



NUOVA ERA

Maurizio Elettrico

Leggere i tarocchi



Le carte veggenti
tra gioco e magia


SIGMA LIBRI
Gruppo Editoriale Esselibri - Simone

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
Vietata la riproduzione parziale

SIGMALIBRI è un marchio del Gruppo editoriale Esselibri - Simone

Hanno collaborato: Roberto Fico e Giuliana Pianura

Finito di stampare nel mese di gennaio 2005
dalla «Arti Grafiche Italo Cernia» - Via Capri, n. 67 - Casoria (NA)
per conto della Esselibri S.p.A. - Via F. Russo, 33D - 80123 Napoli

Grafica e copertina: Giuseppe Ragno



Premessa

I Tarocchi, una delle forme più antiche di divinazione, rivelano a chi sa interrogarli aspetti di persone e situazioni che la ragione non riesce a vedere e possono offrire a chi li consulta consigli preziosi.

La prima parte di questo volume ripercorre la storia dei Tarocchi e illustra al lettore alcuni dei principali temi legati alle carte da gioco e al loro uso divinatorio, dagli albori della cartomanzia fino alla compilazione dei primi trattati. Nella seconda parte sono commentati i vari significati simbolici dei Tarocchi, la loro valenza e funzione archetipica, la presunta origine egiziana che si sviluppò da erronee ipotesi settecentesche, in particolare quella del filologo Court de Gebelin, i rapporti con altre branche del pensiero magico, con l'astrologia, la cabala e l'alchimia. La terza parte riserva una particolare attenzione al poema scherzoso di Piero Aretino dedicato ai Tarocchi, *Le carte parlanti*, in cui è integralmente riportato il dialogo nel quale *s'introducono le carte col' Padovano Cartaro*: esempio brillante dell'interesse che le Carte rivestivano nella società del Rinascimento. Nella quarta parte viene introdotto il *Giardino dei Pensieri* di Francesco Marcolino da Forlì, un testo pubblicato a Venezia nel 1540, in cui viene esposto uno straordinario metodo di divinazione con le carte. Del trattato di Marcolino sono riprodotti ampi brani e una delle bellissime tavole, un tempo utilizzate per ottenere vaticini. Si parla, inoltre, degli interscambi tra gioco e divinazione: i tarocchi, infatti, nacquero inizialmente come carte da gioco e soltanto più tardi avvenne il passaggio dal gioco delle carte ai metodi di previsione del futuro. Infine sono descritti diversi metodi cartomantici, da quelli più in voga ad altri più complessi e insoliti.

Il nostro viaggio nelle carte veggenti si conclude con la descrizione dei ventidue Arcani Maggiori disegnati dall'autore del libro e allegati al volume, con i quali i lettori potranno cimentarsi nella lettura delle carte secondo i metodi indicati nel manuale ed esplorare così l'affascinante universo dei tarocchi, carico di misteri, ma anche di verità.



Indice generale

1ª Parte

Storia e divagazioni sulle carte da gioco e sul loro valore divinatorio

<i>Carte da giocare, carte da leggere</i>	Pag. 9
---	--------

2ª Parte

Significato dei Tarocchi

<i>Il castello dei destini incrociati</i>	» 31
I Il Bagatto o Mago	» 33
II La Papessa	» 34
III L'Imperatrice	» 37
IV L'Imperatore	» 38
V Il Papa	» 39
VI L'Innamorato	» 41
VII Il Carro	» 44
VIII La Giustizia	» 46
IX L'Eremita	» 48
X La Ruota della Fortuna	» 49
XI La Forza	» 52
XII L'Appeso	» 54
XIII La Morte	» 55
XIV La Temperanza	» 57
XV Il Diavolo	» 58
XVI La Torre	» 59
XVII Le Stelle	» 61
XVIII La Luna	» 62
XIX Il Sole	» 64
XX Il Giudizio	» 66
XXI Il Mondo	» 67
0 Il Matto	» 69



3ª Parte Dialoghi sulle carte veggenti

<i>Le carte veggenti</i>	Pag. 75
<i>Dialogo di Pietro Aretino nel quale s'introducono le Carte col'Padovano</i>	
<i>Cartaro in Fiorenza</i>	» 77

4ª Parte I Tarocchi dal gioco alla Divinazione

<i>Giardino di pensieri. Le sorti di Francesco Marcolino da Forlì</i>	» 93
<i>Metodi di divinazione</i>	» 95
<i>Gli arcani maggiori di Maurizio Elettrico</i>	» 106
I Il Bagatto	» 106
II La Papessa	» 107
III L'Imperatrice	» 108
IV L'Imperatore	» 109
V Il Papa	» 110
VI Gli Innamorati	» 111
VII Il Carro	» 112
VIII La Giustizia	» 113
IX L'Eremita	» 114
X La Ruota	» 115
XI La Forza	» 116
XII L'Appeso	» 117
XIII La Morte	» 118
XIV La Temperanza	» 119
XV Il Diavolo	» 120
XVI La Torre	» 121
XVII Le Stelle	» 122
XVIII La Luna	» 123
XIX Il Sole	» 124
XX Il Giudizio	» 125
XXI Il Mondo	» 126
0 Il Matto	» 127



1 Parte

Storia e divagazioni sulle carte da gioco e sul loro valore divinatorio

Le carte da gioco probabilmente si svilupparono in Europa durante il Medioevo a partire dal mondo arabo attraverso la Spagna...



Carte da giocare, carte da leggere

Le carte da gioco, probabilmente, si diffusero in Europa durante il Medioevo; originarie del Mondo arabo, giunsero in Occidente attraverso la Spagna; erano conosciute con il nome *naibi*, parola con la quale si indicavano i governatori delle province dei territori dominati dai mamelucchi d'Egitto. Questi ultimi, in effetti, usavano carte da gioco dette *Kanjifah*, di cui è sopravvissuto un unico mazzo quasi intero, il *Malùk wanuwwàb*, risalente al XV secolo e conservato al Museo Topkapi di Istanbul. Inoltre, in Italia, si impiegava, ancora nel Cinquecento, un termine analogo a *naibi*, quello di *Maib* (in Spagna, *Maipes*); questa parola indicava le carte con figure didattiche destinate all'infanzia. *Maibes* in ebraico ha il significato di «previsione del destino»; ciò metterebbe in collegamento stretto i *naibi* con la funzione divinatoria dei Tarocchi testimoniata, però, dalle fonti solo in epoca assai tarda.



● Esempio di Naibi della Spagna araba.

Si parla anche di una provenienza tartara e indiana dei giochi di carte: proprio in India, ancor oggi, si adoperano mazzi di 120 carte (quante sono le incarnazione di Vishnu) con dieci semi diversi, in cui compaiono sia figure di animali sia rappresentazioni di oggetti. I semi delle carte indiane sono pesci, tartarughe, cinghiali, leoni, brocche, accette, frecce, vacche, conchiglie, cavalli; è facile, a livello intuitivo, individuare, così, l'origine dei quattro semi che ritroveremo variamente diffusi nei mazzi europei: le coppe (brocche), i bastoni (accette), i denari (conchiglie, ossia primitive forme di moneta) le spade (frecce). Ciononostante, un uso documentato delle carte



da gioco in India è ben successivo di quanto non sia nel Mondo arabo e in Occidente; una prima testimonianza risale, infatti, solo al XVI secolo, ai tempi della dinastia musulmana dei Mughal (o Mogol), che dominava l'Asia Centrale e che diffuse anche in India l'uso delle carte *Ganjifa*, di origine persiana e derivate da mazzi con i semi monetari. Ma sappiamo comunque, al di là delle fonti scritte e attraverso una lunga tradizione orale, dell'esistenza di carte nell'area indiana, di molto precedenti, note come *Kridapatram*, con dodici semi, che rimandano al *Dasâvatâra*. La parola *Dasâvatâra* vuol dire *dieci incarnazioni* e rappresentava, come le carte che abbiamo già ricordato, i diversi aspetti assunti dal dio Vishnu nelle sue manifestazioni: *Matsya* (pesce), *Khûrma* (tartaruga), *Varâha* (cinghiale), *Narasimha* (metà uomo, metà leone), *Vâmana* (nano), *Parashurâma* (Râma con una scure), *Râma* (eroe del Râmâyana), *Krishna* (il santo pastore), *Buddha Kalkin* (l'incarnazione ancora non avvenuta). Ma esistevano probabilmente anche carte con un minor numero di semi ed altre ispirate al *Mahâbhârata*. Un particolare stile di carte indiane il *Rashi Ganjifa*, ancora oggi esistente, possiede invece dodici semi, ciascuno corrispondente ad un segno zodiacale; questi mazzi rivelano quindi uno stretto rapporto con l'astrologia, evidente anche nelle carte occidentali.



● Esempi di carte *Rashi Ganjifa*.

Ancora più nebulosa è l'origine cinese delle carte e l'attribuzione leggendaria a Confucio dell'invenzione del *mah jong*. A supporto di tale ipotesi vi è la constatazione che il gioco del *mah jong* era maggiormente diffuso nei luoghi in cui Confucio trasmise i suoi insegnamenti; taluni hanno addirittura individuato l'origine del termine con cui si indica il gioco del poker (Kong) in quello del grande pensatore il cui nome cinese era appunto Kong Fu Tse.



È comunque verosimile una nascita delle carte da gioco in Cina verso il XII secolo, probabilmente contemporanea al diffondersi della cartamoneta. E proprio a questa sembrerebbero riferirsi, nonché derivare le carte: partendo dal seme dei danari e dalla sua numerazione si sarebbero poi articolate negli altri semi. Infatti, alle monete si sostituiranno, in una prima fase, i cerchi e le sfere, che poi ritorneranno ad essere i denari nel Mondo musulmano e in Occidente; le «strisce di monete» assumeranno la forma di «canne», per poi diventare i semi di «spade» e «bastoni»; le decine di migliaia, cioè i «caratteri», prenderanno invece la forma del seme di «coppe». Sempre in Cina si evidenzia una matrice comune tra giochi anche assai dissimili: quello che si esegue con le cosiddette «carte a scacchi cinesi», su cui sono disegnati gli stessi ideogrammi del gioco *XiangQi* o *JeungChi*, cioè «scacchi dell'elefante», rivela ancora un rapporto antico tra la dama, gli scacchi e i giochi di carte.

● Il gioco *XiangQi*.



In Thailandia esiste un particolare tipo di carte, dalla forma allungata e colorate, sul dorso, in tinta unita, arancio o verde, che mostra profonde analogie con quelle cinesi. Tale stile è conosciuto come *Pai Tai*. Il mazzo è di sessanta carte e dotato di tre semi: i Denari, le Stringhe e le Miriadi, ciascuno con nove carte a cui si aggiungono tre soggetti, il Vecchio Mille, il Fiore Rosso e il Fiore Bianco, ognuno dei quali si ripete due volte per un totale di 60 carte. Sono evidenti dei bolli rossi che



appaiono sempre sugli stessi soggetti, cioè il Vecchio Mille, il Fiore Rosso e il nove di Stringhe.



● Il gioco Pai Tai.

Per la produzione delle carte si utilizzava la *xilotipia* che era nata in Cina già nel VI secolo e consisteva nella realizzazione di matrici di legno incise con immagini e testi. In seguito, vennero usate per il medesimo scopo lamine metalliche. La tecnica si diffuse prima in India, poi nel Mondo islamico, per giungere, infine, nel Medioevo, in Europa; anche qui trovò impiego soprattutto per la realizzazione di carte da gioco. Un importante fattore che favorì il loro diffondersi fu la presenza di cartiere nei paesi islamici, come quella fondata nel 1150 a Jàtiva, in Spagna, specializzata nella produzione di carta da riso. In Italia, un primo riferimento al gioco delle carte è accertato in un decreto del Priore di Firenze, datato 23 marzo 1375, in cui si fa cenno al *ludus qui vocatur naibbe* (il gioco chiamato *naibbe*). Più particolareggiata e determinante per ricostruire la nascita e la diffusione dei giochi di carte in Italia è la *Cronica di Viterbo* scritta nel 1379 da Nicola della Tuccia: «Fu recato in Viterbo il gioco delle carte da un Saracino chiamato Hayl [...] Il gioco delle carte che in saracino si chiama nayb».

Ma i nostri tarocchi probabilmente furono adattamenti di giochi infantili assai diffusi e anch'essi detti *naibi*, ricordati ancora in una cronaca fiorentina di Giovanni Morelli del 1393, in cui ai giochi d'azzardo, puntualmente condannati, vengono contrapposti gli innocenti giochi di carte dei bambini noti appunto come *naibi*. È possibile che i cosiddetti arcani minori discendano dalle carte saracene, mentre gli arcani maggiori derivino dalle carte figurate a scopo pedagogico. Si tratterebbe di giochi, quelli cui si è fatto poc'anzi cenno, che mirano a stimolare una forma particolare di apprendimen-



to, molto diffusa in ambienti poco alfabetizzati; la loro peculiarità è il fatto che tentano di sfruttare la qualità istruttiva dell'immagine. La parola tarocco discenderebbe, però, ancora da una parola araba, *taraha*, che pronunciata *tarakha*, significa «gettare via».

L'interesse per i giochi con le carte crebbe rapidamente in Occidente: nel 1376 la Zecca di Firenze, ad esempio, riuscì a monopolizzare la produzione dei *naibi* come si riscontra nel *Libro delle provvigioni fiorentine*. Da diverse fonti sappiamo che esisteva un diffuso mercato di carte da gioco e che l'aristocrazia europea richiedeva mazzi di particolare pregio.

Grande fu la varietà di forme e di illustrazioni del gioco delle carte. La forma era generalmente rettangolare, più raramente rotonda, e simile quindi a quella delle carte indiane (come il mazzo stampato a Colonia nel 1477); se ne ricordano anche di grandi dimensioni (19x12). I *naibi* dei mamelucchi, negli esemplari pervenuti, risalgono al XIII e al XIV secolo, mostrano già i semi delle coppe, delle spade e dei bastoni, come le coeve carte catalane, conosciute attraverso due incisioni del 1390. In altri mazzi i semi invece non sono ancora perfettamente codificati e quindi appaiono spesso gli oggetti e gli animali più disparati. In Europa, le prime carte diffuse erano esclusivamente numerali; alle 36 o 40 originarie, furono poi aggiunte 16 figurate, che rappresentavano il Re, la Regina, il Cavaliere e il Fante (erano note con il nome di «carte di corte» o «onori»). In effetti, se le carte numerali prendevano origine dal mondo arabo, quelle figurate sembrerebbero nascere in ambito europeo, in stretta relazione con le simbologie care all'ambiente cavalleresco e cortese del tardo Medioevo. Ma anche in India si sviluppò l'uso di figure umane. Infatti, i soggetti del *wazîr* e dello *shâh*, ad esempio, rappresentano figure di uomini e, in particolare, di un re seduto su un trono o all'ombra di un baldacchino, di un ministro a cavallo e di un seguito reale. In altri mazzi indiani, tali figure vengono impersonate da precisi personaggi mitologici come l'eroe del poema epico *Mahâbhârata*, *Arjuna* che veste i panni del ministro, mentre il re acquista le sembianze di una incarnazione di Vishnu, *Navagunjara*, un ibrido di ben nove parti di distinti animali. Ciò rivelerebbe quindi uno sviluppo parallelo delle carte con figure umane tra Occidente ed Oriente.