

Antiquariato da Lipsia

Franco Pratesi

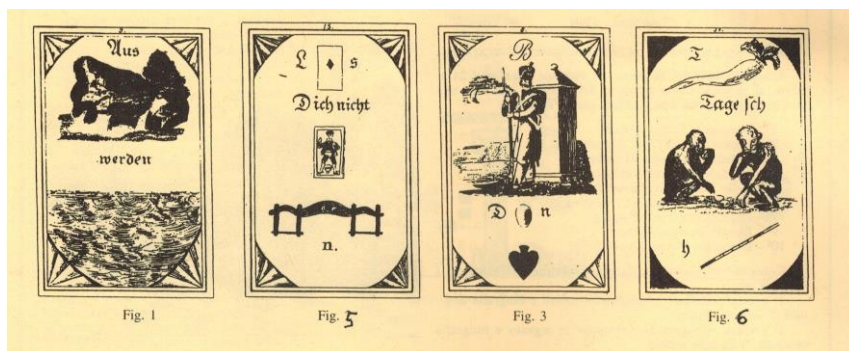
Ho potuto recentemente esaminare un insolito mazzo di carte da gioco; mi sembra che valga la pena di descriverlo ai lettori de «Il Leonardo», che non credo siano abituati a leggere le carte. Il mazzo in questione fu stampato la prima volta nel 1830 a cura di *Magazin für Industrie und Literatur*, a Lipsia. All'epoca Lipsia si avviava a sviluppare ulteriormente il suo ruolo di grande città, nota per l'attività industriale e fieristica, fino a diventare una fra le più evolute d'Europa; in particolare l'editoria, anche di alto livello accademico, fu probabilmente la prima al mondo per diversi decenni.

Le carte da gioco possono servire, di solito, sia per il gioco comune che per quello particolare della cartomanzia. Il mazzo di Lipsia, dal titolo *Orakelsprüche* o «detti dell'oracolo», è invece costituito da carte speciali e non sarebbe possibile usarlo per una comune partita. Mazzi del genere rappresentano una esigua minoranza; nonostante il titolo, questo non sembrerebbe però nato per la cartomanzia, almeno se si può credere alle «istruzioni per l'uso», ma per alcuni giochi da farsi in quelle scherzose riunioni della gioventù dei due sessi, condotte da un esperto, che finivano con pagamenti di pegni, penitenze, commenti ironici su detti proverbiali e sui loro temporanei destinatari.

Sono proprio i detti proverbiali ad interessarci perché su ognuna di queste carte è stampato un testo del genere. I detti e quindi le carte sono 36, come era comune per le carte tedesche; anche le dimensioni, 92x60 mm, rientrano nella norma. Il dettaglio del gioco poteva variare: si cercava di comprendere ed eventualmente seguire in qualche modo il messaggio, oppure si effettuavano le azioni corrispondenti alla carta toccata in sorte, indicate nelle istruzioni allegate al mazzo (rivolgere richieste che potevano risultare imbarazzanti, iniziare approcci galanti, sottoporsi a penitenze o pagare pegni, e così via).

Posso immaginare che quanto detto finora non sia stato sufficiente a richiamare l'attenzione dei lettori; ma chi si fosse appisolato, farà bene a stropicciarsi gli occhi: il proverbio stampato su ogni carta è in forma di rebus, o almeno di messaggio figurato! Ecco allora che il mazzo di

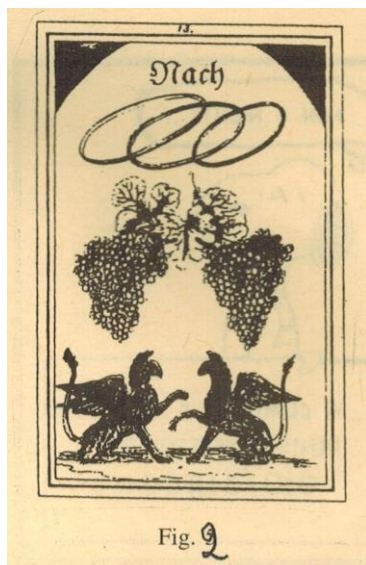
carte diventa di considerevole interesse. Infatti è qualcosa di più che una qualsiasi raccolta di 36 rebus di quel periodo; è un insieme omogeneo, che può darci un'idea complessiva e precisa della produzione del tempo e del livello compositivo standard e che ci fornisce, per via indipendente, una conferma della popolarità che i rebus ebbero all'epoca. Per l'uso di queste carte, non si può pensare ad uno strumento esoterico, noto solo al conduttore del gioco o al cartomante: al massimo con un po' di aiuto, anche il più ingenuo giocatore doveva poter «leggere» questi messaggi.



Non avendo una completa familiarità con la lingua non riesco di solito a cogliere il senso di questi rebus se non dopo averne letto le soluzioni, ma la cosa non è significativa, mi capita spesso anche con l'italiano. Lingua a parte, si può apprezzare il fatto che di regola si tratta di poche figure chiaramente delineate e intervallate dai caratteri gotici di qualche lettera o di intere parole. A volte i rebus tedeschi richiedono inserimenti e cancellazioni di lettere anche all'interno delle parole, ma qui si tratta di rebus che non sembrano sostanzialmente diversi da quelli composti nel secolo scorso in lingue diverse e, almeno così si dice, strutturalmente più adatte allo scopo.

Da un punto di vista tecnico si nota l'uso piuttosto frequente di figure che non rappresentano altro che l'oggetto esplicitamente presente nel testo. Questo che sarebbe un grave difetto secondo i nostri canoni risulta utile per rendere comprensibile la figura al di là della conoscenza linguistica. Un caso limite può essere considerato la Fig. 1. Sapendo che *Aus* significa «da» e che *werden* può essere tradotto con «diventano», o qui meglio «provengono» si giungerebbe al senso della soluzione *Aus Quellen werden Wellen*, «dalle sorgenti nascono onde», anche senza

conoscere le altre parole (poi magari bisognerebbe ritradurre il proverbio che non ha da noi un esatto equivalente; probabilmente qualcosa del tipo «non c'è fiamma senza fuoco»).



In realtà, si osserva da questo punto di vista una certa ambiguità, che non so quanto fosse voluta o semplicemente derivante dalla tecnica primitiva di composizione. Però a me non dispiace trovare qui una nuova sfida enigmistica: di fronte a qualsiasi figurina non si sa d'acchito se stia lì per rappresentare direttamente l'oggetto o per essere utilizzata alla nostra maniera, usando cioè il termine corrispondente per formare un altro «oggetto» per via lessicale. Così nella Fig. 2 si nota la preposizione «*nach*», tre cerchi, due grappoli e due grifoni. La soluzione è *Nach reifen Trauben greife*, cioè «Cogli i grappoli maturi». L'uva è lì, evidente. *Reifen* sono i cerchi, e anche l'aggettivo, plurale di *reif*; *Greife* sono i grifoni, scritti, maiuscola a parte, come l'imperativo di *greifen*, afferrare. Si osservano alcune figure particolarmente ricorrenti: per esempio, un uovo che sostituisce il dittongo *ei*, un asso delle carte da gioco per *as*. Non sorprenderà, vista la destinazione, se si incontrano piuttosto frequentemente figure di cuori e questo sia per loro intervento diretto nel messaggio che per inserire *herz* in una parola più lunga. Così, nella Fig. 3, si ha *Bewache Dein Herz!* «Sorveglia il tuo cuore», dove la sentinella *Wache* è inserita nel verbo con l'aiuto della lettera-sillaba

iniziale. Nella Fig. 4 c'è un repertorio di anatomia: due bracci e tre cuori: solo i due centrali sono «veri»: *Mit armen Herzen scherze nie!* «Non scherzare mai con i poveri cuori», dove si usa anche il doppio significato di *Arm* sostantivo per braccio e *arm* aggettivo per povero.

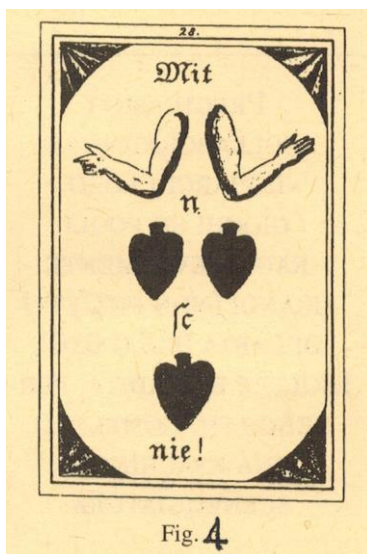


Fig. 4

Un'altra presenza nei rebus che risulta stimolante sono le carte da gioco, perché ci fanno entrare in una specie di gioco degli specchi: carte da gioco sulle quali sono raffigurati dei rebus in cui a loro volta compaiono delle carte da gioco; meno male che in queste ultime non sono raffigurati altri rebus e poi altre carte. In realtà l'uso è limitato al già visto *as* e al «fante», *Unter*, usato letteralmente per «sotto». Solo un esempio è la Fig. 5: *Lass Dich nicht unterjochen*: «non ti far soggiogare»; come la sentinella di prima, anche questo *Joche* o «giogo» è usato sì lessicalmente ma mantiene in pratica il proprio significato all'interno della parola derivata. Non si creda però di poter sempre indovinare qualcosa dalle figure senza conoscerne il termine linguistico corrispondente. L'ultima carta, Fig. 6, può esemplificare i vari casi in cui le figure non hanno direttamente niente a che vedere con il significato del messaggio: *Trübe Tage schaffen helle*, «Giorni cupi ne portano di luminosi», dove *Rübe* è la rapa, *Affen* le scimmie e *Elle* il cubito.

Dobbiamo riconoscere che questi rebus appaiono ben diversi da quelli pubblicati oggi sulle nostre riviste, ma non si sarebbe potuto pretendere diversamente. Una pretesa del genere si potrà eventualmente

avanzare per qualche composizione, in tedesco o in qualsiasi altra lingua, che sia di oggi... e non di antiquariato.