

L'architettura e l'arte della memoria: la fabbrica del mondo progettata nella *Tipocosmia* (1561) di Alessandro Citolini.¹

Koji Kuwakino
University of Osaka, Japan

Abstract

In the long tradition of the Western rhetoric, there has been an original method that utilizes maximally the cognitive or "heuristic" power that physical spaces generate. Specifically, it is called the art of memory or the "architectural" mnemonic that is based on the combination of the spatial order and the compressibility of the images. By building sumptuous palace, gardens, and squares as virtual containers of information in his mind, the artist of the memory behaves as an "architect of the mind". This paper therefore aims to analyze this peculiar art from an architectural point of view first, then go on to examine its applicative aspects using the analysis of the 16th century encyclopedic treatise entitled *Tipocosmia*, which proposed a grand architectural framework based on the *ars memorativa*.

*Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura,
ché la diritta via era smarrita.
Ahi quanto a dir qual era è cosa dura,
esta selva selvaggia e aspra e forte
che nel pensier rinova la paura!
Tant'è amara che poco è più morte;*²

1

I versi sopra riportati sono il celeberrimo *incipit* del capolavoro immortale del sommo poeta toscano, Dante Alighieri (1265-1321), che smarrito in un bosco oscuro e impenetrabile, cerca disperatamente una via d'uscita per salvarsi dall'imminente minaccia di morte. Il vagabondo di mezza età era stato cacciato dalla sua amata patria a causa del conflitto politico tra guelfi bianchi e guelfi neri, ed aveva ormai perso completamente lo scopo della sua vita. Trovandosi spaesato in territorio straniero, è sopraffatto dall'accumularsi di un'enorme quantità di nozioni quotidiane che avevano perso significato per un uomo tanto disperato.

Proprio in quel momento, tuttavia, compare la maestosa figura di Virgilio, allegoria della Ragione, che porta luce razionale per rischiarare il buio caotico della selva. Per «campar d'esto loco selvaggio», il poeta toscano, incoraggiato dal vate, intraprende un «altro viaggio» a partire dal terribile Inferno per poi attraversare la scoscesa montagna del Purgatorio sempre aiutato da Virgilio, per arrivare infine, stavolta sotto la guida di Beatrice, al Paradiso. Pur essendo piena di vari ostacoli e difficoltà, la strada comunque risulta condurre direttamente alla sacra meta e Dante non si smarrisce più. In altre parole, una volta stabilito l'obiettivo finale, cioè la *visio beatifica* nel «giardino» paradisiaco a forma

di petali di rosa dell'Empireo³, il mare delle informazioni apparentemente caotico che circondava il protagonista diventa ordinato e si trasforma in spazi perfettamente regolari e tracciabili. Nella lunga tradizione della retorica occidentale, tale raffronto tra la selva oscura e il luminoso giardino ordinato viene spesso utilizzato: la prima è metafora di un caotico intreccio di saperi incoerenti e il secondo rappresenta le conoscenze perfettamente ordinate e facilmente riutilizzabili⁴. Come suggeriva il poeta toscano, l'ammasso disordinato di nozioni potrebbe provocare un grande rischio conoscitivo – persino il pericolo di vita –, mentre i saperi classificati contribuirebbero all'attività intellettuale, permettendo un uso creativo delle nozioni. Notevole interesse presentano, da questo punto di vista, gli esempi dell'immagine del giardino della prima modernità, epoca in cui si tenta di porre ordine nella congerie confusa del sapere causata da vari eventi coevi, quali la scoperta del nuovo mondo, lo sviluppo delle scienze moderne e l'invenzione dei caratteri mobili. Innanzitutto gli stessi giardini fisici dell'epoca diventano luoghi ideali per custodire collezioni enciclopediche, come dimostrano sia i sontuosi giardini manieristici, quali Pratolino e Villa d'Este a Tivoli, popolati da piante rare ed animali esotici⁵, sia i primi orti botanici, quali quelli di Pisa e di Padova, corredati di grandi raccolte naturalistiche, oltre che di aiuole in cui venivano coltivati esemplari delle diverse specie vegetali⁶.

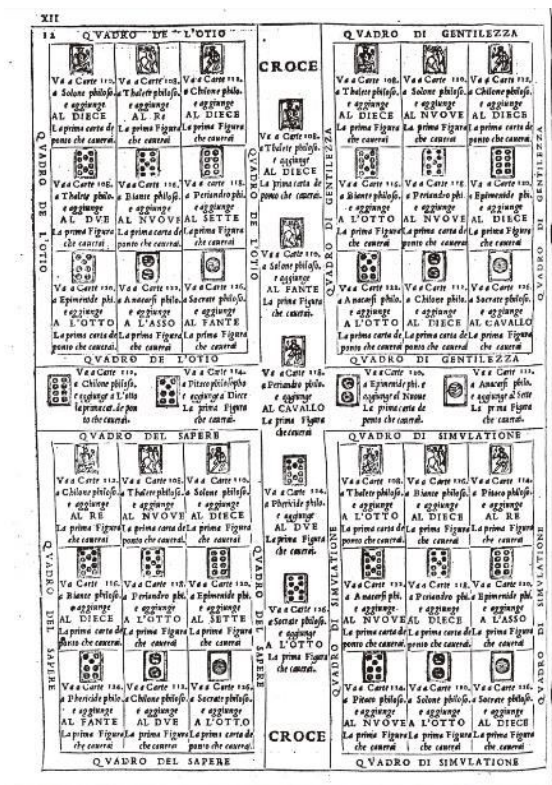


Fig. 1: *Le sorti di Francesco Marcolino da Forlì intitolate Giardino di pensieri allo illustrissimo signore hercole Estense duca di Ferrara*, Venezia, Francesco Marcolini 1540, p. XII.

Fig. 2: Martin Meurisse, *Artificiosa totius logicae descriptio*, Paris, 1614
<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8401680g/f1.item>

Tra i letterati, Desiderio Erasmo da Rotterdam (1466/1469-1536) nel suo dialogo *Convivium Religiosum* (1522) ha scelto come ambiente ideale per le conversazioni filosofiche un ameno giardino geometrico abbellito da svariate specie di piante e animali⁷, mentre l'editore veneziano Francesco Marcolini (c. 1500 - 1559) ha chiamato la sua famosa opera sull'arte divinatoria "Giardino di pensieri", sulle cui pagine le parole e le immagini si dispongono ordinatamente come fiori coltivati in aiuole schematiche (FIG. 1)⁸. L'esempio più affascinante, da questo punto di vista, è offerto dall'*Artificiosa totius logices descriptio* (1614) di Martin Meurisse (1584-1644) che utilizza gli spazi geometrici del giardino come contenitore classificatorio per le conoscenze filosofiche (FIG. 2)⁹. Si potrebbe continuare a citare numerosi esempi simili.

Tutte queste esperienze sfruttano in un certo qual modo la potenza ordinatoria che gli spazi fisici geometrici possono produrre. Nella cultura occidentale esisteva fin dall'antichità una peculiare pratica che si avvaleva al massimo proprio di questo aspetto cognitivo o, per così dire, 'euristico' dell'architettura per favorire la gestione dell'enorme quantità di informazioni. Si tratta dell'arte della memoria 'architettonica' che conobbe il suo momento di massimo splendore, a livello europeo, nella prima età moderna. Benché quest'arte fosse completamente caduta in disuso dalla seconda metà del Settecento, ritengo che essa presenti interessanti esempi storici per approfondire le nostre conoscenze riguardo al rapporto tra architettura e neuroscienza. Proviamo dunque a ricostruire questo affascinante marchingegno inventato per rafforzare la capacità di memorizzare, per poi passare ad esaminarne gli aspetti applicativi tramite l'analisi dell'opera originale cinquecentesca intitolata *Tipocosmia*, che proponeva una sontuosa architettura concettuale basata sul sistema dell'*ars memorativa*.

I. Arte della memoria architettonica.

I.1. Regole principali.

L'arte della memoria o mnemotecnica si sviluppò all'interno della dottrina dell'antica retorica e veniva considerata uno strumento indispensabile per chi voleva recitare lunghe orazioni a memoria. Benché non sia stato tramandato nessun manuale esclusivamente dedicato ad essa, possiamo ricostruirne i precetti principali dagli antichi testi retorici¹⁰.

L'*ars memorativa* classica consiste di tre componenti essenziali: luoghi, immagini e ordini. Chi desiderava praticarla, doveva innanzitutto 'imprimere' nella propria mente gli spazi architettontici quali palazzi, case, strade, teatri che fungevano da contenitori virtuali per i dati da memorizzare. Tali spazi erano ulteriormente suddivisi in piccoli luoghi (*loci*) specifici quali porte, pile, finestre, mobili, statue, ecc. Più numerosi i luoghi, più grande la capacità di memoria. I *loci*, luminosi e fermi, inoltre, dovevano soddisfare contemporaneamente criteri di varietà e di ordine.

Dopo aver allestito adeguatamente il contenitore architettontico, si passava alla creazione delle immagini che rappresentavano i punti fondamentali di un discorso. In altre parole, i testi che componevano argomenti venivano trasformati in una serie di mezzi icastici. Così una lancia suggeriva il concetto della guerra, una statua di Venere ci ricordava l'idea della bellezza femminile. Mentre i metodi con cui associare le immagini ai concetti erano sostanzialmente infiniti, era importante che le prime venissero create in prima persona e che fossero capaci di sintetizzare una grande mole di informazioni in rappresentazioni figurative assai compatte. Per di più, per stimolare la memoria, le immagini mnemoniche dovevano essere estremamente commoventi o straordinarie. Perciò sarebbe meglio se dalla lancia gocciolasse del sangue e se la dea avesse forme quanto più possibile seducenti. Sempre per lo stesso motivo i cinque sensi erano efficacemente mescolati affinché nascessero le cosiddette *images agentes* sinergiche che danzano, gridano, profumano nella mente.

Dopo aver tradotto visivamente tutti i punti nodali dell'argomento, si collocavano tali serie di figure negli spazi (*loci*), partendo dall'ingresso degli edifici o dall'estremità di una strada e mantenendo adeguati intervalli tra ogni immagine. Ovviamente era fondamentale ricordare dove ogni *imago* era stata collocata. Infine si percorrevano mentalmente tutti i luoghi l'uno dopo l'altro, ed ogni volta che se ne incontrava una, ci si ricordava spontaneamente del concetto ad essa assegnato. Utilizzando questo sistema, dunque, si poteva memorizzare un'enorme quantità di argomenti o discorsi. Quando non c'era più bisogno di conservarli nella mente, bastava eliminare tutte le immagini, mantenendo però le strutture architettoniche che potevano essere riutilizzate per altre occasioni. Proprio per queste caratteristiche veniva chiamata arte della memoria 'architetonica'. Essa godeva di grande popolarità nel mondo antico, in cui gli oratori venivano ammirati, subì qualche modifica nel Medio Evo¹¹, per giungere fino alla prima età moderna trasformata in un efficace strumento per gestire l'enorme mole di informazioni, di cui parleremo nel seguito.

I. 2. Alcune osservazioni dal punto di vista della scienza cognitiva.

A noi moderni, la mnemotecnica classica – il cosiddetto metodo dei *loci* – a prima vista potrebbe sembrare ridondante ed inutilmente complicata. Tuttavia un'attenta analisi dei suoi precetti fondamentali, precedentemente descritti, permette di valutare scientificamente la sua efficacia¹². In altre parole, quest'arte costituisce un eccellente espediente che ha un sostanziale effetto sul miglioramento della memoria.

Secondo le ultime conoscenze psicologiche e neuroscientifiche, la memoria viene generalmente considerata come un complesso processo composto di codifica, conservazione e recupero. Alla luce di quanto detto, è chiaro che l'*ars memorativa* riguarda tutti e tre gli elementi, ma l'aspetto che appare più interessante è come possa facilitare il processo di 'codifica'. Infatti tradurre mentalmente lunghi testi in una serie di *imagines agentes* equivale a trasformare, tramite una peculiare codifica basata su immagini e luoghi, i dati da memorizzare – la maggior parte dei quali sono composti da informazioni che non hanno nessuna relazione con la vita di chi vuole ricordarli: arringhe, prediche settimanali, lezioni universitarie, ecc. – in elementi familiari o autobiografici, cioè la memoria 'episodica'.

In altre parole l'arte della memoria ci insegna come ricordare 'soggettivamente' e 'attivamente' i dati privi di un contesto personale. Infatti le immagini mentali sono create in prima persona, cosicché i concetti attribuiti a tali figure assumano valenze *ad personam*. Per di più le *imagines agentes* devono essere cariche di stimoli volti a suscitare sentimenti in chi le osserva. Come è noto, le emozioni hanno un ruolo importante nel trasmettere alla memoria a lungo termine i dati conservati in quella a breve termine¹³. Per questo ricordiamo bene certi momenti della vita in cui abbiamo provato forti sentimenti, positivi o negativi che siano, mentre è difficile richiamare alla memoria ciò che abbiamo mangiato a colazione tre giorni fa. Creando personalmente immagini commoventi, dunque, l'*ars memorativa* tenta di trasformare 'artificialmente' nozioni neutrali in una serie di esperienze personali. A tale meccanismo potrebbero contribuire anche i *loci* mentali. Innanzitutto, gli spazi da imprimere nella mente dovrebbero essere preferibilmente derivati da quelli familiari, come ad esempio la propria casa o edifici frequentati abitualmente. Visitare tali *loci* per trovare le *imagines agentes* propriamente create, rende il processo di recupero dell'informazione un'esperienza estremamente privata.

I.3. Architetto della mente.

Il metodo dei *loci* della mnemotecnica classica si basa sulla tradizionale metafora della memoria secondo la quale la mente umana potrebbe essere interpretata come qualcosa che ha una dimensione spaziale. Così Cicerone definì la memoria ben allenata il «thesaurus», indispensabile all'attività

oratoria¹⁴, mentre Sant'Agostino, nelle sue *Confessioni*, l'ha paragonata a svariati spazi fisici, quali vasti campi, immensi palazzi, ripostigli segreti, recessi, cavità misteriose, cripte illimitate¹⁵, mirabili celle¹⁶, antri e caverne innumerevoli¹⁷, dalla cui profonda indagine aveva cercato di raggiungere la conoscenza di Dio.

Infatti una delle caratteristiche che garantisce l'efficacia dell'*ars memorativa* è costituita proprio dalla sequenza ordinata dei *loci*-spazi che la selva oscura caotica non è in grado di fornire. Supponiamo, ad esempio, di dover memorizzare una lunga lista di nomi di animali arbitrariamente elencati. Scegliendo come luogo mnemonico una casa a noi ben familiare, mettiamo il primo animale della lista, 'leone' ad esempio, all'ingresso principale dell'edificio, il secondo animale, 'cane', nel vestibolo, il terzo, 'ippopotamo', all'inizio del corridoio che conduce al soggiorno, e così via. Se non c'è nessuna spiegazione logica sul perché il cane dovrebbe seguire il leone e precedere l'ippopotamo, la sequenza spaziale della casa prescelta è, ovviamente, stabile e immutabile, cioè dopo l'ingresso segue sempre il vestibolo che è, a sua volta, seguito dal corridoio. Tramite tale concatenazione dei *loci* possiamo artificialmente creare una relazione solida tra svariati dati fra loro non strettamente collegati.

Proprio per il fatto che i *loci* mnemonici si creano a partire da edifici familiari, negli spazi preferiti si rifletteva sia il gusto di ogni epoca che lo sviluppo di 'building type' nella storia dell'architettura¹⁸. Da questo punto di vista rivestono grande interesse i luoghi mnemonici proposti durante la prima modernità, epoca che vide la vera e propria 'rinascita' dell'*ars memorativa* tramite la fioritura di vari trattati e manuali¹⁹. Questi notevoli testi permettono di redigere un'affascinante 'storia dell'architettura mentale', che sintetizzeremo qui di seguito.

Come si è detto, il metodo più semplice e popolare per ottenere i *loci* è utilizzare come modelli gli edifici esistenti che ci circondano. Il frate fiorentino Agostino Del Riccio (1541-98), ad esempio, nel suo manoscritto intitolato *Arte della memoria locale* (Firenze, 1591) insegna ai suoi concittadini come collocare le *imagines agentes* sia all'interno del grande convento di Santa Maria Novella²⁰, sia intorno a Piazza della Signoria²¹, monumenti molto familiari ai fiorentini. Pietro da Ravenna (Pietro Tommai; c. 1448-1508) nel suo famoso trattato *Phoenix sive artificiosa memoria* (prima edizione: Venezia, 1491) racconta orgoglioso le proprie esperienze giovanili, in cui ha sfruttato ogni viaggio per raccogliere nuovi luoghi mnemonici, vantandone addirittura più di centomila!²²

D'altro canto esisteva un'altra corrente che promuoveva la progettazione *ex novo* dei *loci*, per ottenere contenitori ideali dal punto di vista di ordine, varietà, luminosità, fermezza, ecc. In questo approccio, i *loci* mnemonici rappresentano in modo più diretto la struttura cognitiva della mente di chi li progetta. Uno degli esempi più semplici è offerto dallo scienziato, medico e umanista padovano Giovanni Fontana (c.1395-c.1454) che illustra nel suo trattato sulla memoria come costruire una piccola città mentale composta da sole venti case, ognuna delle quali contiene cinque luoghi minori, collegate tra loro da un'unica strada diritta²³. Il *Thesaurus artificiosae memoriae* (Venezia, 1579) del domenicano fiorentino Cosma Rosselli rappresenta invece la fase più elaborata del sistema dei *loci*, in quanto l'autore progetta luoghi mnemonici 'cosmologici', assai sontuosi ed estremamente complicati, basati sull'opera del concittadino Dante Alighieri²⁴. Infatti i lettori devono costruire nella mente l'intera struttura teologica dell'universo, partendo dall'orribile Inferno, minuziosamente spartito in piccoli *loci* pieni di terrificanti demoni e condannati, per poi attraversare i mondi dei quattro elementi e le sfere celesti, anch'essi divisi in numerose parti minute, finendo per abbellire l'incantevole e splendida Città Celeste a forma di rosa, che costituisce, a mio avviso, una delle costruzioni più affascinanti e raffinate nella lunga tradizione dell'*ars memorativa* (FIG. 3).

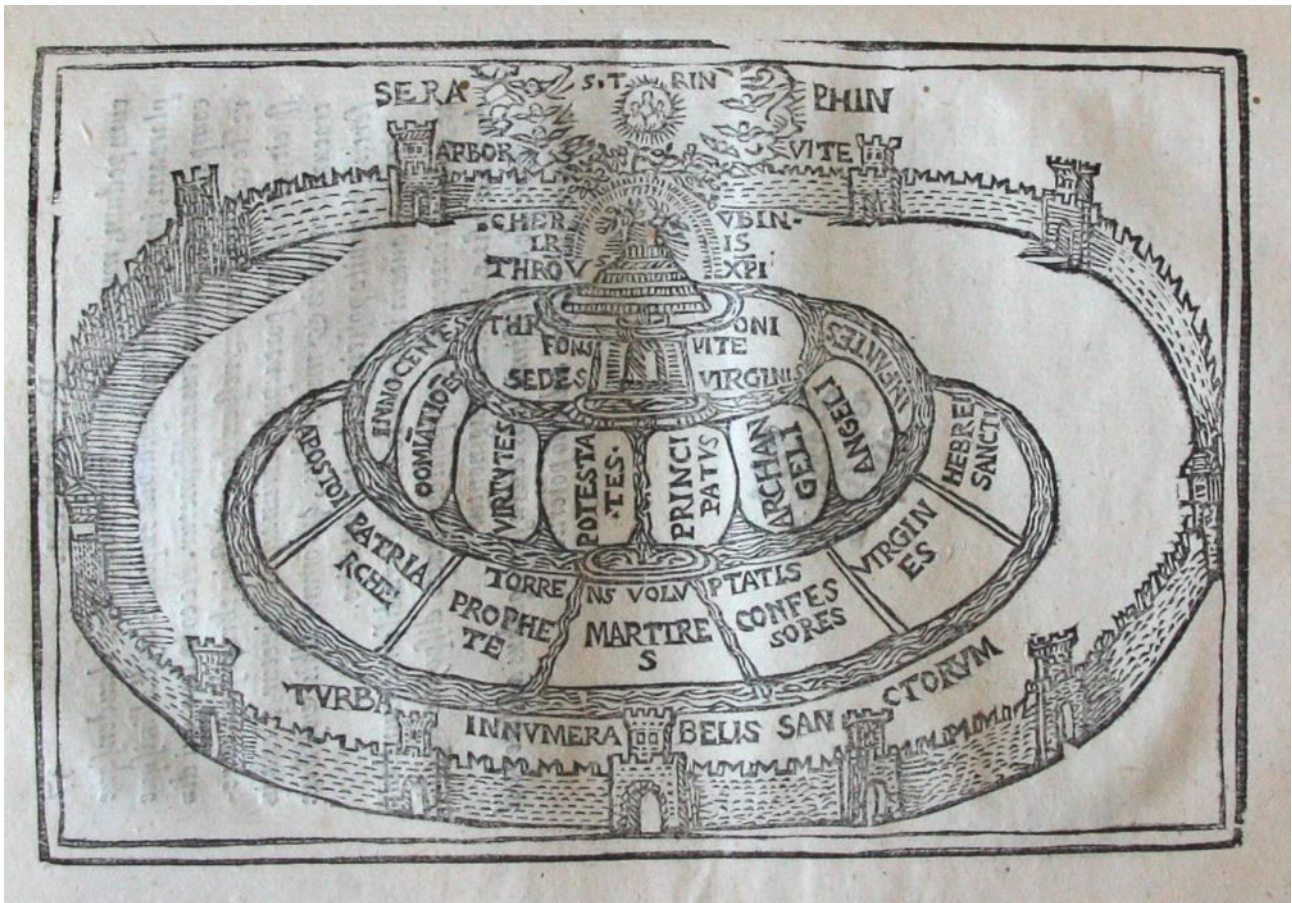


Fig. 3: C. Rosselli, *Thesaurus artificiosae memoriae*, cit., p. 51r. (Biblioteca Universalia di Pisa: B.b.11.12)

Ritengo che l'eventuale punto di arrivo del lungo sviluppo dell'architettura mentale sia costituito dal *De memoria* (Douai, 1593) composto dall'emblematico mnemonista olandese Lambert Thomas Schenkel (1547-1625). Sottolineando l'efficacia dei *loci* immaginari rispetto a quelli basati sulle costruzioni realmente esistenti, l'autore propone, come se fosse Le Corbusier, una specie di 'white cube', cioè una semplice casa cubica composta di una serie di omogenee stanze rettangolari disposte su una linea dritta²⁵. Senza nessun ornamento, né colonne, né mobili, questi luoghi possono essere allargati a piacere sia orizzontalmente tramite l'aggiunta di identiche stanze, sia verticalmente aumentando il numero dei piani fino a 100²⁶. Questo freddo grattacielo è dunque facilmente modificabile a seconda della quantità dei dati da memorizzare grazie al suo carattere altamente astratto e quasi matematico. Proprio tali caratteristiche dimostrano una forte affinità tra la mnemotecnica di Schenkel ed i diagrammi cartacei dei ramisti dell'epoca (FIG. 4)²⁷. Da lì a poco questi ultimi, con la loro forza riassuntiva paragonabile ai *loci* mnemonici e l'estrema semplicità, avrebbero completamente eliminato dall'orizzonte intellettuale moderno la tradizionale *ars memorativa* che, per essere padroneggiata, richiedeva troppa fatica ed un lungo allenamento. Ma non affrettiamoci e proviamo a godere ancora un po' del fecondo convito gnoseologico presieduto da Mnemosine, antica dea della memoria che, insieme alle sue affascinanti nove figlie, le Muse, continua ad essere anche oggi una vigorosa fonte d'ispirazione per chi si occupa dell'attività intellettuale.

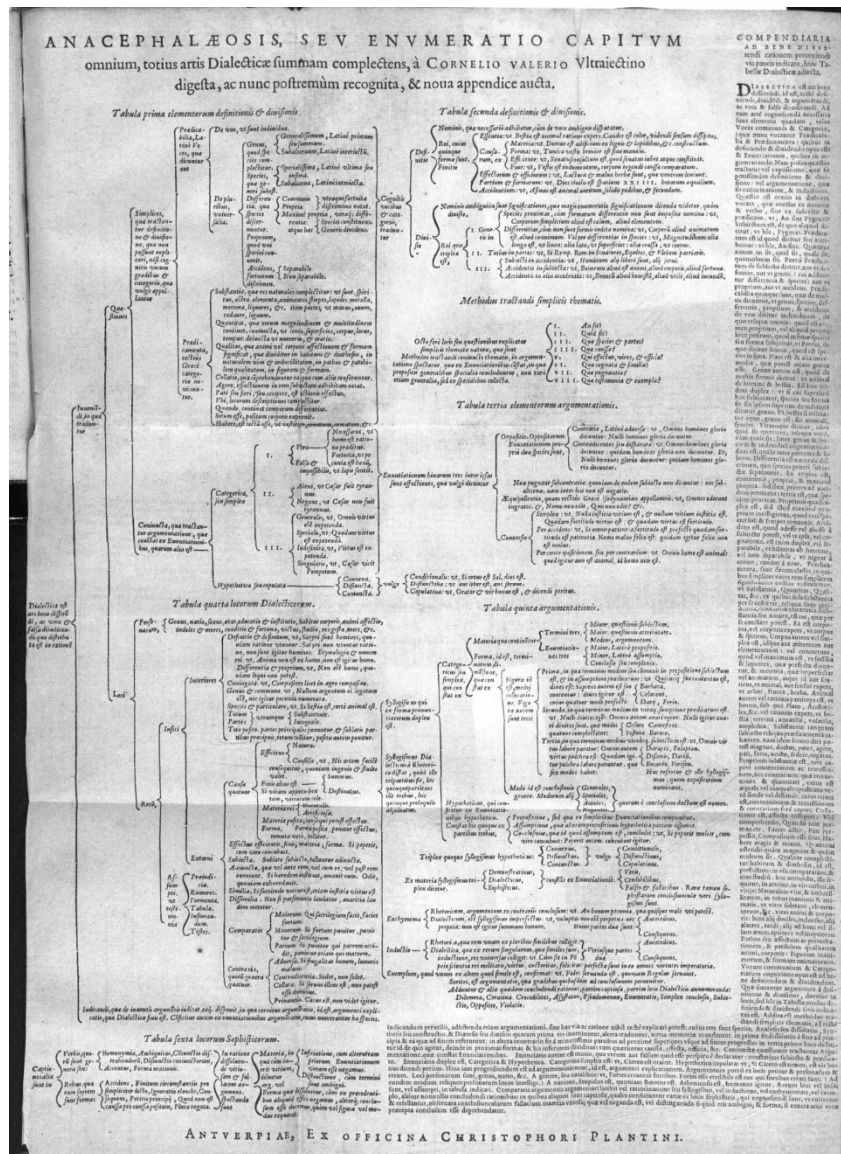


Fig. 4: Rhetorica Cornelii Valerii Ultraeicini, Louanii in collegio trilingui professoria celeberrimi; uniuersam benedicendi rationem perspicua breuitate optimoque ordine absolute complectens [...] per Lambertum Schenckelium Dusilium, Antwerpen, Officina Plantiniana, 1593.

II. La memoria e la creatività

Nel campo della scienza cognitiva e della psicologia, già da tempo viene negato il modello di memoria come un magazzino passivo da cui poter estrarre in modo neutro i dati precedentemente registrati. Al contrario, ogni volta che si prova a ricordare qualcosa, il processo di recupero agirebbe in modo costruttivo e generativo per 'ri'-creare o ricostruire 'sogettivamente' i ricordi, a partire dalle informazioni depositate in memoria, adattandoli alle emozioni ed ai contesti in cui ci si trova in quel momento. Lo stesso vale anche nel caso dell'interpretazione dell'*ars memorativa* tradizionale. Leggendo gli studi ormai classici di Frances Yates, pioniera in questa disciplina, si ha l'impressione che la mnemotecnica costituisse uno strumento 'statico', capace solo di ritrovare in modo semplice i

dati collocati nella mente²⁸. Come hanno ben dimostrato i recenti studi di Mary Carruthers e di Lina Bolzoni, tuttavia, quest'*ars*, in un certo contesto, era in grado di suggerire nuove combinazioni dei dati preesistenti, finendo per diventare strumento indispensabile per l'attività intellettuale²⁹. Infatti senza considerare questi aspetti non si può spiegare in modo convincente la sua grande popolarità nella prima modernità.

Il sopra citato C. Rosselli sottolinea infatti l'utilità del suo metodo per chi tenta di scrivere qualcosa³⁰, mentre il francescano Filippo Maria Gesualdo afferma nella sua *Plutosofia* (Padova, 1592), una specie di enciclopedia della mnemotecnica, che l'*ars memorativa* costituisce soltanto un mezzo per ottenere il vero obiettivo dei predicanti, cioè persuadere gli uditori con le prediche memorizzate³¹. Entrambi suggeriscono la funzione per così dire 'creativa' svolta dall'arte della memoria nell'attività intellettuale. Come si è già accennato, a tale funzione contribuisce proprio la fisicità del modello della memoria/mente. Sant'Agostino in cerca della conoscenza di Dio, ad esempio, girava a propria volontà in vasti spazi all'interno della mente per 'raccolgere' i tesori della memoria custoditi negli antri o nei ripostigli³². I profondi percorsi intellettuali del santo vengono così metaforicamente assimilati ad un percorso fisico. Anche gli artisti della memoria ricorrono alla stessa procedura per cercare i dati assegnati alle *imagines agentes*. E come Sant'Agostino ha ritrovato o, per meglio dire, 'recreato' nuove conoscenze di cui egli stesso non aveva consapevolezza prima, ai praticanti dell'arte della memoria architettonica non sarebbe stato tanto difficile gestire le informazioni mentali per produrre pensieri creativi.

Come Mary Carruthers ha dimostrato a proposito della cultura monastica del Medio Evo, per facilitare la creazione di nuove idee occorre elaborare uno schema cognitivo dinamico capace di collegare con immediatezza qualsiasi elemento conservato nell'archivio mentale³³. In altre parole, raccogliere e classificare i dati già conosciuti costituisce la base essenziale per l'invenzione. Alcune, se non tutte le architetture mnemoniche della prima modernità ci suggeriscono proprio come tale schema funzioni in modo euristico per sistemare i saperi enciclopedici dell'epoca.

A questo proposito sono interessanti i *loci* cosmologico-teologici di C. Rosselli che suggerisce come i contenitori mentali accuratamente prestabiliti possano fornire collocazioni adeguate a qualsiasi informazione che si trova nel mondo. In tal caso i luoghi mnemonici fungevano da efficace griglia interpretativa attraverso la quale era possibile controllare lo scibile umano. D'altro canto, diversamente dai *loci* ripetutamente riutilizzabili tramite la cancellazione dei dati non più necessari, l'architettura mnemonica, in cui le *imagines agentes* sono sempre fisse in determinati luoghi, era in grado di costituire uno schema cognitivo che fungesse sia da solida ossatura concettuale in cui classificare enormi quantità di informazioni, sia da vera e propria *machina memorialis* 'inventiva', capace di suggerire inedite combinazioni tra i dati custoditi e, a volte, far congetturare i dati ancora mancanti a partire da quelli memorizzati.

Un esempio di tale efficace strumento di pensiero è offerto dal grande archivio di memoria chiamato «la libreria della memoria» di F. M. Gesualdo. Il francescano consiglia ai lettori di costruire numerosi luoghi a forma di città, ciascuno dei quali è dedicato alla conservazione dei contenuti di una singola disciplina, ottenuti dalla diligente lettura quotidiana³⁴. La metropoli della sapienza cresce con continuità nella mente di chi mette in opera questa pratica. Anche L. T. Schenkel progetta simili costruzioni, ma a ogni disciplina assegna un «castrum» munito di torri, cosicché nasca nella mente un'imponente scena urbanizzata³⁵. In entrambi i casi una biforcazione stradale equivale alla ramificazione di conoscenza e costruire un nuovo palazzo o modificare strade già esistenti significa ridisegnare la mappa del sapere³⁶. Costruendo, mantenendo e migliorando le città sapienziali, i

praticanti della mnemotecnica dunque si comportano come urbanisti della memoria che controllano il benessere e la vitalità delle informazioni che le abitano.

III. Applicazioni della mnemotecnica.

III.1. *Tipocosmia* di Alessandro Citolini.

Di fronte alla grande congerie caotica dovuta all'accumularsi esponenziale di fatti particolari, non pochi intellettuali della prima età moderna hanno ricorso al metodo della mnemotecnica classica, basato su *loci* e *imagines*, per costruire una robusta ossatura di pensiero, capace di innestare le nuove conoscenze sull'architettura del sapere tradizionale. Tra questi ambiziosi 'architetti sapienti', notevole interesse presenta il caso di Alessandro Citolini (c.1500-c.1582)³⁷, letterato-lessicografo cinquecentesco che sfruttò in modo davvero creativo i concetti fondamentali dell'*ars memorativa*.

Noto anche come uno degli illustri discepoli del grande maestro della memoria Giulio Camillo Delminio (1480-1544), il Citolini si dedicò fin dalla gioventù, con una tenacia quasi eroica, ad organizzare lo scibile per salvare il mondo che affogava nell'immenso mare delle informazioni disordinate. Il suo libretto giovanile intitolato *Luoghi* (Venezia, 1541) può essere considerato come un frutto preliminare a tale indagine, in cui l'autore ricorre spesso alle interessanti metafore degli spazi fisici per descrivere il modello del sapere. Innanzitutto il Citolini paragona un animo ben strutturato a costruzioni architettoniche organizzate in «ben disposti luoghi», mentre la memoria disorganizzata viene accostata a «mal sicure campagne» dove l'accumulo disordinato dei concetti ne ostacola il recupero³⁸. Il rimedio più efficace a tale confusione mentale è dunque, afferma l'autore, costruire un'«architettura» o una «casa» – anziché un «labirinto» confusionario – basata sull'ordine naturale del creato. In altre parole, occorre realizzare una struttura concettuale che sia in grado di classificare e contenere tutte le nozioni dell'universo³⁹.

Di tale grandioso progetto, tuttavia, l'autore presenta nei *Luoghi* solo un abbozzo compendiario, il cui pieno sviluppo è affidato ad un'opera successiva, ancora più ambiziosa e monumentale, intitolata *Tipocosmia* (Venezia, 1561)⁴⁰. Il titolo si compone dalle parole greche 'typos' (matrice/prototipo) e 'cosmos' (cosmo/ordine). Basandosi sull'ossatura concettuale illustrata nei *Luoghi*, Citolini descrive la «fabbrica»/«architettura» chiamata «Mondo» che riproduce fedelmente la struttura dell'universo data da Dio al momento della creazione. Si tratta di una particolare opera di consultazione in cui, senza ricorrere a nessun mezzo icastico, decine di migliaia di parole sono semplicemente raggruppate in elenchi basati sui loro significati 'ontologici', senza però fornire nessuna definizione degli specifici termini. Quest'opera utilizza, anziché il semplice ordine alfabetico⁴¹, uno schema basato sulla *Genesi*: ogni giorno della creazione divina ne costituisce un capitolo. Sfruttando la metafora dell'architettura e basandosi sull'autorità della Bibbia, il Citolini dunque ricrea, come un demiurgo, un mondo virtuale composto solo da parole.

Un altro aspetto peculiare che caratterizza l'opera è il dialogo: l'enorme elenco di parole, cioè, viene presentato in forma di dialogo tra persone che si sono radunate in un ameno giardino di una villa suburbana nei dintorni di Venezia. Il protagonista, il Conte Collaltino, conduce la maggior parte della discussione, mentre una decina di interlocutori di tanto in tanto pone brevi domande o interviene a commentare succintamente per indirizzare l'argomentazione.

Tramite la bocca del Conte Collaltino, dunque, il Citolini costruisce una grande fabbrica concettuale-classificatoria del mondo. Seguendo proprio la struttura illustrata nei *Luoghi* (FIG. 5), l'intero universo viene diviso in «Mondo intelligibile» e «Mondo sensibile». Mentre il primo contiene le parole relative agli angeli e alle anime beate, il secondo si suddivide in mondo celeste ed

«elementato». Quest'ultimo si biforca ulteriormente nel mondo dei quattro elementi puri e di quelli «misti», in cui sono inclusi tutti gli esseri inanimati e animati del mondo fisico quali gemme, pietre, alberi, uccelli, pesci, animali, uomini e le varie scienze umane.



Fig. 5: I Luoghi di Alessandro Citolini da Serravalle, Venezia, al segno del pozzo 1551, sig. Bii.r.

III.2. La memoria e l'architetto dei testi.

Non è nostra intenzione analizzare nei dettagli questa struttura, ma piuttosto indagare su quanto e in che modo l'*ars memorativa* venisse applicata al pensiero del Citolini. Da questo punto di vista, ci interessano particolarmente le parole dei *Luoghi* con cui l'autore paragona la sua ossatura concettuale, capace di classificare lo scibile, al metodo presentato nel *De oratore* di Cicerone per organizzare le informazioni. Per un vero oratore sono fondamentali, afferma lo scrittore romano, «l'apparato splendido e i contenuti elevati, raccolti da ogni parte, riuniti insieme e ammassati»⁴². Così la struttura illustrata nei *Luoghi* costituisce, dice il Citolini, un contenitore virtuale in grado di raccogliere, classificare e conservare minuziosamente immense informazioni, in previsione di un loro futuro riutilizzo⁴³. Ritengo estremamente suggestivo il fatto che tale ossatura classificatoria venga messa in relazione con l'arte oratoria tradizionale, in cui viene compresa appunto l'*ars memorativa*. Appare evidente che il Citolini utilizzi nella *Tipocosmia* il sistema della mnemotecnica, sia per l'uso delle

metafore dell'architettura come contenitori delle nozioni, sia per il chiaro riferimento alla «memoria artificiale» quando l'autore tratta dell'«arte oratoria» nel sesto giorno (=capitolo)⁴⁴.

Per approfondire l'eventuale nesso dell'opera con la mnemotecnica, però, occorre analizzare minuziosamente l'intrecciato rapporto tra testi, immagini e spazi. Ciò che ci interessa maggiormente, da questo punto di vista, è l'atteggiamento con cui il Citolini affronta il problema della classificazione delle nozioni. Nella *Tipocosmia* viene ripetutamente sottolineata l'importanza di rispettare sempre l'ordine naturale, dall'universale al particolare, nel classificare le informazioni. Ciò implica, per un cristiano come il Citolini, di imitare il processo della creazione ad opera di Dio, architetto del mondo. Proprio per questa ragione, la categoria dell'uomo viene trattata nell'ultima parte dell'opera, sia «per dare a questa fabrica quella proporzione, che la sua architettura richiede», sia per rispettare l'ordine che tenne Dio nella creazione delle cose: «pongo l'Huomo ultimo di tutti gli Animali (...)»⁴⁵

In questo modo viene rispettato l'ordine della creazione secondo il quale Dio, dopo aver creato tutto il resto dell'universo, mise nell'Eden i primogenitori come ultimo tocco della sua opera. Tenendo conto di ciò, appare chiaro perché nella parte introduttiva della *Tipocosmia* venga sottolineata l'inutilità dell'ordine alfabetico delle nozioni⁴⁶. Infatti, ad esempio, se si volesse mantenere l'ordine alfabetico, 'Arbori' ed 'Herbe', che appartengono alla stessa categoria delle 'Piante', verrebbero posizionate in pagine lontane tra loro.

A questo proposito, appare assai suggestivo un episodio presente nel quarto capitolo. Trattando di geografia, il Conte Collaltino cominciò stranamente ad elencare, contrariamente al resto dell'opera, in ordine alfabetico numerosissimi nomi di località di Spagna e Francia. Di fronte a tale diluvio di parole, uno degli interlocutori, persa la pazienza, lo interruppe dicendo: «A me pare (...) che quest'ordine de l'alfabeto sia poco degno, e poco a questa impresa convenevole»⁴⁷. Dunque, rispondendo alla richiesta di seguire un ordine che rispettasse la geografia, il Conte, per le località italiane, raggruppò le nozioni in modo da ricalcare nella mente degli ascoltatori, quanto più possibile, la forma dell'Italia. In altri termini, tramite la precisa disposizione delle parole, l'autore tenta di dipingere immagini vivide dei concetti che il testo vuole trasmettere nella mente di chi legge.

Nella *Tipocosmia* possiamo citare numerosi esempi simili tra cui, nel terzo capitolo, una dettagliata descrizione 'anatomica' del corpo umano che ne elenca ogni parte dalla testa fino alla punta dei piedi, in modo tale che la composizione delle parole sulle pagine riproduca la struttura fisica dell'uomo. Da quanto detto, risulta chiaro che la *Tipocosmia* stessa riproduce fedelmente, e in modo quasi 'ecfrastico', la struttura del mondo cristiano tramite la raffinata disposizione dei testi. In altre parole, in quest'opera priva di indice analitico e di strumenti icastici, la struttura architettonica stessa, costruita dai testi, funge da *loci* mentali che rendono possibile la facile memorizzazione e l'immediato ritrovamento dell'immensa quantità di informazioni. Per approfondire ulteriormente questo aspetto, prendiamo in esame particolari strumenti per così dire 'gnoseologici' che appaiono nella parte conclusiva.

III.3. Testo, immagini e spazi.

Dopo aver trattato o, per meglio dire 'elencato', tutte le nozioni che compongono questo mondo, il Conte Collaltino, alla fine del sesto capitolo, invitò chi lo ascoltava «per il giorno seguente a desinar con esso lui, e a veder con gli occhi già formato quel Mondo, che per sei giorni le haveva con le parole dipinto»⁴⁸. Infatti il settimo capitolo, molto più breve dei precedenti, è dedicato a descrivere ciò che è capitato nel giorno di riposo.

Nel giorno seguente, infatti, la compagnia radunata alla casa del Conte richiese impaziente al padrone di mostrare ciò che aveva promesso il giorno prima. Allora il protagonista li condusse in un'ampia stanza e «mostrò loro una grandissima palla, ne la quale entrar vi si potea». Infatti, all'interno di essa «si videro dintorno il cielo, e nel mezzo la terra, e videro le cose quivi ordinate in modo assai più grato a l'occhio de'l corpo, che a quello de l'intelletto».⁴⁹

Si tratta di una specie di planetario o diorama, strumento enciclopedico che riflette il gusto tipico degli ornamenti dei palazzi dell'epoca⁵⁰. Nei confronti di tale sontuosa apparecchiatura visiva, tuttavia, la compagnia, dopo una lunga discussione, protestò perché «queste esser cose piu tosto da Fanciulli, che da desiderosi di sapere»⁵¹. Allora il Conte condusse la gente nel suo studio, in cui si trovava un magnifico libro aperto. Sfogliandone le pagine, egli cominciò «a mostrar loro questo suo nuovo, ed artificioso Mondo».

Le ultime quattro pagine del capitolo finale sono dunque dedicate alla descrizione di quel magnifico libro, i cui contenuti ci ricordano appunto, come una 'mise en abyme', la stessa *Tipocosmia*⁵². Nella parte iniziale del libro gli ospiti «videro l'incompressibile Dio ne la forma sua incomprendibile». E poi «videro» il mondo delle intelligibili Idee, i nove cori d'angeli e le nove sfere celesti. Così, seguendo la medesima struttura delineata nella *Tipocosmia*, il libro mostrava i mondi dei quattro elementi e di quelli 'misti'. Nel primo, i visitatori, assai soddisfatti, continuarono a 'veder' entusiasti i vari fenomeni meteorologici nell'elemento Aria, gli innumerevoli fiumi e laghi nell'Acqua, le svariate gemme e pietre preziose nella Terra. Tra le pagine dedicate al mondo dei 'misti' i lettori ebbero l'impressione di trovarsi «ne' l più compiuto giardino» dal momento che non vi si trovava nessuna erba, né alberi che non fossero stati registrati nelle pagine⁵³. In seguito «videro» anche tutte le specie di animali conoscibili, «non i nudi nomi soli, ma la vera essenza, e figura loro a comprender venivano»⁵⁴.

L'affascinante libro del Conte, alla luce della nostra ipotesi che il sistema della mnemotecnica abbia avuto una grande influenza sul pensiero del Citolini, non deve essere interpretato né come una pura fantasia letteraria, né come una semplice 'scatola cinese' della stessa *Tipocosmia*. Al contrario, la scena descritta rappresenta una chiave di lettura dell'opera, in quanto mostra come la sua ossatura concettuale classificatoria – «fabbrica» / «architettura» – possa venir completamente impressa nella mente di chi legge e come i suoi contenuti si traducano in vivide *images agentes*. Proprio per questo, il verbo 'vedere' viene insistentemente ripetuto. La gente 'vede' ciò che è descritto nelle pagine, non con gli occhi fisici, bensì con quelli della mente, capaci di percepire e comprendere fino in fondo concetti divini e idee metafisiche, difficilmente rappresentabili, nemmeno con il pennello del 'divino' Michelangelo.

Giunti a questo punto, è chiaro perché i visitatori, che hanno ascoltato per sei giorni i lunghi discorsi del Conte, abbiano disdegnato la stanza con la grande sfera. Per chi ormai ha compreso la struttura fondamentale del mondo fin nelle sue parti minute, tale strumento, capace solo di soddisfare i sensi corporei, appare infantile. Al contrario, il libro raffigura, attraverso la forza descrittiva – o 'ecfrastica' – delle parole, «la vera essenza e figura» delle cose, nella mente di chi ne legge le pagine. Il grande viaggio virtuale attuato nel cuore di chi sfoglia tale libro è simile al percorso mentale compiuto da chi pratica l'arte della memoria per ricercare le conoscenze affidate alle *images agentes*. L'ultimo capitolo della *Tipocosmia* ci insegna dunque come essa debba essere letta per sfruttare al massimo il vero e proprio tesoro che l'opera racchiude. Conservando ordinatamente nella memoria l'immensa quantità di notizie tramite *loci* e *images* mentali, ci si potrà sottrarre alla miseria dell'oblio e ottenere una vera 'sapienza'. Questo era il sogno di un intellettuale tardo cinquecentesco come il Citolini che

ha continuato a combattere per tutta la vita contro la brutalità disumana causata dalla confusione del sapere⁵⁵.

Conclusione: giardino universale realizzato nella memoria.

Se cerchiamo un'opera moderna che sia in qualche modo simile alla *Tipocosmia*, potremmo scegliere il cosiddetto *Roget's Thesaurus*, cioè un dizionario dei sinonimi e dei contrari. Tuttavia, intitolando con orgoglio il proprio libro la 'matrice del cosmo' (*typos + cosmos*), il Citolini mostra la propria ambizione di racchiudere completamente nella sua opera l'intera struttura dell'universo, aspirazione meno forte nei libri moderni.

Tale convinzione è evidente, ad esempio, nella sopraccitata scena in cui i personaggi paragonano le pagine del 'libro' al giardino terrestre più perfetto. Appare chiaro che tale paragone richiamasse nella mente dell'autore stesso l'idea dell'Eden, il paradiso terrestre, dove si trovavano tutte le specie di piante e animali. Ivi Adamo, dotato di intelligenza angelica e di memoria perfetta, viveva armoniosamente con l'ambiente. Tale condizione ideale del sapere può essere realizzata, intende l'autore, con la lettura 'creativa' della *Tipocosmia*.

Come si diceva in precedenza, l'accumulo disordinato delle informazioni non ha nessuna utilità. Per sfruttarle, in modo efficace e creativo, occorrono contenitori capaci di mantenerle nettamente classificate e una 'sceneggiatura' che ne controlli le 'performance'. Nella *Tipocosmia*, tali espedienti sono forniti sia dal sistema fondamentale dell'*ars memorativa*, sia dal sacro schema settimanale della *Genesis*. Se i lettori, che li conoscono entrambi, cercano qualche concetto nella 'matrice del cosmo' citoliniana, potranno immediatamente comprendere quale posizione esso occupa nella grande struttura dell'universo. Oltre a visualizzare chiaramente nella mente i concetti desiderati, saranno anche in grado di generare tutte le possibili relazioni con gli altri concetti. La *Tipocosmia* del Citolini costituisce dunque un esempio assai suggestivo che mostra da vicino quanto e come l'*ars memorativa* 'architettonica' abbia contribuito in modo creativo al tentativo, da parte degli intellettuali della prima modernità, di trovare la *clavis universalis*, panacea desiderata dall'epoca che vide la prima 'rivoluzione informatica' nel mondo occidentale.⁵⁶

Note

¹ Desidero ringraziare la prof.ssa Olimpia Niglio e il prof. Damiano Iacobone per avermi dato questa occasione. Un sentito ringraziamento va inoltre a Nicola Papazafropulos per i suoi utili commenti.

² Dante Alighieri, *Inferno*, Canto I, 1-7.

³ Id., *Paradiso*, Canto XXXI, 97; XXXII, 39.

⁴ Su queste metafore nella prima modernità si vedano: Cesare Vasoli, *Profezia e ragione. Studi sulla cultura del Cinquecento e del Seicento*, Napoli, Morano 1974, p. 619; Id., "Bruno ed i suoi primi scritti sull'arte della memoria", *Physis: Giordano Bruno tra scienza e filosofia*, E. Canone – A. Rossi (eds.), 2001, pp. 19-39, in part. pp. 23-24; Walter J. Ong, *Ramus: Method, and the Decay of Dialogue: From the Art of Discourse to the Art of Reason*, Cambridge (Mass), Harvard University Press 1958, pp. 118-119.

⁵ Sul Pratolino si veda: Luigi Zangheri, *Pratolino: il giardino delle meraviglie*, Firenze, Gonnelli 1987; Sulla Villa d'Este a Tivoli si vedano: David R. Coffin, *The Villa d'Este at Tivoli*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press 1960; David Dernie, *The Villa d'Este at Tivoli*, London, Academy Editions 1996; Carmelo Occhipinti, *Giardino delle Esperidi: la tradizione del mito e la storia di Villa d'Este a Tivoli*, Roma, Carocci 2009.

⁶ Sugli orti botanici di Pisa e di Padova si vedano: Fabio Garbari – Lucia Tongiorgi Tomasi – Alessandro Tosi, *Giardino dei semplici: l'orto botanico di Pisa dal XVI al XX secolo*, Pisa, Pacini 1991; Ids., *L'Orto botanico di Pisa*, Pisa, ETS 2005; Margherita Azzi Visentini, *L'Orto botanico di Padova e il giardino del Rinascimento*, Milano, il Polifilo 1984;

Alessandro Minelli (eds.), *L'Orto botanico di Padova 1545-1995*, Venezia, Marsilio 1995; Koji Kuwakino, "La *varietas* in una *sylva* geometrica che «ricrea la mente stanca dal pensiero delle cose difficili»: Daniele Barbaro e l'Orto Botanico di Padova", in Vasco Zara (ed.), *Daniele Barbaro. Vénitien, patricien, humaniste*, Turnhout, Brepols 2017, in print.

⁷ Desiderio Erasmo, *Colloquia*, edizione con testo a fronte a cura di C. Asso, Torino, Einaudi 2002, pp. 230-309.

⁸ *Le sorti di Francesco Marcolino da Forlì intitolate Giardino di pensieri allo illustrissimo signore hercole Estense duca di Ferrara*, Venezia, Francesco Marcolini 1540.

⁹ Su quest'opera si veda: Susanna Berger, "Martin Meurisse's Garden of Logic", *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, LXXVI, 2013, pp. 203-249.

¹⁰ Le principali opere della retorica antica in cui si descrivono i precetti fondamentali della mnemotecnica sono: Cicerone, *De oratore*, II, 86-88; Quintiliano, *De institutione oratoria*, XI, 2; Pseudo-Cicerone, *Rhetorica ad Herennium*, III, 16-24. Per gli studi classici su quest'*ars* e sul suo sviluppo nella prima età moderna si vedano: Paolo Rossi, *Clavis universalis. Arti della memoria e logica combinatoria da Lullo a Leibniz*, Bologna, Mulino 2000³ (prima edizione Milano-Napoli, 1960); Frances A. Yates, *The Art of Memory*, London, Routledge 1966; Herwig Blum, *Die Antike Mnemotechnik*, Hildesheim, Georg Olms 1969.

¹¹ Cfr. Mary Carruthers, *The Book of Memory: A Study of Memory in Medieval Culture*, Cambridge, Cambridge University Press 1990; Ead., *The Craft of Thought. Meditation, Rhetoric, and the Making of Images, 400-1200*, Cambridge, Cambridge University Press 1998.

¹² Su questo cfr. Aleksandr R. Luria, *The Mind of a Mnemonist: A Little Book about a Vast Memory*, Cambridge (Mass.) – London, Harvard University Press 1987; Alberto Oliverio, "Dall'arte della memoria alla biologia della memoria", *Physis*, XXXVIII, 2001, pp. 111-132; Lamberto Maffei, "Le basi neurali della memoria e il metodo dei *loci*", in *Il senso della memoria, Atti dei convegni dei Lincei*, Roma, Accademia nazionale dei Lincei 2003, pp. 19-26.

¹³ Cfr. James L. McGaugh, *Memory and Emotion: The Making of Lasting Memories*, New York, Columbia University Press 2006.

¹⁴ «Memoria est thesaurus omnium rerum et custos», Cicerone, *De oratore*, I, 5, 18.

¹⁵ Sant'Agostino, *Le Confessioni*, X, cap. 8.

¹⁶ Ivi, X, cap. 9.

¹⁷ Ivi, X, cap. 17.

¹⁸ Nel mondo antico erano preferite, ad esempio, colonne, strade, basiliche, mentre nel Medio Evo venivano consigliati spesso chiostri di conventi e chiese.

¹⁹ Sull'*ars memorativa* nella prima età moderna si vedano: Lina Bolzoni, *La stanza della memoria. Modelli letterari e iconografici nell'età della stampa*, Torino, Einaudi 1995; K. Kuwakino, *L'architetto sapiente. Giardino, teatro, città come schemi mnemonici tra il XVI e il XVII secolo*, Firenze, Olschki 2011.

²⁰ Agostino Del Riccio, *Arte della memoria locale*, BNCF, ms. Magl. II, I, 13, f. 7v.

²¹ Ivi, ff. 42v-44r.

²² Ho consultato l'edizione del 1541: *Petri Ravennatis Memoria et ars quae Phoenix inscribitur. Utiliss. ad omnium scientiarum professores, Grammaticos, Rhetores, Dialecticos, Leguleios, Philosophos, Medicos, & Theologos*, Viennae, Apud Mathiam Bonhome 1541, pp. 6-7.

²³ Sulla mnemotecnica di Fontana si veda: Eugenio Battisti – Giuseppa Saccaro Battisti, *Le macchine cifrate di Giovanni Fontana*, Milano, Arcadia Edizioni 1984; Si veda anche E. Battisti, "Schemi geometrici, artifice retorici, oggetti di meraviglia nel trattato quattrocentesco sulla memoria di Giovanni Fontana", in Lina Bolzoni – Pietro Corsi (a cura di), *La cultura della memoria*, Bologna, Mulino 1992, pp. 117-138.

²⁴ Cosma Rosselli, *Thesaurus artificiosae memoriae*, Venezia, Antonio Padovano 1579; Su questa opera si vedano: Barbara Keller-Dall'Asta, *Heilsplan und Gedächtnis. Zur Mnemologie des 16. Jahrhunderts in Italien*, Heidelberg, Universitätsverlag C. Winter 2001; K. Kuwakino, *L'architetto sapiente*, cit., pp. 235-284.

²⁵ Ho consultato l'edizione inclusa nel seguente trattato mnemonico curato dall'autore stesso: Lambertus Thomas Schenkelius, *Gazophylacium artis memoriae*, Strasburg, Antonius Bertramus 1610, p. 117.

²⁶ Ivi, p. 117.

²⁷ Per gli argomenti più approfonditi su questo tema si veda: K. Kuwakino, "From *domus sapientiae* to *artes excerptendi*: Lambert Schenkel's *De memoria* (1593) and the Transformation of the Art of Memory", in A. Cevolini (ed.), *Forgetting Machines: Knowledge Management Evolution in Early Modern Europe*, Leiden/Boston, Brill 2016, pp. 58-78.

²⁸ Cfr. F. A. Yates, *The Art of Memory*, cit. Su questo punto si veda anche: M. Carruthers, *The Craft of Thought*, cit., p. 9.

²⁹ M. Carruthers, *The Book of Memory*, cit.; Ead., *The Craft of Thought*, cit.; L. Bolzoni, *La stanza della memoria*, cit.; Ead., *La rete delle immagini. Predicazione in volgare dalle origini a Bernardo da Siena*, Torino, Einaudi 2002.

- ³⁰ C. Rosselli, *Thesaurus artificiosae memoriae*, cit., 127v.
- ³¹ Filippo Maria Gesualdo, *Plutosofia. Nella quale si spiega l'arte della memoria con altre cose notabili pertinenti (...)*, Padova, Paolo Meietti 1592, p. 61v.
- ³² Sant'Agostino, *Le Confessioni*, X.
- ³³ M. Carruthers, *The Craft of Thought*, cit.
- ³⁴ F. M. Gesualdo, *Plutosofia*, cit., pp. 55v-58v.
- ³⁵ L. T. Schenkelius, *Gazophylacium artis memoriae*, cit., pp. 119-120.
- ³⁶ Su questi argomenti si veda: K. Kuwakino, *L'architetto sapiente*, cit., p. 12. Su questo tema, inoltre, va menzionato il famoso 'teatro della memoria' di Giulio Camillo, a proposito del quale, a causa della necessaria sintesi, mi limito a invitare alla consultazione dei seguenti studi: L. Bolzoni, *Il teatro della memoria: studi su Giulio Camillo*, Padova, Liviana Editrice 1984; Giulio Camillo, *L'Idea del teatro con «L'Idea dell'eloquenza», il «De transmutatione» e altri testi inediti*, a cura di L. Bolzoni, Milano, Adelphi 2015.
- ³⁷ Massimo Firpo, *Alessandro Citolini*, in *Dizionario biografico degli italiani*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 1982, XXVI, pp. 39-46.
- ³⁸ Alessandro Citolini, *I Luoghi di Alessandro Citolini da Serravalle*, Venezia, al segno del pozzo 1551, sigs. A.iii-r.
- ³⁹ Ivi, sig. Aiii.v.
- ⁴⁰ A. Citolini, *Tipocosmia di Alessandro Citolini*, Venezia, Vincenzo Valgrisi 1561.
- ⁴¹ Ivi, p. 13.
- ⁴² Cicerone, *De oratore*, III, 24. La citazione è tratta dalla seguente edizione italiana, ma lievemente modificata per adattarla al nostro contesto: Marco Tullio Cicerone, *Dell'oratore, con un saggio introduttivo di Emanuele Narducci, testo latino a fronte*, Milano, Rizzoli 1994.
- ⁴³ Citolini, *Luoghi*, cit., sig. A iii.r.
- ⁴⁴ «a la quale (scil.: memoria artificiale) quanto questi ordini miei siano per poter giovare voi vedete», Citolini, *Tipocosmia*, cit., p. 532.
- ⁴⁵ Ivi, pp. 213-214.
- ⁴⁶ Ivi, p. 13.
- ⁴⁷ Ivi, p. 350.
- ⁴⁸ Ivi, p. 546.
- ⁴⁹ Ivi, p. 549.
- ⁵⁰ Si pensi ad esempio alla sala delle carte geografiche nel Palazzo Vecchio di Firenze, o a quelle simili del Vaticano e di Palazzo Farnese a Caprarola. Su questi si vedano: Francesca Fiorani, *The Marvel of Maps: Art, Cartography and Politics in Renaissance Italy*, New Haven and London, Yale University Press 2005; A. Cecchi – P. Pacetti (eds.), *La Sala delle Carte geografiche in Palazzo Vecchio*, Firenze, Edizioni Polistampa 2008.
- ⁵¹ Citolini, *Tipocosmia*, cit., p. 549.
- ⁵² Ivi, pp. 549-548.
- ⁵³ Ivi, p. 550.
- ⁵⁴ Ivi, p. 551.
- ⁵⁵ Nella parte introduttiva del primo capitolo Citolini sottolinea ripetutamente le profonde miserie del mondo a lui contemporaneo, generate dall'ignoranza dovuta alla debole capacità della memoria innata: Ivi, pp. 4-11.
- ⁵⁶ This Work was supported by JSPS KAKENHI Grand Number 16H03373.