

IL  
**CANNOCCCHIALE**  
ARISTOTELICO

O sia Idea  
DELL' ARGVTA ET INGENIOSA ELOCVTIONE  
Che serue à tutta l' Arte  
ORATORIA, LAPIDARIA, ET SIMBOLICA  
Esaminata co' Principij  
DEL DIVINO ARISTOTELE  
Dal Conte & Caualier Gran Croce  
**D. EMANVELE TESAVRO**  
PATRITIO TORINESE.

*Quinta Impressione.*



IN TORINO, M. DC. LXX.

---

Per Bartolomeo Zauatta.

*Con licenza de' Superiori.*

Simbolo atrocemente giocoſo del publico duolo di quella Patria; la-qual non per altro merito chiamarſi *Troia*, che per hauer generato così lordo Animale.

Da questa medesima ſcaturigine ſcesero le *Tragedie harmoniche*, che raddolcifcono le lagrime de' mesti carmi, con la ſoauità della voce. Da questa ogni *Spettacolo scenico*; doue vn Personaggio transformato in vn' altro; impreſtando a' morti la viua voce, diuien Metafora parlante, & Simbolo animato. Questa è la ragione, onde tanto ci dilet-tano etiamdio dolorofi oggetti, rappreſentati nelle tragiche ſcene: che nel medesimo tempo ne piange la fronte, & gode il core. Peroche la imitation degli habit, paſſando all' occhio: & la imitation della voce, paſſando all' vdito: queſti due ſenſi non ingannati nel proprio obietto, ingannano la fantasia: & queſta deluſa, moue le lagrime: le quali deriſe dall' intelletto conſapeuole della fittione; generano quel mescolato affetto di gioia, & di tristezza.

Ancor di qui naſce la giouialità di alcuni *Giochi da veggbia*; ne' quali ogni Caualiere, ogni Dama, finge alcun Personaggio; chi di *Re*, chi di *Amazona*, chi di *Caualiere errante*, & chi di *Serno*: & continuando vna lor fauola per modo di Romanzo; ciascun dice parole conueneuoli al propofito ſuggetto: & chi trauiā, è pegrorato. In altri, ogni confabulante, con vago fingimento diuiene vn *Fiore*; & il vicino ingegnoſamente gli adatta vna proprietà con qualche rima improuifa: ſimilmente chi manca, depone vn pegno. Ma diuertimento molto più ingegnoſo & piaceuole, è vn gioco nouellamente ideato in queſte Corti, chiamato il **LABERINTO DELL' ARIOSTO**. Peroche vn Laberinto figurato in vna gran *Tauola ritonda*; rappreſenta il giro della Terra; doue vna perpetua Via, ſinuofamente ſerpeggiantē conduce al centro: & di quindi per differenti gironi va terminare alla Porta oppofita. Per queſta Via, diſtinta in varie poste, ordinatamente ſi veggono i luoghi principali dall' Ariosto deſcritti nel ſuo Furioso. La *Selua* di Angelica fuggitiua. La fatidica *Grotta di Merlino*. Il Castel di *Atlante*, carcere degli Heroi. L'*Ermitaggio di Dalinda* penitente. Il *Ponte* difeso dalla Gigantessa Erifila. Il delitioſo *Giardin di Alcina*: & così gli altri: appoſtoui luogo per luogo il Verſo del medesimo Poeta; che ſerue di Motto acennante ciò che far debba il Giocatore quando vi capitì. Peroche dintorno alla Tauola alternata-mente

mente sedendo Cavalieri e Dame; rappresentanti li principali personaggi di quel Poema; chi *Angelica*, & chi *Orlando*: chi *Bradamante*, & chi *Ruggiero*; ciascuno successivamente gitta il dado: & secondo il numero, procede nel camino; marcando il luogo con piccoli simulacri del Personaggio da lui rappresentato. Ma in que' luoghi principali, conforme al suggetto & al Versetto del Poeta; chi si riman prigione; chi torna indietro; chi passa oltre; chi libera gli prigion; chi pone vn pegno; chi paga, & chi riceue tributo; chi fa vna penitenza; chi ora, & chi contempla. Chi capita nel centro dou'è l'*Inferno*, più non ne può uscire, & perde il gioco; secondo il Versetto,

*Che nell'Inferno è nulla redentione.*

Chi giugne primiero alla *Porta* vince ogni cosa, & finisce il gioco; conforme al detto del Poeta nell'ultimo Canto:

*Venuto al fin di così lunga via.*

Talche, ogni Giocatore è vn Simbolo heroico: ogni gitto di dado vn' accidente di fortuna: ogni accidente, vna graue o ridicolosa allegoria col Verso per Motto: & ogni Motto, somministra al viuace ingegno de' Giocatori, faceto argomento di spiritose argutezze. Onde, il Tauoliere è vn Poema; e tutto il gioco, uno studio.

**I**N altre Argutezze, il PERSONAGGIO FINTO si congiunge co' CENNI & con le ATTIONI, senza Parole. Et qui s'aggira la principal facondia de' *Pantomimi*, come si è detto: che col mistero degli *babiti*, & col ministero de' *Cenni*, ogni cosa racciono, e dicono ogni cosa. Peroche col vario mouimento della persona & delle mani, così al viuo ti rappresentano vn suggetto historico o fabulofo, che chiaro ti mostrano, esser più eloquente l'attione senza voce, che la voce senza l'attione. In questo genere habbiamo ancor veduto da nobilissimi Personaggi rappresentarsi Tragedie Mutole, con vaghe danze, & appropriati cenni; esprimenti di scena in scena, & di atto in atto, le concettose attioni, & li colloquij patetici di vna fauola ben tessuta, ritratta dal Romanzo di *Astrea*: che rese inutile a' Poeti il lor facondo Castilio; potendosi poetar danzando, & versificar meglio co' piedi, che con la voce.

In questo genere istesso annoueriamo li *Balletti pedestri*, & *heroici*; quai furono già le Danze *Pirrichie* nate dal feroce ingegno di Pirro figliuol di Achille ne' funerali di Patroclo, sicome insegnà il nostro