



Nozioni sui tarocchi ← VecchieScienze

[.html](#) ◇ [.pdf](#) ◇ [.php](#)

Nozioni sui tarocchi

indice ([sopprimi](#))

1. [Introduzione](#)
 - 1.1 [Didattica](#)
 - 1.2 [Mazzi](#)
2. [Arcani minori](#)
 - 2.1 [Significati](#)
 - 2.2 [Mazzo didattico](#)
3. [Arcani maggiori](#)
 - 3.1 [Significati](#)
 - 3.2 [Mazzi didattici](#)
4. [Tavolo di divinazione](#)
5. [Modi di divinazione](#)
6. [Allegati](#)
 - 6.1 [Immagini](#)
 - 6.2 [Modelli .pdf](#)
 - 6.3 [Commenti](#)

Autori: [P. & B. Forster](#)



a cura di [D. Rüegg](#)

[it.Wikipedia: Tarocchi](#) ◇ [Tarocchi Categoria](#) ◇ [Cartomanzia Categoria](#) ◇ [WikimediaCommons: Tarot cards Category](#) ◇ [Tarot](#) ◇ [MedPop: Immagini Picasa](#) ◇ [YouTube: Tarocchi](#)

Fino a trent'anni fa mi sono servito dei Tarocchi per consulenze "psicoterapeutiche" (come me lo insegnai mia nonna Ida Huser da bambino) e tramandavo anche l'insegnamento a diverse persone. A richiesta ho adesso annotato i relativi "pro memoria" e un mazzo didattico che usavo a suo tempo per i miei allievi di "Vecchie Scienze". Buon divertimento.
8>)_Peter

1. Introduzione

I tarocchi è un insieme di carte il cui uso prende avvio in Europa, tra la fine del Medioevo e il Rinascimento. Le carte, dette anche lame, sono 78 carte suddivise in 2 sottogruppi:

- il primo è di 22 carte illustrate con figure simboliche, anticamente chiamate Trionfi, e solo dal XIX secolo, Arcani maggiori,
- l'altro in 56 carte suddivise in 4 serie, gli Arcani minori che, a seconda dei paesi possono mutare tipo di insegna.

Gli Arcani Minori includono quattro figure: fante, cavallo, regina, re e 10 carte numerali. Le carte sono suddivise in insegne: nei paesi latini sono più usate coppe, danari, bastoni e spade; in Francia cuori, quadri, fiori, picche; ulteriori sistemi di segni, sono quelli tedeschi e svizzeri. I tarocchi sono stati inventati esclusivamente come carte da gioco o a scopo istruttivo; il loro uso divinatorio cominciò a diffondersi solo dopo il XVIII secolo, specialmente nella forma italiana. [Wikipedia.it](https://it.wikipedia.org/wiki/Tarocchi)

1.1 Didattica

Per il neofita il primo problema è quello di memorizzare le 78 carte nelle loro due dimensioni (eretta, capovolta) e quindi i 156 significati basilari. Di solito il significato lo si trae per combinazione di numeri o figure con i quattro colori degli arcani minori e per tre storielle abbinate alle 22 carte (3x7 + il matto) degli arcani maggiori.

Di seguito tento di spiegare il principio di tutto questo così come mi venne insegnato tanto tempo fa.

1.2 Mazzi

I mazzi più noti sono:

- **Mantegna** "tarocchi" con 50 trionfi, probabilmente quattrocentesco Ferrares
- **Charles VI** fonte ignota, probabilmente Firenze quattrocentesco
- **Visconti** mazzo Milanese dal quattrocento
- **Visconti-Sforza** mazzo Milanese intorno 1450
- **Tarot de Marseilles** mazzo più divulgato sin' dal cinquecento nei paesi latini
- **Rider-Wait** sin' dal 1909, mazzo più divulgato nei paesi anglosassoni
- **Crowley** mazzo inglese esoterico 1944 / 1969
- **Zigeunertarot** 1974 Walter Wegmüller (mio mazzo preferito)

Di solito, i **mazzi recenti** sono ispirati dai tarocchi di Marsiglia e anche queste nozioni si riferiscono a queste lame.



Mi sono prefisso di presentare un mazzo didattico che serve per esercitarsi senza la distrazione di molti simboli. Basta stamparlo e tagliare le carte. Inoltre il mazzo primitivo di tarocchi che propongo, anche un bambino lo può fabbricare di proprio pugno, pure in bianco e nero.

In tempi remoti, i colori o semi degli *arcani minori* rappresentavano le classi sociali e le loro attività:









- bastoni per contadini e artigiani
- coppe per i chierici
- spade per l'aristocrazia e
- i denari per i commercianti

Gli *arcani maggiori* invece rappresentavano dei principi generali e non legati a delle classi sociali.

2. Arcani minori

Nella cartomanzia gli arcani minori rappresentano lo svolgersi della vita.

2.1 Significati

			
Bastoni	Coppe	Spade	Denari
♣ Imprese, attività ▲	♥ Emozioni, sentimenti ▼	♠ Comportamento, vita sociale ▲	♦ Materia, finanze ▼
			
Fante Giovane	Cavaliere Adulto, novità	Dama Autorità ♀	Re Autorità ♂
eretto: sostegno, successo inverso: antagonismo, fallo		pari: femminile dispari: maschile	
inizio	7	4	1
opposizione	8	5	2
realizzazione	9	6	3
intermediario	10	della / alla realizzazione	dell' / all' opposizione
		dell' / all' opposizione	dell' / all' inizio

Memo arcani minori .pdf

- 1, 2, 3 → *inizio*, *opposizione*, *realizzazione* di / a un'inizio
- 4, 5, 6 → *inizio*, *opposizione*, *realizzazione* di / a una opposizione
- 7, 8, 9 → *inizio*, *opposizione*, *realizzazione* di / a un realizzazione. I
- 10 è poi lo *stato transitorio* tra la fine di un'opera e una nuova iniziativa.

Nei mazzi moderni si contano cinquantasei carte, divise in 4 semi: bastoni, coppe, denari e spade, che nelle carte "francesi" sono trasformati rispettivamente in fiori, cuori, quadri e picche.

Semi	Elementi	Istanze	Direzioni	Stagioni	Briscola	Attività
Bastoni	Fuoco	Spirito	Sud	Estate	fiori	♣ imprese
Coppe	Acqua	Emozioni	Ovest	Autunno	cuori	♥ credenze
Spade	Aria	Mente	Est	Primavera	picche	♠ sociale
Denari	Terra	Corpo	Nord	Inverno	quadri	♦ commerciale

I mazzetti di ogni seme sono costituiti da quattordici carte suddivise in carte scoperte e carte coperte o figure. Le carte scoperte sono

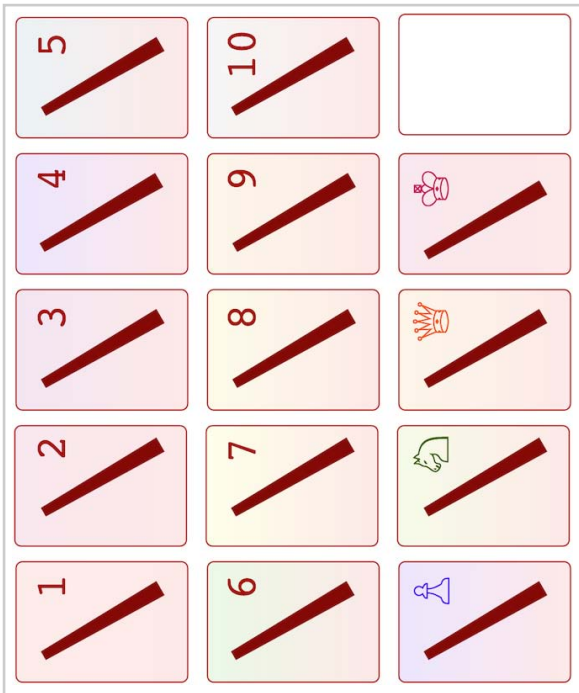
numerate da uno a dieci e hanno in rappresentazione tanti oggetti rappresentanti il seme quanti sono i numeri che identificano la carte. Le carte coperte o figure sono rispettivamente fante, cavallo, regina e re. Dagli arcani minori dei tarocchi derivano le moderne carte da gioco, sia quelle cosiddette da briscola sia quelle cosiddette da ramino.

Nella cartomanzia gli arcani minori rappresentano lo svolgersi della vita. Anche le sibille da divinazione derivano dagli arcani minori. [Wikipedia.it](https://it.wikipedia.org/wiki/Arcani_minori)

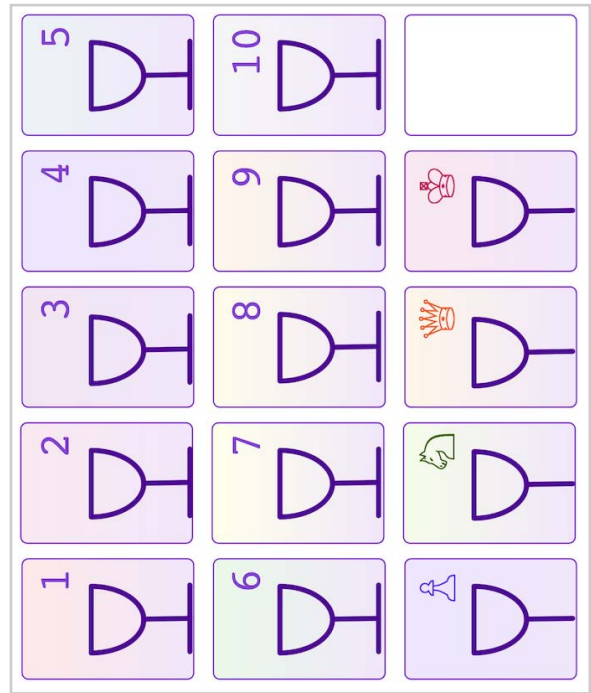


2.2 Mazzo didattico

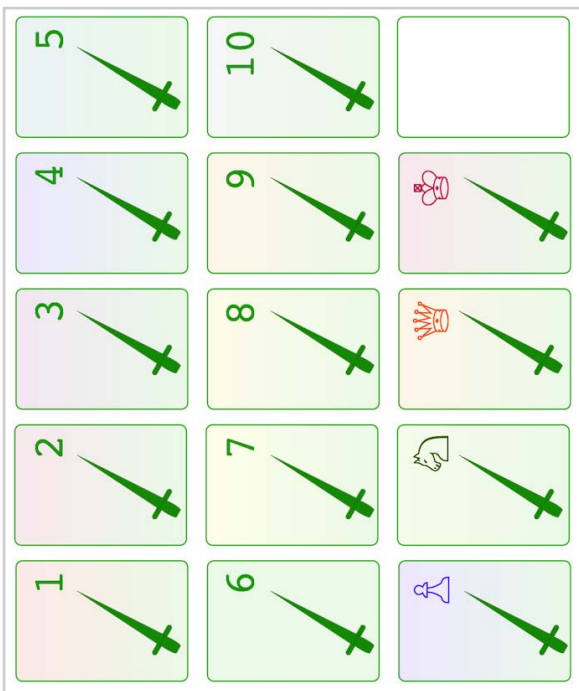
Bastoni .pdf per stampare



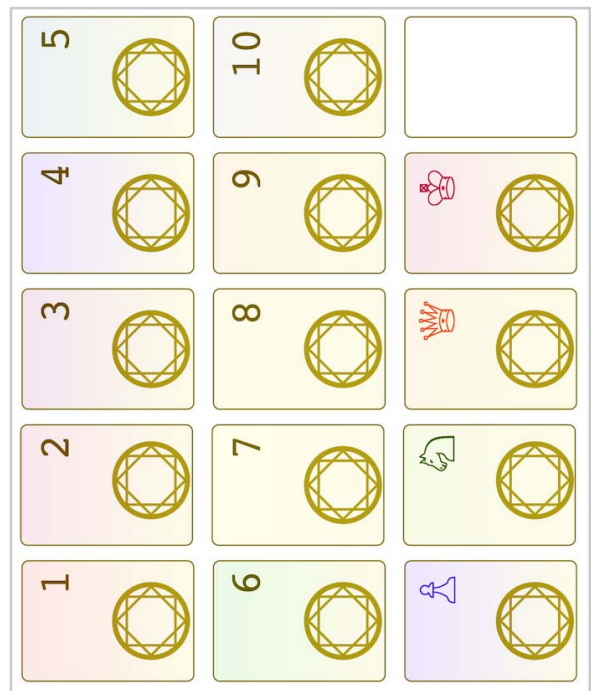
Coppe .pdf per stampare



Spade .pdf per stampare



Denari .pdf per stampare

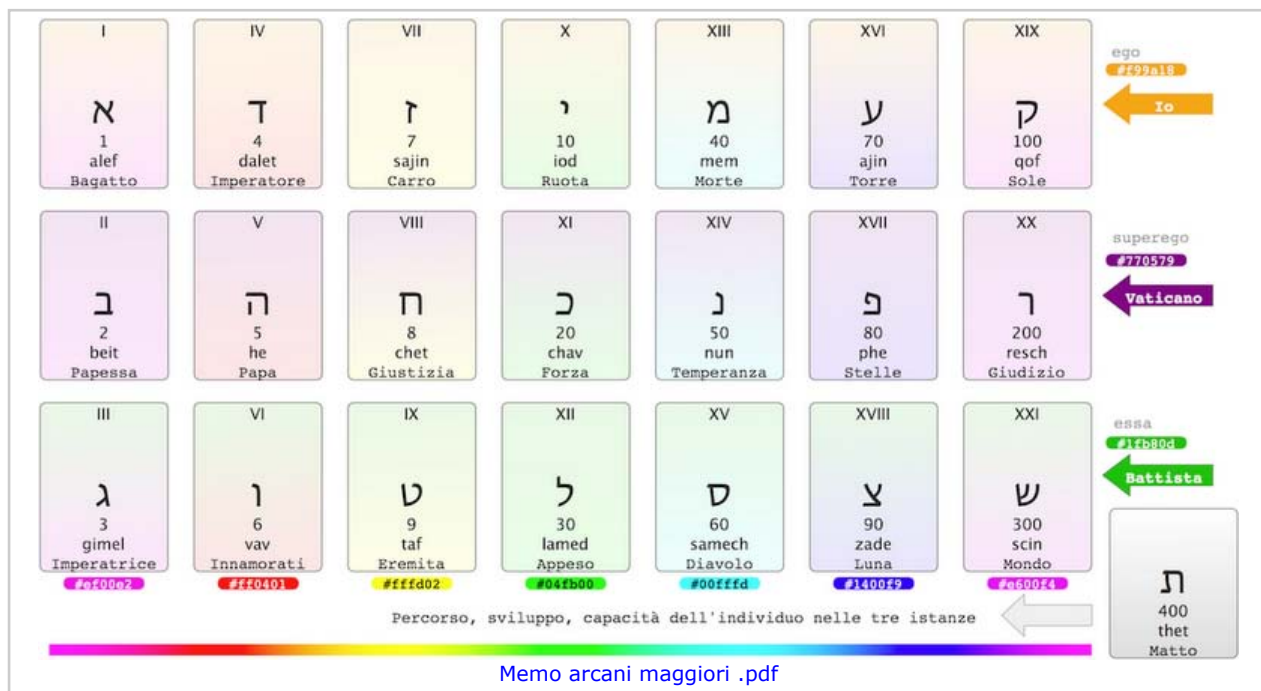


3. Arcani maggiori

In cartomanzia gli arcani maggiori si riferiscono a criteri a monte dell'andamento quotidiano della vita.

3.1 Significati

Gli arcani maggiori si segnano spesso con le lettere / numeri dell'alfabeto ebraico (sono pratici perché l'alfabeto ebraico ha 22 lettere) ma c'è chi usa simboli alchimici, astrologici o altri.



Per memorizzare gli arcani maggiori, si ordinano le carte in tre righe da sinistra a destra, mettendo sempre tre carte di sequenza in una colonna.

Alle tre righe si danno i significati:

- **io** come individuo ragionevole (Ego freudiano): *Sole → Torre → Morte → Ruota → Carro → Imperatore → Bagatto*
- il mio **"vaticano"** come istanza morale, culturale (Superego freudiano): *Giudizio → Stelle → Temperanza → Forza → Giustizia → Papa → Papessa*
- il mio **"battista"** come istanza naturale, esistenziale (Es groddeckiano): *Mondo → Luna → Diavolo → Appeso → Eremita → Innamorati → Imperatrice*

Per memorizzare si inventano tre storielle che iniziano con le carte più alte e culminano nelle più basse (p.es. da XXI ... III) tra le tre istanze di natura, cultura e ragione individuale.

I - *Il Bagatto* (Le Bateleur). La parola ha origini latine e sta ad indicare "figura da poco", "bagatella", cosa di nessun conto. Rappresenta un giovane uomo con un grande cappello e abiti vistosi, posto in piedi davanti a un tavolo, su cui figurano monete, vasetti, dadi, coltelli e una borsa. L'uomo regge nella mano sinistra un bastone dorato.



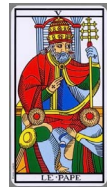
II - *La Papessa* (La Papesse). È forse una delle figure che ha dato luogo a maggiori discussioni, dal momento che nessuna donna ha mai avuto accesso alla soglia di Pietro. In taluni mazzi è stata sostituita da Divinità o altre carte. La donna ha un triregno in capo, è seduta su un trono ricoperto da un velo e ha in mano un libro aperto.

III - *L'Imperatrice* (L'Imperatrice). Una donna in trono, con la corona in testa, ha in mano uno scettro col globo sormontato dalla croce (da sempre simbolo di impero). Regge con la mano destra uno scudo con un'aquila araldica, e ha due ali aperte sulla schiena.



IV - *L'Imperatore* (L'Empereur). Un uomo barbuto, seduto in trono di profilo, con una gamba incrociata sull'altra, regge uno scettro con la destra. Sotto al Trono è appoggiato uno scudo con un'aquila araldica. La carta è evidentemente collegata col potere terreno.

V - *Il Papa* (Le Pape). Seduto in posizione frontale, il Pontefice col Triregno regge un pastorale a croce con tre traverse. Ai suoi piedi, di statura notevolmente inferiore, sono inginocchiati due chierici. Il Papa ha la barba canuta, probabile allusione alla sua saggezza.



VI - *L'innamorato* (L'Amoureux). Sotto un grande cupido alato, pronto a scoccare la sua freccia, un giovane sta in piedi tra due figure femminili, una vestita più poveramente dell'altra. I critici sono concordi nell'identificare questa lama col mito di Ercole, che dovette scegliere tra Vizio e Virtù.

VII - *Il Carro* (Le Chariot). Un carro visto in modo rigidamente frontale, è condotto da un giovane guerriero incoronato, mentre trattiene saldamente due cavalli, uno blu ed uno rosso, che tendono a scartare in posizioni opposte.



VIII - *La Giustizia* (la Justice). È questa una delle tre Virtù cardinali citate nel mazzo, da cui manca la Prudenza. Una donna in trono regge con la mano sinistra una bilancia dai piatti allineati, e con la destra una spada. Questo Trionfo contiene in sé l'idea di equilibrio e di punizione.

IX - L'Eremita

(L'Hermite). Un vecchio barbuto, appoggiandosi ad un bastone, avanza reggendo una lampada. Non si può fare a meno di pensare a Diogene che, reggendo una lampada, affermava di cercare l'uomo.



X - La Ruota della fortuna (La Roue de Fortune). Questa immagine, largamente conosciuta e rappresentata nel Medioevo, raffigura una ruota sormontata da una sfinge alata con corona e spada, con due esseri mezzo uomo e mezzo animale arrampicati ai suoi lati. Già in epoca medievale la Ruota era usata per ricordare la vanità delle conquiste e dei beni terreni.

XI - "La Forza (La Force). Una donna con un ampio cappello in testa chiude le fauci di un leone. È una delle tre Virtù cardinali raffigurata nel mazzo.



XII - L'Appeso (Le Pendu). Un uomo è appeso per un piede a un palo retto da nodose travi di legno. La gamba libera è piegata verso l'interno. La carta raffigura una pena praticata realmente durante il Medioevo a chi si rendeva reo di tradimento. Questo tipo di pittura, detta infamante, era solitamente affidata a mestieranti, ma a volte ad artisti di rilievo, come Sandro Botticelli e Andrea del Sarto.

XIII - La Morte (a volte lasciata senza scritta) - Uno scheletro con una falce cammina in un campo cosparso di mani e di teste. La figura è collegata con l'iconografia medievale del Trionfo della Morte molto diffusa nel Medioevo e nel Rinascimento, in cui uno o più scheletri si trascinano, in fila o in una danza macabra, regnanti, Papi e altri soggetti solitamente di alto livello sociale.



XIV - La Temperanza (La Temperance). Altra virtù cardinale. Un Angelo con la veste bipartita in due zone di colore blu e rosso, versa un liquido da un'anfora all'altra reggendole entrambe con le mani.

XV - Il Diavolo (Le Diable). Un essere cornuto dal viso sghignazzante, le ali di pipistrello, i seni femminili, i genitali maschili, le gambe caprine, sta in cima a un piccolo ceppo a cui sono legati due diavoletti. Gli zoccoli e il ghigno osceno sono mutuati dalle classiche immagini greche del dio Pan.



XVI - La Torre (La Maison Dieu). Una torre che ha come tetto una corona, viene scoperciata da una lingua di fuoco, mentre due figure umane cadono al suolo e piccole sfere riempiono l'aria. La costruzione evoca la Biblica torre di Babele, talmente alta che Dio punì gli uomini confondendo il loro linguaggio.

XVII - La Stella (L'etoile). Con questa carta si abbandona il mondo umano e si entra in quello spiritualmente superiore. Otto stelle, di cui la centrale molto più grande, sormontano una donna nuda che versa per terra acqua da due anfore. Sul fondo, un minuscolo albero su cui canta un piccolo uccello.



XVIII - La Luna (La Lune). Seconda lama della serie degli astri la Luna splende rotonda in cielo ma con il volto raffigurato di profilo, mentre gocce colorate partono dalla terra verso di essa. In primo piano un Gambero, legato zodiacalmente al segno del Cancro, esce da una pozza d'acqua. Due cani ululano e due torri sullo sfondo sembrano custodire il paesaggio.

XIX - Il Sole (Le Soleil). Un grande sole radiante sparge gocce su due gemelli ritti in piedi vicino a un basso muretto in mattoni.



XX - Il Giudizio (Le Jujement). Un angelo esce da un nembro colorato suonando la tromba, mentre tre piccoli corpi sorgono da un avello. Anche questa immagine, frequentissima nel Medioevo, può farsi risalire ai numerosi miti sulla fine del mondo presenti in molte religioni antiche. Il più importante riferimento è certamente l'Apocalisse di San Giovanni, ultimo libro del Nuovo Testamento. Questa carta corrisponde all'Angelo di altri mazzi da gioco.

XXI - Il Mondo (Le Monde). La carta rappresenta una donna seminuda che regge due bastoncini nelle mani. Essa è circondata da una mandorla di foglie, mentre ai quattro lati della carta compaiono i simboli Tetramorfi degli Evangelisti: un Angelo (San Matteo) un'Aquila (San Giovanni) un Toro (San Luca) e un Leone (San Marco). La carta compendia, se pur in forma elementare due figure geometriche, il cerchio e il quadrato, che erano considerate il simbolo della perfezione.



Il Matto (Le Fou). La lama non è numerata e può essere inserita sia all'inizio sia alla fine del mazzo. Un giullare girovago, col cappello a sonagli, che regge su una spalla un fagottino con le sue poche cose, si avvia verso una strada non meglio identificata, rincorso da un cane che gli sta lacerando una calza. Una figura analoga si trova nel tarocco del Mantegna, ma è chiamato il Misero.



3.2 Mazzi didattici

Bagatto I 1	Imperatore IV 4	Carro VII 7	Ruota X 10	Morte XIII 40	Torre XVI 70	Sole XIX 100
Papessa II 2	Papa V 5	Giustizia VIII 8	Forza XI 20	Temperanza XIV 50	Stelle XVII 80	Giudizio XX 200
Imperatrice III 3	Innamorati VI 6	Eremita IX 9	Appeso XII 30	Diavolo XV 60	Luna XVIII 90	Mondo XXI 300
						Matto 400

Arcani maggiori .pdf

Bagatto I 1	Imperatore IV 4	Carro VII 7	Ruota X 10	Morte XIII 40	Torre XVI 70	Sole XIX 100
Papessa II 2	Papa V 5	Giustizia VIII 8	Forza XI 20	Temperanza XIV 50	Stelle XVII 80	Giudizio XX 200
Imperatrice III 3	Innamorati VI 6	Eremita IX 9	Appeso XII 30	Diavolo XV 60	Luna XVIII 90	Mondo XXI 300
						Matto 400

Arcani maggiori alef .pdf

4. Tavolo di divinazione

Molti cartomanti si preparano il loro tavolo di lavoro in modo rituale e individualmente.

Un modo classico è di mettere degli oggetti simboleggianti i quattro semi:

- una moneta (dal cliente) verso il cartomante
- un calice o bicchiere alla sua sinistra
- un'athane o coltello alla sua destra
- una candela accesa verso il cliente

e in questo cerchio si mettono le carte.

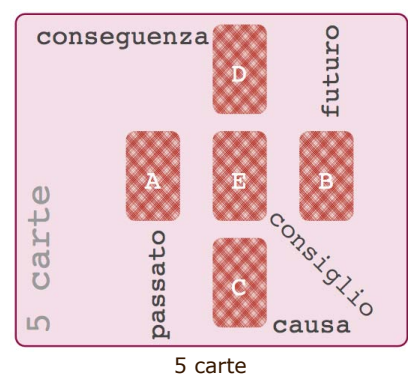
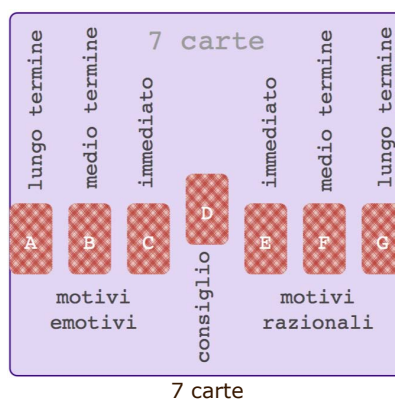
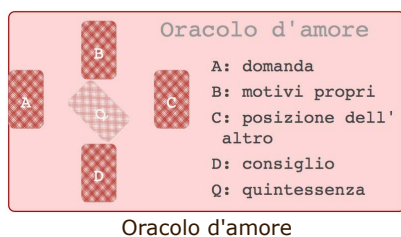
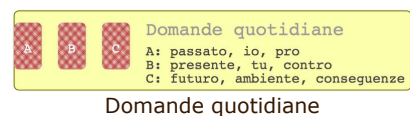
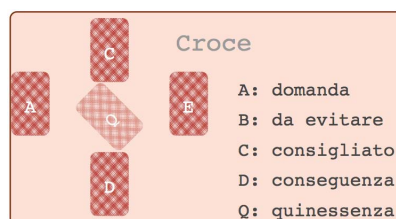
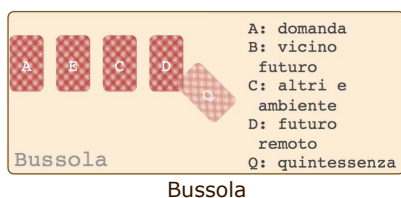


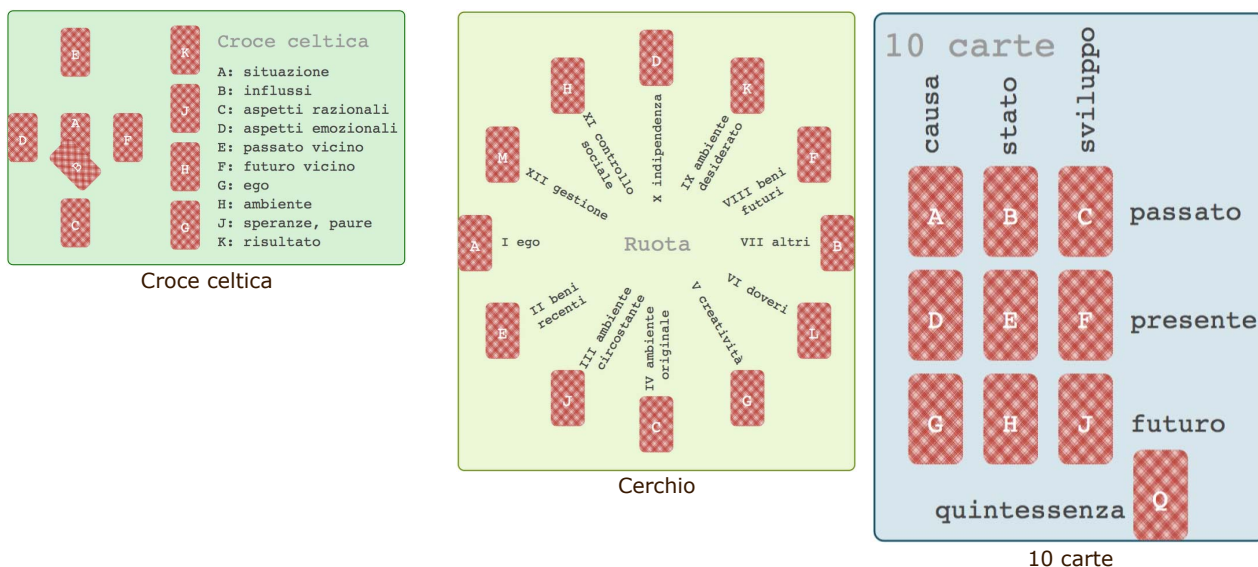
5. Modi di divinazione

Per la "divinazione" (consiglio a una domanda precisa del cliente) si mettono un certo numero di lame in un determinato modello. Le carte vengono dapprima mescolate dal cartomante in modo che possono trovarsi aleatoriamente "erette" o "capovolte". Al cliente spetta di tagliare il mazzo.

Di modelli ce ne sono innumerevoli; molti cartomanti usano le loro individuali.

Di seguito una manciata di modelli "classici". Le lettere indicano la susseguenza del tiro della carta. Ogni posto nel modello indica una predefinita relazione del significato della carta alla domanda posta del cliente.





I miei modelli preferiti sono *5 carte*, *7 carte*, *10 carte* e raramente il *cerchio*, rispettando cautamente il significato diverso di carte erette e capovolte. La scelta del modello si orienta alle esigenze del cliente.

6. Allegati

6.1 Immagini

- [Picasa](#) Immagini
- [YouTube](#) Film

6.2 Modelli .pdf

I modelli scaricati in .pdf permettono di tagliarli (avendo lo stesso formato) per farsi un mazzo didattico.

- [Bastoni .pdf](#)
- [Coppe .pdf](#)
- [Spade .pdf](#)
- [Denari .pdf](#)
- [Arcani maggiori .pdf](#)
- [Arcani maggiori alef .pdf](#)
- [Memo arcani minori .pdf](#)
- [Memo arcani maggiori .pdf](#)

6.3 Commenti

alla pagina [VecchieScienze / Nozioni sui tarocchi](#): ev. cliccare sul titolo per stilare un commento

[Peter](#) — 26 July 2012, 09:04

test

Proveniente da *Redazione*: <http://pforster.no-ip.org/~admin/pmwiki/pmwiki.php/VecchieScienze/Tarocchi>
 ultima modifica July 29, 2012, at 04:30 PM
 Cc by [P. Forster](#) nc-2.5-it

PopUps:

[Motori di ricerca](#)

[MedPopLinks](#)

FreeFind: cerca in MedPop Web