



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

Contributo alla storia del disturbo da gioco d'azzardo in età moderna (Un caso documentato a Tropea nel XVII secolo)

Marco Valenti

Archivista di prima fascia nell'elenco dei professionisti in Beni Culturali del Mic (marco.valenti9vibo93@gmail.com)

Riassunto

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) è una patologia riconosciuta in tempi relativamente recenti e rappresenta un disturbo comportamentale in ascesa negli individui più giovani. I dati del Ministero della Salute attestano che fino al mese di luglio del 2021 in Italia il gioco d'azzardo ha riguardato una popolazione di 5,2 milioni di giocatori definiti "abitudinari", dei quali circa 1,2 milioni hanno sviluppato dipendenza. In tempi remoti, quando era considerato semplicemente un "vizio", per quanto fossero noti da sempre i suoi effetti devastanti sulla vita delle persone, non esisteva un metodo efficace per contrastarlo dal momento che la psicoterapia fu adottata soltanto con il suo riconoscimento ufficiale da parte dell'American Psychiatric Association (APA) nel 1980. Tuttavia una testimonianza molto eloquente di questa condizione sintomatica si intreccia con le vicende quotidiane di Tropea nel XVII secolo, raccontando una storia autentica dai caratteri

peculiari su come poteva essere affrontato questo disturbo prima dell'avvento della moderna psicologia. Un'obbligazione, rogata dal notaio Francesco Scrugli vissuto a Tropea in quel periodo e conservata presso l'Archivio di Stato di Vibo Valentia tramanda un frammento della vita di persone vissute secoli fa e di come reagissero, con gli strumenti dell'epoca, ai problemi che affrontiamo anche oggi.

Summary

Gambling Disorder (GD) is a relatively recently recognized pathology and it represents a behavioral disorder on the rise in younger individuals. Data from the Ministry of Health attest that until July 2021 in Italy, gambling affected a population of 5.2 million players defined as “habitual”, of which about 1.2 million developed addiction. Although the devastating effects on people’s lives have always been known, in ancient times it was considered simply a “vice”. There was an effective method to counteract it since psychotherapy was adopted only with its official recognition by the American Psychiatric Association (APA) in 1980. However, a very eloquent testimony of this symptomatic condition can be found in the intertwines with the daily events of Tropea in the seventeenth century, telling an authentic story from the peculiar characteristics on how this disorder could be dealt with before the advent of the modern psychology. A bond, drawn up by the notary Francesco Scrugli who lived in Tropea at that time period and preserved at the State Archives of Vibo Valentia transmits a fragment of the life of people who lived centuries ago and how they reacted, with the tools of the time, to the problems that we face even today.

Parole chiave: Tropea, disturbo gioco, obbligazione, notaio

Keywords: Tropea, disorder gambling, bond, notary

Introduzione

Attraverso l'analisi di un documento proveniente dal fondo notarile dell'Archivio di Stato di Vibo Valentia è stato possibile scoprire una vicenda legata a questa tematica nel Seicento, ma per certi aspetti molto vicina al modo di concepire il DGA (Disturbo da gioco d'azzardo) nella nostra quotidianità. Tropea in qualità di città demaniale è stata caratterizzata nella sua lunga storia da un movimento vivace di persone, merci e idee che hanno lasciato un'importante impronta nelle sue tradizioni. Dal mare arrivarono nel corso dei secoli anche nuovi passatempi per intrattenere i clienti delle locande e delle taverne del borgo, come le carte da gioco, oltre ai ben conosciuti dadi e ad altri divertimenti con posta in denaro. Ed è con questa premessa che la descrizione della storia in senso diacronico si interseca con l'oggetto di questa trattazione. La lettura critica del documento redatto dal notaio Francesco Scrugli nel 1635¹ permetterà di vagliare la società del passato con il proposito di affinare una sensibilità più matura per affrontare consapevolmente i problemi di ieri e di oggi.

L'evoluzione del gioco d'azzardo attraverso le fonti storiche

Il gioco d'azzardo ha da sempre rappresentato un aspetto importante per lo svago, sia in Oriente che in Occidente, già dall'antichità. È infatti noto come i romani fossero amanti delle scommesse riguardanti i giochi gladiatori, sia nelle arene come il Colosseo che nelle taverne, considerandolo un passatempo molto popolare

¹ ARCHIVIO DI STATO DI VIBO VALENTIA (d'ora in avanti ASVV), *Fondo Notai*, Notar Scrugli Francesco (1635-1640), atto appartenente alla categoria *promissio de non ludendo* (ovvero astensione dal gioco), registrata nel protocollo degli istromenti dell'anno 1635, b. 113, vol. 1, pp. 18r - 18v.

seppur con delle limitazioni². Nel medioevo il gioco d'azzardo conservò una certa importanza nelle realtà cittadine. Il potere politico, come accertato da Grohmann, promosse un sistema che regolarizzò i giochi “proibiti”, molto presenti nei mercati e nelle taverne, ma soprattutto alle fiere, attraverso l'istituzione di “bische” legalizzate a vantaggio delle finanze pubbliche³. Progressivamente, con l'evoluzione storica della società in forme più complesse, si impose un sistema gerarchico che divise rigidamente tanto il territorio urbano, quanto le attività economiche e anche il divertimento delle classi più agiate da quelle più povere⁴. Non è difficile immaginare come un contesto sociale già abbastanza precario e gravato da una condizione di miseria portasse più facilmente individui prostrati dalla povertà, e suscettibili alle dinamiche del gioco d'azzardo, a cadere nella rovinosa spirale di questa patologia.

A partire dal 1638 aprì i battenti il primo casinò concepito in senso moderno, che assicurava un'entrata all'autorità governativa, sebbene l'accesso al gioco d'azzardo autorizzato fosse garantito all'epoca soltanto alle persone benestanti: il casinò di Venezia⁵. I costumi sontuosi degli aristocratici accolti in un palazzo signorile

² C. MANENTI, *Del giuoco e della scommessa dal punto di vista del diritto privato, romano e moderno*, Appendice a C.F. GLUCK, *Commentario delle Pandette*, Appendice alla traduzione ed annotazione del titolo V, *De aleatoribus*, libro XI, Vallardi, Milano 1898-1909, p. 585. Cfr. A. BOTTIGLIERI, *Il gioco d'azzardo in diritto romano*, in *Minima de poenis*, a cura di F. LUCREZI, Satura, Napoli 2015.

³ A. GROHMANN, *Fiere e mercati nell'Europa occidentale*, Mondadori, Milano 2011, p. 29.

⁴ F. GIUSBERTI, *Elementi di topografia sociale in una grande città: il caso di Bologna in età moderna*, Società Italiana di Demografia Storica, *La Demografia storica delle città italiane*, Relazioni e comunicazioni presentate al Convegno tenuto ad Assisi nei giorni 27-29 ottobre 1980, CLUEB, Bologna 1982, p. 323.

⁵ Sulla fondazione del Ridotto di Palazzo Dandolo a Venezia: <https://www.arte.it/guida-arte/veneziana/in-citta/locale/sin%C3%B2-di-veneziana-5645>

come quello del ridotto di Palazzo Dandolo⁶, non potevano convivere con i popolani che sperperavano il guadagno di una giornata di lavoro nelle bettole. L'idea che in effetti può suscitare il gioco d'azzardo è ben diversa a seconda del contesto in cui esso viene praticato: infatti quella che abbiamo ereditato del concetto di casinò è ben diversa dalla bisca nelle taverne, rappresentata ad esempio dal noto dipinto di Caravaggio del 1594 intitolato "I bari"⁷. Ed è proprio a questa scena che bisogna fare riferimento pensando ad una partita a carte o ai dadi nel contesto della vicenda presa in esame.

Il contesto storico-sociale di Tropea nel XVII secolo

La località di Tropea nella prima metà del Seicento si presentava come un elegante connubio tra chiese, conventi e il Monte di Pietà. Si trattava di una città demaniale, appartenente al Regno di Napoli, che aveva orgogliosamente riscattato la propria libertà nel 1615, grazie all'appello presentato a Filippo III, contro il tentativo di infeudamento da parte di Vincenzo Ruffo, principe di Scilla, che la stava acquistando dal governo vicereale⁸. Era un centro in pieno rigoglio, caratterizzato dalla presenza dei Gesuiti, di un proprio tribunale, da mercati e fiere, da una Regia Dogana⁹ e da una Curia Vescovile che controllava territori appartenenti alla diocesi che si estendevano fino ad Amantea¹⁰. Il vivace commercio coinvolgeva

⁶ Cfr. M. BRUSEGAN, *La grande guida dei monumenti di Venezia*, Newton & Compton, Roma 2005.

⁷ MICHELANGELO MERISI da Caravaggio, *I Bari*, olio su tela, 94x131 cm, Kimbell Art Museum, Fort Worth.

⁸ Cfr. F. SERGIO, *La Città di Tropea*, a cura di P. RUSSO, Ed. Meligrana, Tropea 2018.

⁹ Cfr. M. PALADINI, *Notizie storiche sulla città di Tropea*, Arti Grafiche Lorenzo Rizzo, Catania 1930.

¹⁰ U.M. NAPOLIONE, *Le "Memorie". Parte II. Memorie per la Chiesa Vescovile di Mileto*, Laruffa Editore, Reggio Calabria 1984, p. 39.

anche i centri sulla costa e nell'entroterra, ovvero i casali, sebbene vigesse un sistema di gestione del latifondo basato rigidamente sulla mezzadria. Le famiglie nobili e gli "onorati del popolo"¹¹, che costituivano la classe dirigente, erano raccolte intorno alla casa della Regia Bagliva, un'istituzione di origine normanna che di fatto amministrava la città garantendone gli interessi attraverso deliberazioni collegiali¹².

In questo contesto i nobili vivevano in un regime di libertà da vincoli feudali e di disinvoltura economica celebrata dai loro palazzi, come dagli altari nelle chiese¹³, posti all'interno delle mura: dove su una superficie relativamente limitata si trovava a convivere una moltitudine di persone di estrazione diversa, ma unite spesso dai medesimi passatempi. La vita cittadina era perciò composta da una varietà di stimoli e di attività che davano la possibilità a chi ne avesse avuto le adeguate sostanze di scegliere tra un ritiro ozioso tra le carte e lo studio oppure di dedicarsi ad attività più frivole e ricreative come i giochi di carte, i dadi e anche al gioco della "raffa". Naturalmente il carattere deleterio della seconda scelta era accentuato dallo stesso ambiente promiscuo delle taverne, frequentate uniformemente da popolani, nobili, mercanti e cittadini di qualunque condizione sociale ed economica. Il vizio era certamente una facile trappola e i tipici sintomi della patologia da gioco d'azzardo si manifestavano precocemente intrattenendo quotidianamente rapporti con i propri vicini e con persone conosciute in simili circostanze.

¹¹ Ovvero persone che si distinguevano dai ceti più bassi, come notai, speciali o mercanti che non appartenevano alla nobiltà.

¹² A. PADOA SCHIOPPA, *Storia del diritto in Europa. Dal medioevo all'età contemporanea*, Il Mulino, Bologna 2016, pp. 133-134.

¹³ NAPOLIONE, *Le "Memorie"* cit., pp. 131-132.

L'obbligazione rogata dal Notaio Francesco Scrugli

Il 14 agosto del 1635, a Tropea, un certo Geronimo Mondello si presentò dal notaio Francesco Scrugli con l'intento di sottoscrivere, alla presenza di testimoni, un istrumento¹⁴ che lo allontanasse per un lungo periodo dal gioco dei dadi e parimenti da quello della "raffa"¹⁵. Come premessa, lo stesso petitore "narrò" al notaio gli effetti deleteri che il gioco d'azzardo aveva sulla società cittadina descrivendoli come fatti visti durante la sua esperienza di giocatore. Egli parlò in lingua volgare, per essere maggiormente compreso, e le sue parole furono messe per iscritto dal notaio:

In nostri presentia personalmente constituitus Hieronimus Mundello dicta civitatis, qui vulgari sermone pro meliori intelligentia asserisce quanto il gioco delli dadi per esperienza se hà visto che hà causato, et causa, non solamente consumptione di robba, destructione di facultà, consumptione di vita, mà anco dannatione di anima che con la continuatione di detto gioco non se fa altro che biasteme contro l'offesa de Dio de Sua Madre Santissima et de tutti sancti etiam allo gioco della raffa confessione occultat se vide che si hanno per tal gioco Case et fameglie abbassate, et essendo esso Geronimo uno di tali giocatori et havendo visto, che per tal gioco li è venuto grandissimo danno

¹⁴ ASVV, *Fondo notai*, Notar Scrugli Francesco (1635-1640), b. 113, vol. 1, p. 18r. Atto, come già anticipato, appartenente alla categoria del tipo *promissio de non ludendo* (ovvero astensione dal gioco).

¹⁵ Il termine "raffa" identifica in senso moderno una specialità nel gioco delle bocce consistente in un tiro eseguito facendo rotolare la propria boccia sul terreno per colpire quella dell'avversario oppure il boccino. Per quanto riguarda l'argomento trattato non è certo che nel XVII secolo il termine venisse usato per identificare, in senso più ampio, il gioco delle bocce oppure che si trattasse di un altro gioco con una posta in denaro. Cfr. <https://www.treccani.it/vocabolario/raffa2/>.

et intendesse suolendosi di tal gioco levare videndo che li vene utile evidente oggi¹⁶.

La descrizione è molto eloquente, diretta e senza eufemismi. In poche righe sono riassunte le problematiche che avevano un significato profondo per gli individui del tempo. Con uno sforzo di immaginazione è necessario immedesimarsi in questa vicenda con occhio critico, per concentrarsi sul peso che potevano avere i problemi del corpo, della mente e dello spirito, in quell'epoca: quando le teorizzazioni filosofiche del Razionalismo lasciarono la loro impronta nel tentativo di dare spiegazioni più concrete sull'uomo in quanto creatura vivente, pensante e osservante¹⁷. Pertanto, con dovizia di dettagli, la confessione di Geronimo Mondello evidenzia con rigorosità quali siano gli aspetti più severi del gioco dei dadi presentando una serie di minacce che incombono sui giocatori, quali: "Consumatione di robba", intesa come sperperamento delle proprie risorse economiche; "destruzione di facultà", ovvero perdita della ragione, forse l'aspetto che si avvicina di più ad una precoce diagnosi sulle ripercussioni psicologiche di tale attività; "consumatione di vita", manifestando, cioè la consapevolezza di sprecare il proprio tempo in passatempi frivoli che distolgono l'attenzione dal concetto di un'esistenza segnata dalla brevità della vita, speculare al "memento mori", e ricorrente soprattutto nei dipinti su tela seicenteschi e negli affreschi basso medievali; infine la terribile condizione della "dannatione di anima". Come già anticipato, l'aspetto spirituale non è di secondo piano nella trattazione, tanto da citare tra i mali che tale vizio comportava anche quello che poteva compromettere l'uomo nella sua condizione ultraterrena. E ne esalta l'importanza che ricopriva per gli uomini dell'epoca,

¹⁶ ASVV, *Fondo notai*, Notar Scrugli Francesco (1635-1640), b. 113, vol. 1, pp. 18r - 18v.

¹⁷ Cfr. R. DESCARTES, *Le passioni dell'anima*, ed. critica a cura di S. OBINU, Bompiani, Milano 2003.

nonché la loro percezione riguardo a questa sensibile tematica, lasciando immaginare fino a che punto l'ossessione potesse prostrare l'animo dei giocatori. I quali sprofondavano in atteggiamenti deplorabili, portandoli a peccare non solo con i fatti, ma anche con le parole.

Sul gioco della "raffa", invece, tramite "confessione occultat" ovvero una confessione segreta ricevuta da qualcuno rimasto anonimo, il giocatore pentito rivela la caduta in disgrazia di intere famiglie che persero la casa a causa dei debiti di gioco. Il tenore del testo è orientato a rendere evidente il suo pentimento dichiarando l'intenzione di volersi definitivamente allontanare da questo vizio. Ne consegue la parte dispositiva del documento che dà attuazione al proposito di rinuncia al gioco, con l'inserimento di clausole e prescrizioni volte a sconfiggere qualunque tentazione o trasgressione all'impegno preso:

spontequè et domini nostri via pro se obbliga con juramento, et sotto la pena infrascritta per anni Cinque continui d'oggi avanti, non solo in pubblico, mà neanco in segreto etiam allo gioco della raffa, et vole che quante volte giocherà, o' fosse visto giocare pro doi persone degni di fede nelli predetti giochi, tanto in pubblico, quanto in segreto sia obbligato pagare alla Cappella del Santissimo Sacramento di questa Città di Tropea scuti vinticinque di bona moneta di questo Regno di Napoli, et vole ancora che non possa essere assoluto se prima non pagherà detti scuti vinticinque di elemosina a detta Cappella del Santissimo Sacramento, et non possa domandare absolutione di giuramento, et domandata et ottenuta di quella non servirsene, mà pagare primo detti scuti vinticinque per quanto volte giocherà et sarà visto giocare, et vole depiù che la Reverenda fabrica habbia contro esso Geronimo, actuatione di farli pagare per quanto volte sarà visto giocare, o' giocherà li sopradetti scuti vinticinque del modo et forma conferite stà di sopra declarato¹⁸.

¹⁸ ASVV, Fondo *notai*, Notar Scrugli Francesco (1635-1640), b. 113, vol. 1, pp. 18r - 18v.

Da questa seconda parte del documento si può apprezzare la cura del notaio nella scelta delle formule e delle condizioni che costituiscono l'obbligazione. Per i successivi cinque anni dalla stipula, il documento obbliga il richiedente, sotto giuramento, a pagare 25 scudi di moneta napoletana ogni volta che giocherà o fosse visto giocare da due persone considerate affidabili o per prendere alla lettera il testo "considerate di buona fede", sia per quanto riguarda il gioco dei dadi che quello della "raffa" e sia che avvenga pubblicamente come in segreto. È specificato che questo danaro debba essere donato sotto forma di elemosina alla Cappella del Santissimo Sacramento della Cattedrale di Tropea. Inoltre sarà negata l'assoluzione o la stessa non avrà valore finché l'interessato non avrà versato la somma pattuita; e la Reverenda Fabbrica avrà la facoltà di chiedergli direttamente riscontro del pagamento. Queste clausole, che risultano essere delle dure autoimposizioni, dovevano risultare difficili da eludere e abbastanza complesse da scoraggiare i tentativi di ricadere nel vizio del gioco. Di certo un simile strumento di persuasione lascia spazio a parecchie implicazioni sul piano dell'efficacia, oltre che su quello dei diritti fondamentali. Tuttavia è necessario chiedersi se in un mondo in cui non poteva esistere un approccio scientifico a questa patologia, non ancora considerata come tale, sia giusto pensare che un simile espediente potesse risultare risolutivo per l'intera casistica di disturbi comportamentali derivati dal gioco d'azzardo.

Conclusioni

La vicenda esaminata spinge ad elaborare una complessa riflessione. Prima di tutto c'è da chiedersi se realmente Geronimo Mondello si fosse rivolto di sua spontanea volontà al notaio con l'intenzione di stipulare questa obbligazione, come attestato nel documento. Ma dando per buona questa ipotesi, in mancanza di elementi concreti che possano indurre a pensare il contrario, la

perdita di “facoltà e di robbe”, nonché la dannazione dell’anima erano elementi comuni a qualunque giocatore, compreso il protagonista della narrazione. Egli parla di fatti che ha visto o sentito dire “pro occultat confessione” accaduti ad altri come lui. Rivede in loro la sua stessa condizione e teme le stesse conseguenze, ma intravede anche la possibilità di essere ancora in tempo per salvarsi da un destino analogo e altrimenti già segnato. Con un’attenta analisi è possibile intuire in questa richiesta di aiuto il tentativo del malato da gioco d’azzardo, che ha già accettato la sua situazione, di liberarsi dal vizio. All’epoca, non esistendo ancora la figura del medico specializzato nel trattamento di disturbi comportamentali, il notaio dotato di pubblica fede incarna il ruolo di guaritore, che “cura” il suo cliente attraverso l’uso sapiente delle formule che costituiscono l’obbligazione, quasi un “voto” sotto giuramento.

Il “paziente” è consapevole della sua patologia e questo è di per sé il primo segno di guarigione, poiché ricorre a studiati espedienti, che emergono nelle clausole, per cautelarsi dalla tentazione di ricadere nelle stesse malsane abitudini. Data la mancanza del concetto stesso di psicoterapia, la terapia, come se si trattasse di un’unica intensa seduta, impone delle condizioni imperative da soddisfare sotto minaccia di una consistente penitenza pecuniaria. Purtroppo non è possibile sapere se questo rimedio abbia avuto un successo duraturo. Come non è possibile determinare se l’interessato si trovasse realmente alla presenza del notaio per sua iniziativa o sotto pressione dei suoi familiari. C’è da dire che delle clausole così rigide non avrebbero dovuto permettergli di svincolarsi dagli obblighi in alcuna circostanza e per tutta la durata dell’obbligazione e ciò lascia dedurre una lunga meditazione antecedente alla stesura dell’atto. Ma se non è possibile conoscere gli sviluppi della vicenda, è certo quello che appare limpidamente. E cioè che gli elementi che emergono dalla confessione di Geronimo Mondello e le clausole apposte all’istrumento sono una testimonianza vera e autentica della società dell’epoca,

nella quale i problemi da affrontare, a volte, non erano così diversi da quelli di oggi.

La lezione che se ne può trarre è che la soluzione a problemi cronici e persistenti potesse passare da scelte coraggiose e radicali. L'episodio preso in esame trattato con gli strumenti diagnostici odierni avrebbe portato certamente ad una soluzione diversa. Ma è interessante osservare la modalità di reazione al medesimo problema, in tempi diversi e con mezzi inusuali per la nostra concezione, come poteva essere un atto notarile. Il quale però, a distanza di quasi quattro secoli, ha tramandato una storia vera in tutta la sua drammatica genuinità.

Si ringrazia il personale dell'Archivio di Stato di Vibo Valentia per la disponibilità.

Appendice

Testo integrale dell'obbligazione rogata dal Notar Francesco
Scrugli il 14 agosto 1635

Millesimo sexcentesimo trigesimo quinto Die vero decimo quarto mensis Augusti 3° indictionis in Civitate Tropee Regnante serenissimo nostro Domino Philippo 4° de Austria Rege pro regnatus eiusque anno decimo quinto feliciter.

In nostri praesentia personalmente constituitus Hieronimus Mundello dicta civitatis, qui vulgari sermone pro meliori intelligentia asserisce quanto il gioco delli dadi per esperienza se hà visto che hà causato, et causa, non solamente consumatione di robba, destrutione di facultà, consumatione di vita, mà anco dannatione di anima che con la continuatione di detto gioco non se fà altro che biasteme contro l'offesa de Dio de Sua Madre Santissima et de tutti sancti etiam allo gioco della raffà confessione occultat se vide che si hanno per tal gioco Case et fameglie / abbassate, et essendo esso Geronimo uno di tali giocatori et havendo visto, che per tal gioco li è venuto grandissimo danno et intendesse suolendosi di tal gioco levare videndo che li vene utile evidente oggi predetto die pro coram nobis(que) sponteque et domini nostri via pro se obbliga con juramento, et sotto la pena infrascritta per anni Cinque continui d'oggi avanti, non solo in pubblico, mà neanche in segreto etiam allo gioco della raffa, et vole che quante volte giocherà, ò fosse visto giocare pro doi personi degni di fede nelli predetti giochi, tanto in pubblico, quanto in segreto sia obbligato pagare alla Cappella del Santissimo

Sagramento di questa Città di Tropea scuti vinticinque di bona moneta de questo Regno di Napoli, et vole ancora che non possa essere absoluto se prima non pagherà detti scuti vinticinque di elemosina a detta Cappella del Santissimo Sagramento, et non possa domandare absoluteione di giuramento, et domandata et ottenuta di quella non servirsene, mà pagare primo detti scuti vinticinque per quanto volte giocherà et sarà visto giocare, et vole depiù che la Reverenda fabrica habbia contro esso Geronimo, actuatione di farli pagare per quanto volte sara visto giocare, ò giocherà li sopradetti scuti vinticinque del modo et forma conferite stà di sopra declarato, et sie obbligato spontaneamente et personalmente comparito ver(itatis), et sub pena dupplo per se stesso et jura quo jur(amento) per se, et super quibus dispo(sitionis) undeque.

Presentibus

Domenico de Grillo Judice
Don Francesco Scordamaglia de Parghelia
Joanne Battista Cimino
Bartolo Pandolfo
Horatio Polito

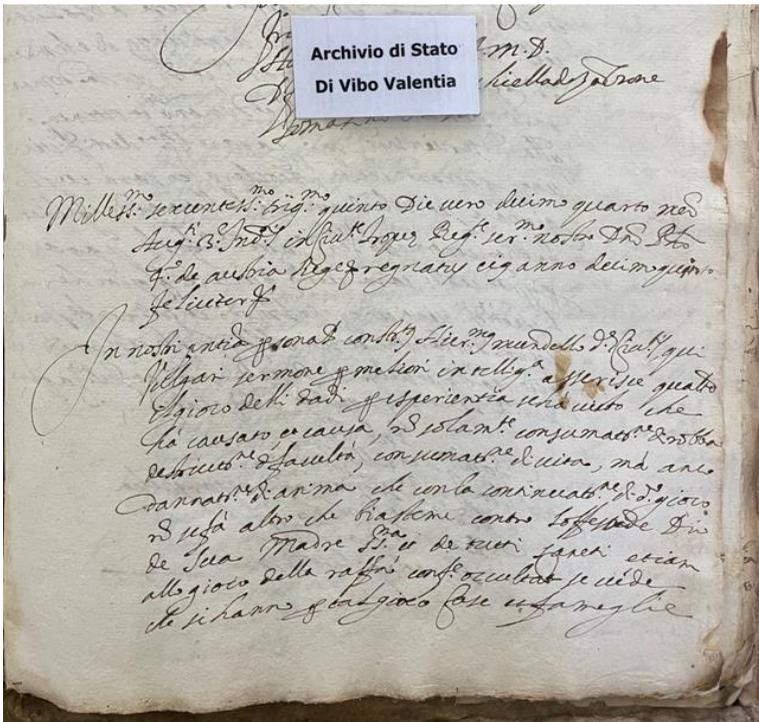


Fig. 1 - Pagina 18r dell'originale dell'obbligazione rogata a Tropea dal Notaio Francesco Scrugli il 14 agosto 1635.

