

Tutti i tarocchi a Bergamo

Riccardo Fedriga

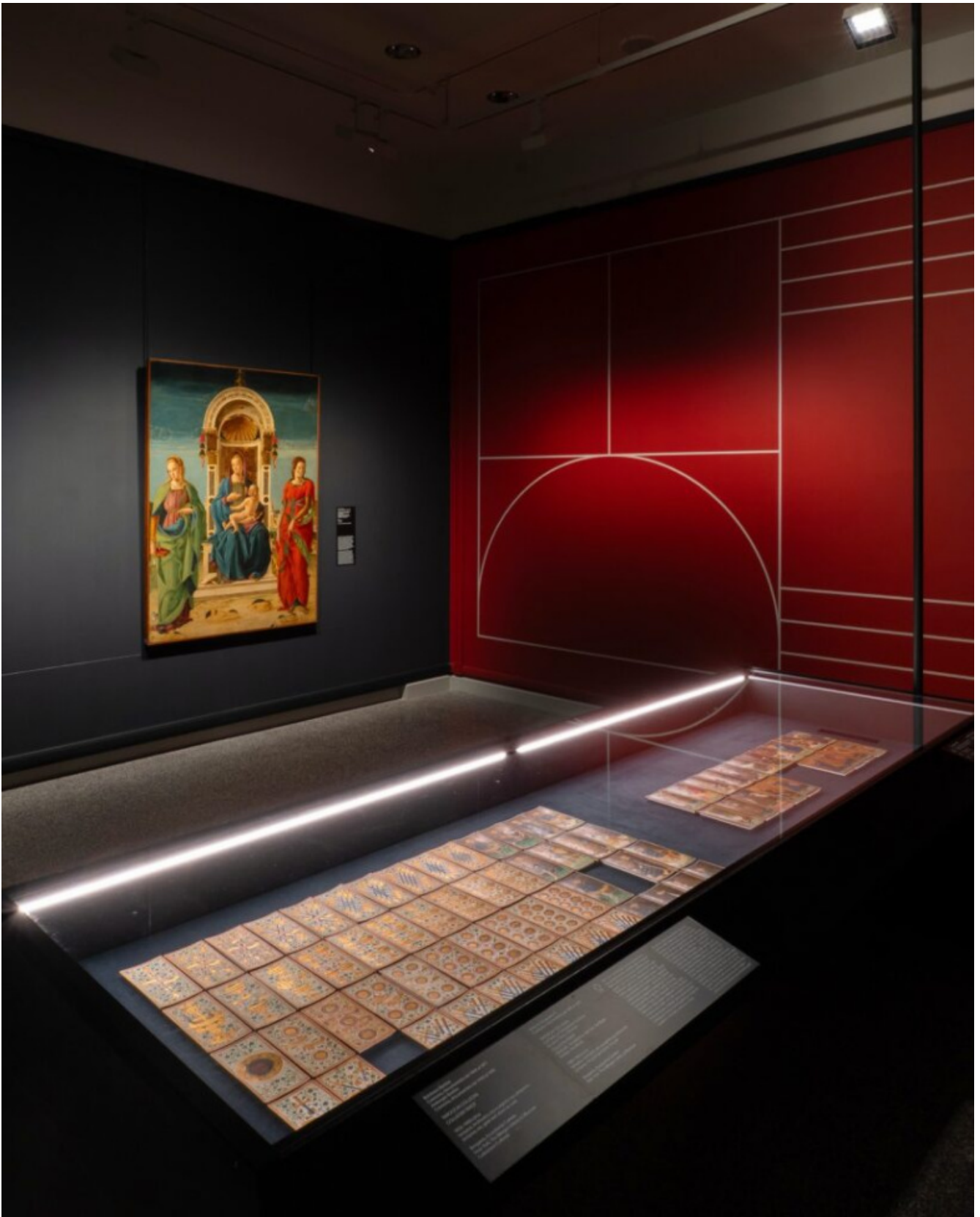
4 Aprile 2026

Metà del Quattrocento, Milano. In una sala di Palazzo Borromeo, dame e cavalieri siedono attorno a un tavolo e giocano a carte. Nell'affresco che li ritrae non c'è alcuna aura iniziatica, nessun segreto custodito: solo il tempo sospeso di una partita, il gesto e la concentrazione leggera di chi osserva e dispone le carte sul piano. I tarocchi — o qualcosa che già molto vi somiglia — non sono ancora un enigma da decifrare né un residuo da smascherare, ma un gioco di società, un dispositivo di relazione. Colpisce, in quell'affresco, la naturalezza. Le dame non interpretano un rito ma si divertono. Le carte non rivelano un destino ma segnano un tempo che non è quello del mercante, del guerriero o della chiesa ma quello di un gioco intellettuale. È forse da qui che conviene ripartire, da questa scena quieta e insieme densissima, per sottrarre i tarocchi alla doppia cattura che li tiene ancora fermi tra superstizione e ironia.

Il fatto è che quando si pronuncia la parola tarocchi, il pensiero corre quasi sempre in due direzioni opposte e speculari. Da una parte c'è il timore reverenziale per un oggetto immaginato come occulto, riservato a pochi iniziati, custodito da un sapere esoterico e da una liturgia di segni indecifrabili. Dall'altra il riflesso di diffidenza verso la cartomanzia da strada, la profezia a buon mercato, la consolazione rapida che conferma ciò che, in fondo, si sperava già di sentirsi dire. In entrambi i casi, però, il risultato non cambia: i tarocchi vengono allontanati. O troppo sacri, o troppo sospetti.

Ma proprio l'affresco dei Borromei lascia intravedere una terza via: quella che restituisce i tarocchi al loro statuto più concreto e insieme più enigmatico, quello di un gioco. Di un modo per dare forma al caos del possibile. Il divertimento nasce proprio dalla consapevolezza, ben ritratta nella calma compostezza delle dame, di governare una piccola cosmogonia privata. Forse è questa la forma d'arte più vicina all'*homo ludens* di cui scrive Johan Huizinga: un essere libero proprio perché è capace di giocare le sue carte sulla scena del mondo, combinando senza posa le figure del reale grazie al governo delle loro relazioni. Si capisce così

perché i tarocchi possono essere sottratti sia all'incenso dell'esoterismo sia al sorriso di sufficienza della cartomanzia. Non perché perdano la loro forza simbolica, ma perché la espongono, la distribuiscono nello spazio, la rendono percorribile. È così che, nel Novecento, si è potuto aggirare il luogo comune: non negando il loro fascino, ma rifiutando la falsa alternativa tra superstizione e derisione. Una prova? Tra le colline della Maremma, poco prima che il paesaggio si apra del tutto, accade qualcosa di simile a ciò che avviene con i tarocchi: non si entra subito ma ci si avvicina. La strada verso il *Giardino dei Tarocchi* di Niki de Saint Phalle (1998), a Garavicchio, nel territorio di Capalbio, non conduce a un monumento da contemplare a distanza, ma a una soglia che sposta lentamente lo sguardo. Prima ci sono la macchia, la terra chiara, il vento, una strada dritta verso lidi esclusivi; poi, quasi all'improvviso, si gira a destra ed ecco affiorare specchi, ceramiche, colori accesi, figure smisurate, come emerse insieme da un sogno infantile e da una cosmologia antica. Il giardino raccoglie ventidue sculture monumentali ispirate agli Arcani maggiori: non illustra i tarocchi ma li mette in relazione con lo spazio e li trasforma, così, in una esperienza ludica.



La splendida mostra [Tarocchi. Le origini, le carte, la fortuna](#), aperta all'Accademia Carrara di Bergamo (27 febbraio - 2 giugno 2026, a cura di Paolo Plebani), prova invece a ridurre questa distanza. Non per desacralizzarli banalmente, ma per restituirli a una storia più complessa: quella di un dispositivo figurativo e di una macchina simbolica che è, ed è stata, gioco, oggetto d'arte, congegno

combinatorio, repertorio narrativo, cimelio e sistema mnemonico — e solo più tardi anche strumento divinatorio. La prima evidenza, davanti a un mazzo di tarocchi, è numerica: una collezione chiusa: settantotto carte, non una di più, non una di meno. Ventidue Arcani maggiori, cinquantasei Arcani minori. Una totalità finita, quasi esemplare, che si offre come un piccolo cosmo ordinato. E tuttavia questa chiusura è solo l'inizio del problema, non la sua soluzione. Ben lo sapeva Italo Calvino quando riconobbe nelle carte immagini — proiettate su un futuro incerto — e un meccanismo capace di stabilizzarlo. Senza legame tra le figure, niente storie: solo combinazioni infinite e senza senso. Perché i tarocchi sono uno di quegli oggetti in cui il numero delimita, ma l'immagine eccede. Il mazzo è finito; le relazioni tra le carte no. Misurare questo scarto — tra figura e sfondo, tra elementi e relazioni — è la scommessa davanti a cui si trovò Calvino per la scrittura di quello che sarebbe stato *Il Castello dei destini incrociati* (1973). A suggerirgli una via fu, manco a dirlo, Ariosto con la sua sarabanda di personaggi che si rincorrono tra le cornici di stili e generi, veri padroni del gioco. Per narrare i tarocchi bisogna raccontare non tanto i personaggi, quanto le miniature entro cui si muovono, i trionfi, le carte, gli orditi dei destini. Soprattutto, i mazzi delle carte. Prima ancora che come proiezioni di speranze e azioni incrociate, le regole del gioco devono emergere dalle carte e dalla loro storia materiale: voltarsi una dopo l'altra, nello spazio della disposizione sul tavolo. Mettere al centro della narrazione le carte prima delle figure fu il colpo di genio di Calvino, anche grazie al lavoro sul mazzo visconteo con Franco Maria Ricci.

È nel gioco — inteso come insieme di regole e come piacere di riconoscerle in atto — che prendono forma le collezioni umanistiche e rinascimentali: i trionfi, gli studioli, le Wunderkammern, le ruote lulliane, i teatri della memoria, i mazzi di carte, i libri di emblemi. Non semplici raccolte, ma dispositivi che selezionano, ordinano e fanno emergere quelle relazioni inaspettate che producono l'allegria della mente. Nulla accomuna tutte queste manifestazioni del piacere di divertirsi. Scrive nei suoi *Emblemata* l'umanista Andrea Alciato (1492-1550): «Mentre i bambini si divertono con le nocchie e i giovani con i dadi, così giocare a carte riempie il tempo dei pigri. Nella stagione delle feste noi elaboriamo questi emblemi, fatti dalla nobile mano degli artigiani. Proprio come si aggiungono guarnizioni agli abiti e distintivi ai cappelli, così si addice a ognuno di noi scrivere segni muti. Anche se il supremo imperatore può darti preziose monete e finissimi oggetti antichi, io do a te, poeta a un altro poeta, doni di carta: prendi questi, Konrad, segno del mio amore».

In questi luoghi la collezione smette di essere un semplice insieme e diventa forma di pensiero. Da un lato è una struttura chiusa: si costituisce per selezione,

per limite, per inventario. Dall'altro, proprio perché composta di elementi discreti e riconoscibili, si apre a una proliferazione di rapporti, somiglianze, deviazioni, parentele. In questo senso i tarocchi sono una collezione esemplare: numericamente chiusa, iconograficamente aperta. Chiusa come una serie, aperta come un atlante pronto, come ben testimonia la mostra bergamasca, a dar vita, mazzo dopo mazzo, a famiglie di tarocchi e giochi di carte. Si potrebbe dire, forzando appena, che tra le immagini agisce qualcosa di simile alle "somiglianze di famiglia" di Wittgenstein: non un'essenza condivisa, ma una rete di affinità parziali e di richiami. E insieme qualcosa di warburghiano: le carte funzionano come tavole mobili, immagini che si attivano per accostamento o per montaggio. Non conta solo che cosa ogni figura rappresenti; conta anche la regola del buon vicino: dove si colloca, a fianco di chi si dispone e quali relazioni accende.

Per questo non è un caso che a queste immagini si possa associare un'ulteriore figura: il mandala. Nelle letture novecentesche dei tarocchi — da Carl Gustav Jung alle pratiche di Alejandro Jodorowsky — il mandala ritorna spesso. Nel senso più semplice, esso è una forma che tiene insieme una molteplicità attorno a un centro, rendendo visibile una totalità. Non è tanto un simbolo cui credere, quanto un gesto: disporre e accostare per leggere tutto insieme. Prima dell'interpretazione c'è sempre una configurazione. È lì che le immagini cominciano a emergere dalla cornice, che ogni dettaglio rimanda all'intero, e l'intero smette di essere la somma delle parti. Il tarocco, allora, non si lascia isolare: vive soltanto dentro la rete delle relazioni che lo attraversano. Questa totalità non è un sistema chiuso, nel senso di un codice definitivamente risolto. Ogni carta è un lemma, ma un lemma figurativo. Non sorprende che Calvino vi abbia riconosciuto una macchina narrativa: la loro forza non sta solo in ciò che mostrano, ma in ciò che permette loro di combinarsi.



[Tarocchi. Le origini, le carte, la fortuna](#)

La mostra bergamasca insiste su questa lunga durata: dalla nascita nelle corti rinascimentali alla diffusione europea, fino alla trasformazione in strumento divinatorio e alla reinvenzione artistica contemporanea. Ma ciò che colpisce, dai trionfi ai primi giochi, a tutte le famiglie di tarocchi che animano la geografia ludica dell'Europa dal XV secolo, è soprattutto la tenacia della forma: non come una rappresentazione calata dall'alto sul reale, ma come modo in cui i percorsi culturali tendono a disporsi. Cambiano gli usi, si alternano le credenze; restano modelli capaci di assorbire e rilanciare immaginari diversi, tenendo insieme —

senza mai risolverla — la tensione tra produzione di immagini e produzione dei contesti in cui quelle immagini trovano senso.

Ed è qui che la mostra della Carrara si rivela particolarmente persuasiva: non si limita a evocare i tarocchi come forma astratta o macchina simbolica, ma ne segue la consistenza materiale e storica. Le prime attestazioni del nuovo gioco compaiono tra Firenze, Ferrara e Bologna all'inizio degli anni Quaranta del Quattrocento, quando il nome in uso non è ancora "tarocchi" ma "trionfi". La più antica menzione nota è del 1440, a Firenze; seguono Ferrara nel 1442 e poi Bologna, mentre le testimonianze milanesi si addensano soprattutto dagli anni Cinquanta del Quattrocento. La documentazione non basta a stabilire un'unica patria dei tarocchi, ma è chiaro che Milano occupa fin dall'inizio una posizione centrale. A darle rilievo non è solo la passione di Filippo Maria Visconti per le carte, ricordata da Pier Candido Decembrio, ma anche il ruolo di Marziano da Tortona, autore di un trattato che descrive un gioco ideato per il duca intorno al 1415 e dipinto da Michelino da Besozzo. Non siamo ancora, in senso stretto, davanti ai tarocchi; e tuttavia quel mazzo — con i suoi semi animali e le carte superiori dedicate a divinità classiche — segna un passaggio decisivo: introduce accanto alle carte consuete una serie speciale di figure allegoriche. Più che un vero mazzo di tarocchi, è un precursore, e insieme il segno, di una competizione cortigiana nella creazione di mazzi lussuosi, destinati tanto al gioco quanto al prestigio.

Tra i mazzi superstiti, i più celebri e preziosi giunti fino a noi furono realizzati tra gli anni Quaranta e Cinquanta del Quattrocento per i Visconti e gli Sforza: il "Visconti di Modrone", il "Brambilla" e soprattutto il mazzo "Colleoni", oggi diviso tra Accademia Carrara, Morgan Library e una collezione privata e riunito per la mostra. Proprio quest'ultimo, con settantaquattro carte conservate, è il più completo delle collezioni e occupa perciò una posizione cruciale nella storia dei tarocchi quattrocenteschi. Più incompleti risultano invece gli altri nuclei superstiti, fiorentini o ferraresi, dai cosiddetti "Tarocchi Rothschild" ai "Tarocchi di Alessandro Sforza", fino ai cosiddetti "Tarocchi di Carlo VI" e a quelli di "Ercole I d'Este". Il mazzo Colleoni si distingue non solo per la consistenza, ma anche per la ricchezza figurativa. Le carte numerali presentano fondo bianco con motivi floreali; quelle figurate fondi dorati punzonati e, nella parte inferiore, paesaggi naturali variabili. Cavalieri, dame e gentiluomini si muovono in un'atmosfera fastosa e cortese, perfettamente in linea con la cultura visiva sforzesca. Sei carte, tuttavia, rivelano una mano diversa e più tarda: un dettaglio che mostra come il mazzo non sia il risultato di un'unica esecuzione, ma un oggetto attraversato da integrazioni e sostituzioni.

Anche la sua vicenda collezionistica è complessa. Segnalato per la prima volta alla fine dell'Ottocento, il mazzo risultava allora diviso tra Alessandro Colleoni e Francesco Baglioni. Una parte entrò poi in Accademia Carrara; un'altra passò, nel 1911, alla collezione Morgan di New York. Le ricerche più recenti hanno chiarito alcuni passaggi, pur lasciando zone d'ombra, soprattutto per la fase settecentesca. Resta però evidente come, prima ancora di diventare oggetto di studio, sia stato oggetto di collezione, scambio, dispersione e ricomposizione. Quanto alla committenza, oggi non sembrano esserci dubbi sul fatto che il mazzo Colleoni nasca in ambito sforzesco. Più discussa resta la destinazione originaria: è stata avanzata anche l'ipotesi di un dono destinato a un membro della famiglia veneziana dei Bon, ma il quadro non è definitivo. Sul piano attributivo, la maggior parte degli studiosi riconduce oggi il mazzo a Bonifacio Bembo e alla sua bottega, con un probabile intervento del fratello Ambrogio. Più difficile resta l'identificazione dell'autore delle sei carte tarde: il nome di Antonio Cicognara continua a essere l'ipotesi più convincente, anche se il dibattito non è chiuso.

Proprio qui il mazzo Colleoni diventa un caso esemplare. La presenza di carte aggiunte o rifatte apre una domanda più ampia: servivano a sostituire esemplari perduti, o a integrare una struttura originariamente diversa? L'ipotesi più interessante è che il mazzo fosse inizialmente composto da settanta carte, con quattordici trionfi anziché ventidue, e che le aggiunte successive lo abbiano adeguato a una forma del gioco divenuta più stabile. Del resto, come già sostiene Michael Dummett in *The Game of Tarots*, anche la documentazione ferrarese mostra che nel Quattrocento la struttura dei mazzi era ancora mobile: non sempre gli onori erano sedici, non sempre i trionfi ventidue. È forse questo l'aspetto più prezioso del Colleoni: non solo la sua bellezza o rarità, ma la possibilità di vedere i tarocchi in una fase ancora instabile della loro storia, quando il gioco non aveva ancora assunto una forma univoca e il mazzo restava, letteralmente, un campo aperto di soluzioni. Nei tarocchi la scoperta avviene combinando i destini delle immagini ma sempre entro un campo finito. La libertà del gioco si esercita dentro una forma già data. È qui che i tarocchi rivelano la loro natura più precisa. Sono un dispositivo che promette scoperte dentro un mondo chiuso. Si può entrare, attraversare, montare immagini, costruire percorsi; ma non si esce mai del tutto dal perimetro delle settantotto carte.

Torniamo all'affresco dei Borromei. Dentro la loro cornice, le figure calano le carte e osservano impassibili il comporsi delle storie sulla scena del mondo: un Diavolo, genio maligno, attraversa la scena; la Torre crolla; il Cavallo di Denari s'imbizzarrisce; il Tre di Spade segna la ferita. Tutto sembra svolgersi entro la serie delle carte. Ma nel mazzo Colleoni la serie si arresta a settantaquattro.

Proprio queste quattro figure non compaiono: due Trionfi — il Diavolo e la Torre — insieme al Cavallo di Denari e al Tre di Spade. La combinazione si dà, ma i suoi elementi mancano. Ed è così che il gioco si riapre.

In copertina, [Tarocchi. Le origini, le carte, la fortuna.](#)

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

