
MYTHOS

FABOVLARES

TAROT

†

十

SOMMARIO

◆ 1	Mitologia - definizione	
	Origine del mito - Greci, Romani, Egizi	5
◆ 2	I tarocchi - storia e origini	
	I tarocchi mitologici	13
◆ 3	Tarocchi mitologici greci	
	Il matto - Dioniso	18
	Il mago - Ermes	20
	L'imperatrice - Demetra	22
	L'imperatore - Zeus	24
	La sacerdotessa - Persefone	26
	Lo hierofante - Chirone	28
	Gli amanti - Paride (Era, Atena, Afrodite)	30
	Il carro - Ares	32
	La giustizia - Atena	34
	La temperanza - Iris	36
	La forza - Eracle	38
	L'eremita - Cronos	40
	La ruota della fortuna - Le moire (Cloto, Lachesi e Atropo)	42
	L'appeso - Prometeo	44
	La morte - Ade	46
	Il diavolo - Pan	48
	La torre - Poseidone	50
	La stella - Pandora	52
	La luna - Ecate	54
	Il sole - Apollo	56
	Il giudizio - Ermes	58
	Il mondo - Ernafrdito	60
◆ 4	Tarocchi mitologici romani	
	Il matto - Bacco	64
	Il mago - Mercurio	66
	L'imperatrice - Cerere	68
	L'imperatore - Giove	70
	La sacerdotessa - Proserpina	72
	Lo hierofante - Chirone	74
	Gli amanti - Paride (Minerva, Giunone, Venere)	76

Il carro - Marte	78
La giustizia - Minerva	80
La temperanza - Iride	82
La forza - Ercole	84
L' eremita - Cronos	86
La ruota della fortuna - Le parche	88
L'appeso - Prometeo	90
La morte - Plutone	92
Il diavolo - Fauno	94
La torre - Nettuno	96
La stella - Pandora	98
La luna - Trivia	100
Il sole - Apollo	102
Il giudizio - Mercurio	104
Il Mondo - Ermafrodito	105

◆ 5

Tarocchi mitologici egizi

Il mago creatore - Horus	110
La sacerdotessa - Hathor	112
L'imperatrice - Iside	114
L'imperatore - Ra	116
Il gerarca - Anubi	118
L' indecisione - Selket	120
Il trionfo - Ptah	122
La giustizia - Menhit	124
L' eremita - Geb	126
La Retribuzione - Qebehsenuf	128
La persuasione - Maat	130
L' apostolato - Imentet	132
L' immortalità - Mehen	134
La temperanza - Mut	136
La passione - Shesmetet	138
La fragilità - Seth	140
La speranza - Thot	142
Il crepuscolo - Duamutef	144
L' ispirazione - Nefertum	146
L' resurrezione - Nut	148
La trasmutazione - Hatmehit	150
Il ritorno - Bastet	152



MITOLOGIA



Le origini del mito

Per mitologia si intende l'insieme delle elaborazioni relative all'ambito fantastico e religioso di una determinata tradizione culturale. Dal greco *mythología* 'racconto favoloso, narrazione di miti', composizione di *mýthos* 'mito' e *-logía* '-logia' (sec. XVI). Il termine mito significa narrazione, più specificamente è la narrazione di storie di eroi e di dei trasmessa nella tradizione e che costituisce spesso la base delle religioni. Nel pensiero occidentale si ha sin dalle origini una speculazione sul significato dei miti - nella storia dell'uomo e nella storia della cultura - e anche una reiterata proposta di nuovi miti.

Già i Greci ritengono il mito una forma debole ma significativa di conoscenza della natura: attraverso le narrazioni mitiche vengono comunicati un sapere e un'esperienza dei fenomeni naturali privi di rigore, ma in parte attendibili; dietro il velo dei miti si cela, per il materialista Epicuro, il timore degli eventi naturali, che tuttavia si risolve in una paura ancora maggiore, quella dell'arbitrio divino. Platone, come poi Aristotele, ritiene prevalente la funzione esplicativa del mito, e proprio Platone è all'origine di una dottrina che conoscerà un duraturo successo: il mito, il racconto immaginario, allegorico, la narrazione del poeta, può costituire l'accesso peculiare, insostituibile, a verità inaccessibili dal pensiero e dal linguaggio razionale, dimostrativo.

Sia nel Medioevo - dai commenti all'Eneide virgiliana fino a Dante Alighieri - sia in pensatori del Rinascimento e del romanticismo, quest'idea produce considerazioni e narrazioni mitiche, costituendo un peculiare filone della cultura. Spesso i miti vengono confusi con leggende, saghe, antiche storie dei popoli e, pur non essendo facile segnare i confini tra questi generi, è possibile tracciarne una linea di demarcazione. Mircea Eliade ha sottolineato le qualità temporali del mito, esprimendo la convinzione che il tempo mitico sia qualitativamente differente e discontinuo rispetto al tempo dell'esistenza comune, il quale avrebbe con il primo solo una relazione di tipo imitativo.

Le favole non tendono a ritrarre o a esprimere modelli proposti come esempi da imitare; saghe e leggende sono storie tradizionali che, pur contenendo elementi fittizi e immaginari, hanno una base teorica e si riallacciano ad eventi reali, tanto da suscitare nella memoria popolare il desiderio di tramandarli, rielaborati e abbelliti. Fino al XVIII secolo il termine mito fu usato soprattutto per indicare i miti dell'antica Grecia e di Roma - cioè gli antichi miti pagani del mondo occidentale -, ma da allora lo si è utilizzato sempre più spesso per definire tutte le narrazioni di quel genere, qualunque fosse la loro provenienza geografica. Nel secolo IV a.C., il mitografo greco Evemero elaborò la teoria secondo cui gli dei erano stati in origine re o eroi - in ogni caso semplici mortali -, venerati in seguito per le loro straordinarie imprese. Con l'avvento del Cristianesimo, gli antichi dei vennero interpretati o in senso evemeristico o come demoni inferiori. Gli autori cristiani dovevano in seguito adottare interpretazioni allegoriche dei miti, letti come storie esemplari e morali, secondo un orientamento che si mostrò vitale fino al Rinascimento.

MITOLOGIA GRECA - La mitologia greca mancò di unità e di coerenza per una serie di fattori comuni alla formazione dei singoli miti greci e dei singoli personaggi. In primo luogo, i frammenti che abbiamo dei miti greci coprono un periodo che va dal millennio a.C. all' inizio dell' era cristiana. Il corpo della mitologia greca contiene elementi appartenenti a culture e storie diverse, attribuendone frammenti anche da comunità locali.

L' elemento culturale indoeuropeo è rappresentato, a esempio, in divinità come Zeus, mentre strutture mediterranee minoico-micenee sono simboleggiate in figure come Demetra, Afrodite, Rea, e altre. Tragici e filosofi presentano le loro proprie interpretazioni letterarie e filosofiche, e compongono drammi sulle vicende degli dei facendo uso di molte e diverse stratificazioni e tradizioni dei cicli mitologici.

Secondo Erodoto, Omero e Esiodo definirono le figure degli dei, ricavando da una ricca e complessa materia mitologica, consegnata loro dal passato, temi e linee che dovevano diventare decisivi e basilari per la futura elaborazione dei miti greci.

Esiodo presuppone la realtà degli dei, mentre in Omero la loro caratterizzazione è simbolica, ma comunque in nessuno dei due gli dei hanno un significato di portata universale. Nell' utilizzare la tradizione mitologica ambedue i poeti tendono costantemente a fondere le varie tradizioni in un' unità che è poi quella della loro narrazione.

Nell' Iliade Zeus è detto figlio di Crono, ma questi non ha altro rilievo; lo si accompagna in molti casi a divinità femminili (Demetra, Era, Semele) simboleggianti la terra e la fertilità. In Omero Zeus è un dio regante, che siede sul trono in cima al monte Olimpo, circondato dalla sua corte di divinità: risiedono tutti nel palazzo edificato da Efesto.

La Teogonia di Esiodo dà una storia diversa di Zeus, con una genealogia delle divinità: il primo dio era stato Urano, sposo di Gea, la terra; dalla cui unione nacquero i Ciclopi e i Titani. Varie interpretazioni portano a diverse tradizioni mitologiche sulla figura di Zeus, l' una indoeuropea l' altra mediterranea (minoica).



*E nacque dunque il Càos primissimo; e dopo, la Terra
dall'ampio seno, sede perenne, sicura di tutti
gli Dei che occupano le cime innevate dell'Olimpo,
e, nei baratri della terra dalle ampie strade, il buio
Tartaro; e Amore, il più bello tra gli immortali,
che dissipa ogni cura degli uomini e degli Dei,
e doma ogni volontà nel petto e ogni saggio consiglio.*

*Dal caos nacquero l'Erebo e la nera Notte.
Dalla Notte nacquero Etere e Giorno,
che lei concepì unendosi a Erebo.
La Terra per primo generò, simile a sé,
Urano ricco di stelle, che tutta la avvolgesse,
e fosse per i Beati una sede sicura per sempre
e generò gli alti Monti, graditi riposi alle Ninfe,
che Dive sono, ed hanno riparo per valli boschive,
e generò il Ponto, senza gioia d'amor, un immenso
mare, dove mai non si miete, che gonfia e infuria.*

Esiòdo, Teogonia, 116-132



MITOLOGIA ROMANA - Il terreno storico dal quale emergono i miti di Roma è simile a quello della Grecia. Anche a Roma gli elementi indoeuropei si sovrapposero alle culture dei popoli indigeni e, in periodi culturali più tardi la mitologia romana fu influenzata anche da elementi religiosi di provenienza greca, siriana, iranica ed egizia.

Ciononostante, la mitologia di Roma ha un carattere peculiare facilmente delineabile: a differenza della mitologia greca - varia, complessa e ricca di allusioni speculative epiche -, la religione e i miti romani sono prosaici, prudenti ed esatti nel loro significato morale.

La mitologia romana non ha un pantheon gerarchico degli dei simile all' Olimpo greco, ma presenta specifiche divinità che possono essere definite relativamente bene. Poco viene detto sulle loro vicende mitiche (nascite, infedeltà, avventure, interrelazioni), ed esse tendono piuttosto ad avere tempi speciali di culto nell' anno e in speciali luoghi della città o del territorio.

Manifestazioni della potenza sacra si hanno a momenti e in luoghi definiti. Singoli dei si manifestano in modi particolari a una città, a una regione, o eroi locali vengono elevati alla dignità di dei. Fra dei greci e divinità romane può essere evidenziata una corrispondenza rigorosa - Zeus-Giove, Era-Giunone ...- ma si tratta di una corrispondenza che scalfisce appena la superficie della mitologia romana.

Oltre agli dei principali, ci sono, poi divinità minori e semidei cui nel corso dell' anno erano dedicate varie feste e riti sacrificali. Sono dei con funzioni specifiche, come quella di sorvegliare e coltivare le orchidee, che figurano raramente nei miti più elaborati ma che compaiono in opere quali i Fasti e le Metamorfosi di Ovidio.

Gli dei indigeni dei Latini e di altri popoli indoeuropei sono quindi stati assimilati entro uno schema che informa non solamente la nozione romana del cosmo ma anche l' attività quotidiana del cittadino, evidenziandone l' ordine, la stabilità e la forza come cardini di vita.

“ «Natus homo est, sive hunc divino semine fecit
ille opifex rerum, mundi melioris origo,
sive recens tellus seductaque nuper ab alto
aethere cognati retinebat semina caeli,
quam satus Iapeto mixtam pluvialibus undis
finxit in effigiem moderantum cuncta deorum.»

(Ovidio, *Le metamorfosi*, I.78-83)

”

“ *«Tutti gli dei sono tre: Amon, Ra e Ptah;
coloro che sono senza pari.
Il nome della sua natura nascosta è Amon,
egli è Ra nel volto, il suo corpo è Ptah.»*

(Inno ad Amon, Papiro Leiden I-350, Capitolo n°300) ”

MITOLOGIA EGIZIA - Da tempo immemorabile l' Egitto è conosciuto come la terra delle due contrade: l' Alto Egitto, o Terra Rossa, desertica, e il Basso Egitto, o Terra Nera, dove il suolo era fertile. Queste dualità è più un fatto geografico e demografico; è un elemento fondamentale fino dagli inizi della cultura egizia e trova significativa espressione nei miti e nella religione di quel popolo.

Cultura, miti, religione dell' antico Egitto possono essere caratterizzati come una dualità con strutture ritmate, contenute in un' unica statica. A differenza della Mesopotamia, la civiltà dell' antico Egitto non si sviluppò in poche e potenti città-stato lungo le rive dei due fiumi: l' Egitto aveva un solo fiume significativo, il Nilo, e lungo tutto il suo corso sorse una serie di piccoli villaggi, ognuno dei quali espresse una propria mitologia.

Nell' antico Egitto c' era una grande tendenza all' unità e alla staticità, non al confronto e alla tensione: ciò viene espresso nella teologia di Menfi, registrata sulla pietra di Shacaba. Questa teologia presenta gli insegnamenti di Menes che, intorno al 3.000 a.C., stabilì una nuova capitale a Menfi. Il testo è una cosmologia che descrive la creazione del mondo e l' unità della terra d' Egitto come processo eterno di ordinazione del mondo. Tutte le cose - l' universo, gli esseri viventi, la giustizia, la bellezza...- vengono creati dal dio Ptah, che rappresenta una funzione catalizzatrice di tutte le antiche tradizioni locali. Vengono creati gli dei, prima in forma di concetti entro la mente di Ptah, poi nel mondo materiale e nelle sue forme.

Sebbene i legami familiari appaiono il pilastro intorno al quale si svolge la mitologia egizia, i suoi temi chiave sono la creazione, la procreazione, la rinascita e l' unità dei due territori. Il faraone terrestre era solo un simbolo di quelle strutture ordinatrici. La potenza che esse implicano è espressa nel sole, nella terra, e negli animali, specialmente le greggi. Il linguaggio e i simboli di quella potenza possono in ogni momento venir trasferiti l' uno all' altro.

Nella teologia del Nuovo Regno, il dio supremo era Amon-Ra, una personificazione del tebano dio-creatore, Amon, unito al dio-sole Ra.



I TAROCCHI



Storia e origini

Durante tutto il Rinascimento le “Immagini degli Dei Antichi” suscitarono nell’osservatore il ricordo dei miti classici ai quali veniva attribuito un grande valore etico e morale. In quell’epoca nacque il gioco dei Tarocchi: una delle più straordinarie realizzazioni dell’Umanesimo italiano. Esso riuniva i più augusti rappresentanti del pantheon greco affiancati dalle virtù cristiane, da immagini allegoriche di condizioni umane e dai simboli dei più importanti oggetti celesti.

I tarocchi erano un grande gioco di memoria che racchiudeva le meraviglie del mondo visibile e invisibile e forniva ai giocatori istruzioni di ordine tanto fisico, quanto morale e mistico. Infatti, la serie delle virtù (Forza, Prudenza, Giustizia e Temperanza) ricordava loro importanti precetti etici; la serie delle condizioni umane (Imperatore, Imperatrice, Papa, Matto e Giocoliere) rammentava la gerarchia alla quale era soggetto l’uomo; quella dei pianeti (Stelle, Luna, Sole) alludeva invece alle forze celesti che assoggettavano gli uomini, sopra le quali era concepito l’Universo retto da Dio.

Ma l’utilizzazione ludica dei tarocchi prese presto il sopravvento sull’aspetto didattico-morale del gioco, che già agli inizi del Cinquecento non veniva più compreso. A questa incomprendimento corrispose un preciso mutamento dell’iconografia delle figure, che si trasformarono di regione in regione secondo i diversi gusti popolari e le correnti di pensiero.

Solo sul finire del Settecento venne riscoperto il contenuto filosofico dei tarocchi ma, partendo da premesse totalmente esoteriche, i nuovi interpreti diedero origine ad una nuova utilizzazione del gioco: magica e divinatoria. In un celebre articolo pubblicato nel 1781 dall’archeologo-massone A. Court de Gébelin è contenuta la frase: “Il libro di Toth esiste, e le sue pagine sono le figure dei tarocchi”. Pochi anni dopo, un altro massone, Etteilla, avviò un grande progetto di restaurazione delle figure, sostenendo di conoscere la struttura del gioco in uso presso gli antichi egiziani. Secondo Etteilla, i primi tarocchi contenevano il mistero dell’origine dell’Universo, le formule di certe operazioni magiche e il segreto dell’evoluzione fisica e spirituale degli uomini. Da quel momento il gioco dei tarocchi venne indissolubilmente legato al mondo della magia e, con la promessa di traguardi ben più alti della semplice conoscenza del domani, cominciò la grande epoca dei tarocchi occultistici.

I tarocchi sono le più antiche carte da gioco tuttora adoperate correntemente, sia per i giochi di carte, sia come mezzo base di un sistema di divinazione del futuro. L’origine dei tarocchi è oscura, e le teorie secondo le quali il tarocco trae fondamento dall’alfabeto ebraico o dalla mitologia egizia o indù non sono state confortate da prove conclusive: giunsero in Italia nel secolo XIV, portatevi dall’Oriente da zingari o da soldati di ritorno dalle crociate. Il mazzo dei tarocchi è costituito di 78 carte, divise in due gruppi nettamente distinti. Di questi uno, gli Arcani Minori, i precursori del moderno mazzo di carte, consistono in 56 carte in 4 semi: quello di bastoni, che corrisponde al moderno seme di fiori, quello di coppe, che corrisponde al cuo-

ri, quello di spade, che corrisponde al picche, e quello di denari, che corrisponde al quadri.

Gli Arcani Maggiori consistono in 22 carte, ciascuna delle quali ha un titolo e una raffigurazione. La simbologia degli Arcani Maggiori ha affascinato scrittori e psicologi, secondo i quali le immagini dell' Appeso, della Ruota della Fortuna, del Giudizio e della Luna sono in realtà rappresentazioni allegoriche medievali dei vizi e delle virtù, e delle forze che interagiscono con la vita e con la morte.

Nella predizione della sorte viene usato il solo gruppo degli Arcani Maggiori o l' intero mazzo. Le relazioni di posizione tra le carte, che possono essere distese secondo numerose configurazioni differenti, sono importanti quanto il significato di ciascuna singola carta. Il gioco italiano dei tarocchi è tuttora giocato nell' Europa meridionale centrale.

I tarocchi mitologici

I Tarocchi Mitologici sono stati creati da Juliet Sharman-Burke, una psicoterapeuta, e Liz Greene, un'astrologa (le carte sono state disegnate da Tricia Newell). Il mazzo è stato pubblicato nel 1986 ed è ancora in stampa. Anche se questo è un tarocco "culturale", il cui tema è la mitologia greca, il tema reale è un approccio psicologico ai Tarocchi, utilizzando miti greci per illustrare temi psicologici.

Nel 1985 Sharman-Burke ha scritto "Il libro completo dei Tarocchi", in cui ha interpretato il mazzo Waite-Smith, utilizzando personaggi mitologici, per lo più greci, come chiavi per le carte principali. I Tarocchi Mitologici vanno un passo oltre, raffigurando quei personaggi sulle carte.

Un cambiamento notevole è l'ordinamento degli Arcani Maggiori: qui troviamo la Papessa che risiede tra l'Imperatore e il Papa, e la Giustizia, la Temperanza e la Forza tra il Carro e la Ruota. Tuttavia, dato che le carte non sono numerate l'ordinamento non ortodosso diventa meno evidente una volta che il mazzo è stato mescolato.

Nei Tarocchi Mitologici si intrecciano la mitologia greca con concetti junghiani insieme con l'astrologia occidentale, oltre ai significati tradizionali dei tarocchi. Il tarocco raffigura l'archetipo del viaggio della vita. Nelle carte soprattutto degli Arcani Maggiori, è possibile vedere le varie fasi di questo viaggio attraverso la carta del Matto, che è arroccato su una scogliera nel mazzo dei Tarocchi Mitologici, compiendo quel salto di fede nella vita, in cui si vede la totalità del Sé, con l'obiettivo finale di una vita ben vissuta.

Jung ha dedicato la sua vita in questo viaggio del Sé, che ha chiamato il percorso di individuazione, in cui diventiamo consapevoli della nostra mente cosciente attraverso l'inconscio, e

integrando il maschile e il femminile insito in ognuno di noi. Molti di noi hanno avuto scorci fugaci di questa totalità del Sé, e di equilibrio interiore. Gli intellettuali di oggi dicono che noi ora siamo in un tempo in cui ci stiamo svegliando e diventando sempre più consapevoli. La psicologia junghiana ci instrada su questo cammino di divenire più consapevoli nella nostra vita, e di fare scelte consapevoli.

I Tarocchi Mitologici descrivono questo viaggio che tutti intraprendiamo, e mostra i passi lungo la strada. Attraverso lo studio dei tarocchi, possiamo diventare più consapevoli del nostro cammino verso una vita unica, e di come siamo tutti connessi attraverso questo viaggio archetipo. Questo ciclo che va dal Matto al Mondo può essere visto come un percorso cronologico, così come un ciclo che si verifica molte volte all'interno di una vita, per tutto ciò che ha un inizio, uno svolgimento e una fine, dai posti di lavoro alle relazioni, e dal diventare genitori al guidare i nostri figli nel loro cammino di vita.

Il Libro di Thoth originale è introvabile sin dai tempi degli antichi Egizi, eppure il suo ricordo si è mantenuto intatto nel corso dei millenni. Molti sono pronti a giurare che ancora oggi antiche società segrete custodiscono alcune copie di quest'opera.

“La chiave delle cose nascoste a partire dalla nascita del mondo” opera, scritta nel 1540 da Guillaume Postel, rivela che i Tarocchi altro non sono che una versione popolare del Libro di Thoth, composto originariamente da 78 tavolette di oro purissimo, con geroglifici e disegni simbolici che contenevano tutto lo scibile passato e futuro. Due secoli più tardi lo scrittore Court de Gebelin riprese questa tesi nella sua monumentale opera “Il Mondo Primitivo”.

Un individuo di nome Alette ne fu affascinato e nel 1788 disegnò un mazzo di tarocchi esattamente, almeno secondo lui, come dovevano essere quelli originali egiziani.

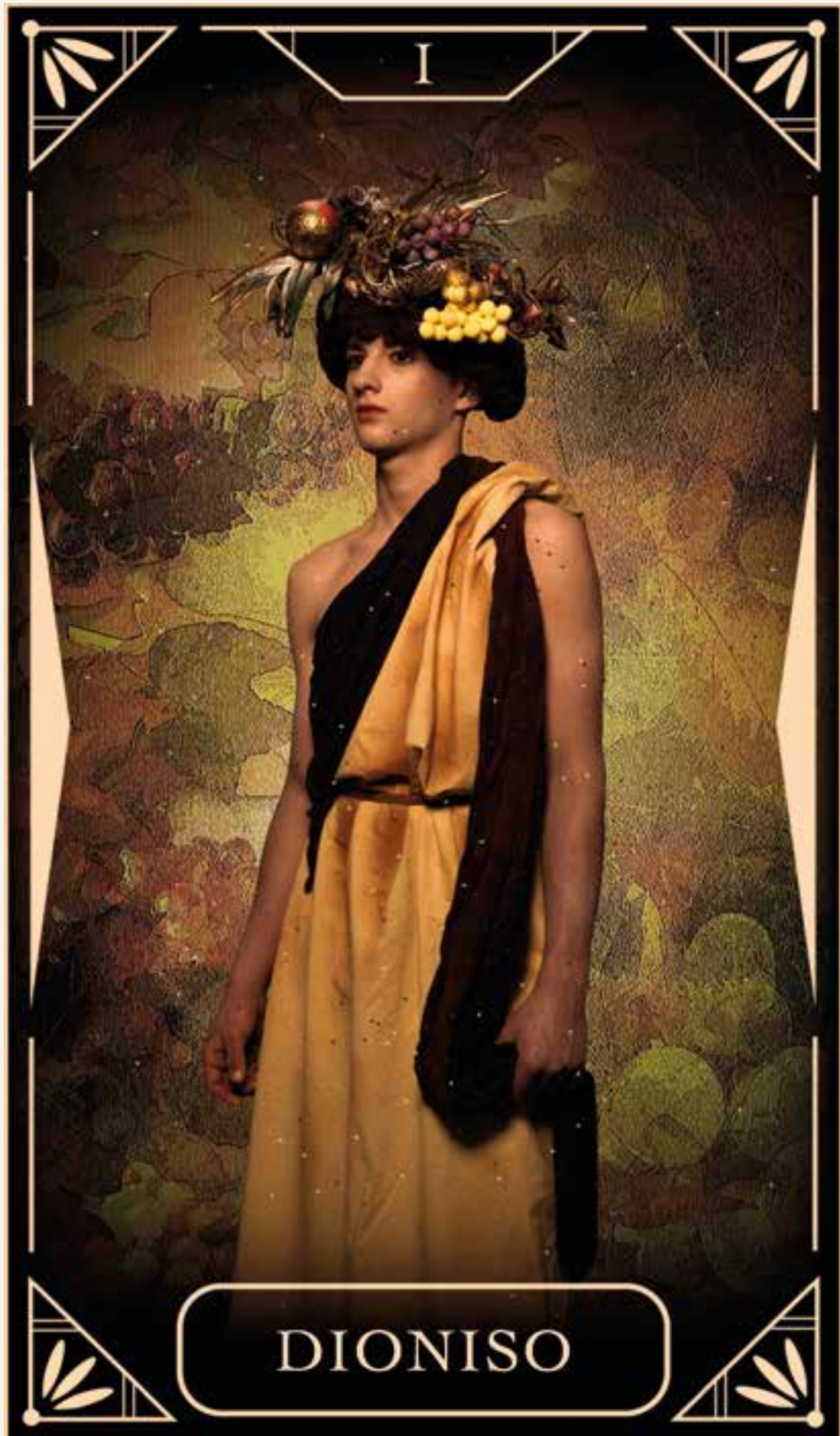
Da quel momento i Tarocchi cominciarono ad essere usati per predire il futuro, mentre il loro uso ludico (fino ad allora erano utilizzati come carte da gioco) venne quasi dimenticato. Ancora oggi, in tutto il mondo, escono continuamente nuovi mazzi, che vantano, consciamente ed inconsciamente, nuovissime interpretazioni del magico libro del dio dalla testa di ibis.



TAROCCHI
MITOLOGICI GRECI







I. IL MATTO

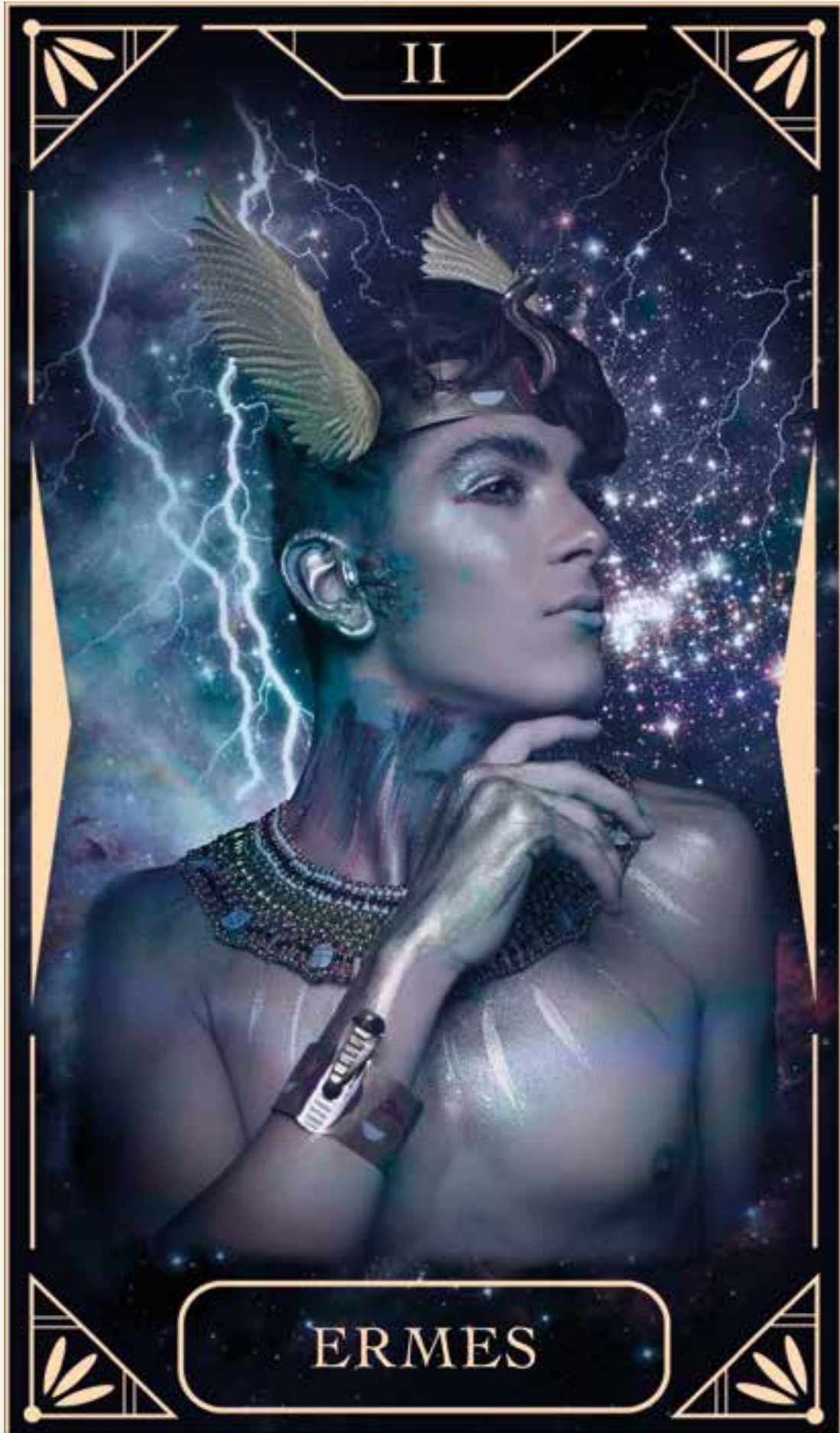
D I O N I S O

Ogni volta, che si comincia qualcosa di nuovo, o si assume un nuovo ruolo, abbiamo la possibilità di incarnare l'archetipo del Matto. Nel percorso di Carl Jung per l'individuazione, il Matto è il primo passo nel cammino. Pensa alla tua vita, a come ti sei sentito quando hai iniziato un nuovo lavoro, quando sei andato al tuo primo appuntamento, oppure quando hai affrontato il primo giorno di scuola. Spesso possiamo sentire l'energia del Matto che ci fa sentire stupidi perché noi non sappiamo ancora tutto, o sentire vulnerabili, perché siamo sicuri di noi stessi, ma non nei momenti che assumiamo un rischio per imparare qualcosa di nuovo, e progredire lungo il sentiero della vita.

Il Matto è la carta iniziale dei 22 Arcani Maggiori, che raffigurano il viaggio archetipo della vita, è l'inizio di tutti i viaggi. L'ultima carta degli arcani maggiori è il Mondo, e così il viaggio comincia con il Matto.

Nei Tarocchi Mitologici, il Matto è simboleggiato dal dio Dioniso, figlio di Zeus, il re degli dei, e di Semele, una donna mortale e principessa di Tebe. Dioniso ebbe un'infanzia difficile, anche se era un dio, e fu quasi ucciso da Era, la moglie gelosa di Zeus. Zeus liberò il suo cuore ancora pulsante, e attraverso il potere della trasformazione nel mondo sotterraneo, lo fece rinascere. Dopo di che, era conosciuto come Dioniso-Iacchos, il nato due volte, dio della luce e dell'estasi. Dopo essere rinato, aveva ancora da affrontare sfide quando Zeus lo fece vivere tra gli uomini, e condividere la loro sofferenza, e ancora una volta Era, arrabbiata follemente, lo maledisse costringendolo a vagare per il mondo. Dioniso ha dato all'umanità il dono del vino, e ha portato l'estasi con l'ubriachezza e la redenzione spirituale a coloro che erano disposti ad abbandonare il loro attaccamento al potere mondano e alla ricchezza. Alla fine, suo Padre lo fece salire sull'Olimpo, la casa degli dei, dove ha preso il suo posto alla destra del re degli dei.

Δ ι ό ν υ σ ο



II. IL MAGO

E R M E S

Il Mago è il secondo passo di questo cammino junghiano raccontato attraverso i Tarocchi Mitologici. Abbiamo fatto quel salto di fede in qualcosa di nuovo, e ora è il momento di attingere a quella magia interiore.

Nei Tarocchi Mitologici, Hermes, il Dio Mercurio della mitologia greca, raffigura il Mago. Hermes è conosciuto come la guida dei viaggiatori, il protettore dei ladri e dei bugiardi, il sovrano della magia e della divinazione, e il portatore dell'improvvisa fortuna e dei cambiamenti di fortuna. Vestito con la sua veste bianca e con il mantello rosso, Hermes è il messaggero degli dei, è una guida delle anime nel mondo sotterraneo. Nella mitologia greca, Hermes è il figlio di Zeus, re degli dei, e di Maia, che è anche conosciuta come la Madre Notte.

Così, Hermes è figlio di entrambi, della luce spirituale, e dell'oscurità primordiale, ed i suoi colori riflettono la mescolanza di passioni terrene e chiarezza spirituale, che fanno parte della sua natura.

Hermes ha anche il dono della divinazione che è indicata sulla carta con i simboli dei quattro elementi, acqua, fuoco, aria e terra - le Coppe, i Bastoni, le Spade e i Denari. Egli ci offre delle opportunità nel regno dei sentimenti (le Coppe), dell'immaginazione creativa (i Bastoni), dell'intelletto (le Spade), e del mondo materiale (i Denari).

Ε ρ μ έ ς



III. L' IMPERATRICE

D E M E T R A

Il Mago ci ha lasciato in possesso di tutte le nostre doti creative, ed ora, siamo pronti a fare il passo successivo. Tra i 22 Arcani Maggiori, l'Imperatrice è visivamente una delle più belle carte di questo mazzo particolare. L'imperatrice, una donna sorprendente con lunghi capelli fluenti marrone è ovviamente in stato di gravidanza, e si trova in un campo di orzo maturo.

Nel mazzo dei Tarocchi Mitologici, Demetra, la grande dea greca della Madre Terra, simboleggia l'Imperatrice in tutta la sua abbondanza di terra. Demetra è conosciuta come la sovrana di tutta la natura, e la protettrice dei giovani. Lei incarna l'essenza della Grande Madre. Nella mitologia greca, Demetra faceva maturare le messi ogni anno, ed a fine estate, la gente le faceva offerte per la generosità della Terra. Presiedeva la nascita della nuova vita, e benediceva i riti del matrimonio. Demetra è una dea matriarcale, l'immagine del potere all'interno della Terra stessa, che non ha bisogno di convalida dal Cielo.

Demetra viveva con la figlia, Persefone, felicemente sulla Terra fino al giorno, in cui Persefone scomparve. Demetra cercò la figlia in ogni luogo, ma non la trovò. Alla fine, dopo molti anni di ricerca, riuscì a sapere che Ade, il signore degli inferi, invaghitosi della fanciulla, l'aveva rapita e portata negli Inferi. Dopo questa scoperta sulla sorte di sua figlia, Demetra si infuriò, e rese sterile la Terra, rifiutandosi di darle abbondanza. Alla fine, gli dei, Zeus ed Hermes, si misero d'accordo con Ade, per cui Persefone avrebbe vissuto con la madre per nove mesi l'anno, e poi passare tre mesi con il suo oscuro signore, perché lei non poteva tornare indietro, in quanto aveva mangiato il melograno, il frutto dei morti. Demetra non accettò completamente questo accordo, perché nei tre mesi che rimaneva separata dalla figlia, andava in lutto, e la terra diventava arida ed è così che è nato il nostro inverno. Ma ogni anno, quando Persefone tornava da sua Madre, con lei tornava la primavera.

Δ ή μ η τ ρ α



IV. L' IMPERATORE

Z E U S

L'imperatrice rappresenta la Madre, e il femminile, e ora incontriamo l'Imperatore, il Padre che incarna il maschile.

Nei Tarocchi Mitologici, il dio greco Zeus, re degli dei, è stato scelto per rappresentare l'Imperatore su questa carta. Nella mano destra tiene tre fulmini, scelti per rappresentare il suo potere, come un dio di ispirazione e improvvisa visione creativa. I fulmini simboleggiano la rivelazione della verità che può venire in un lampo.

Zeus viveva in cima al Monte Olimpo, e governava la sua gerarchia di divinità. Il suo spirito volatile e ardente si esprimeva non solo nei temporali, ma anche nelle sue numerose amanti, e nei tanti bambini che generò. La sua fedele moglie era Era, dea del matrimonio e del parto, ma lei non approvava il suo essere donnaiolo. Era di solito scopriva le sue scappatelle, e quando ciò accadeva si scatenava l'inferno per lui, e le sue concubine.

A livello interiore, Zeus, l'Imperatore, è l'immagine della esperienza della paternità. E' il padre che incarna i nostri ideali spirituali, i nostri codici etici, e le nostre capacità di sopravvivenza nel mondo. Egli rappresenta anche l'autorità e l'ambizione che ci guida quando abbiamo successo, e la disciplina e la lungimiranza di realizzare i nostri obiettivi.

Z ε ú ς



V. LA SACERDOTESSA

P E R S E F O N E

Nei Tarocchi Mitologici, la Sacerdotessa è raffigurata da Persefone, la dea degli inferi, e la figlia di Demetra, la Madre Terra della carta dell'Imperatrice. E' rappresentata come una eterea giovane donna snella con la pelle chiara e gli occhi scuri, che incarna il ruolo ultraterreno di Persefone.

Nella carta dell'Imperatrice, abbiamo conosciuto Persefone nel racconto di sua madre, Demetra. Secondo il mito, Persefone fu rapita da Ade, quando lei era fuori per raccogliere i fiori, e fu da lui portata nel suo mondo sotterraneo. Lì, mangiò il melograno, il frutto dei morti, che la legava al suo signore oscuro per sempre. Così, lasciando dietro di lei la giovinezza innocente, è diventata la custode dei segreti dei morti. Demetra fece un accordo con Zeus che assicurò che Persefone poteva trascorrere nove mesi all'anno con sua madre, ma gli altri tre mesi con Ade. Come descritto nella carta dell'Imperatrice, Demetra non ha mai completamente accettato questo accordo, e per i tre mesi che era separata da sua figlia, andava in lutto, e la terra diventava arida e così è nato il nostro inverno.

Π ε ρ σ ε φ ό ν η



VI. LO HIEROFANTE

C H I R O N E

La carta dell Hierofante è rappresentata dalla figura mitica di un animale.

Nei Tarocchi Mitologici, Chirone è il centauro di questa carta. Egli è conosciuto come un guaritore, sacerdote e saggio maestro. È stato istruito da Apollo, il dio del sole, e Artemide, la dea della luna, e a causa della sua grande saggezza e spiritualità, è stato nominato re dei Centauri. Come re dei Centauri, ha condiviso la sua saggezza con i giovani principi greci, ed è conosciuto anche come un grande guaritore perché conosceva le qualità segrete curative di erbe e piante, anche se non fu in grado di guarire se stesso quando venne colpito da una freccia intinta nel sangue del mostro Idra. Poiché, era immortale, dovette convivere con questa ferita, sacrificando se stesso, e dedicare il suo tempo ad insegnare la saggezza spirituale.

Χ ε ί ρ ω ν α

VII. GLI AMANTI

E R A A T E N A A F R O D I T E

In questo mazzo, la carta degli Amanti ritrae una gara di bellezza in cui Paride, un principe troiano, deve scegliere quale tra le tre dee Era, Atena e Afrodite è la più bella di tutte. Era, moglie di Zeus, è regale e matura; Atena, dea della saggezza, è fresca e casta; Afrodite, dea dell'amore, è giovane, seducente e attraente.

La decisione della gara di bellezza sembra essere una conclusione scontata. Paride è un giovane uomo, e si è concentrato su quello che la maggior parte dei giovani uomini apprezza, la bellezza fisica. Egli non è in grado di apprezzare i doni di Era quando lei gli offre il dominio del mondo, o di Atena, che gli avrebbe concesso d'essere il più potente dei guerrieri. Paride sceglie Afrodite quando apre la vestaglia, e gli offre la coppa dell'amore, potendo scegliere la più bella donna si possa desiderare al mondo come sposa.

Quindi il destino ha deciso, e Paride rapisce Elena, regina di Sparta, e scomoda moglie di qualcun altro. E il marito di Elena, Menelao, arrabbiato per l'infedeltà della sposa inizia la guerra di Troia, che dura dieci anni, con il risultato della distruzione della città di Troia.

ή τ α ν

Α φ ρ ο δ ί τ η

Α θ ή ν α



ERA, ATENA
AFRODITE

VIII. IL CARRO

A R E S

Nella carta del Carro, viene raffigurato Ares, il Dio della Guerra. La carta mostra Ares come un uomo bello e virile con una corona in capo, occhi azzurri e una carnagione rubiconda. La sua prestanza fisica è segno di forza e superiorità, che esibisce con grande passione. Il suo istinto aggressivo lo definisce come dio legato agli impulsi.

In una lettura, la carta del Carro può segnalare qualche tipo di conflitto o lotta che può risultare in una personalità forte. Può essere una lotta interiore con i nostri lati ombra, o provenire dall'esterno, come ad es. un conflitto con un altro. Ma in ogni caso, il conflitto non può essere evitato, deve essere affrontato con forza e contenimento. E così il viaggio del Matto continua con l'imparare a gestire le contraddizioni, passando dall'adolescenza alla fase successiva della sua vita.

Α ρ η ς



IX. LA GIUSTIZIA

A T E N A

Nella carta della Giustizia, il Matto incontra la prima lezione morale nel suo viaggio Mitologico dei Tarocchi. La carta della Giustizia è la prima delle quattro carte degli Arcani Maggiori, note come le quattro lezioni morali. Queste carte - la Giustizia, la Temperanza, la Forza e l'Ermita - riguardano tutte lo sviluppo delle qualità morali per un funzionamento efficace nella vita. Esse possono essere viste come la formazione dell'Io, che ci permette di avere un senso di dignità e valore nella vita, e di affrontare le sfide della vita. Il Matto dopo aver attraversato le due grandi sfide giovanili - il desiderio erotico e l'aggressività - deve ora affrontare il momento di costruire il suo personaggio per essere in grado di affrontare una vasta gamma di esperienze nella vita.

Nel mazzo dei Tarocchi Mitici, la carta della Giustizia è raffigurata da Atena, la dea greca della giustizia, nella mano destra tiene una bilancia che simboleggia la capacità di pesare entrambi i lati di una situazione per arrivare ad un giudizio imparziale.

La Giustizia racconta la storia di Atena, la figlia favorita di Zeus. Atena era un guerriero naturale dalla nascita, ma a differenza di Ares, il dio della guerra, era più uno stratega, e il suo bisogno di guerra era basato su alti principi, e il sapere che una battaglia è a volte necessaria per preservare la verità. Lei bilancia l'aggressività e la forza di Ares con la logica e la diplomazia. Era anche nota per il suo servizio all'umanità, e per le competenze e i mestieri come ad es. la tessitura. Era conosciuta come una dea civile, anche se, poteva diventare un guerriero quando aveva bisogno di proteggere la sua civiltà pacifica.

A θ ή ν α



X. LA TEMPERANZA

I R I S

La carta della Temperanza viene rappresentata dalla bellezza di Iris, la dea dell'arcobaleno. Con i suoi lunghi capelli raccolti, e la sua pelle dorata, Iris è vestita con scaglie di foglie dorate, adorna di un un iris viola. In lei è riposta la capacità di unire gli opposti interiormente. Iris incorpora due simboli, due coppe, una d'oro e una d'argento. Le coppe d'oro e d'argento rappresentano il sole e la luna, il maschile e il femminile, l'inconscio e il conscio, uniti dal flusso dei sentimenti.

Iris, la dea greca dell'arcobaleno, era conosciuta anche come la dea messaggera perché come Hermes, portava messaggi da Era e Zeus sulla terra, e talvolta anche oltre, giù negli inferi. In alcuni dei miti greci, lei era anche nota per aver dato vita ad Eros, il dio dell'amore.

Ἴ ρ ι ς



XI. LA FORZA

E R A C L E

La carta della Forza è il prossimo passo sul cammino del Matto nei Tarocchi Mitologici. E' la terza lezione morale che il Matto si trova ad affrontare. Il Matto dopo aver attraversato le due grandi sfide dei giovani - il desiderio erotico e l'aggressività - deve ora affrontare il momento di costruire il suo personaggio per essere in grado di affrontare una vasta gamma di esperienze della vita.

Nel mazzo dei Tarocchi Mitologici, la carta della Forza è raffigurata da Eracle, il grande guerriero, un uomo muscoloso. Nei miti greci, Eracle si impegna per dodici anni in ardue fatiche al servizio del re Euristeo, per i crimini che ha commesso, e la prima di queste famose dodici fatiche fu la conquista del Leone di Nemea, un'enorme bestia con una pelle che non poteva essere penetrata da ferro, bronzo o pietra. Dal momento che il leone aveva spopolato la regione, non si riusciva a trovare nessuno che lo stanasse. Eracle braccò questo famoso leone da solo, e dopo numerosi tentativi, riuscì a catturarlo e a ucciderlo a mani nude. Poi Eracle indossò la sua pelle come armatura con la testa dello stesso come un elmo, e divenne invincibile come la bestia.

Η ρ α κ λ ή ς



XII. L'EREMITA

C H R O N O S

La carta dell'Eremita è la lezione morale finale per il Matto nel suo viaggio archetipo nei Tarocchi Mitologici. E 'tempo per lui di imparare le lezioni del tempo, e di affrontare la propria mortalità. L'Eremita sorge a metà del cammino per la totalità del Sé, come indicato nella carta finale del Mondo.

Nel mazzo dei Tarocchi Mitologici, la carta dell'Eremita è rappresentata da Cronos, un vecchio, avvolto in vesti nere con il volto seminascosto. Nella mano destra tiene una falce che si presenta come la falce della luna, che simboleggia i cicli eterni del tempo. Dietro di lui un cielo scuro.

Nella mitologia greca, il dio Cronos, il cui nome significa tempo, era l'ultimo nato dagli dei greci, Urano e Gea. Poiché Urano si vergognava della sua progenie, aveva imprigionato tutti i suoi figli contro le proteste di Gea. Gea pregò allora il suo figlio ultimogenito, Cronos, di usare la sua falce per castrare il padre, e quindi liberare i suoi fratelli, e diventare sovrano della terra. Sotto il suo lungo regno, l'opera della creazione è stata completata. Come dio del tempo, ha governato il passaggio ordinato delle stagioni, la nascita e la crescita seguita dalla morte, la gestazione e la rinascita. Ma, come il padre, Urano, Cronos ha avuto anche paura di essere detronizzato da suo figlio, come poi è accaduto, Zeus, il più giovane dei suoi figli, che nella mitologia dopo aver rovesciato suo padre, ha inaugurato il regno degli dei dell'Olimpo.

X ρ ó ν ο ς



XIII. LA RUOTA DELLA FORTUNA

L E M O I R E

La Ruota della Fortuna è il prossimo passo sul cammino del Matto, quando deve fare i conti con il proprio destino. Fato e destino sono due parole per cui molte persone si sono dibattute nel gioco della vita. Noi tutti ci chiediamo se molte delle nostre scelte di vita sono solo nostre scelte, o se veniamo guidati da un destino invisibile che viviamo per mano del Fato.

La Ruota della Fortuna dei Tarocchi Mitologici è raffigurata dalle tre dee del destino, che i greci hanno chiamato Moire. Cloto, una giovane donna, gira il filo da un fuso d'oro, mentre Lachesi, una donna matura, misura il filo tra le mani e, infine, Atropo, una vecchia donna, in possesso di un paio di forbici taglia il filo. Il filo che le Moire girano, misurano e tagliano è associato alla tessitura del tessuto corporeo, ciò suggerisce che il destino è collegato all'ereditarietà e con il corpo fisico stesso.

Nella mitologia greca, le tre Parche tessevano il filo della vita umana nel buio segreto della loro caverna, e il loro lavoro non poteva essere annullato da nessun dio, Zeus compreso. Una volta che il destino di un individuo è stato tessuto, non poteva essere modificato, e la lunghezza della vita e della morte venivano fissati dalle Moire. Se un uomo cercava di sfidare il destino, come gli eroi erano soliti fare, si diceva fossero arroganti, il che significa che l'arroganza di fronte agli dèi sarebbe stata punita attraverso le sue azioni.

τ α μ ο ι ρ ε ς



XIV. L' APPE SO

P R O M E T E O

La carta dell' Appeso è il prossimo passo sul cammino del Matto. Quando il Matto risponde al girare della Ruota della Fortuna, deve porre la sua fiducia nell'ignoto, e l'inconscio entrando in un tempo di attesa di una vita nuova e migliore.

La carta dell' Appeso nel mazzo dei Tarocchi Mitologici ritrae Prometeo come un uomo maturo con i capelli castani. Come il sole al tramonto, questa immagine simboleggia la discesa dello spirito nel buio dell'inconscio.

Prometeo era il Titano che sfidò Zeus, il padre degli dei, rubando il fuoco agli dei per darlo all'uomo, sapendo che sarebbe stato punito per la sua azione. Il nome Prometeo significa 'lungimiranza', e anche lui possedeva il dono della profezia. Aveva una profonda simpatia per l'umanità, e voleva donarle il fuoco sacro, in modo che potesse scoprire il progresso e l'illuminazione, ma su questo Zeus non era troppo d'accordo. Zeus rapì Prometeo, e lo incatenò ad un'alta rupe in montagna. Un'aquila scendeva giù ogni giorno per divorare il fegato di Prometeo, e ogni notte, il suo fegato ricresceva, e la tortura continuava. Dopo 30 anni di questa tortura, Zeus cedette, e gli permise di essere salvato da Eracle, rendendo così Prometeo immortale.

Π ρ ο μ η θ έ α ς



XV. LA MORTE

A D E

La carta della Morte mostra la fase successiva di questo viaggio archetipo. La carta della Morte nei Tarocchi Mitologici ritrae Ade, il dio degli inferi, vestito con gli abiti neri con il volto nascosto dietro una oscura maschera. Le sue mani sono aperte per ricevere ai suoi piedi i doni dai piccoli esseri umani.

Nella mitologia greca, Ade era il figlio dei Titani, Cronos e Rea, e fu salvato da suo fratello, Zeus, che gli diede il regno degli inferi, come sua parte di eredità. Ade, noto anche come Plutone, era il padrone assoluto del buio mondo sotterraneo. Anche se, Ade aveva ricevuto meno di suo fratello celeste, Zeus, egli possedeva maggiore potenza perché la sua legge era irrevocabile. Quando un'anima entrava nel dominio oscuro di Ade, nessun dio, tranne Zeus, poteva salvarla. A volte, le persone hanno fatto del loro meglio per entrare con l'inganno o la magia per riportare indietro qualcuno dalla morte, ma in pochi ci sono riusciti.

ά δ η ς



XVI. IL DIAVOLO

P A N

Come la carta della Morte, la carta del Diavolo è un'altra carta che può suscitare forti emozioni. Può portare la paura in alcune persone quando si presenta nella loro lettura, ma nella maggior parte dei casi, la carta è più nel vedere il diavolo interiore - gli aspetti della nostra personalità che non ci piacciono, e che portano le difficoltà a possederci.

La carta del Diavolo è il prossimo passo sul cammino del Matto quando lui guarda la propria ombra. Nei Tarocchi Mitologici, la carta è raffigurata da un Diavolo Satiro, una creatura che è metà uomo e metà capra, balla la musica dei flauti che suona con la mano destra. Nel mito, la capra è stata spesso vista come un animale impuro e lussurioso, ma la capra simboleggia anche il capro espiatorio, la persona o la cosa su cui le persone proiettano il lato inferiore di se stessi per sentirsi più giusti. Così Pan, il Diavolo, è il capro espiatorio a cui diamo la colpa per i nostri problemi nella vita.

Nella mitologia greca, il dio Pan era adorato come il Grande Tutto - la vita cruda del corpo stesso, amorale e grezzo, ma comunque un dio. Nel mito, Hermes e la ninfa, Driope, generarono Pan che era così brutto alla nascita - con le corna, la barba, una coda e zampe di capra - che Hermes lo portò su fino all'Olimpo per far divertire gli dei. Pan infestava i boschi e i pascoli dell'Arcadia, e simboleggiava il fertile, spirito fallico della natura selvaggia e incontaminata, ma poteva anche essere amichevole con gli uomini, mettendosi a guardia di greggi, mandrie e alveari.

Π α ν



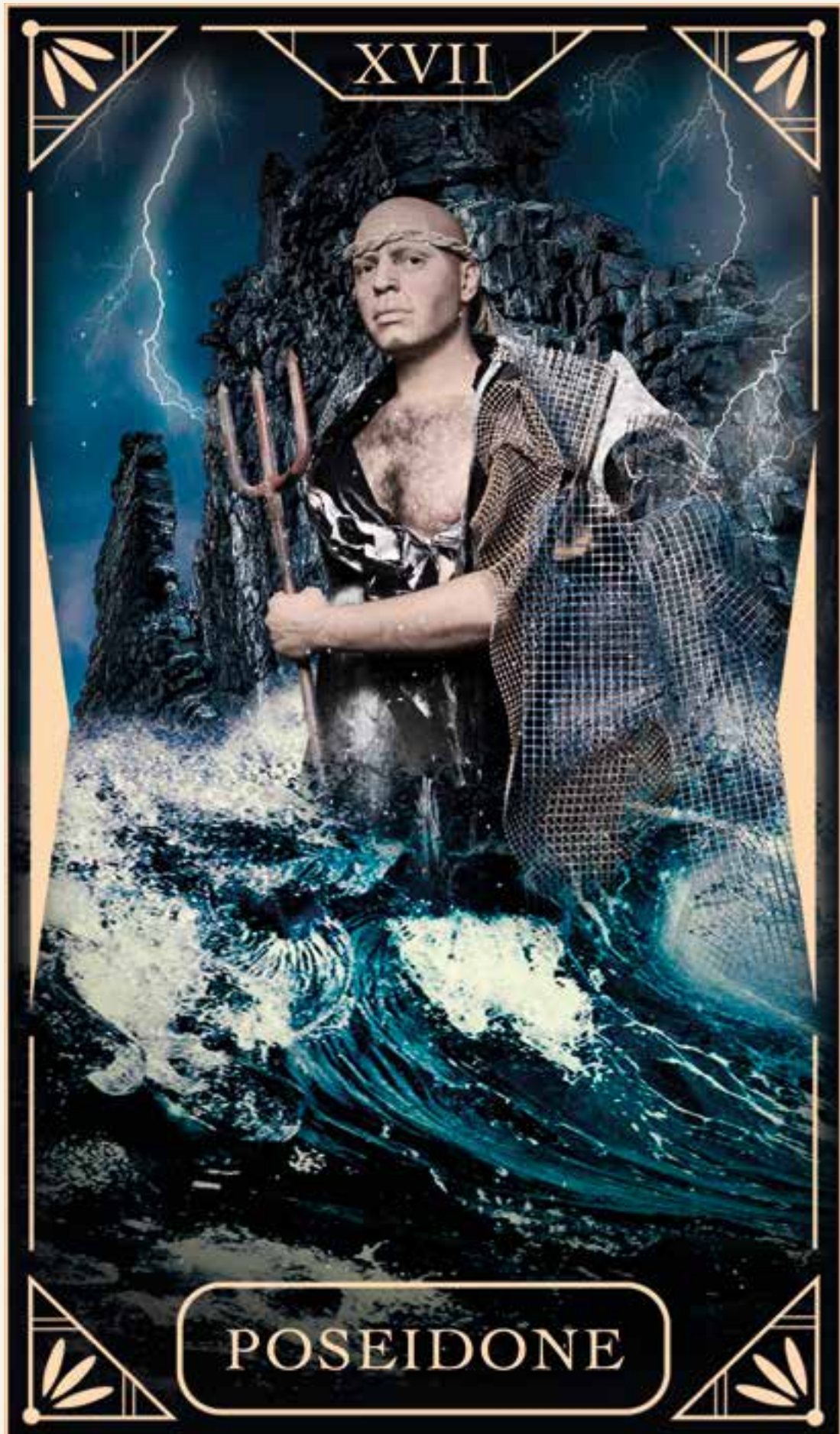
XVII. LA TORRE

P O S E I D O N E

La carta della Torre ha un messaggio importante per tutti noi in questo momento cruciale della storia, ma ha anche un messaggio personale per l'individuo che pesca questa carta in una lettura. Nei Tarocchi Mitologici, la carta della Torre raffigura un edificio in pietra costruito su un'alta roccia a picco sul mare. La Torre viene colpita da un fulmine, facendo aprire delle crepe. Il mare ribolle, e il cielo è nero e minaccioso, illuminato da tempestosi lampi.

Nella mitologia greca, Poseidone, il dio dei terremoti e delle profondità dell'oceano, accettò la preghiera di Minosse, re di Creta, di inviargli un toro come simbolo dell'apprezzamento degli dei verso di lui in qualità di sovrano, promettendo di sacrificarlo in onore del dio. Poseidone acconsentì e gli mandò un bellissimo e possente toro bianco di gran valore. Minosse decise di tenerlo per le sue mandrie e ne sacrificò un altro. Per questo atto di arroganza, Poseidone si infuriò e unendo le forze con Afrodite fece un incantesimo sulla moglie di Minosse, Pasifae in modo da farla consumare di passione per questo toro bianco. Da questa unione tra la regina e la bestia, nacque il Minotauro, una creatura con il corpo di un uomo e la testa di un toro. Per la vergogna, Minosse nascose questa creatura nel cuore di un grande labirinto di pietra. Con l'aiuto della figlia di Minosse, Arianna, l'eroe Teseo uccise il Minotauro, e il dio del mare, nello stesso momento, si infuriò e colpì con un terremoto questa torre riducendola in macerie, seppellendo sia il re Minosse che il cadavere del Minotauro. Teseo venne poi proclamato re di Creta, ed iniziò una nuova era.

Π ο σ ε ι δ ώ ν α ς





XVIII. LA STELLA

P A N D O R A

La carta della Stella è una carta importante per i tempi che corrono. Dopo la carta della Torre, la Stella è una visione guida di speranza e di promessa che nasce dalle ceneri della Torre, che è stata distrutta. Nel cammino dei Tarocchi Mitologici, il Matto attende tra le macerie, e non ha chiaro il senso di come e cosa ricostruire - gli rimane la speranza, e la sensazione che non tutto è perduto.

La carta della Stella è il prossimo passo del cammino del Matto nei Tarocchi Mitologici. Gli occhi di Pandora sono fissi su una stella luminosa. Nella mitologia greca, Pandora è un po' come Eva, che rappresenta il lato femminile della natura umana, che comprende i sentimenti, l'istinto, l'immaginazione e l'intuizione insieme con la necessità di sondare la verità, nonostante le conseguenze. La cassa di legno che Zeus, padre di tutti gli dei greci, invia al genere umano è un po' come la mela nel giardino dell'Eden verso cui Eva ha trovato difficile resistere. La cassa di legno come la mela è qualcosa di proibito, ma è impossibile resistere. Contiene la conoscenza della realtà della vita umana, il che significa la morte dell'innocenza e della fantasia infantile, ma contiene anche il più prezioso attributo dello spirito umano, che è la speranza.

Quando Pandora apre la scatola, le terribili afflizioni della vita umana che erano state rinchiusi da Zeus vengono liberate e la vecchiaia, il lavoro, la malattia, la pazzia, il vizio e la passione, si diffusero in tutto il mondo. Solo la speranza rimase nella cassa, ma non volò via.

Π α ν δ ώ ρ α



XIX. LA LUNA

E C A T E

La carta della Luna è il prossimo passo sul cammino del Matto, che attende ancora la sua rinascita, con un senso di speranza e di fede, ma anche di confusione e di incertezza. Quale sarà questo nuovo percorso che ora è così difficile da vedere attraverso le acque brumose della Luna?

La carta della Luna nei Tarocchi Mitologici ritrae Ecate, la dea femminile misteriosa. Lei è vestita in abiti neri scintillanti che catturano i colori associati alla Luna. Nella mitologia greca, la dea Ecate, era conosciuta come governatrice della Luna, così come presiedeva alla magia, al parto, alla morte, al mondo sotterraneo e al destino. Nel mito, Ecate era intercambiabile con Artemide, la dea della luna, ma era una divinità molto più antica, ed era potente sia in cielo, che sottoterra. Anche lei è nota nel comandare negli inferi, e fu chiamata la regina invincibile, ed era accompagnata da Cerbero, il guardiano a tre teste della porta del mondo sotterraneo, che era la sua forma animale e spirito familiare.

Ε κ á τ η



XX. IL SOLE

A P O L L O

La carta del Sole raffigura il radioso dio sole, Apollo, con i capelli d'oro, coronato di foglie di alloro, con un'aureola d'oro sulla testa. Emana una potente luce piena di positività, figlio di Zeus e Leto, fratello di Artemide.

Nella mitologia greca, Apollo era conosciuto come il dio della profezia, della musica e della conoscenza. Era il figlio di Zeus e di Leto, dea della notte. A differenza di altri bambini, ad Apollo non è stato dato il latte materno, ma invece venne alimentato con nettare e ambrosia dolce, che ha accelerato la sua crescita da bambino ad uomo. Apollo è noto per la creazione del santuario di Delfi, dove ha stabilito il suo oracolo, parlando attraverso una sacerdotessa, nota come Pizia. Apollo era nemico delle tenebre, ma era una divinità difficile, perchè i suoi oracoli erano sibillini e sfuggenti, e con le sue frecce non ha ucciso solo i mostri, ma pure gli uomini. La profezia era il suo dono, e divenne noto per la sua ampia visione.

Α π ό λ λ ω ν



XXI. IL GIUDIZIO

E R M E S

La carta del Giudizio ritrae il dio Ermes come un giovane uomo con i capelli neri. Indossa un elmo alato e sandali alati, simboli dei suoi doni mercuriali. I suoi simboli sono il serpente e le ali, che rappresentano la magia e la medicina.

Nella mitologia greca, Ermes era conosciuto come Psicopompo, la guida delle anime. Nella carta del Mago, Ermes appare come guida del Matto interiore all'inizio del viaggio della vita - un imbroglione, e protettore di perduti viaggiatori. Ora, egli si rivela come la guida delle anime, che può evocare le anime dei morti alla vita, o li introduce nel mondo di Ade, il dio dei morti. In questo ruolo, Ermes conduce le anime dei morti al giudizio e le prepara alla vita rinnovata.

Ε ρ μ έ ς



XXII. IL MONDO

ERMAFRODITO

La carta del Mondo mostra un serpente d'oro attorcigliato a forma di un uovo, conosciuto come il serpente del mondo perché era sia maschile che femminile, immortale e completo in se stesso. All'interno del suo cerchio, una figura che danza che è per metà maschile e per metà femminile, alata, e coronata di foglie di alloro, e porta bastoni d'oro che sono collegati con la bacchetta magica di Ermes, che simboleggia la personalità rinata che può creare nei regni di sentimento, immaginazione, mente e materia. Intorno al serpente, si vedono passando delle nuvole.

Nella carta del Mondo, incontriamo Ermafrodito, che nella mitologia greca era il figlio di Ermes e di Afrodite. In una versione del racconto, Ermafrodito è nato come un essere dalla doppia sessualità, ma in un'altra versione, questa dualità è stato creato dopo, invece di essere nato così. In questa carta, i quattro simboli della coppa d'amore, del bastone dell'immaginazione creativa, della spada dell'intelletto, e del denari della realtà fisica appartengono alle quattro divinità: Afrodite, la dea dell'amore, Zeus, il re degli dei, Atena, dea della saggezza, e Poseidone, il dio del mare e terremoti. Questi quattro simboli compongono anche i quattro semi degli Arcani Minori

ε ρ μ α φ ό δ ι τ ο ς

◆

TAROCCHI MITOLOGICI ROMANI

◆





I. IL MATTO

B A C C O

Nella mitologia romana Dioniso viene riconosciuto in Bacco. Bacco, il Matto, è l'immagine dell' impulso dentro di noi nel saltare verso l'ignoto, ed è per questo che è un simbolo ideale pure per la primavera. In primavera, è il momento ideale per iniziare qualcosa di nuovo, e con l'energia del Sole in Ariete, ci si può sentire più ispirati nel correre dei rischi nella nostra vita. Il Matto cattura quel desiderio di cambiamento che può a volte sorprenderci, e che ci fa passare come il Matto.

Il Matto non è un impulso logico, ma è più un istinto che può prendere il sopravvento, e farci seguire un percorso che non ha senso per la nostra parte razionale, mentre ha perfettamente senso per la nostra parte più intuitiva e creativa. Sono questi salti di fede che possono portare a una vita più creativa e più appagante. Naturalmente, non vi è alcuna garanzia di come andrà il salto, o dove si andrà a finire alla fine del viaggio, ma se non si fanno un paio di salti di fede nella nostra vita, si può finire per chiedersi che cosa si è perso nella vita, e perché si è sempre preferita la sicurezza.

B a c c h u s



II. IL MAGO

M E R C U R I O

Nella mitologia romana Ermes corrisponde a Mercurio. A livello interiore, Mercurio, il Mago, è la guida. Ciò significa che da qualche parte dentro di noi, abbiamo la saggezza interiore che ci aiuterà nelle scelte della nostra vita. Ma dal momento che Ermes è anche un imbrogliatore, le indicazioni non sono sempre mostrate chiaramente. Noi li possiamo ricevere attraverso un sogno, o nel soddisfare uno sconosciuto che ha un indizio per noi, o anche in un libro che “casualmente” abbiamo scelto di leggere.

Mercurio è la saggezza inconscia dentro di noi, che si prende cura di noi, e che può apparire a noi, come se per magia nei momenti più critici della nostra vita ci offrisse una guida e la saggezza. Seguire questa guida è fondamentale, ma il percorso non è sempre protetto e sicuro. Dobbiamo essere disposti a correre il rischio, e dopo il Mago si rivelerà a noi.

M e r c u r i u s



III. L' IMPERATRICE

C E R E R E

Sul piano interiore, l'immagine di Cerere, l'Imperatrice, riflette l'esperienza della maternità. Questo non significa solo l'esperienza fisica di essere madre, ma anche l'esperienza interiore della Grande Madre, quando, ci rendiamo conto dell'importanza del corpo fisico, e scopriamo un apprezzamento dei sensi e dei piaceri semplici della vita. Cerere rappresenta la divinità materna della terra e della fertilità.

In una lettura, la carta dell'imperatrice potrebbe rivelare l'insorgenza di una fase di vita che potrebbe includere il matrimonio e la nascita di un bambino, così come la nascita di un bambino creativo, come un libro, che ha anche bisogno di pazienza e di nutrimento. E così il viaggio junghiano continua...il Matto, il figlio del cielo, si rende conto che egli vive in un corpo fisico, ed è una creatura fatta di cielo e di terra.

C e r e s



IV. L' IMPERATORE

G I O V E

Giove, l'Imperatore, è l'immagine della esperienza della paternità. E' il padre che incarna i nostri ideali spirituali, i nostri codici etici, e le nostre capacità di sopravvivenza nel mondo. Egli rappresenta anche l'autorità e l'ambizione che ci guida quando abbiamo successo, e la disciplina e la lungimiranza di realizzare i nostri obiettivi.

L'energia maschile è diretta sia a uomini che donne, e sottolinea di più la mente intellettuale, piuttosto che la natura intuitiva del corpo fisico, che è femminile. Per avere un rapporto con il padre interiore è necessario possedere un senso della propria forza, la propria capacità di sviluppare le idee, e la possibilità di manifestarle nel mondo.

In una lettura, la carta dell'Imperatore può rivelare questo principio maschile nel lavoro. Forse, la persona sta manifestando un'idea creativa, la costruzione di una nuova attività, o il formare la struttura della casa e della famiglia. In ogni caso, l'energia maschile viene incarnata nella loro vita. Quando il Matto incontra l'Imperatore, dopo il suo viaggio nel mondo istintuale, sta imparando come affrontare la vita mondana, con le proprie risorse, e secondo le regole della società. Egli sta anche scoprendo i propri principi etici sulla vita che è uno dei doni dell'Imperatore.

I o v e m



V. LA SACERDOTESSA

P R O S E R P I N A

Proserpina, la Sacerdotessa, è l'immagine del collegamento con quel mondo interiore misterioso che la psicologia del profondo ha descritto come l'inconscio. In questo mondo nascosto, ci sono molte ricchezze e potenzialità. Ci sono le nostre potenzialità non sviluppate e le più oscure, sfaccettature più primitive della personalità. Essa detiene anche il segreto del destino dell'individuo che rimane nel buio fino a quando il tempo è maturo per la manifestazione. Persefone simboleggia la parte di noi che conosce i segreti del mondo interiore. Attraverso la nostra intuizione, sogni e sincronicità, possiamo ottenere scorci di questi gioielli nascosti all'interno. In una lettura, la Sacerdotessa può rivelare un momento in cui la vostra intuizione è sempre più forte, e ci potrebbe essere un incontro di qualche tipo con questo mondo interiore nascosto dei segreti.

E così il viaggio del Matto continua, avendo imparato qualcosa della sua natura fisica, e il suo posto nel mondo dai suoi genitori terreni, l'Imperatrice e l'Imperatore, che ora entra in un regno più ombroso dove il segreto del suo vero scopo, e il modello del suo destino può essere rivelato.

P r o s e r p i n a

VI



CHIRONE

VI. LO HIEROFANTE

C H I R O N E

A livello interiore, Chirone, Lo Hierofante, è l'immagine del maestro spirituale interiore, il sacerdote che stabilisce la connessione tra la coscienza mondana e la conoscenza intuitiva della legge di Dio. Le leggi dell'Imperatore che incarnano il principio del padre sulla terra, si occupano del comportamento nel mondo. Ma Chirone rappresenta più la ricerca del proprio rapporto personale con Dio, e il suo significato. La ferita di Chirone, ha fatto di lui il guaritore ferito, colui che attraverso il proprio dolore, può capire e apprezzare il dolore degli altri: ci insegna la compassione per noi stessi e gli altri, come accettare la parte umana, e la parte divina di noi stessi.

Chirone, Lo Hierofante, mostra un momento in cui l'individuo può intraprendere una ricerca spirituale o filosofica. Attraverso lo studio di un particolare sistema di credenze, che ricerca il significato più profondo della vita. Lo Hierofante può anche apparire come un consigliere, sacerdote, o mentore spirituale, che può diventare una guida per il consultante. Il Matto esce così dalla sua scoperta del mondo sotterraneo in cerca di risposte al senso personale della sua vita, lasciandosi la sua infanzia alle spalle, e avventurandosi nelle sfide della vita.

C h i r o n

VII. GLI AMANTI

V E N E R E G I U N O N E M I N E R V A

Sul piano interiore, il giudizio di Paride è l'immagine della prima delle grandi sfide della vita per l'individuo in via di sviluppo - il problema della scelta in amore. La scelta non è solo il decidere tra una persona e un'altra, ma riflette i nostri valori, perché le nostre scelte rispecchiano il tipo di persona che vogliamo diventare. A causa della sua giovinezza e la forza trainante dei suoi bisogni sessuali, Paride non può scegliere secondo una prospettiva matura. Lui fa la sua scelta sulla base del desiderio, e deve fare i conti con le conseguenze.

Il desiderio di un'altra persona impone lo sviluppo di singoli valori e la conoscenza di sé attraverso il dramma e i conflitti che possono insorgere dalle scelte di ognuno. Paride è una immagine di quella parte di noi che governa i desideri compulsivi e non fa ancora vedere che tutte le scelte hanno delle conseguenze, per le quali siamo responsabili. Senza passare attraverso questa iniziazione del desiderio, non siamo in grado di capire come creiamo il nostro futuro, e quindi riversiamo la colpa dei risultati sul destino, o su qualcun altro, piuttosto che sulla nostra mancanza di riflessione. In una lettura, la carta degli Amanti può significare una scelta di un certo tipo, di solito in amore. A volte questo significa un triangolo amoroso, o dover scegliere tra l'amore e la carriera, o qualche attività creativa. Nella carta degli Amanti, il Matto affronta la sua prima sfida adolescenziale, e, si spera, sia più saggio di Paride.

V e n u s

M i n e r v a

I u n o

VII



VENERE, MINERVA
GIUNONE

VIII. IL CARRO

M A R T E

A livello interiore, Marte, il conducente del carro, è l'immagine degli istinti aggressivi guidati e diretti dalla volontà della coscienza. Gli istinti sono destinati ad essere maneggiati con forza e fermezza, ma non allontanati, o repressi, perché ci danno anche una grande quantità di energia e di potenza per sopravvivere in questo mondo. La ferrea volontà di Marte e il coraggio sono una dimensione necessaria del carattere umano, che ci permette di sopravvivere in un mondo a volte difficile e competitivo, in cui la visione spirituale da sola può non essere sufficiente.

Dopo, aver provocato un conflitto a causa delle sue scelte in amore nella carta degli Amanti, il Matto deve ora affrontare una delle grandi lezioni della vita - lo sfruttamento creativo delle sollecitudini istintuali. Nella carta degli Amanti, il Matto è ancora un adolescente che cerca di possedere un bell'oggetto, ma attraverso la figura di Marte nella carta del Carro, arriva alla maturità, imparando ad affrontare le conseguenze delle sue azioni. Come il Matto, dobbiamo anche imparare come trattare con gli opposti in guerra, sollecitando noi stessi.

M a r s

VIII



MARTE

IX. LA GIUSTIZIA

M I N E R V A

Minerva è il simbolo della capacità di giudizio e del pensiero razionale. I giudizi di Atena non si basano su sentimenti personali, ma su una valutazione imparziale oggettiva costruita su principi etici. La castità di Minerva può essere vista come un simbolo di integrità e la purezza della sua capacità riflessiva non è influenzata da eventuali desideri personali. La sua volontà di combattere per i principi piuttosto che per le passioni, nasce dalla capacità della mente di fare scelte basate sulla riflessione, tenendo gli istinti sotto controllo.

In una lettura, la carta della Giustizia può rivelare la necessità di una riflessione equilibrata e imparziale nel processo decisionale. Ma, come la spada di Minerva, questa carta può essere a doppio taglio, perché ci sono alcune aree della vita in cui la riflessione di Minerva è troppo fredda e idealista, come nel settore delle relazioni sentimentali. La sua spada può tagliare il cuore con le sue verità viste genericamente, e non prendere in considerazione la situazione particolare. Anche se, la giustizia ha uno scopo nella vita, incoraggiando tutti noi a riconoscere la correttezza e la verità come importanti principi etici.

M i n e r v a

IX



MINERVA

X. LA TEMPERANZA

I R I D E

Iride, divinità romana, è l'immagine della prossima serie di lezioni che il Matto ha bisogno di imparare per formare un Sé stabile, che è quello di avere un cuore equilibrato. Dove Minerva, che incarna la Giustizia, è equa e obiettiva, Iride, che incarna la Temperanza, è buona e misericordiosa. Iride è collegata anche con la funzione del continuo e incessante versare acqua da una coppa all'altra. In questo atto, lei sta mostrando come i sentimenti devono fluire costantemente e rinnovarsi di volta in volta. L'obiettivo di Iride è l'armonia che richiede un bilanciamento del positivo e del negativo nei sentimenti. Lei serve il regno femminile con il suo obiettivo di tendere in una relazione alla cooperazione e a migliorarla.

L'obiettivo del Matto è quello di imparare a integrare il pensiero razionale di giustizia con l'equilibrio dei sentimenti espressi nella carta della Temperanza. Abbiamo tutti bisogno di un equilibrio di entrambi, e l'uno o l'altro dominanti possono provocare disarmonia. In una lettura, la carta della Temperanza rivela la necessità del fluire dei sentimenti in una relazione. Iride, il guardiano dell'arcobaleno, suggerisce il potenziale per l'armonia e la cooperazione risultante in un rapporto positivo e/o in un matrimonio.

I r i s



XI. LA FORZA

E R C O L E

Sul piano interiore, la lotta di Ercole con il leone è l'immagine della sfida di contenere quegli istinti primitivi dentro di noi, pur conservando le qualità degli animali che sono creativi e vitali. Il leone può simboleggiare il Sé creativo e unico all'interno di tutti noi. La sensazione di invincibilità può venire quando abbiamo un solido senso di sé. Quando si indossa la pelle del leone, le opinioni e le critiche degli altri non ci riguardano perché siamo blindati nel nostro senso di identità indistruttibile.

In una lettura, la carta della Forza può rivelare una situazione in cui ci troviamo di fronte il nostro leone interiore, e dove è consigliabile una gestione creativa della propria rabbia e dell'orgoglio insensato. Il coraggio, la forza, e l'autodisciplina sono necessari per combattere la situazione. Attraverso una tale esperienza, siamo in grado di affrontare la bestia interiore, ma anche noi possiamo diventare Eracle, l'eroe che può sottomettere pure la bestia. Così, il Matto, dopo aver affrontato le facoltà della mente e del sentimento, ora viene a sapere come comportarsi con il proprio egoismo, che emerge dal concorso tra la fiducia in se stessi e l'integrità verso gli altri.

H e r c u l e s



XII. L'EREMITA

C R O N O S

Cronos, l'Eremita, è l'immagine dell'ultima delle lezioni morali che il Matto deve imparare: la lezione del tempo e le limitazioni della vita mortale. Nulla viene fatto vivere oltre la sua durata, e nulla rimane invariato. Cronos è un dio che incarna il senso del tempo, e anche se si ribella esso si traduce nel suo essere rovesciato, e di dover imparare la saggezza nella solitudine e nel silenzio. La sfida della solitudine e la scoperta che uno è, in ultima analisi, solo e mortale, sono dilemmi che tutti gli esseri umani devono affrontare nel tempo. La gioventù si muove verso la maturità, e non può mai essere recuperata in modo concreto, ma la memoria e la saggezza possono essere diluite dal passaggio del tempo, insieme con la pazienza. Il volto negativo di Cronos è la cristallizzazione, una tenace resistenza al cambiamento e al passaggio del tempo. Il percorso positivo sarebbe quello di cambiare ciò che possiamo, di accettare ciò che non possiamo cambiare, e aspettare in silenzio fino a quando siamo in grado di vedere la differenza.

In una lettura, la carta dell'Eremita può essere un indicatore che vi è la necessità per un tempo di solitudine o di ritiro dalle attività sociali della vita per fare introspezione e ottenere la saggezza più profonda. Vi è la possibilità di costruire una base più forte, se si può essere paziente. Così, il Matto impara ad avere un profondo rispetto per i propri limiti nel grande passaggio del tempo.

C h r o n o s



XIII. LA RUOTA DELLA FORTUNA

L E P A R C H E

Le tre Parche che circondano la Ruota della Fortuna rivelano l'immagine di un diritto profondo e misterioso al lavoro interiore dell'individuo, che è sconosciuto e invisibile, ma sembra faccia avere sbalzi di fortuna che sconvolgono il modello della sua vita.

Sulla carta della Ruota ci sono tre figure che raffigurano le diverse esperienze della fortuna, dal successo fino a scendere giù contro la loro volontà. La carta della Ruota della Fortuna non significa davvero svolte improvvise di fortuna, caso, o incidente, ma dà più l'idea che ci potrebbe essere un piano intelligente e ordinato dietro i cambiamenti apparentemente casuali della vita. L'immagine della Ruota è una potente immagine del fatto che il bordo della ruota suggerisce un panorama di movimento della vita, mentre il mozzo della ruota rimane ancora al centro, una essenza costante ed invariabile.

Il fulcro potrebbe essere il Sé, che sceglie, senza la conoscenza consapevole dell'io, ma si gira verso varie situazioni, eventi, percorsi e persone. Forse, il destino non viene incontro a noi, ma piuttosto, siamo noi che ci rivolgiamo a incontrare il nostro destino. In una lettura, la carta della Ruota della Fortuna può essere un indicatore di un improvviso cambiamento di fortuna che porterà alla crescita, e di una nuova fase della vita. E così il viaggio del Matto continua con l'incontro delle mani invisibili dei tessitori del suo destino.

P a r c h e

XIII



LE PARCHE

XIV. L'APPESO

P R O M E T E O

Sul piano interiore, l'Appeso, è l'immagine di un volontario sacrificio per un bene superiore. Il sacrificio può essere di un oggetto materiale, o di un atteggiamento interiore, ma è fatto con la volontà, e l'accettazione della sofferenza che potrebbero essere richiesti. L'immagine di Prometeo è un simbolo di quella parte di noi che ha la lungimiranza di capire che tali modifiche potrebbero essere necessarie per il dispiegarsi di un piano interiore, che non è ancora chiaro. Lui implica l'accettazione d'attesa nel buio, che molti mistici hanno chiamato la 'Notte oscura dell'anima' dove si può solo aspettare, senza una visione di come tutto andrà a finire. La carta dell'Appeso è il naturale passo successivo dopo la svolta della Ruota della Fortuna, perché implica una volontà di fidare nel Sé, che conosce meglio l'ego, quello che potrebbe essere giusto e necessario per il proprio sviluppo personale.

In una lettura, l'Appeso può significare la necessità di un sacrificio volontario al fine di acquisire qualcosa di maggior valore. Può essere un oggetto esterno, o un atteggiamento caro che ha bisogno di essere liberato. In ogni caso, spesso comporta un tempo di attesa, dove non possiamo vedere chiaramente nel buio, e bisogna attendere per avere chiarezza.

P r o m e t h e u s

XIV



PROMETEO

XV. LA MORTE

P L U T O N E

Plutone, il dio della morte romano, simboleggia la fine permanente e definitiva di un ciclo di vita. Quando il cambiamento si presenta alle nostre porte, ci viene spesso chiesto di abbandonare un vecchio sogno, atteggiamento o modo di essere al mondo per essere sostituito da un nuovo inizio, ma in primo luogo, dobbiamo passare attraverso la conclusione. Ade in vesti scure simboleggia l'esperienza di tristezza e di lutto che si attraversa prima che siamo in grado di abbracciare il nuovo ciclo della nostra vita. Nella carta dell'Appeso, abbiamo imparato a conoscere l'esperienza di un sacrificio volontario, dove prendiamo una decisione nel lasciar andare qualcosa, nella speranza che una nuova fase di vita possa emergere.

Plutone rappresenta la fase intermedia in cui siamo portati faccia a faccia con la nostra perdita, prima che il senso di una nuova crescita abbia inizio. La carta della Morte non simboleggia sempre una fine impegnativa, ma può essere più la fine di un vecchio modo di vita, come quando qualcuno si è sposato, o dà alla luce un bambino. O anche quando si lascia andare un vecchio modo di essere nel mondo, e si impara ad abbracciare il nuovo status di coniuge o di genitore.

E così è la vita, con le sue molte conclusioni e nuovi inizi dall'infanzia all'adolescenza, dalla giovinezza alla mezza età, e da un rapporto all'altro. Così, Plutone, il signore della morte, è il nostro invisibile compagno per tutta la vita.

P l u t o



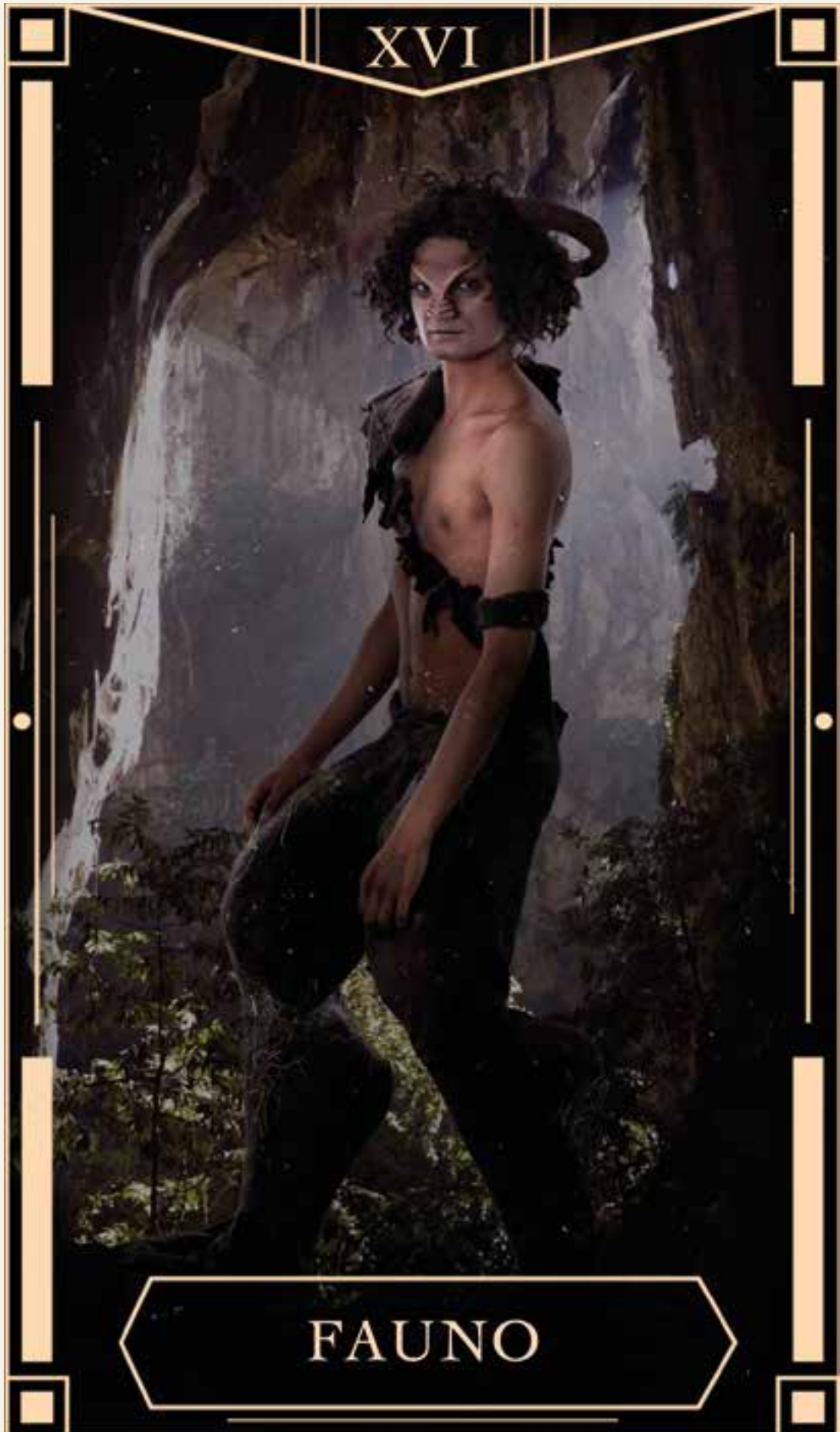
XVI. IL DIAVOLO

F A U N O

Nella mitologia romana Pan viene rappresentato da Fauno. Nei tarocchi personifica il Diavolo, è l'immagine della schiavitù agli aspetti più istintuali della natura umana in particolare i caprini, incivili impulsi sessuali che sperimentiamo come male a causa della loro natura compulsiva. Egli rappresenta anche il lato oscuro della psiche, che contiene tutti gli aspetti della nostra personalità che avremmo preferito non conoscere. Quanto più siamo in grado di accettare noi stessi nell'aver elementi distruttivi lussuriosi, golosi per la nostra personalità, tanto più possiamo accettare le colpe altrui. L'energia che viene consumata nel mantenere queste parti ombra nascoste è l'energia che si perde della personalità, ma quando viene rilasciata, essa può essere una potente energia creativa che siamo ora in grado di utilizzare.

Il Matto nel suo viaggio archetipo deve imparare a confrontarsi con umiltà verso gli aspetti più vili e più vergognosi di se stesso, o lui rimarrà per sempre schiavo di essi. Se nasconde il segreto vergognoso, poi fa finta di essere superiore, e proietta la sua natura animalesca sugli altri, portando a pregiudizi, fanatismo, e anche persecuzione delle persone e razze che a lui sembrano un 'male'. In una lettura, la carta del Diavolo implica spesso che è tempo di affrontare, e guardare questi lati ombra di noi stessi. In possesso di queste parti ombra, possiamo anche liberare l'energia creativa utilizzata per sopprimere queste parti nascoste, e imparare ad accettare noi stessi e gli altri come esseri umani con tutti i difetti.

F a u n u s



XVII. LA TORRE

N E T T U N O

Il dio Nettuno colpendo la Torre dà l'immagine del crollo di vecchie forme, e una immagine molto, adatta per i tempi in cui viviamo, in quanto andiamo attraverso enormi cambiamenti in tutto il mondo. I cambiamenti climatici sono solo uno degli aspetti di questi cambiamenti insieme ai cambiamenti politici nel nostro paese. Le vecchie strutture di governo, le grandi imprese, e la chiesa stanno cominciando a passare attraverso enormi trasformazioni in questo momento.

La Torre è l'unica struttura artificiale degli Arcani Maggiori, e simboleggia quindi le strutture interne ed esterne che costruiamo per noi stessi come difese contro la vita, e rappresenta un occultamento per nascondere i nostri lati meno piacevoli agli altri. La Torre è una struttura di valori e atteggiamenti falsi o superati che usiamo per nascondere tutto il nostro Sé. E' ora di togliere le false maschere, e di amare e accettare tutte le parti di noi stessi.

In una lettura, la carta della Torre significa la rottura delle strutture esistenti nella vita. Questa carta, come le carte della Morte e del Diavolo, dipende molto dall'atteggiamento della persona che fa la lettura per quanto difficili o dolorosi possano essere questi cambiamenti. Con la volontà di affrontare queste parti ombra di noi stessi, possiamo essere parte del cambiamento interiore invece di resistere al cambiamento nella nostra vita. Ma sembra che la torre cadrà lontano, se non siamo disposti o non vogliamo fare questi cambiamenti perché qualcosa dentro di noi ha raggiunto un punto di ebollizione, e non possiamo più vivere all'interno delle vecchie strutture.

N e p t u n u s



XVII

NETTUNO

XVIII. LA STELLA

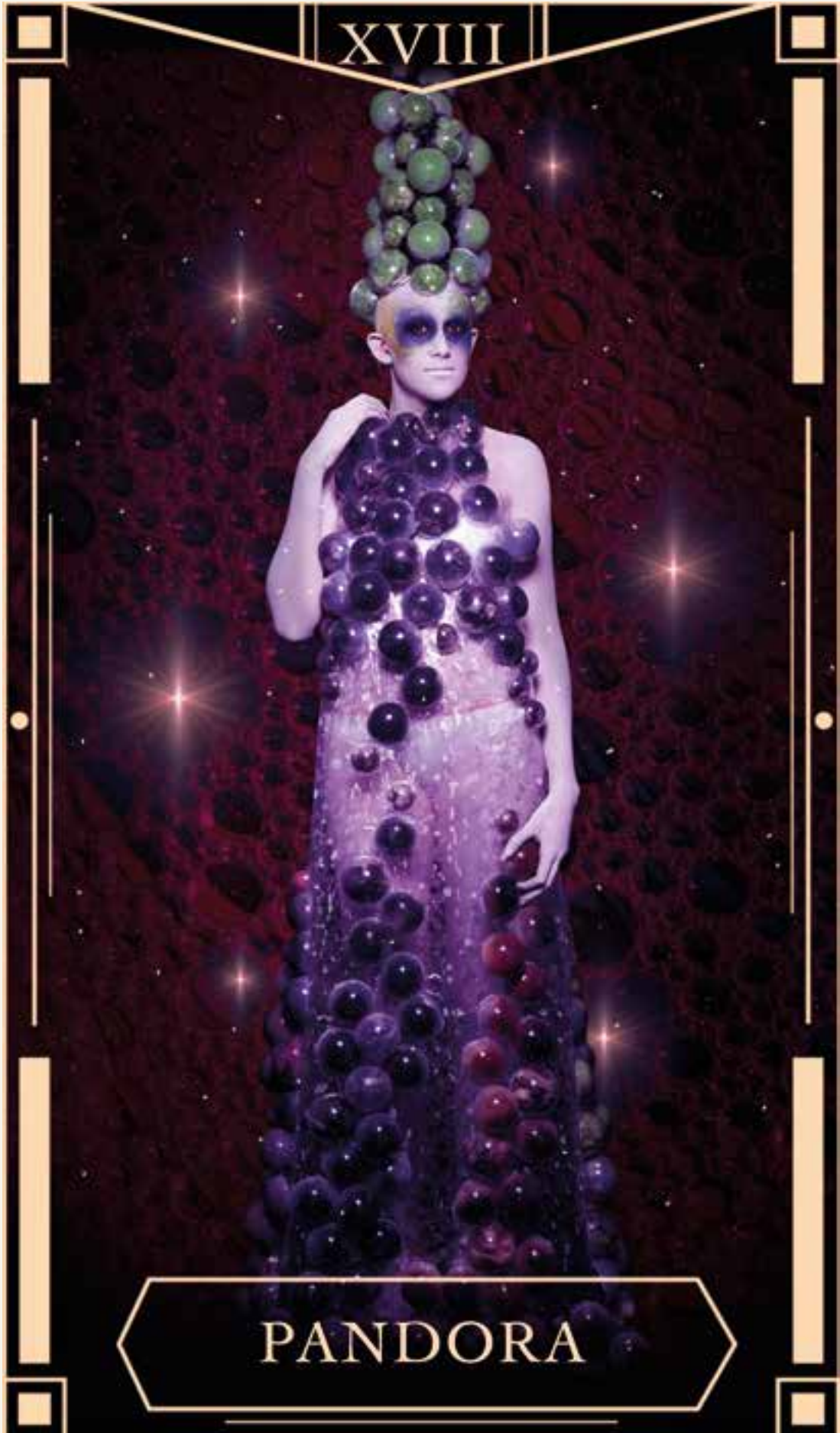
P A N D O R A

Sul piano interiore, l'immagine di Pandora e la Stella della Speranza, sono un simbolo di quella parte di noi che, nonostante la delusione, la depressione e la perdita, può ancora aggrapparsi a un senso di significato e di futuro che può ancora crescere fuori dall'infelicità del passato. La Stella non rivela i piani per il futuro, o la soluzione ai propri problemi, ma, come le carte dell'Eremita e dell'Appeso, la Stella è una carta di attesa, per il senso di speranza, è una luce fragile che luccica e ci guida attraverso l'oscurità. In qualche modo, ci offre la fede, e quindi l'immagine della carta, gli occhi di Pandora sono fissi non sulla infelicità della condizione umana, ma su questo sentimento intuitivo, che l'alba di un nuovo giorno sta arrivando.

La qualità di speranza non ha nulla a che fare con le aspettative previste, ma è collegata con qualcosa di più profondo che è stato talvolta chiamato la voglia di vivere. In una lettura, la carta della Stella rappresenta l'esperienza di speranza, di significato e di fede in mezzo alle sfide. E' un segno che c'è una vita nuova e migliore venendo nel vostro futuro, se solo si crede. La Stella è un simbolo per tutti noi in questo momento, quando abbiamo di fronte un mondo di sfide. Se possiamo credere e immaginare una vita migliore, siamo in grado di ricreare la vita per ciascuno di noi.

P a n d o r a

XVIII



PANDORA



XIX. LA LUNA

T R I V I A

Trivia, dea della Luna, è l'immagine delle misteriose profondità marine dell'inconscio. Abbiamo già sperimentato questo regno sfuggente attraverso altre due carte degli Arcani Maggiori: La Papessa e la Ruota della Fortuna. Queste tre carte sono collegate, e rivelano una progressione in una comprensione profonda, e l'esperienza del mondo dell'inconscio. Attraverso Proserpina, conosciuta come la Papessa, il Matto è venuto a conoscenza di una intuizione dei suoi abissi personali. Attraverso le Parche, che presiedono la Ruota della Fortuna, il Matto sperimenta la forza del destino, attraverso i cambiamenti improvvisi di fortuna che rivelano una legge invisibile, o un modello propositivo interiore.

Nella carta della Luna, troviamo l'immagine di Trivia, un'esperienza del grande mare dell'inconscio collettivo da cui non solo l'individuo, ma l'intera vita è emersa. La carta della Luna è una carta di gestazione, piena di confusione e smarrimento, in cui abbiamo solo un mondo di sogno e la Stella della speranza che ci guida. In una lettura, la carta della Luna rivela un momento di confusione, fluttuazione, e incertezza. Siamo nella morsa dell'inconscio, e possiamo solo aspettare, alla ricerca di segni nelle immagini sfuggenti dei sogni, su un senso di speranza e di fede.

T r i v i a

XX



APOLLO

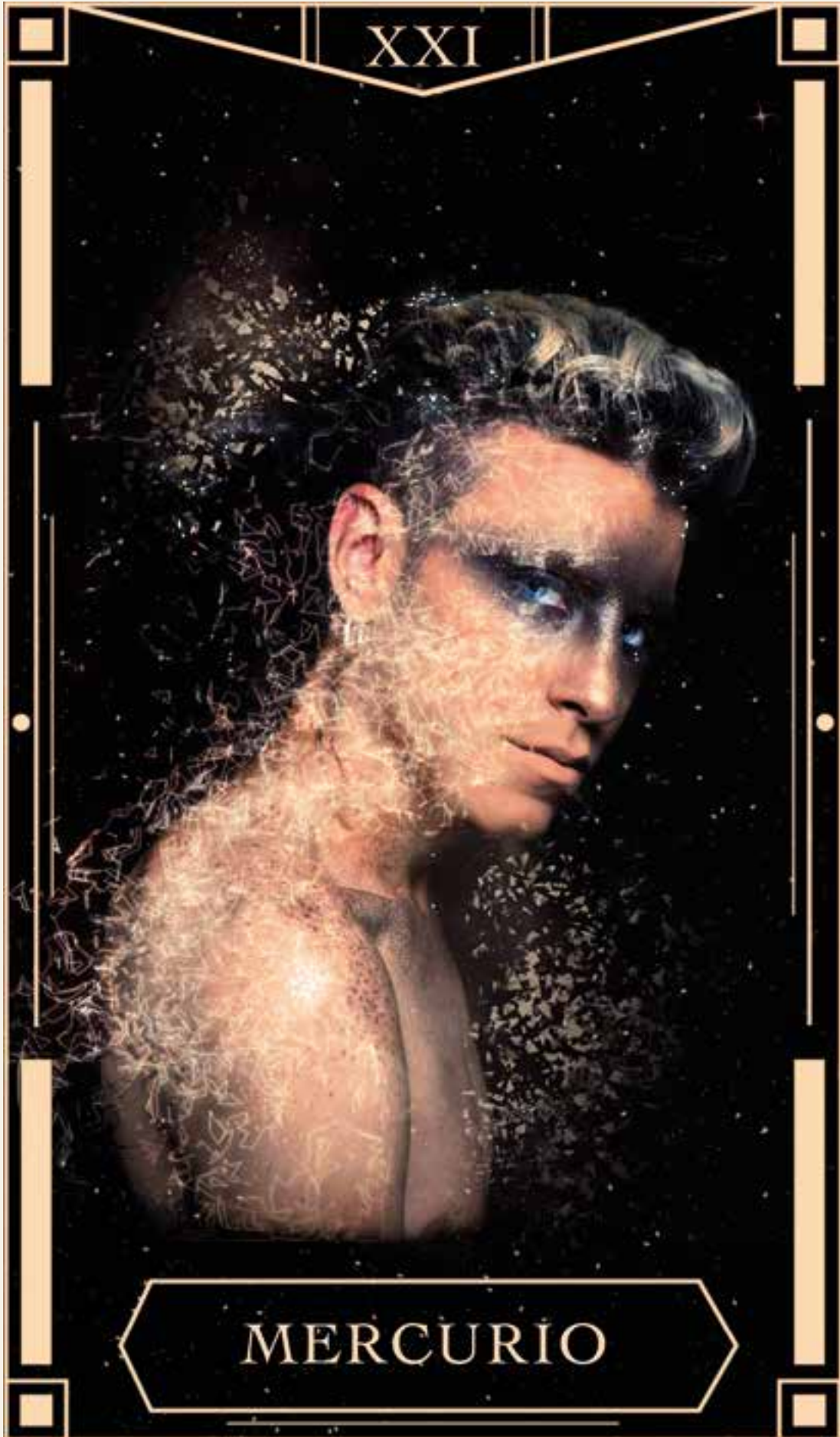
XX. IL SOLE

A P O L L O

A livello interiore, Apollo, il dio del sole, è l'immagine del potere della coscienza di dissipare le tenebre. Apollo simboleggia la spinta verso la coscienza che esiste in tutta la vita, ed è quindi il complemento naturale e l'antitesi a Trivia, la dea della Luna. Apollo rappresenta lo spirito di lotta intellettuale, unita ad una visione del futuro che detiene un ideale di perfezione. Il viaggio del Matto continua con il suo incontro con Apollo, il dio del sole, che porta la speranza e la chiarezza della luce del giorno, dopo aver atteso nella grotta buia dell'ignoto. Apollo disperde la paura e la sua luce brillante getta via le ombre del dubbio. La fede del Matto in se stesso viene ripristinata e la fede di tutti noi nello scopo del viaggio della vita.

In una lettura, la carta del Sole indica un momento di chiarezza, di ottimismo e di rinnovata fiducia. E' ora possibile vedere lo scopo, di pianificare il futuro, e di andare avanti ancora una volta. Abbracciando il principio maschile della vita che funziona attraverso uomini e donne, ora possiamo andare verso i nostri obiettivi con rinnovata fede e possiamo raggiungerli.

A p o l l o



XXI. IL GIUDIZIO

M E R C U R I O

A livello interiore, Hermes è l'immagine di un processo che avviene nei momenti critici della vita, quando le esperienze del passato sono riunite insieme e viste come parte di uno schema più ampio, e le conseguenze di queste esperienze possono essere comprese e accettate. Questo processo di sintesi non è un esercizio intellettuale, ma piuttosto un esercizio alchemico nel mondo sotterraneo dell'inconscio, dove le molte azioni e le diverse decisioni che abbiamo vissuto si uniscono per dare un raccolto. Questo è Mercurio nel suo simbolo più magico, rivelato finalmente come il signore di tutto il viaggio del Matto, che riunisce attraverso il misterioso processo di intuizione, tutte le esperienze e le conoscenze acquisite in ogni fase del viaggio, e magicamente mescolandole per formare gli inizi di una nuova e più grande personalità.

Così la figura di Hermes che conduce le anime dei morti al giudizio è in realtà un processo di nascita. E' la nascita di una personalità più completa, che si pone in modo non razionale dalle esperienze combinate del passato, fuse dalla intuizione e il senso che gli eventi e le scelte, apparentemente casuali, sono tutte segretamente collegate. Il giudice dei morti decide quale futuro è stato guadagnato dagli sforzi passati, ed è sugli sforzi del passato, che il futuro del Matto è costruito. Tutto deve essere spiegato, e il Matto incontra finalmente le conseguenze di tutte le sue scelte di vita. La carta del Giudizio simboleggia la ricompensa per gli sforzi fatti, anche se il giudice è dentro di noi, non fuori, nel mondo. Il Giudizio è una immagine non solo di un nuovo inizio, ma di un inizio che emerge dal passato.

M e r c u r i u s



XXII. IL MONDO

E R M A F R O D I T O

Sul piano interiore, l'immagine di Ermafrodito è un'esperienza dell'essere insieme. Maschile e femminile sono più di un'identificazione sessuale, sono le grandi polarità che comprendono tutti gli opposti della vita. L'essere doppio sessuale è il simbolo della potenziale integrazione degli opposti all'interno della personalità. Gli opposti possono variare dalle cure materne all'etica dei genitori, dall'intuizione mentale all'espressione fisica, dal sentimento di relazione alla solitudine, dal conflitto all'armonia e dallo spirito al corpo. Tutti questi opposti possono creare questa lotta nella nostra vita, eppure sono tutti parte dell'esperienza della vita. L'immagine di totalità è un obiettivo ideale, piuttosto che qualcosa che possiamo totalmente sperimentare in un corpo umano. Siamo imperfetti, ma possiamo intravedere questo stato di integrità ogni volta che c'è un senso di guarigione interiore, in cui due parti in lotta finalmente si incontrano, e qualche soluzione interna ha portato la pace.

Il più delle volte, quando incontriamo questi opposti nella vita e in noi stessi, neghiamo l'esistenza di tale conflitto, reprimendo la metà di esso, e questo poi rimane nel nostro inconscio. Possiamo anche proiettare la parte scomoda su un'altra persona, o su qualcosa nel mondo esterno, e utilizzare le nostre energie in lotta con qualcuno o qualcosa che in realtà sono dentro di noi per tutto il tempo. Questo stato di ambivalenza sembra essere parte dell'essere umano, e tuttavia la maggior parte di noi ha problemi ad accettare questa sensazione se scegliere l'uno o l'altro.

H e r m a p h o d i t u s

◆

TAROCCHI MITOLOGICI EGIZI

◆





I. ILMAGO CREATORE

H O R U S

Esso rappresenta il simbolo Ox-la guida, identificato con la lettera Aleph dell' alfabeto egiziano. Questa carta nei Tarocchi Egizi indica il Sole in Leone. Rappresenta l'atto della creazione, che genera l'uomo come unità vivente, è il padre che dà l'inizio delle cose. È il fondamento e la ragione di tutto l'universo. Sintetizza, sul piano spirituale, nel complesso, la potenza di decifrare i misteri, e la capacità di utilizzarli. Esso rappresenta il potere di evoluzione mentale, la trasformazione e la coordinazione. Egli ha il potere di suscitare passioni e anche il potere di dominare la creazione e la moderazione sul piano fisico. La procedura guidata del creatore ci permette di padroneggiare gli ostacoli materiali, Il Mago mostra l'inizio di nuove iniziative e l'acquisizione di nuove relazioni sociali.

Horus era fra le più antiche e significative del pantheon egizio. Il suo culto nella Valle del Nilo si estese cronologicamente dalla tarda Preistoria fino all'epoca tolemaica e alla dominazione romana dell'Egitto. Nel corso dei millenni, fu venerato sotto molteplici forme, analizzate distintamente dagli egittologi; questi aspetti eterogenei del dio derivarono probabilmente da differenti percezioni della stessa divinità sfaccettata, con l'enfaticizzazione di certi attributi e assimilazioni sincretiche, più complementari che opposti gli uni agli altri, emblematici delle molteplici visioni che gli antichi egizi avevano della realtà. Era assiduamente rappresentato come un falco - falco lanario o pellegrino - o come uomo dalla testa di falco (ieracocefalo) con la Doppia Corona dell'Alto e del Basso Egitto.





II. LA SACERDOTESSA

H A T H O R

Esso rappresenta il sogno, la lettera Beth alfabeto egiziano e la Luna in Cancro. E' il simbolo del sacerdozio, è la madre che simboleggia la sostanza divina, l'inizio di tutte le cose. È il passato e il futuro che si incontrano nel presente, è la scienza occulta e la scienza che è presente ed è alla nostra portata, è lo sviluppo della fantasia. La Sacerdotessa simboleggia il piano spirituale, il grembo in cui le immagini prendono forma. È la dualità nel campo mentale, il negativo su un lato e il positivo, dall'altro, è il femminile e maschile, è inteso che comprende tutti gli opposti, è la luce e l'oscurità. Essa mostra che, per tutti coloro che possono camminare, nella vita hanno la possibilità di ottenere condizioni favorevoli.

Hathor era la dea della gioia, dell'amore, della maternità e della bellezza. Per tutta la storia egizia, fu una delle divinità più importanti e venerate; il suo culto, di origini preistoriche e predinastiche, si estendeva dalla corte faraonica ai ceti più umili. Veniva solitamente raffigurata nelle tombe con l'epiteto di Signora dell'Occidente, cioè Signora dei morti, e si credeva che accogliesse le anime nell'aldilà. Gli egizi la adoravano anche come dea della musica, della danza, delle terre straniere e della fertilità, e pensavano che assistesse le partorienti. Inoltre, Era comunemente raffigurata come una vacca con il disco solare, provvisto di ureo, fra le corna; in epoca tarda veniva talvolta rappresentata con due piume e con il pettorale menat, tipico attributo delle sue sacerdotesse. Nel corso dei millenni, Hathor assimilò una grande quantità di divinità locali, al punto di essere considerata contemporaneamente madre, sposa e figlia di Ra e madre di Horus (come Iside); era associata a Bastet.





III. L' IMPERATRICE

I S I D E

Rappresenta l'energia dal vivo, la lettera egiziana Ghimel e rivela Giove in Sagittario. Nei Tarocchi Egizi è l'azione basata su qualcosa, è la natura divina, l'unione di tutte le forze finalizzate a realizzare un unico scopo. Il passato e il futuro si fondono nel presente all'interno del piano spirituale, così come la scoperta di ciò che è nascosto e ciò che è evidente è reso possibile. Essa mostra la stabile organizzazione stabilisce la conservazione delle cose e e il rinnovamento delle stesse. Rappresenta lo spirito, mentale e fisico, in tutto ciò che porta alla generazione delle cose e la sua manifestazione. Sul piano fisico la vita interiore è non solo manifesta attraverso il desiderio, ma anche attraverso le sue azioni. Questo Arcano indica che occorre creare cose che saranno utili, o forse non verranno mai utilizzate, l'importante è creare.

Iside era la dea della maternità, della fertilità e della magia, è originaria di Behbet el-Hagar, nel Delta del Nilo. Divinità in origine celeste, associata alla regalità per essere stata primariamente la personificazione del trono come dimostra il suo cartiglio che include il geroglifico "trono", faceva parte dell'Enneade. Iside fu una dei principali dèi dell'antica religione egizia, il cui culto si diffuse attraverso il mondo greco-romano. Fu menzionata per la prima volta durante l'antico regno, come una dei protagonisti del mito di Osiride, in cui fa risorgere suo marito, il re divino Osiride, dopo il suo assassinio, e crea e protegge il suo erede Horus. Era considerata la madre divina del faraone, che veniva comparato a Horus, e il suo comportamento materno veniva invocato negli incantesimi di guarigione.





IV. L' IMPERATORE

R A

Esso rappresenta l'arte di governare i territori. Si tratta di Urano in Acquario e la lettera egiziana Daleth. Simboleggia l'autorità e tutta la sua forza, la volontà e l'unità anche concretizzato. La morsa suoi poteri si pone all'interno di una realtà impercettibile e percepibile. Nello spirituale, la virtù divina dell'uomo è capace di materializzare costantemente. È la manifestazione della vita in tutto il suo sviluppo gerarchico. E' la soluzione, sul piano mentale, di realizzare qualsiasi lavoro, rappresenta la affermazione e negazione. Propone la realizzazione di tutto il materiale, sul piano fisico, lo sforzo consentirà di ottenere il potere. Indica di mettere il cuore in tutte le cose che si stanno realizzando sul lavoro manuale. Predice grandi conquiste economiche e la fortuna sarà presente a favore e contro.

Ra era il dio sole di Eliopoli. A partire dalla V dinastia divenne una delle principali divinità dell'Egitto, identificato principalmente con il sole di mezzogiorno. Si riteneva che governasse ogni parte del mondo: il cielo, la terra e l'oltretomba. Per gli egizi, il Sole era simbolo di luce, calore e prosperità; era ritenuto il sovrano dell'intero creato. Il disco solare era visto sia come il corpo che come l'Occhio di Ra. In certe versioni mitologiche, Ra fu considerato padre di Shu, dio dell'aria, e di Tefnut, dea dell'umidità e della pioggia, creati dal proprio seme, nonché di Bastet, divinità solare della guerra talvolta raffigurata nell'atto di difendere il Sole dal malvagio serpente Apopi, di Heket, e di Sekhmet, violenta e sanguinaria dea-leonessa simboleggiante il calore mortale dei raggi solari, raffigurata col globo del sole sul capo e nata dal fuoco dell'Occhio di Ra.





V. IL GERARCA

A N U B I

Egli impartisce i suoi favori dall'alto. Esso rappresenta Mercurio in Vergine e la lettera He. E' il mistero che infonde il fuoco, rappresenta la luce divina che dà la vita. Simboleggia la religione dell'universo e l'inizio dei riti sacri. E' la manifestazione della Legge Universale sul piano spirituale, con la quale il Creatore rivela le sue creazioni. E' l'attrazione cosmica offrendo un senso mistico. Sul piano mentale fornisce le conoscenze attraverso l'insegnamento. E' la rappresentazione della libertà fondata sul diritto. Il Gerarca incoraggia le persone e le invita ad apprezzare le altre nella loro identificazione, e determina la gestione delle passioni. Esso favorirà grandi lezioni che saranno molto fruttuose. A livello emotivo ci saranno buoni amori e la spinta per gli affari. Sarà un continuo andirivieni di cose, fatti e cose che a un certo scompariranno e poi torneranno.

Anubi era il dio della mummificazione e dei cimiteri, protettore delle necropoli e del mondo dei morti; era rappresentato come un uomo dalla testa di canide. Nel costante evolversi del pantheon egizio, Anubi assunse funzioni diverse in vari contesti. Adorato, durante la I dinastia egizia, come protettore delle tombe, finì per assumere anche le funzioni di imbalsamatore, inventore della mummificazione. Durante il Medio Regno fu sostituito da Osiride come signore dell'aldilà. Una delle sue mansioni principali era di accompagnare le anime dei defunti nell'oltretomba, per poi compiere la pesatura del cuore decisiva per l'ammissione delle anime nel regno dei morti. Era anche il dio protettore del XVII nome dell'Alto Egitto, il cui capoluogo, Khasa, venne ribattezzato Cinopoli ("Città dei cani") in epoca ellenistica, per il culto che vi veniva celebrato.



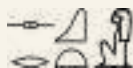


VI. L'INDECISIONE

S E L K E T

Indica di controllare la necessità di scegliere tra due opzioni. Esso rappresenta Venere in Toro e la lettera egiziana Vau. Consente di visualizzare il mistero della causa e la conseguente azione adatta, per essere efficace. Determina la legge naturale e la possibilità di distinguere la via del bene e del male. È la virtù e il vizio in ogni azione significativa. Ci offre la conoscenza intuitiva, nel regno spirituale, in modo che attraverso di essa, siamo in grado di distinguere ciò che è giusto e sbagliato. Esso è simbolo della consapevolezza governata da una legge morale che dà agli atti un esatto significato. Nel campo mentale indica il diritto e il dovere di impulso efficace per realizzare tutti i nostri desideri. I desideri più profondi possono essere soddisfatti, alcuni di loro saranno soddisfacenti, con altri ci sentiremo truffati. Offre la possibilità di ottenere la soddisfazione della realizzazione a tutti coloro che la perseguono con impegno e costanza.

Selkis, deificazione dello scorpione, era la dea della fertilità, della natura, degli animali, della magia, della medicina e della guarigione delle punture da animali e insetti velenosi. Era anche connessa all'oltretomba, in quanto si riteneva sorvegliasse una delle quattro porte del Duat, l'aldilà egizio; inoltre era patrona di uno dei quattro vasi canopi del corredo funebre, quello contenente le viscere del defunto. Era rappresentata come donna con uno scorpione stilizzato sul capo o, più raramente, come scorpione con il volto di donna. Lo scorpione è uno dei più antichi simboli egizi, presente già nell'Egitto predinastico: la sua puntura provocava la paralisi, per questo il suo nome significa "Colei che stringe la gola".



VII. IL TRIONFO

P T A H

Esso simboleggia il mistero della luce universale, rappresenta la lettera Zhain nell'alfabeto egiziano e Nettuno in Pesci. Esso indica la conoscenza della volontà e tutta la forza per realizzarlo. Nel regno spirituale, rappresenta la forma della materia unita alla forma dello spirito. Le virtù che danno concretezza agli atti creativi attraverso la conoscenza necessarie, mostrando ulteriormente i principi che regolano tali atti. Sul piano mentale, l'illuminazione della ragione aiuta ad eliminare i dubbi, e la progressiva acquisizione della verità sarà messa a disposizione per eliminare gli errori. L'arcano avvisa pure che tra il mondo interiore e il mondo esterno possono intercorrere contrasti che determinano alcune questioni che possono portare alla depressione, ma anche che si possono creare risultati di grande successo. Tutto ciò che è perseguito con determinazione, sarà raggiunto e ci fornirà soddisfazioni o delusioni. E' l'onore piuttosto che il disonore.

Ptah ("creatore") era il dio creatore, demiurgo della città di Menfi, patrono degli artigiani e degli architetti nonché dio del sapere e della conoscenza. Lui stesso fu ingegnere, muratore, fabbro, artista. Api era il suo oracolo. Fu connesso con le divinità Seker e Osiride, che insieme costituiscono Ptah-Seker-Osiride. Come Tanen, Ptah era conosciuto come divinità ctonia. Fu sposato con Sekhmet o Bastet. Fra i suoi figli: Nefertum, Mihos e Imhotep. Nell'iconografia è raffigurato come un uomo mummificato con barba, che tiene fra le mani uno scettro composito con l'ankh (simbolo della vita), l'uas come bastone del potere, e il djed (simbolo della stabilità). Spesso ha sul capo una calotta di pelle.



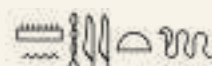


VIII. LA GIUSTIZIA

M E N H I T

Si mostra la conoscenza e il giudizio basato sulla saggezza. In questo arcano troviamo Saturno in Capricorno e la lettera egiziana Heth. Essa simboleggia la coscienza come il principio di base della conoscenza è equa distribuzione, ed è l'inizio dell'esistenza stessa. Nel regno spirituale, è la conoscenza pura, è l'assoluto, mostra gli atti compiuti dal rigore, ma con parsimonia. L'intera esistenza centrata sulla giustizia, interpretata come una legge implacabile. Nel campo mentale, dimostra che attraverso il pensiero corretto e moderato si può raggiungere la felicità, è la forza che dà il diritto. Per quanto riguarda il terreno fisico, rappresenta la simultaneità tra il gradevole e ciò che non è piacevole, attrazione e repulsione, lo sviluppo e regressione. Ci saranno alcune situazioni di premiazione mescolate con senso di ingratitudine.

Menhit era una dea guerriera di origine straniera; il suo stesso nome designa questo status bellicoso, in quanto significa (colei che) massacra. Quando fu inclusa nel pantheon egizio, Menhit divenne la controparte femminile di Anhur, del quale, secondo la leggenda, sarebbe la moglie ed assieme al quale sarebbe originaria della Nubia. Per via degli attributi aggressivi e delle tecniche di caccia possedute dalle leonesse, molte caratteristiche legate all'arte bellica egiziana vennero associate all'attività predatoria leonina; per questo motivo Menhit era rappresentata come una dea leonessa. Gli antichi egizi credevano che la dea, come altre divinità guerresche, avanzasse alla testa dell'esercito e sterminasse i nemici con frecce infuocate.





IX. L' EREMITA

G E B

E' l'illuminazione di tutto il mondo interiore. Esso è legato alla posizione di Marte in Ariete e la lettera Teth alfabeto egiziano. E' il mistero indecifrabile. Nei Tarocchi Egizi Simboleggia il puro atto sulla base di amore e saggezza, è lo strumento di conservazione, ma anche il rinnovamento. Rappresenta una saggezza assoluta nel regno spirituale, le azioni umane illuminate dalla luce divina, è l'unità formata dal pensatore con il proprio pensiero. Sul piano mentale, è sinonimo di discrezione, di misericordia e di conoscenza. E' la scelta giusta tra vero e falso. Nel regno fisico, è la conclusione di tutto il lavoro, da quanto precede che permette immediatamente fino a livelli più alti. Essa ci porta a osservare la terra promessa, ma non ci promette l'accesso ad essa. Nella sua previsione che ci offre la scienza necessaria per fare scoperte, di realizzare loro con l'ordine cautela necessaria e sufficiente per fare buon uso di loro.

Geb era il dio della Terra. Nell'Enneade di Eliopoli è figlio di Tefnut, l'umidità, e Shu, l'aria, e marito di Nut, il cielo, dalla quale ebbe quattro figli - Osiride, Iside, Seth e Nefti. Geb è solitamente raffigurato disteso a terra, sormontato da Shu, che sostiene Nut inarcata su di lui. In altre immagini è un uomo barbuto, con l'emblema di un'oca sulla testa, che simboleggia il geroglifico del suo nome. A volte veniva chiamato il "Grande starnazzatore". Con il passare del tempo, il suo nome venne associato sempre più spesso alla Valle, terra abitabile dell'Egitto, e quindi alla vegetazione e alla fertilità nonché al dominio sugli animali. In tal modo, l'oca divenne un simbolo di prosperità, tanto che la successione di un nuovo faraone veniva annunciata da quattro oche selvatiche, lasciate libere, come benedizione di un regno lungo e prospero.



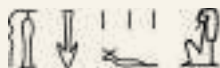


X. LA RESTRIBUZIONE

Q E B E H S E N U F

Si rivela il mistero di compensazione, mostra Plutone in Scorpione e la lettera egiziana Yod. E' il principio dell'azione, è la ruota della vita, attraverso cicli infiniti, la regolarità delle cose, è l'ordine, è il karma con la sua causa ed effetto. Nel regno spirituale, simboleggia il passare del tempo con tutte le circostanze che portano alla perfezione. Si tratta di un ritorno costante di tutte le cose e gli eventi. Essa simboleggia l'induzione e deduzione mentalmente, è una generazione permanente di emozioni, con la possibilità di regolare le passioni, è il tempo di attesa, ma è anche proiettare pensieri a infiniti aspetti. Fisicamente porta all'azione e l'arresto della stessa, è l'applicazione della morale sul mondano. I compiti rimandati che si devono svolgere. Questo Arcano di buon auspicio di fortuna e sfortuna, che lungo il nostro percorso ci saranno salite e discese. Ottenere alcuni beni che sono legittimi e altri che sono di dubbia provenienza. Gli scontri del passato saranno riesaminati e le circostanze, in modi diversi, torneranno a breve.

Qebehse-nuf è una divinità egizia appartenente alla religione dell'antico Egitto, uno dei figli di Horo e quindi fratello di Imset, Damutef e Hapi. Era un dio funerario. È raffigurato con la testa di falco e preposto alla protezione degli intestini con l'aiuto della dea Serket. Il suo punto cardinale è l'Ovest.





XI. LA PERSUASIONE

M A A T

E' l'atto dell'infondere comprensione. Esso rappresenta la forza efficace, la lettera egiziana Khaph, e il Sole in Ariete. Simboleggia il potere della moralità, le azioni riflesse, anche la forza d'animo e tutto ciò che è al di sopra nell'uomo. Nel regno spirituale ci sono le forze che agiscono sotto un principio gerarchico. È lo spirito che agisce sulla materia, insuperabile, ciò che non è. Esso rappresenta, sul piano mentale, intelligenza. Conoscere la verità offre la determinazione di dominare, e la capacità di creare. Conduce alla padronanza delle passioni più vili, nel terreno fisico, consentendo la conservazione propria integrità morale. La fede porta anche alla produzione di componenti materiali. Questo Arcano porta ad eseguire in modo perseverante, anche quando questa speranza è flebile, e non sempre realizzabile. Nelle sue previsioni c'è il controllo qualsiasi direzione per continuare con la conseguente padronanza di tutti gli elementi.

Maat era l'antico concetto egizio della verità, dell'equilibrio, dell'ordine, dell'armonia, della legge, della moralità e della giustizia. Era inoltre personificata come una dea antropomorfa, con una piuma in capo, responsabile della disposizione naturale delle costellazioni, delle stagioni, delle azioni umane così come di quelle delle divinità, nonché propagatrice dell'ordine cosmico contro il caos. La sua antitesi teologica era Isfet. Mandata nel mondo da suo padre, il dio-sole Ra, perché allontanasse per sempre il caos, Maat aveva anche un ruolo primario nella pesatura delle anime (o pesatura del cuore) che avveniva nel Duat, l'oltretomba egizio. La sua piuma era la misura che determinava se l'anima (che si credeva residente nel cuore) del defunto avrebbe raggiunto l'aldilà o meno.





XII. L' APOSTOLATO

I M E N T E T

Rappresenta l'azione consumata. Ci troviamo in questa lettera egiziana arcana Lamed e la Luna in Toro. Esso simboleggia il desiderio di servire con devozione, è il sacrificio volontario consumato, l'impulso creativo che si basa sulla generosità. Esso rappresenta l'inizio dell'azione che conduce all'espansione. Nel regno spirituale, con l'intenzione di evolvere, come sancito dal più basso alla parte superiore. È la soddisfazione delle forme di realizzazione basate sulla buona intenzione, la necessità di acquisire la saggezza necessaria per prendere la giusta decisione. Tutto il doloroso che può coinvolgere lo stesso atto. Nel terreno fisico favorisce la reintegrazione dei valori, mostra la pesantezza del materiale che si verifica quando predomina il moralismo. È il disinteresse per tutte le azioni effettuate. Questo Arcano ci insegna che anche se siamo stanchi durante il giorno o durante la notte afflitti non ci dobbiamo scoraggiare e continuare sempre a sperare. Ci saranno alcune battute d'arresto nella vita, ma non ci saranno altri problemi.

Imentet o Amentit rappresentava le necropoli occidentali del Nilo. È raffigurata come una donna che indossa come copricapo il geroglifico indicante l'Occidente oppure lo ha al posto del capo con al braccio i simboli di vita, stabilità e potenza. Era rappresentata spesso sul fondo dei sarcofagi del Nuovo Regno con le braccia aperte pronta ad accogliere il defunto per condurlo nell'oltretomba. Partecipava con la dea Maat alla cerimonia della pesatura del cuore e quando il defunto veniva dichiarato giusto di cuore, lo conduceva, tenendolo per mano, dal dio Osiride nell'Amenti. Tuttavia, è stata così strettamente collegata con Hathor e Iside nei loro ruoli "al di là della vita" la quale tutto può essere meno che una divinità indipendente, di una forma alternativa di queste due dee.



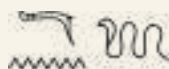


XIII. L' IMMORTALITÀ

M E H E N

Indica il rinnovamento della vita stessa. Nei Tarocchi Egizi rappresenta il mistero essenziale dell' acqua, Mercurio in Gemelli e ha trovato la lettera Mem. Si tratta di un'estensione dell'uomo attraverso le sue opere, è l'inizio del concepimento, ma anche la rinascita e il rinnovamento. Gli elementi sono costantemente trasformati da altri. Nel regno spirituale con la disintegrazione delle sue parti, la vita si rinnova, la trasformazione della materia che contiene la vita, aiuta a liberare la vostra essenza. È l'azione con la conseguente reazione nel campo mentale, la formazione avviene attraverso la soluzione, attraverso l'intuizione si arriva alla deduzione, è il movimento come un risultato di inerzia. Nel terreno fisico è tutto ciò che deve concludere per dare luogo alla rinascita in altri modi, riferendosi a tutto ciò che può distruggere o corrompere, è l'intorpidimento, la letargia, il curare la condizione. Questa carta annuncia disillusioni e delusioni, che saranno la causa e la distruzione degli affetti, il crollo, le cose richieste ricevono una risposta negativa.

Mehen era il benefico dio-serpente, guardiano della barca solare di Ra e il cui nome significa "colui che è arrotolato". Il serpente Mehen protegge il dio Ra con la testa di ariete accompagnato nel suo viaggio da Sia ed Heka. Con le sue spire proteggeva il dio sole avvolgendolo, come uno scudo, nel viaggio notturno nella Duat oppure lo salvava dal malvagio dio Apopi che, serpeggiando, circondava ma senza mai poterlo uccidere perché entrambi rappresentavano l'eterna lotta tra bene e male. Se Apopi fosse riuscito a fermare la barca di Ra e a rovesciarla il mondo sarebbe finito, tornando nelle tenebre.





XIV. LA TEMPERANZA

M U T

E' la confusione delle virtù, è l'azione e l'idea. In questa lettera, la lettera Num rappresenta Giove in Cancro. Essa simboleggia la prima emanazione che promuove e diffonde attraverso il calore e la luce. Gli opposti sono affini e gli elementi possono essere trasformati. Attraverso la compassione è realizzato il fine per dare la giusta proporzione al tutto. E' l'attività spirituale eterna della vita stessa. L'interno e l'esterno si uniscono sotto il sacro sacerdozio. E' l'associazione di tutte le idee nel campo mentale, dove le emozioni stanno sostenendo l'essere. Nel mondo fisico, le emozioni sono ammorbidite e le passioni sono in equilibrio, perché la forza della vita raggiunge la sua armonia. È necessario per ottenere l'equilibrio non piegarsi a nulla o cercare di sottomettere gli altri. Alcune cose tralasciate a un certo punto dovranno essere abbandonate totalmente, altre torneranno indietro.

Mut era una dea-madre dai molteplici aspetti che mutarono nei migliaia anni di storia del pantheon egizio. Era una dea di primaria importanza, associata alle acque da cui tutto avrebbe avuto origine tramite partenogenesi. Era inizialmente raffigurata come avvoltoio, poi come una donna recante in capo le corone dell'Alto e Basso Egitto e un copricapo aureo con le sembianze di avvoltoio. Il notevole impulso che i sovrani d'Egitto diedero al suo culto fu un modo di sottolineare la loro autorità mediante la loro associazione con Mut, venerata come regina di tutti gli dei. Alcuni fra gli epiteti di Mut erano: Madre del mondo, Occhio di Ra, Regina delle dee, Signora del cielo, Madre degli dei e Colei Che partorisce ma Che non è mai stata partorita.



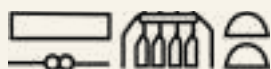


XV. LA PASSIONE

S H E S M E T E T

Rappresenta il movimento del mistero della luce astrale, che emana radiazioni potenziali determinate da Nettuno in Leone e la lettera egiziana Samekh. Simboleggia il fuoco creativo, l'inizio della volontà personale. Consente di visualizzare il mistero come qualcosa di attraente. Si determina che la fondazione efficace è il destino. La volontà individuale si manifesta nel regno spirituale, invitando a scoprire i misteri e cambiare l'ordine costituito. Nel campo mentale sono le passioni incatenate, desiderare con forza, è lo spirito che ci muove per cercare il contrario. L'aspetto del desiderio intenso sul piano fisico, così come i processi di produzione. Porta la rabbia e la paura, il male e la disputa, è l'acqua in grado di spegnere il fuoco. Predice diverse passioni, alcune discrepanze, determina momenti di sventura, da un'altra parte sia la legittimità che le avversità, può portare al benessere.

Shesmetet era apprezzabile attraverso i "Testi delle piramidi", i "Testi dei sarcofagi", il "Libro dei morti" e alcuni papiri funerari, dove è generalmente indicata come la madre del defunto. Era raffigurata come una leonessa o come una donna dalla testa leonina, venendo così interpretata, talvolta, come una variante di Sekhmet e Bastet: ma uno dei suoi epiteti la differenzia decisamente da queste ultime e potrebbe sottintendere a una sua origine in zone più interne del continente africano. Sarebbe inoltre in relazione con la dea Uadjet. Secondo un rituale templare, la salma del dio Osiride sarebbe stata sorvegliata dalle quattro dee-leonesse Sekhmet, Bastet, Uadjet e Shesmetet.





XVI. LA FRAGILITÀ

S E T H

Determina le finalità della provvidenza divina. In questo arcano troviamo Mercurio in Vergine e la lettera egiziana di Ain. Simboleggia l'inizio dell' indecifrabile, rappresenta il transitorio, il mortale come condizioni inconfutabile dell'evoluzione delle cose e degli esseri. Spiritualmente, la comprensione comincia a svegliarsi, la volontà è scossa dalla potenza di Dio. Aspetti contraddittori stabiliti fuori dal mondo fisico, presenteranno l'inflessibilità e rigidità che fa sì che i poteri latenti si risvegliano e sogni svaniscano a causa dei valori transitori. Essa ci porta a osservare la luce in modo permanente, che è tutto ciò che ha vero valore. Questa Carta è di buon auspicio per incidenti imprevisti, situazioni buone e cattive che apportano alcuni benefici, secondo le carte che la circondano creerà ansie, le tempeste mentali e materiali, le difficoltà e la fine di un progetto.

Seth era il dio del caos, del deserto, delle tempeste, del disordine, della violenza e degli stranieri. Non era comunque un dio trascurato o disprezzato, avendo un ruolo positivo: gli egizi credevano infatti che Seth viaggiasse con Ra, il dio-sole, sulla barca solare per combattere e respingere il mostro Apopi, che voleva divorare il sole. Era identificato con la rossa sabbia del deserto, in opposizione a Horus che invece rappresentava la fertile terra nera (limo). Nella mitologia egizia, Seth era dipinto come l'usurpatore che uccise e mutilò suo fratello Osiride. Iside, sposa di Osiride, ne ricompose le membra per concepire Horus, il quale giurò di vendicarsi contro Seth.





XVII. LA SPERANZA

T H O T

E' l'azione di trasformare le componenti essenziali. Phe lettera ivi indicata, rappresenta un respiro cosmico e Saturno in Bilancia. Nei Tarocchi Egizi simboleggia gli atti messi in azione. La fede come grande forza creativa, considerata l'esistenza immortale. Nel mondo spirituale è la generosità che dà origine alla vita, è la fede in ogni caso, è la manifestazione di intelligenza primaria, quella che può dare sostanza a un' intelligenza superiore. La certezza che serve per illuminare la conoscenza nel campo mentale, l'esperienza passata è luce, è la principale causa di effetto. Nel regno fisico, consente tutti i processi che si incontrano nella vita per fornire cibo all'ottimismo. Si riferisce a tutto ciò che è in grado di rafforzare la mente, lo spirito, la speranza, la misericordia, anche se le difficoltà sono presenti. Esso ci mostra che la speranza alberga nel cuore ottimista. Questa carta promette lo sviluppo di intuizione, di forza. Offre illuminazione e nascite.

Thot era dio della Luna, della sapienza, della scrittura, della magia, della misura del tempo, della matematica e della geometria. È rappresentato sotto forma di ibis sacro, uccello che volava sulle rive del Nilo, o sotto forma di babbuino. Inoltre era protettore degli scribi. Nella teogonia di Ermopoli Thot assunse un ruolo di grande rilevanza e fu considerato una delle divinità creatrici del mondo. Come divinità lunare fu associato con il sole morto in quanto la luna stessa (Iah) compare raramente nella teologia egizia. Come i cicli della luna regolavano molti dei rituali religiosi ed eventi civili della società egiziana, così Thot fu considerato anche il primo regolatore di queste attività.







XVIII. IL CREPUSCOLO

D U A M U T E F

E 'la magica manifestazione della luce. E 'il mistero del potere forte, rappresenta la lettera egiziana Tzade e Urano in Scorpione. Essa simboleggia l'inizio del potere magnetico è la scintilla che scatta quando si percepisce qualcosa di misterioso, è il potere dell'amore abbagliato dall'illusione. Nel regno spirituale, è il mistero che dà ragione a determinare le cose che sono gli stessi, tutto creato si muove in costante pericolo. Nell' aspetto mentale negativo ci vuole forza per dare origine a positivo. Nel campo mentale tende a sviluppare processi che sono legati alla espressione dei poteri che sono nascosti, le forze impalpabili iniziano a rivendicare la loro deliberazione anche se non trovare un risultato tangibile. Fornisce la consapevolezza che la carità è legata a stretto contatto con la pazienza, entrambi devono essere inesauribili. Questa carta fa presagire mancanza di stabilità nella vita, situazioni precarie in cui la confusione e le trasformazioni rilevanti sono presenti. Le astuzie degli altri sono una costante, appaiono come impedimenti imprevisti in tutte le attività e le azioni, bisognerà fare lunghe discussioni per risolvere i problemi in corso.

Duamutef era uno dei figli di Horus che collaborarono con Anubis nella mummificazione del corpo di Osiride e che divennero patroni dei vasi canopi. Duamutef è raffigurato con testa da sciacallo e, come punto cardinale, simboleggia l'oriente, proteggendo unitamente a Neith lo stomaco del defunto.





XIX. L'INSPIRAZIONE

N E F E E R T U M

E' l'azione che porta alla luce le cose nascoste. Rappresenta l'enigma della corda legata a Plutone in Sagittario e la lettera egiziana Quoph. Simboleggia l'origine della forza creativa, è ciò che nutre la natura stessa, sono gli atti che si verificano, la sofferenza e la soddisfazione che mostrano allo stesso tempo il loro fuoco creativo. È la luce divina nel piano spirituale, è l'inizio di ogni conoscenza, tutte le verità stanno emergendo dalla verità primordiale. A livello mentale rappresenta l'intelligenza che conduce alla vera conoscenza. Essa simboleggia l'inizio in grado di nutrire tutte le fonti in cui si riflettono le immagini. Nella fisica sono tutte azioni attraverso le quali è facilitato il collegamento tra il componente maschio e la femmina. Le idee sono incorporate negli atti. Essa ci induce ad avanzare costantemente usando la fede come un scudo, lo spostamento di poppa di fronte alle tempeste.

Nefertum, cui nome deriva dall'egizio "nfr-tm" ovvero "Perfetto, senza uguali" ed era un antico dio della regione di Menfi, la capitale dell'Antico Regno. La Cosmogonia ermopolitana aveva Nefertum tra le divinità principali ma durante il Nuovo Regno il dio Ptah venne dotato di una famiglia. Secondo la leggenda, Nefertum divenne figlio del dio Ptah e della dea Sekhmet ma a Eliopoli era indicato come il figlio di Bastet. Nefertum era il dio dei profumi avendo portato a Ra un fiore profumato per alleviarne le sofferenze e dio dell'immortalità rappresentando il fior di loto emerso dal Caos iniziale, simbolo della nascita e di rigenerazione.





XX. LA RESURREZIONE

N U T

Esso rappresenta il risveglio spirituale. E' la rappresentazione della individualità di ogni essere coinvolto nel suo mistero, dimostrato da Marte in Capricorno e la lettera Resh egiziana. E' l'inizio della frase, l'aspetto intellettuale, la risoluzione e il dibattito. La successione delle forme che danno luogo alla vita stessa e la successione delle idee che portano atti. E' la luce interiore nel piano spirituale. Si stanno risvegliando le forze latenti che apportano ispirazione. Rappresenta il genio rivelato nel campo mentale, l'impulso che ci porta a cose più elevate. E' la trasformazione di tutte le cose inferiori sulla parte superiore. Le azioni che portano alla sintonia sul piano fisico, la coscienza e subconscio in piena corrispondenza. È tutto ciò che si trova tra il materiale e morale, che è ciò che sentiamo e di conseguenza ci attiviamo. Consigliamo di mettere tutto a posto per acquisire la maturità. Offriamo agli altri la possibilità accomodante di poter scegliere. Ci sarà successo nelle iniziative, il bene e il male avranno i loro compensi.

Nut era la dea del cielo e della nascita, in contrasto con la maggior parte delle altre mitologie, che solitamente hanno un padre celeste. Nut è figlia di Shu, dio dell'aria, e Tefnut, dea dell'umidità. Era una delle divinità dell'Enneade e suo marito era Geb, la Terra, con cui ebbe quattro figli - Osiride, Iside, Seth e Nefti. La leggenda narra che Geb (la terra) e Nut (il cielo) erano in origine uniti, fino a quando il dio Ra, contrariato per questa unione, ordinò a Shu di dividerli, creando lo spazio tra cielo e terra. Nut, proprio in quella occasione, formò la volta celeste, sostenuta da Shu, che però fu costretto a conservare perennemente quella posizione.





XXI. LA TRAS MUTAZIONE

H A T M E H I T

E' l'azione di trasformazione. Esso rappresenta il mistero che porta a tutti i cambiamenti. Nettuno è in Acquario, è la lettera egiziana Shin. E' la stessa azione messa in triplice ruolo, che comprende creatività, innovazione e conservazione. L'origine cosmica irradia luce, la capacità che permettere a un uomo di diventare toro, leone, aquila. E' l'anima immortale nel regno spirituale, le idee in continua evoluzione, il dominio per la manifestazione delle infinite forme di vita. Nel campo mentale è in grado di riunire tutte le conoscenze in base alla conoscenza suprema originale, è la santità. Nel mondo fisico, le azioni che beneficiano dello stimolo, sono ispirazioni che hanno successo, il riconoscimento del lavoro, i profitti generosi, tutte le azioni atte per migliorare. E il brillare del tramonto che mostra il terminare del giorno, e tutto ritorna alla sua origine. Questa carta fa presagire una lunga vita, eredità, trionfi e distinzioni. L'onestà sarà goduta per il meglio.

Hatmehit era la benevola e protettiva dea-pesce. Adorata nella'area della città di Djedet, nel delta del Nilo. Nell'arte egizia poteva comparire integralmente come un pesce oppure come una donna dal capo sormontato dall'emblema di un pesce (o da una "corona" completata sempre da un pesce). Non fece mai parte d'alcuna narrazione mitologica importante. Inoltre il suo culto ebbe una diffusione territorialmente limitata, essendo il pesce un animale ritenuto per nulla divino in molte aree dell'Egitto.



XXII



BASTET

XXII. IL RITORNO

B A S T E T

E' l'azione di reintegrazione. Nei Tarocchi Egizi rappresenta il mistero della legge che è in grado di comprendere l'insieme di leggi, è rappresentato nella lettera Thaw e Venere in Pesci. Simboleggia la luce che dà la vita è la scintilla di calore. Le esperienze infinite favoriscono l'espansione dell'anima. Il potere della conoscenza mette in evidenza le realtà esistenti. Ci sono nel regno spirituale delle insondabili leggi divine, è la ragione misteriosa che plasma le cose, la ragione trascendente che accompagna tutti gli atti. È nel campo mentale, l'origine dell'ingenuità come sintesi di disabilità. E' l'errore causato dal coraggio, l'incoscienza che provoca alcuni rischi. Le azioni del regno fisico, che portano spensieratezza, eccentricità, orgoglio, sfogo, di perdere il controllo delle passioni risarcimento. Essa ci induce non a coinvolgere l'anima nei misteri e nei segreti di tutte le cose. Questa carta predice che tutto ciò di cui godiamo oggi sarà rimosso, la costante ricerca di tutto ciò che si vorrebbe possedere porta un po' di pazzia, la presunzione è un percorso che porta alla rovina.

Bastet era originariamente la dea della guerra nel Basso Egitto, la regione del delta del Nilo, prima dell'unificazione delle culture dell'Egitto. Nel corso dei secoli fu rappresentata con le sembianze di gatta, assumendo caratteristiche miti e protettive. Il suo nome può anche essere tradotto come Baast, Ubaste e Baset. Nella mitologia greca era anche nota come Ailuros. Era una delle più importanti e venerate divinità dell'Antico Egitto, dea della casa, dei gatti, delle donne, della fertilità e delle nascite.



◆ Makeup Artist

Martina Di Cori
Sofia Pedrazzoli
Annarita Severini
Mancinotti Claudia
Michela Paduano
Germana Merra
Martina Izzi
Gilda Marzano
Valentina Bruciamete Carletti
Alice Panzironi
Federica Bacchilega
Margherita Godi
Claudia Mancinotti
Angelica D' Erasmo
Chiara Fenni
Chiara Macrì
Chiara Polito
Erika Corazza
Giada Martufi
Martina Venditti
Francesca Cerroni
Melissa Rubino
Sara Guglietti
Mia Frasca
Francesca Mieli
Alessandra Cetroni
Francesca Aversano
Federica Ayed
Eleonora Attura
Martina Stanzione
Rachele Sassi
Claudia Prandini
Diana Mirabela Chidesa
Martina Izzi
Giorgia Sensoli
Miriam Barani
Mariarita Ferraro
Beatrice Molino
Teresa Lucia Santarelli
Jennifer Di Guardo
Letizia Pazienti
Francesca Gabriele

Claudia Castellani
Irene Abbate
Giorgia Pomponi
Margherita Godi
Alessandra Abbamondi
Elisa Sforza Bottone
Giordano Giammaria
Chiara Fasciolo
Claudia Mancinotti
Germana Merra
Marta Graziosi
Elisabetta Fotia
Aurora Cavaliere
Petra Verduchi
Mara Casantini
Eleonora Altobelli
Francesca Bova
Lucrezia Canale

◆ Supervisione Mua

Antonio Ciaramella - Teatrale

Carla Belloni - Fantasy

Raffaele Squillace - Glamour

Tiziano Morelli - Sfx

Francesca Tariciotti - Airbrush

◆ Fotografia

Rossella Sottolano

Emanuele Mancini

◆ Supervisione Grafica

Giovanni Savelli

Marco Farina

Massimo Nava

◆ Progettazione Grafica

Francesca Pala

Misheel Yance Tineo

Fabio Corvino

十

+