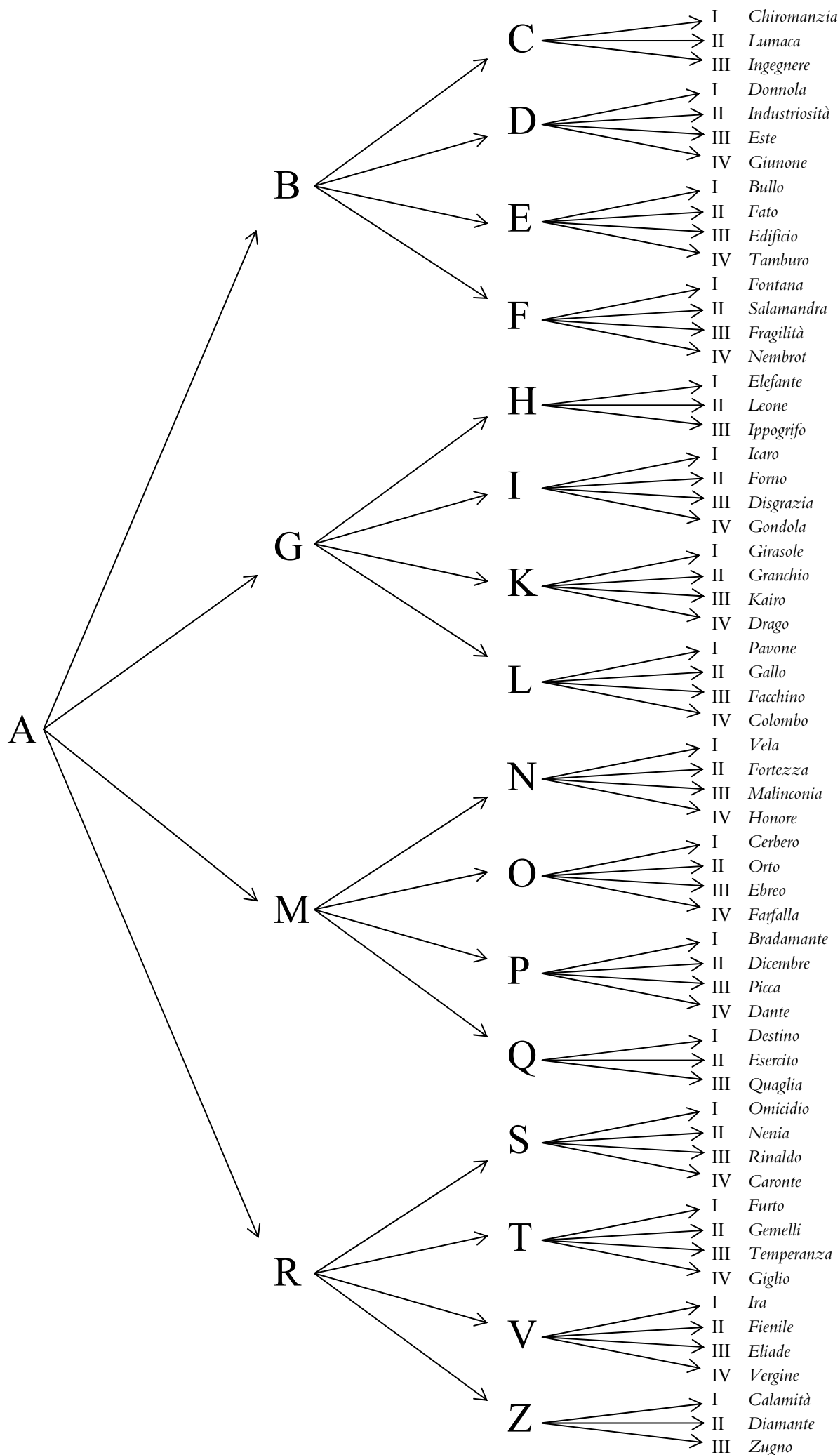
Ognuna delle tavole in posizione 2 conduce a una delle quattro tavole successive nell'alfabeto: la tavola B rimanda alle tavole C, D, E ed F, la tavola G rimanda alle tavole H, I, K ed L, e così via.

Tutti i 60 percorsi si chiudono su una delle 16 tavole in posizione 3, e poiché ogni tavola è costituita da 4 riquadri, in teoria si potrebbero collocare $16 \times 4 = 64$ figure; dal momento che le figure in gioco sono soltanto 60, ci sono complessivamente 4 riquadri su cui non si conclude alcun percorso. Con un ammirevole senso della simmetria, Andrea Ghisi ha scelto di distribuire in modo ordinato i 4 riquadri vuoti, scegliendo il quarto delle tavole C, H, Q e Z.

Per apprezzare meglio l'ordine nascosto dietro il *Laberinto*, ecco una rappresentazione grafica della sua mappa proposta come una serie di scatole cinesi:

A					
M					
N		O		K	
Vela	Malinconia	Cerbero	Ebreo	Girasole	Kairo
Fortezza	Honore	Orto	Farfalla	Granchio	Drago
P		Q		L	
Bradamante	Picca	Destino	Quaglia	Pavone	Facchino
Dicembre	Dante	Esercito		Gallo	Colombo
				H	
				Elefante	Ippogrifo
				Leone	
R					
S		T		E	
Omicidio	Rinaldo	Furto	Temperanza	Bullo	Edificio
Nenia	Caronte	Gemelli	Giglio	Fato	Tamburo
V		Z		D	
Ira	Eliade	Calamità	Zugno	Donnola	Este
Fienile	Vergine	Diamante		Industriosità	Giunone
				C	
				Chiromanzia	Ingegnere
				Lumaca	

Come se si trattasse di uno schedario, ogni tavola è contraddistinta da un'etichetta in alto a sinistra, ed è suddivisa in 4 riquadri. La tavola A presenta 4 riquadri grigi, ognuno dei quali contiene a sua volta 4 tavole all'interno. Queste ultime riportano il nome di 4 figure. La mappa consente di prevedere, in un solo colpo d'occhio, il percorso che conduce a ciascuna figura: la *Salamandra*, ad esempio, si trova nel riquadro IV (in basso a destra) della grande tavola A, nel riquadro III (in alto a destra) della tavola B a sfondo grigio e infine nel riquadro II (in basso a sinistra) del riquadro F. La strada per raggiungerla si può dunque esprimere come ABF². Se si prova a metterla alla prova con il libro in mano, la mappa su riportata consente di prevedere tutti i riquadri che si toccheranno lungo il percorso a partire da ogni diversa figura. Un altro modo per rappresentare i 60 percorsi che conducono ad altrettante figure è il grafo proposto nella pagina successiva, dove la struttura è ancora più immediata.



Accanto a ognuna delle figure nel grafo compare, con un numero romano, il riquadro in cui si trovano nella tavola finale. L'immagine rende evidente la simmetria nascosta dell'opera: il quarto riquadro manca dalla tavola C (che è la prima in alto) e dalla tavola Z (che è la prima dal basso), ma anche dalla H (la quinta a partire da sopra) e dalla Q (la quinta da sotto).

Una volta identificati tutti i 60 percorsi, è facile accorgersi che la grande maggioranza delle immagini che compaiono nel *Laberinto* sono riprodotte per pura *misdirection*: se, come abbiamo visto, il percorso che conduce alla *Salamandra* è ABF², l'immagine della *Salamandra* che compare sulla tavola C non verrà mai presa in considerazione durante il gioco, perché si trova fuori dal tragitto forzato dalla tavola A, attraverso la tavola B, fino alla tavola F; lo stesso si può dire di tutte le altre *Salamandre* che compaiono nelle tavole diverse da A, B ed F. Le uniche immagini necessarie allo svolgimento del gioco sono quelle che rispondono ad almeno uno dei due seguenti criteri:

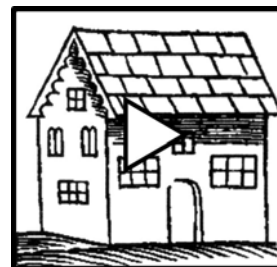
- si trovano in una tavola la cui lettera compare sul proprio percorso;
- si trovano all'inizio di un qualsiasi riquadro in una tavola in posizione 2 o 3 del percorso, tranne che per i riquadri IV delle tavole C, H, Q e Z (in cui l'autore non ha fatto concludere alcun percorso).

Per rendere più chiara la struttura del libro, nelle pagine successive ho eliminato dal gioco tutte le figure inutili e contrassegnato le rimanenti a seconda del ruolo svolto da ciascuna:

- sulla tavola A compaiono tutte le 60 figure, per consentire la scelta di una qualsiasi immagine;
- sulle tavole B, G, M, R alcune figure presentano un triangolo nero (vedi il *Girasole* a destra): si tratta delle immagini che costituiscono il "puntatore" verso la terza tavola del percorso;
- sulle restanti tavole, le figure con il triangolo



bianco (vedi il *Fienile* a destra) funzionano da “puntatore” interno al riquadro, la cui prima lettera indica quanto ci si deve spostare per trovare l’immagine obiettivo; quest’ultima, nello stesso riquadro, presenta lo sfondo grigio (vedi il *Bullo* a destra).



Le 244 immagini residue sono:

- 60 nella tavola A: servono in apertura del gioco per consentire la scelta di una figura qualsiasi;
- 15 sulla tavola B, 17 sulla tavola G, 16 sulla tavola M e 16 sulla tavola R: in ognuna, 4 sono puntatori alla terza tavola, contrassegnati con il triangolo nero.
- 8 per le restanti tavole (4 puntatori interni con il triangolo bianco, 4 immagini obiettivo con lo sfondo grigio), tranne che per le tavole C, H, Q e Z, per le quali sono sufficienti 6 figure (3 con il triangolo e 3 obiettivo).

Questa è la distribuzione numerica delle figure necessarie:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	V	Z
60	15	6	8	8	8	17	6	8	8	8	16	8	8	8	6	16	8	8	8	6

Poiché complessivamente le immagini del Laberinto sono 1260, più di 1000 di esse sono puri riempitivi, e il fatto di averle disposte alla rinfusa ha reso molto difficile l’analisi del gioco da parte di chi vi ricercava un unico ordine complessivo. Analizzando la versione ampliata del libro, che consente anche di indovinare un numero, vedremo che il numero di figure indispensabili diventerà 394, perché le tavole M, S e Z giocheranno un ruolo chiave. Questa è la distribuzione numerica delle figure necessarie per la versione estesa:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	V	Z
60	15	6	8	8	8	17	6	8	8	8	60	8	8	8	6	16	60	8	8	60



LABERINTO

o

L'ESERCIZIO

dell'ozio.

NEL QUAL SI CONTIENE UNA TESSITURA DI
DUEMILADUECENTO SESSANTA

Figure, disposte in modo che, seguite alcune brevi istruzioni,
si può saper qual figura si sia immaginata

E ANCHE, APPLICANDO LO STESSO METODO,

scoprire qualsiasi nome o numero venga immaginato.

SI TRATTA DI UN VASTO TEMA PER CHI È

interessato a siffatte ricreazioni, che attraverso le proprie idee potrà inventarsi
molte altre deliziose varianti.

SCRITTO PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIANO DA ANDREA GHISI,

tradotto in inglese e ampliato e ora ritradotto da Mariano Tomatis



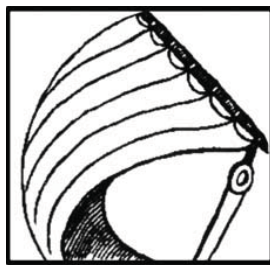
LONDRA,

☞ Stampato da Thomas Purfoot, venduto presso Britaine Burse
da Iohn Budge Anno del Signore 1610.

A



Malinconia



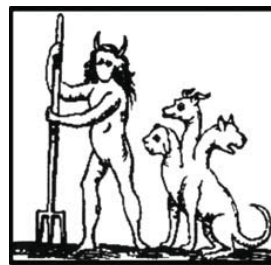
Vela



Honore



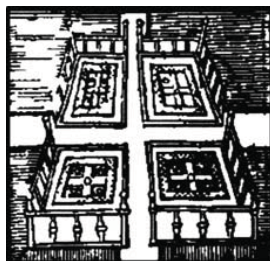
Fortezza



Cerbero



Ebreo



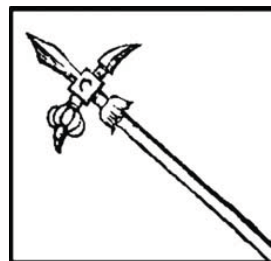
Orto



Bradamante



Farfalla



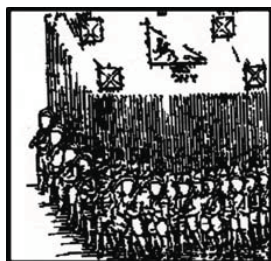
Picca



Dicembre



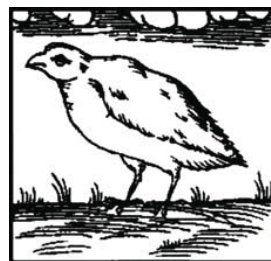
Dante



Esercito



Destino



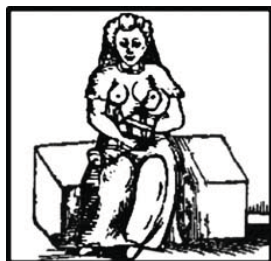
Quaglia



Rinaldo



Omicidio



Nenia



Caronte



Furto



Temperanza



Gemelli



Ira



Giglio



Eliade



Fienile



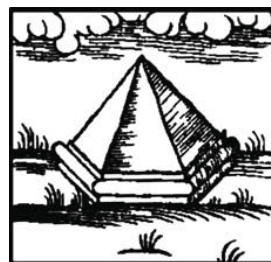
Vergine



Calamità



Zugno



Diamante



Girasole



Kairo



Granchio



Drago



Icaro



Disgrazia



Forno



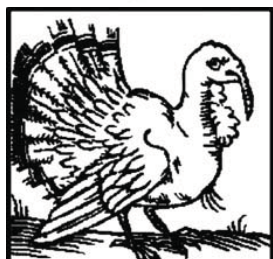
Gondola



Pavone



Facchino



Gallo



Colombo



Ippogrifo



Elefante



Leone



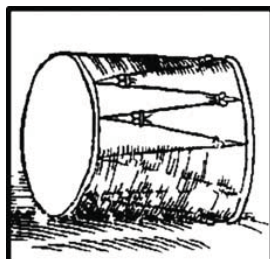
Bullo



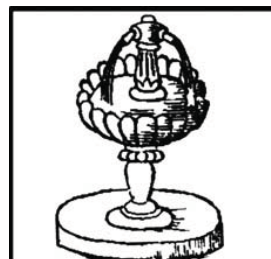
Edificio



Fato



Tamburo



Fontana



Fragilità



Salamandra



Nembrot



Donnola



Este



Industriosità



Giunone



Chiromanzia



Ingegnere

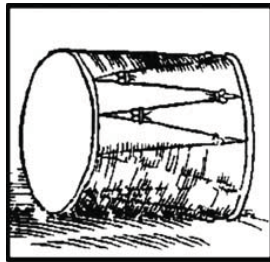


Lumaca

B



Edificio



Tamburo



Bullo



Fato



Donnola



Este



Industriosità



Giunone



Fontana



Nembrot



Salamandra



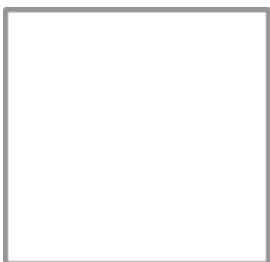
Fragilità



Chiromanzia



Ingegnere



Lumaca

C



Este



Chiromanzia



Facchino



Lumaca





Nenia



Ingegnere



D



Chiromanzia



Donnola



Elefante



Industriosità





Fienile

--	--	--	--



Este

--	--	--	--

--

--	--	--	--



Dicembre

--	--	--	--



Giunone

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

E



Este



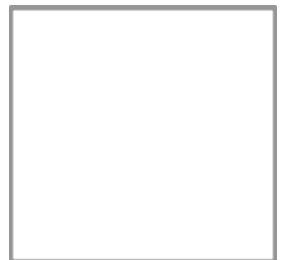
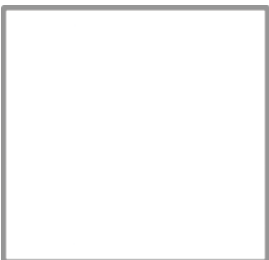
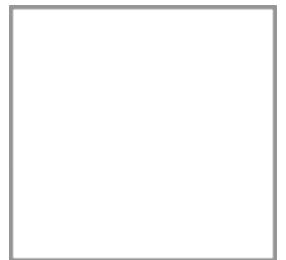
Bullo



Facchino



Fato





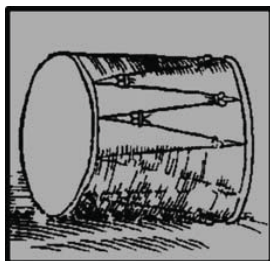
Gemelli



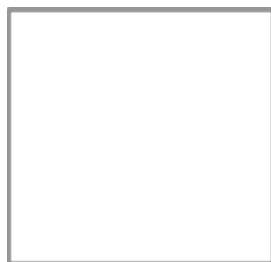
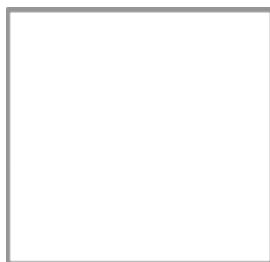
Edificio



Dante



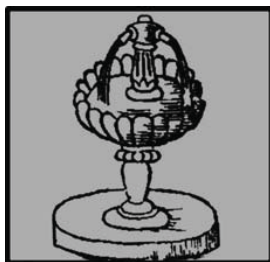
Tamburo



F



Donnola



Fontana



Gallo



Salamandra





Eliade



Fragilità



Honore



Nembrot



G



Kairo



Drago



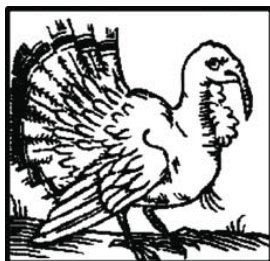
Granchio



Girasole



Lumaca



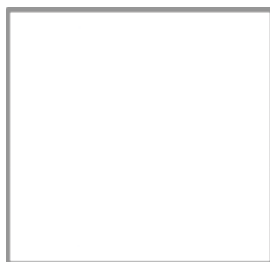
Gallo



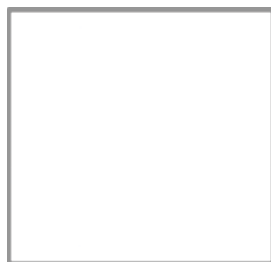
Colombo



Pavone



Facchino





Icaro



Forno



Gondola



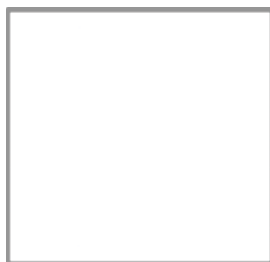
Disgrazia



Honore



Ippogrifo



Leone



Elefante

H



Caronte



Elefante



Disgrazia



Leone

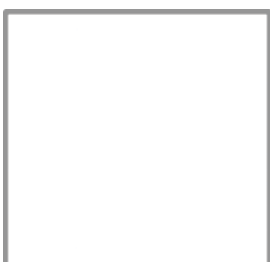
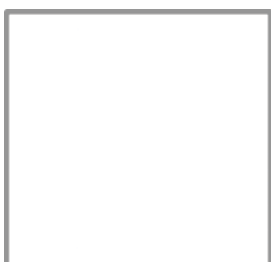




Este



Ippogrifo



I



Facchino



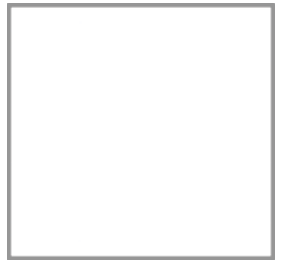
Icaro



Donnola



Forno





Giglio



Disgrazia



Honore



Gondola



K



Forno



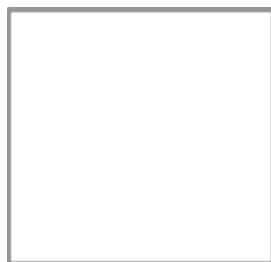
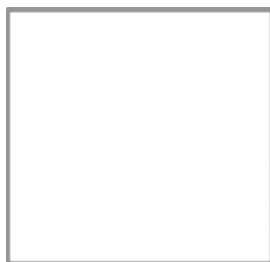
Girasole



Donnola



Granchio





Gemelli



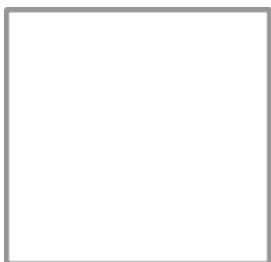
Kairo



Cerbero



Drago



L



Eliade



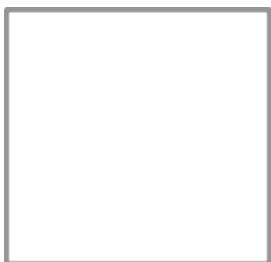
Pavone



Granchio



Gallo





Diamante



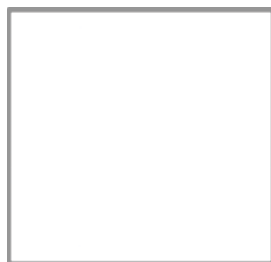
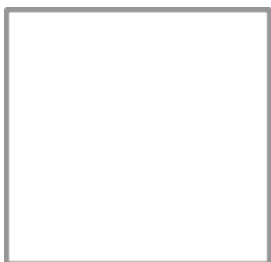
Facchino



Fortezza



Colombo



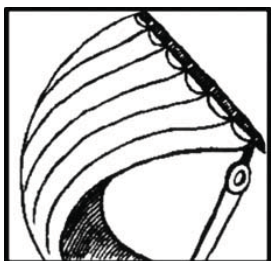
M



Nenia



Fortezza



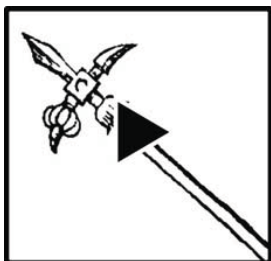
Vela



Malinconia



Honore



Picca



Dante



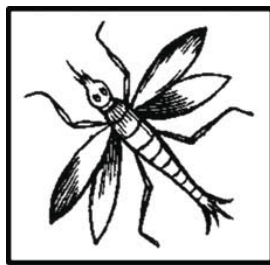
Bradamante



Dicembre



Orto



Farfalla



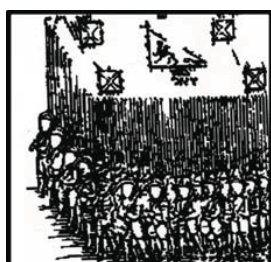
Cerberus



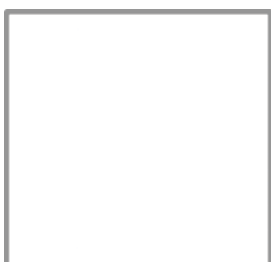
Ebreo



Quaglia



Esercito



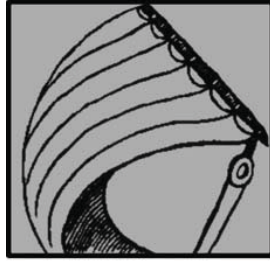
Destino



N



Drago



Vela



Giunone



Fortezza





Farfalla



Malinconia



Caronte



Honore



O



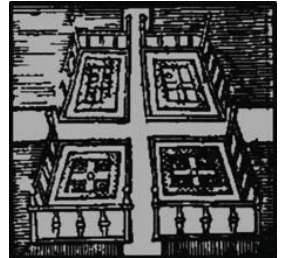
Bradamante



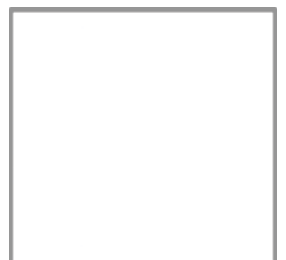
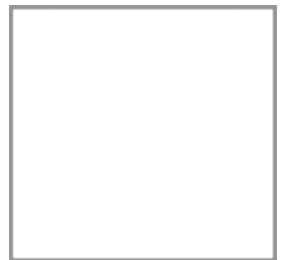
Cerbero



Eliade



Orto





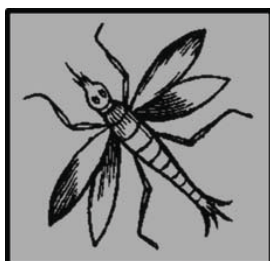
Gondola



Ebreo



Donnola



Farfalla



P



Destino



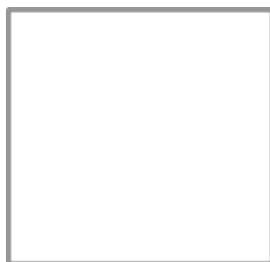
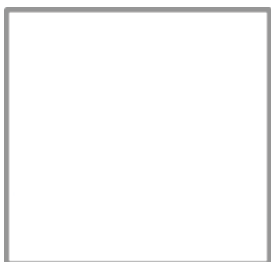
Bradamante



Fienile

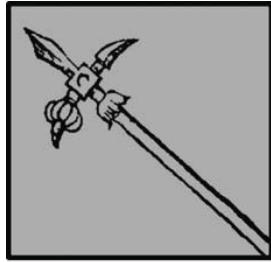


Dicembre





Colombo



Picca



Este



Dante



Q



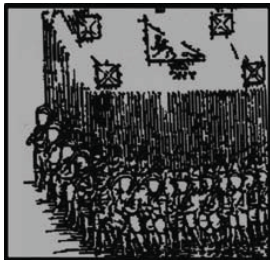
Granchio



Destino



Bullo



Esercito





Furto

--	--	--	--



Quaglia

--	--	--	--

--

--	--	--	--

--

--	--	--	--

--

--	--	--	--

--

--	--	--	--

R



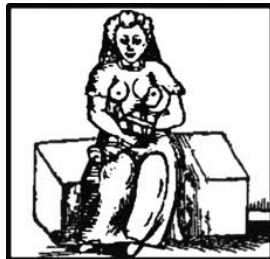
Salamandra



Omicidio



Rinaldo



Nenia



Caronte



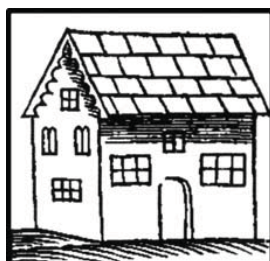
Vergine



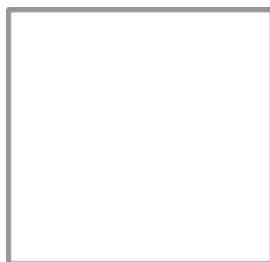
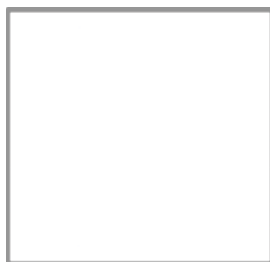
Ira



Eliade



Fienile





Temperanza



Furto



Gemelli



Giglio



Zugno



Calamità



Diamante



S



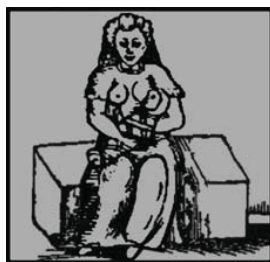
Fienile



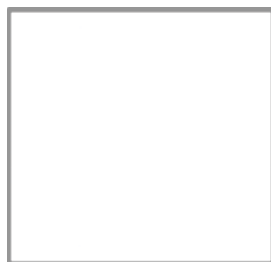
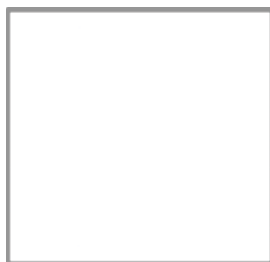
Omicidio



Gallo

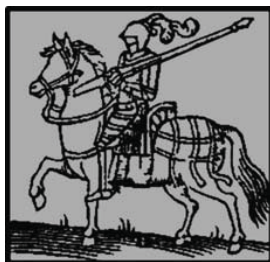


Nenia





Donnola



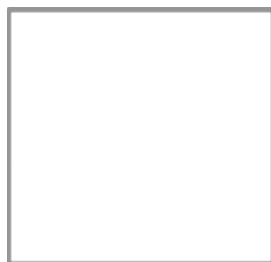
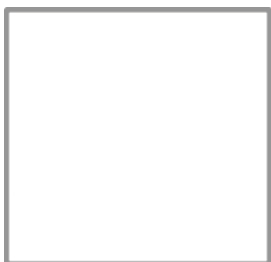
Rinaldo



Ebreo



Caronte



T



Calamità



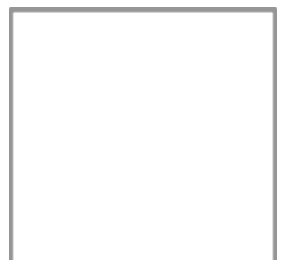
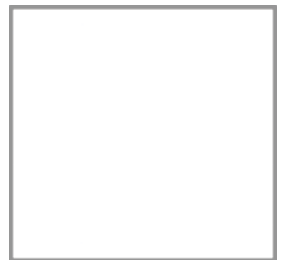
Furto



Esercito



Gemelli





Donnola



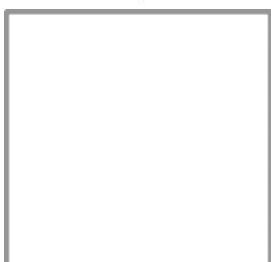
Temperanza



Fortezza



Giglio



V



Bullo



Ira



Icaro



Fienile





Giunone



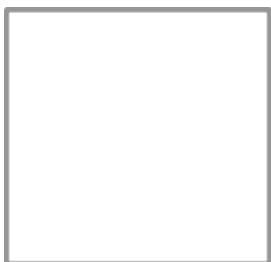
Eliade



Destino



Vergine



Z



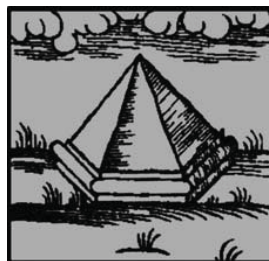
Chiromanzia



Calamità



Elefante



Diamante

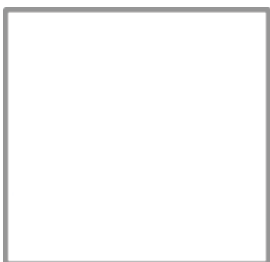




Ira



Zugno



Come indovinare un numero pensato

Le tavole A, M, S e Z riportano sotto le figure alcuni numeri che consentono di presentare un secondo gioco di lettura del pensiero e costituiscono l'ampliamento dell'edizione inglese rispetto alla prima italiana. Chiedi a qualcuno di pensare un numero da 1 a 60 e di cercare l'immagine corrispondente sulla tavola A. Sfoglia il libro fino alla tavola M e invitalo a ritrovare la stessa figura, tenendo a mente il numero corrispondente, che sarà diverso dal primo. Apri il libro alla tavola S e chiedigli di cercare il numero trovato sulla tavola M, tenendo a mente la figura cui corrisponde, che sarà diversa dalla immagine della tavola A. Infine, chiedigli di cercare la figura trovata sulla tavola M tra le immagini della tavola Z, e di dirti il numero corrispondente. Ti sarà sufficiente sottrarre 6 per risalire al numero pensato all'inizio.

Per riportare lo stesso esempio citato da Andrea Ghisi, supponi che venga pensato il numero 40 che compare sotto l'immagine dell'Honore. Cerca la stessa immagine sulla tavola M e vedrai che qui è contrassegnata dal numero 52. Cerca questo numero sulla tavola S e lo troverai sotto la Fortezza. La stessa figura corrisponde, sulla tavola Z, al numero 46 da cui, sottraendo 6, si ottiene 40, il numero pensato.

La struttura numerica del *Laberinto*

Il percorso da seguire per indovinare il numero è volutamente tortuoso per confondere le idee, ma è possibile dipanarlo per riconoscervi tre semplici passaggi. Sulla tavola A sono riportati i numeri da 1 a 60, ciascuno associato a una figura diversa. Sulla tavola M ogni figura riporta un numero superiore di 12 unità rispetto alla tavola A. Dunque il *Diamante*, che sulla tavola A corrisponde al numero 1, sulla tavola M ha il numero 13 ($= 1 + 12$). Ciò vale per tutte le figure, fino all'*Esercito*, che sulla tavola A corrisponde al 60 e che sulla tavola M ha il numero 72. La

tavola M riporta, dunque, tutti i numeri da 13 a 72.

Una volta che si sia pensato il numero N, l'operazione di trovare la figura corrispondente sulla tavola A e poi cercare la stessa sulla tavola M corrisponde all'eseguire l'operazione $N + 12$.

Se infatti si pensa al numero 1, dapprima si scopre che corrisponde al *Diamante*, poi la stessa figura si cerca sulla tavola M e qui si individua il nuovo numero cui corrisponde, che è il 13.

Ecco l'elenco dei numeri corrispondenti a ciascuna figura sulle tavole A e M:

	A	M		A	M		A	M
Diamante	1	13	Ira	21	33	Facchino	41	53
Gemelli	2	14	Bradamante	22	34	Nembrot	42	54
Cerbero	3	15	Bullo	23	35	Ingegnere	43	55
Orto	4	16	Fortezza	24	36	Fienile	44	56
Donnola	5	17	Dicembre	25	37	Temperanza	45	57
Girasole	6	18	Rinaldo	26	38	Ippogrifo	46	58
Industriosità	7	19	Disgrazia	27	39	Gondola	47	59
Ebreo	8	20	Dante	28	40	Destino	48	60
Fato	9	21	Granchio	29	41	Fragilità	49	61
Vela	10	22	Nenia	30	42	Malinconia	50	62
Giglio	11	23	Calamità	31	43	Edificio	51	63
Furto	12	24	Picca	32	44	Elefante	52	64
Farfalla	13	25	Kairo	33	45	Leone	53	65
Tamburo	14	26	Giunone	34	46	Quaglia	54	66
Este	15	27	Colombo	35	47	Salamandra	55	67
Vergine	16	28	Fontana	36	48	Chiromanzia	56	68
Drago	17	29	Omicidio	37	49	Lumaca	57	69
Pavone	18	30	Forno	38	50	Zugno	58	70
Gallo	19	31	Eliade	39	51	Caronte	59	71
Icaro	20	32	Honore	40	52	Esercito	60	72

Il passaggio dalla tavola M alla tavola successiva serve solo a confondere le idee: anche sulla tavola S compaiono i numeri da 13 a 72, ma le figure corrispondenti sono diverse. La persona coinvolta nel gioco deve limitarsi a cercare la figura corrispondente allo stesso numero, immagine

che dovrà in seguito individuare sulla tavola Z. In quest'ultima tavola, ogni figura riporta un numero inferiore di 6 unità rispetto alla tavola S.

Riassumendo, passando dalla tavola A alla tavola M il numero N è diventato N+12. Nel passaggio dalla tavola M alla tavola S è cambiata solo la figura di riferimento, ma non il numero. Nell'ultimo passaggio dalla tavola S alla tavola Z il numero si è ridotto di 6 unità, diventando così N+6. A questo punto è sufficiente sottrarre 6 per risalire al numero iniziale. Ecco l'elenco dei numeri corrispondenti a ciascuna figura sulle tavole S e Z:

	S	Z		S	Z		S	Z
Rinaldo	13	7	Giglio	33	27	Gallo	53	47
Ira	14	8	Farfalla	34	28	Lumaca	54	48
Ebreo	15	9	Edificio	35	29	Giunone	55	49
Fienile	16	10	Cerbero	36	30	Vergine	56	50
Nembrot	17	11	Bradamante	37	31	Gemelli	57	51
Kairo	18	12	Omicidio	38	32	Facchino	58	52
Donnola	19	13	Leone	39	33	Elefante	59	53
Orto	20	14	Esercito	40	34	Quaglia	60	54
Bullo	21	15	Drago	41	35	Ingegnere	61	55
Honore	22	16	Caronte	42	36	Vela	62	56
Eliade	23	17	Zugno	43	37	Fontana	63	57
Temperanza	24	18	Dicembre	44	38	Colombo	64	58
Picca	25	19	Granchio	45	39	Icaro	65	59
Fato	26	20	Este	46	40	Malinconia	66	60
Salamandra	27	21	Ippogrifo	47	41	Fragilità	67	61
Calamità	28	22	Tamburo	48	42	Industriosità	68	62
Pavone	29	23	Nenia	49	43	Dante	69	63
Forno	30	24	Gondola	50	44	Diamante	70	64
Girasole	31	25	Chiromanzia	51	45	Furto	71	65
Disgrazia	32	26	Fortezza	52	46	Destino	72	66

Tornando all'esempio del *Diamante*, sulla tavola M si era pervenuti al numero 13. Questo corrisponde, sulla tavola S, a *Rinaldo*, che sulla tavola Z riporta il numero 7. Sottraendogli 6 si ottiene 1, che è proprio il numero pensato.

L'intero percorso dal numero pensato a quello che si trova sulla tavola Z è dunque del tutto forzato:

TAVOLA A - Il numero N è convertito nella figura A_N .

TAVOLA M - La figura A_N è convertita nel numero $N+12$.

TAVOLA S - Il numero $N+12$ è convertito nella figura S_{N+12} .

TAVOLA Z - La figura S_{N+12} è convertita nel numero $N+6$.

Ecco i 60 possibili percorsi numerici attraverso le quattro tavole del *Laberinto*:

Tavola M					Tavola Z				
Tavola A			Tavola S		Tavola A			Tavola S	
N	A_N	N+12	S_{N+12}	N+6	N	A_N	N+12	S_{N+12}	N+6
1	<i>Diamante</i>	13	<i>Rinaldo</i>	7	31	<i>Calamità</i>	43	<i>Zugno</i>	37
2	<i>Gemelli</i>	14	<i>Ira</i>	8	32	<i>Picca</i>	44	<i>Dicembre</i>	38
3	<i>Cerbero</i>	15	<i>Ebreo</i>	9	33	<i>Kairo</i>	45	<i>Granchio</i>	39
4	<i>Orto</i>	16	<i>Fienile</i>	10	34	<i>Giunone</i>	46	<i>Este</i>	40
5	<i>Donnola</i>	17	<i>Nembrot</i>	11	35	<i>Colombo</i>	47	<i>Ippogrifo</i>	41
6	<i>Girasole</i>	18	<i>Kairo</i>	12	36	<i>Fontana</i>	48	<i>Tamburo</i>	42
7	<i>Industriosità</i>	19	<i>Donnola</i>	13	37	<i>Omicidio</i>	49	<i>Nenia</i>	43
8	<i>Ebreo</i>	20	<i>Orto</i>	14	38	<i>Forno</i>	50	<i>Gondola</i>	44
9	<i>Fato</i>	21	<i>Bullo</i>	15	39	<i>Eliade</i>	51	<i>Chiromanzia</i>	45
10	<i>Vela</i>	22	<i>Honore</i>	16	40	<i>Honore</i>	52	<i>Fortezza</i>	46
11	<i>Giglio</i>	23	<i>Eliade</i>	17	41	<i>Facchino</i>	53	<i>Gallo</i>	47
12	<i>Furto</i>	24	<i>Temperanza</i>	18	42	<i>Nembrot</i>	54	<i>Lumaca</i>	48
13	<i>Farfalla</i>	25	<i>Picca</i>	19	43	<i>Ingegnere</i>	55	<i>Giunone</i>	49
14	<i>Tamburo</i>	26	<i>Fato</i>	20	44	<i>Fienile</i>	56	<i>Vergine</i>	50
15	<i>Este</i>	27	<i>Salamandra</i>	21	45	<i>Temperanza</i>	57	<i>Gemelli</i>	51
16	<i>Vergine</i>	28	<i>Calamità</i>	22	46	<i>Ippogrifo</i>	58	<i>Facchino</i>	52
17	<i>Drago</i>	29	<i>Pavone</i>	23	47	<i>Gondola</i>	59	<i>Elefante</i>	53
18	<i>Pavone</i>	30	<i>Forno</i>	24	48	<i>Destino</i>	60	<i>Quaglia</i>	54
19	<i>Gallo</i>	31	<i>Girasole</i>	25	49	<i>Fragilità</i>	61	<i>Ingegnere</i>	55
20	<i>Icaro</i>	32	<i>Disgrazia</i>	26	50	<i>Malinconia</i>	62	<i>Vela</i>	56
21	<i>Ira</i>	33	<i>Giglio</i>	27	51	<i>Edificio</i>	63	<i>Fontana</i>	57
22	<i>Bradamante</i>	34	<i>Farfalla</i>	28	52	<i>Elefante</i>	64	<i>Colombo</i>	58
23	<i>Bullo</i>	35	<i>Edificio</i>	29	53	<i>Leone</i>	65	<i>Icaro</i>	59
24	<i>Fortezza</i>	36	<i>Cerbero</i>	30	54	<i>Quaglia</i>	66	<i>Malinconia</i>	60
25	<i>Dicembre</i>	37	<i>Bradamante</i>	31	55	<i>Salamandra</i>	67	<i>Fragilità</i>	61
26	<i>Rinaldo</i>	38	<i>Omicidio</i>	32	56	<i>Chiromanzia</i>	68	<i>Industriosità</i>	62
27	<i>Disgrazia</i>	39	<i>Leone</i>	33	57	<i>Lumaca</i>	69	<i>Dante</i>	63
28	<i>Dante</i>	40	<i>Esercito</i>	34	58	<i>Zugno</i>	70	<i>Diamante</i>	64
29	<i>Granchio</i>	41	<i>Drago</i>	35	59	<i>Caronte</i>	71	<i>Furto</i>	65
30	<i>Nenia</i>	42	<i>Caronte</i>	36	60	<i>Esercito</i>	72	<i>Destino</i>	66

Per leggere correttamente la tabella, consideriamo come esempio l'ultima riga. Se si pensa al numero 60, questo si trova accanto all'*Esercito* sulla tavola A. Sulla tavola M l'*Esercito* corrisponde al numero 72, che sulla tavola S contraddistingue il *Destino*. Quest'ultimo riporta il numero 66 sulla tavola Z, e sottraendo 6 si ritorna al numero pensato all'inizio.

Prima del *Laberinto*

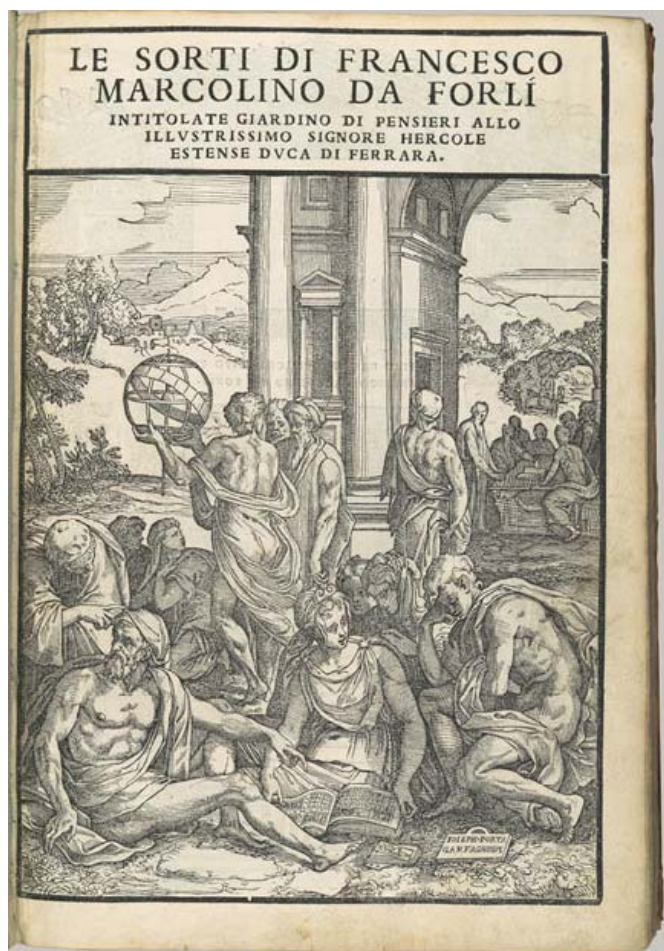
L'opera di Ghisi risulta il primo esempio noto di ipertesto a sfondo illusionistico, ma si ha notizia di testi a lettura non lineare risalenti a oltre un secolo prima; uno dei primi è il *Libro delle Sorti* del perugino Lorenzo Spirito Gualtieri (1426-1496), che lo ultimò nel 1482 per la famiglia nobile dei Braccio da Montone. Il manoscritto, conservato presso la Biblioteca Nazionale Marciana di Venezia (20), diede il via a un vero e proprio

genere: i “libri delle sorti” si moltiplicarono in Italia e all'estero, con decine di edizioni a stampa. Si trattava di un testo oracolare, in grado di rispondere a domande sul futuro o fornire consigli di natura filosofica. Il percorso attraverso le sue pagine era definito dal lancio di tre dadi. A seconda del risultato ottenuto si doveva proseguire la lettura nell'una o nell'altra pagina, per ad arrivare ad alcuni versi che costituivano il responso finale.



Una pagina del
Libro delle Sorti (1482)

Nel 1540 l'editore Francesco Marcolini pubblicò a Forlì *Le sorti intitolate giardino d'i pensieri* (21): in questo caso per “navigare” attraverso le pagine del libro era necessario munirsi di un mazzo di 36 carte italiane, che comprendevano gli assi, i 2, le carte dal 7 al 10 e le tre figure (fante, cavallo e re). Corredato da cento minuziose incisioni, realizzate da un numero imprecisato di artisti di cui è rimasto solo il nome di Giuseppe Porta (1520-1575), il libro si chiudeva con 2250 terzine scritte da Lodovico Dolce (1508-1568).



Frontespizio de *Le sorti intitolate giardino di pensieri* (1540)

Dopo il *Laberinto*

Nel 1613, appena 6 anni dopo la prima edizione del *Laberinto* di Andrea Ghisi, il visconte Francesco Gattici pubblicò *La Zecca Aritmetica con mirabile secreto* presso la tipografia di Giacomo Sarzina a Venezia (22). Il libro riprendeva in tutto e per tutto la struttura del *Laberinto*, con significative differenze. La stampa del libro di Gattici aveva certamente costi più contenuti rispetto a quello di Ghisi, perché non vi compariva alcuna figura: i 1260 riquadri si limitavano a riportare una serie di parole. Il frontespizio specificava le sue possibilità: *La Zecca aritmetica nella quale con secreto mirabile, et artificioso, e con facilità grandissima s'insegna per mezzo de numeri cavandosi alcuno di borsa un denaro, ad indovinare infallibilmente, di che*

Italiani. 13		Banchero Primo. 6		Asia. 7	
CESENNÀ.	FORLÌ.	SCIENÀ.	LUCCA.	VERCELLI.	
Philippo d'Argento.	Doppia di Modena.	Mezza Doppia di Genoa d'Argento.	Paolo Papale.	Mezzo Gabelone Bolognese.	
MATHEO.	MAXIMILIANO.	ALBERTO.	CHRISTOFORO.	FERRANDO.	
PARMA.	FANO.	MADRID.	CASALE.	PARIGI.	
Cecchino.	Ducatoe di Steffano.	Ducatoe del Tassarolo.	Gazetta.	Fiorino Qual si Voglia.	
LODOVICO.	STEFFANO.	ALFONSO.	IOSEPHO.	GIOANNI.	
CRACCOVIA.	IMOLA.	RAVENNA.	ROMA.	TURINO.	
Bolognino.	Ducatoe di Piacenza.	Barbarina Mantovana.	Ducatoe Fiorentino.	Ongaro d'Ongaria Qual si Voglia.	
ALESSANDRO.	NICOLO.	MARCO.	CESARE.	POMPONIO.	
Francesi. 15		Banchero Secondo. 6		Affrica. 15	
TRENTO.	CREMONA.	ASTI.	ZARA.	FERMO.	
Croato d'Oro Portoghese.	Doppia di Fiorenza.	Doppia di Mantova.	Ducatoe di Savoia.	Quarto di Doppia d'Argento di Genoa.	
ANIBALLO.	FABIO.	GIO. ANDREA.	FELICE.	AGOSTINO.	
BOLOGNA.	PESARO.	MACERATA.	LIGORNO.	ANCONA.	
Ongaro d'Italia.	Iustina Mantovana.	Tolero Qual si Voglia.	Balocco.	Cavalotto Genovese.	
GIULIO.	DIONISIO.	BENEDETTO.	GIO. BATTISTA.	PHILIPPO.	
NAPOLI.	ANVERSA.	FIORENZA.	VICENZA.	REGGIO.	
Ducatoe Venetiano.	Iustina Modonese.	Lira Milanese.	Mezzo Ducatoe Qual si Voglia.	Doppia di Genoa d'Argento.	
OTTAVIO.	GIULIO CESARE.	VICENZO.	INNOCENZO.	PIETRO.	

Particolare della tavola XII
de *La Zecca Aritmetica* (1613)

Valluta, di che Metallo, di che Stampa, & Signore sia cotal danaro. Il giocatore poteva, infatti, essere coinvolto in tre distinti giochi di lettura del pensiero, e il libro consentiva di indovinare una città, una moneta o un nome di persona.

Ognuno dei 60 elementi che si ripetevano per 21 volte presentavano il nome di una città in alto, il nome di una moneta al centro e un nome di persona in basso. Come nel *Laberinto*, le tavole erano suddivise in 4 riquadri, cui però erano attribuiti dei nomi: se si giocava

con le città, a ogni riquadro corrispondeva una popolazione europea sotto il cui dominio si trovava la città stessa (Italiani, Francesi, Spagnoli e Tedeschi); se si giocava con le monete, i riquadri corrispondevano a quattro diversi banchieri, che in quel momento possedevano le stesse monete; se infine si giocava con i nomi di persona, i riquadri corrispondevano a quattro continenti (Asia, Africa, Europa e Nuovo Mondo), a indicare dove si trovasse la persona corrispondente. Se dunque si giocava con le città e qualcuno pensava a Ravenna, la domanda da porre non era “In quale riquadro si trova la città che stai pensando?” bensì “Quale popolo sta dominando la città che stai pensando?”. Sulla tavola 12, ad esempio, Ravenna si trovava nel riquadro degli Italiani, e dunque si poteva rispondere: “È sotto il dominio degli Italiani”. Se invece si giocava con i nomi di persona, alla tavola 12 si sarebbe detto che Pietro si trovava in Africa, invece di

dire che si trovava sul quarto riquadro.

Il tentativo di rendere più “significativa” la domanda da porre, rispetto a quella cui costringeva il *Laberinto* originale, testimonia un pensiero illusionistico molto sofisticato da parte di chi aveva rielaborato l’idea di Andrea Ghisi. Inoltre, l’introduzione di tre linee di gioco distinte nello stesso libro costituisce un notevole ampliamento rispetto all’edizione di Ghisi del 1607.

Per contro, *La Zecca Aritmetica* era meno sottile nel metodo per saltare da una tavola all’altra: mentre il *Laberinto* si basava sulla lettera iniziale della prima figura di ogni riquadro, nella *Zecca* ogni elemento era sovrastato da un numero il cui ruolo era incomprensibile per il giocatore; il numero sulla prima figura del riquadro scelto indicava la tavola successiva nel percorso attraverso il libro. Poiché la presenza di tali numeri non era in alcun modo giustificata, questo rendeva meno elegante il meccanismo di passaggio da una tavola all’altra.

In un suo appunto, Massimo Rizzardini scrive che

fra Cinquecento e Seicenti i libri/gioco, sebbene non numerosi, non sono da considerarsi casi isolati nella vasta produzione editoriale dell’epoca. (23)

Per il piacere degli appassionati, possiamo aspettarci che nuovi libri di questo tipo verranno alla luce nei prossimi anni.

Note

(1) Carlo de Franceschi, “Il ramo istriano della famiglia Bembo” in *Atti e memorie della Società istriana di archeologia e storia patria*, Volume 61, 1961, pp.99-122.

(2) ASV, Senato Mar, Registro 75 (1617), carte 190 t.°, pubblicato in “Senato Mare - Cose dell’Istria [continuazione]” (1897). *Atti e memorie della Società Istriana di Archeologia e Storia Patria* 12 (3-4), 397-454 (infra, p. 441).

(3) Giacinto Manuppella (ed.), *Estevao Rodrigues de Castro. Obras Poéticas em portugues, castelhano, latim, italiano*, Por Ordem da Universidade, Coimbra 1967, p.598.

(4) *Catalogue des livres de la bibliothèque de feu monseigneur le maréchal duc d’Estrées*, Volume 1, Jacques Guerin, Parigi 1740, p.278.

(5) *Bibliotheca Stoschiana sive Catalogus selectissimorum librorum quos collegerat Philippus*

liber baro de Stosch, Firenze 1759, p.213.

(6) *Bibliothecae Thomasiae sive locupletissimi thesauri ex omni scientia librorum praestantissimorum rarissimorumque quos olim possedit vir illustris Gottofredus Thomasius*, Volume 3, W. Schwarzkopf, Norimberga 1769, p.172.

(7) *Catalogue des livres de la bibliotheque de feu M. le Duc de la Valliere*, Volume 2, Nyon, Parigi 1784, p.495.

(8) Leopoldo Cicognara, *Memorie spettanti alla storia della calcografia*, 1831, p.172.

(9) Romain Merlin, "Les cartes a jouer" in *Revue universelle des arts* V, 1857, pp.97-128 (infra: 104, 105).

(10) Romain Merlin, *Origine des cartes a jouer. Recherches nouvelles sur les naibis, les tarots et sur les autres espèces de cartes*, Parigi (presso l'autore), 1869, p.46.

(11) Robert M. Burch e William Gamble, *Colour printing and colour printers*, Baker and Taylor 1911, p.42.

(12) Frank Percy Wilson, "A Supplement to Toynbee's Dante in English Literature" in *Italian studies*, Society for Italian Studies, Volume 3, 1946, pp.50-64.

(13) Jochen Becker, "Plaatjes en praatjes: emblemata, gespreksspelen, conversatie en kunstgekleets" in *De zeventiende eeuw*, Volume 15, Verloren, Hilversum 1999, pp.118-130.

(14) Nadya Chishty-Mujahid, "An Examination of Andrea Ghisi's Venetian *Labyrinth* Game and its Hermetic Predecessor, the Mantegna tarocchi", relazione tenuta il 9 aprile 2010 in occasione dell'*Annual Meeting* della *Renaissance Society of America*.

(15) Max Maven, "Book Tests - The History", *Magicseen*, n. 11, novembre 2006.

(16) Comunicazione privata all'autore.

(17) <http://forum.tarothistory.com/viewtopic.php?p=4659#p4659>

(18) Codice Vaticano Latino 3129, pp.220r e 220v (ora in Dario Bressanini e Silvia Toniato, *I giochi matematici di Fra' Luca Pacioli*, Edizioni Dedalo, Bari 2011, pp.60-68). L'effetto è ripreso nel capitolo 69 del *De Viribus Quantitatis* (ora in Luca Pacioli, *De Viribus Quantitatis*, trascrizione di Maria Garlaschi Peirani dal codice n. 250 della Biblioteca Universitaria di Bologna, Ente Raccolta Vinciana, Milano 1997, pp.161-162). Il principio compare anche nella raccolta di Claude Gaspar Bachet, *Problemes plaisans, qui se font par nombres*, Pierre Rigaud, Lyon 1624 (I ed. 161-2), pp.152-154 (problema 19).

(19) Adam McLean, "Labarinto and the Tarrochi of Mantegna" in <http://www.levity.com/alchemy/labarinto.html>

(20) Silvia Urbini, *Il Libro delle Sorti di Lorenzo Spirito Gualtieri*, Franco Cosimo Panini, Modena 2006.

(21) Francesco Marcolino, *Le sorti intitolate giardino d'i pensieri*, Fondazione Benetton Studi Ricerche & Viella, Treviso 2007.

(22) Francesco Gattici, *La Zecca aritmetica*, Lupetti, Milano 2008 (ed. a cura di Massimo Rizzardini).

(23) Francesco Gattici, *op. cit.*, seconda di copertina.



“Pensavo a un modo di orientarci nel labirinto. Non è semplice da realizzare... Ecco, Adso, useremo le scienze matematiche. Solo nelle scienze matematiche, come dice Averroè, si identificano le cose note per noi e quelle note in modo assoluto. Le conoscenze matematiche sono proposizioni costruite dal nostro intelletto in modo da funzionare sempre come vere, o perché sono innate o perché la matematica è stata inventata prima delle altre scienze. E la biblioteca è stata costruita da una mente umana che pensava in modo matematico, perché senza matematica non fai labirinti.”

—Umberto Eco, *Il Nome della Rosa* (1980)

*“...dissero i gran filosofi che la vita è un giuoco.
Me perché questi hanno filosofato con senso morale,
io ho cercato di trovar una sorte di giuoco.”*

Andrea Ghisi, 24 giugno 1616



Herman Hugo S.J. (1588-1629)
Gottselige Begierde, Augusta, 1622