

# ARCHIVI DI STUDI INDO-MEDITERRANEI XIV (2024)

<http://archivindomed.altervista.org/>

ISSN 2279-8803

recensione di Ezio Albrile

**Lisa Butterworth, *Guida alla lettura dei tarocchi*, fotografie di Julia Stotz, traduzione di Marianna Sartori & Giovanni Scionti, Guido Tommasi Editore, Milano 2024, pp. 160, illustrato**



Grazie all'uscita di questo nuovo e colorato libro dedicato ai Tarocchi e al loro uso divinatorio, cogliamo l'occasione per tracciare un breve sunto delle ipotesi sulla loro origine.

La bella Arsinoe da giovinetta era servita quale strumento di politica espansionistica egiziana nel Mediterraneo. Nel 300 a.C., all'età di appena sedici anni, era stata mandata in Tracia a sposare l'incartapecorito re Lisimaco e vi aveva governato come regina. Quando il vecchio

rimbambito morì, cioè nel 280, trovò rifugio nella patria nativa presso il fratello Tolemeo II, che tre anni dopo la sposò, da cui l'eponimo di «Filadelfo» = «Fratello-amante». Per le nozze regali i poeti del tempo diedero il meglio, anche Eratostene celebrò il fausto e incestuoso evento con un dialogo in onore di Dioniso<sup>1</sup>. Alla triste notizia della sua morte, nel luglio del 270, Callimaco compose la *Ektheōsis Arsinoēs*, celebrandone l'apoteosi, la divinizzazione<sup>2</sup>, immaginandola rapita in cielo dai Dioscuri, accolta tra le stelle dell'Orsa Maggiore, mediante l'usuale artificio poetico del catasterismo.

Morta la sorella-sposa, sappiamo che il Filadelfo fece costruire in onore di lei un monumento di culto principesco, sul quale erano scolpite due *cornucopie* associate. Qualche tempo dopo iniziò a circolare la voce – sempre più insistente – che i due fratelli-amanti fossero entrati in possesso d'uno scritto molto prezioso, il «Libro magico di Thot», il dio egizio dalla testa di ibis, patrono della sapienza e della scrittura, attraverso il quale si poteva agire sul divenire, superando le facoltà umane, avvicinandosi alle divinità mediante formule e rituali incantatori. Figli e successori cercheranno affannosamente questo libro meraviglioso.

Se vogliamo seguire le tracce di questo chimerico scritto dobbiamo partire dalla storia di Khaemwaset, figlio del faraone Ramses II – nelle fonti greche noto anche come Osymandyas, nome che più recentemente è tornato alla ribalta quale supereroe negativo della serie a fumetti *Watchmen* ideata da Alan Moore e disegnata da Dave Gibbons (DC Comics, 1986-1987)<sup>3</sup>. Il nome con cui è indicato nel racconto, Setne, deriva dall'antico egiziano *setem*, che significa «sommo sacerdote»; nel caso specifico, del dio Ptah, il dio supremo di Menfi, signore del destino e creatore del mondo. Khaemwaset-Setne in realtà è protagonista di due storie (indicate generalmente come *Setne I* e *Setne II*), a noi però interessa solo la prima<sup>4</sup>, conservata su un papiro del III sec. a.C. proveniente da Tebe e ora al Museo del Cairo (n. 30 646). È anche verosimile credere che nelle storie di Setne riviva la figura di Nectanebo II, l'ultimo re originario d'Egitto, l'ultimo faraone spodestato dall'invasione persiana sotto Artaserse III Ocho nel 343 a.C., figura mitica di sovrano, sacerdote e mago, esperto in ogni genere di incantamento. Onnisciente nei misteri del cielo, del mare e della terra, era abile nel divinare gli astri, nell'interpretare ogni tipo di segni, nel trarre oroscopi, nel predire i destini di bambini non ancora nati, o, in altre parole, in magie d'ogni tipo.

---

<sup>1</sup> Athen. 7, 276.

<sup>2</sup> Pap. Ber. 13417c = fr. 228.

<sup>3</sup> Da cui è stato tratto un film di successo diretto da Zack Snyder (Warner Bros.-Paramount Pict.-Legendary Pict. 2009, 215' [Ultimate Cut]), e una meno fortunata miniserie televisiva (ideata da Damon Lindelof, HBO/Sky Atlantic 2019).

<sup>4</sup> E. BRESCIANI, *Letteratura e poesia dell'antico Egitto*, Einaudi, Torino 1969, pp. 616-626.

*Setne I* comprende una prima parte, una sorta d'introduzione che è andata perduta, e una seconda parte che incorpora un'ulteriore narrazione e un finale unificante.

Nella parte smarrita e ricostruita dall'egittologo francese Gaston Maspero (1846-1916), Setne, saggio e grande mago è indotto (da una diceria oppure da un incantesimo) a scendere in una tomba alla ricerca del Libro magico di Thot; lì incontra il fantasma del principe Naneferkaptah, figlio del faraone Merneptah (forse una corruzione per Merenptah). Qui inizia la seconda parte con il racconto di Ihweret sorella e sposa di Naneferkaptah – un incesto che riproduce quello più famoso fra la regina Arsinoe e il fratello Tolemeo II. Ihweret narra dell'amore per il fratello e di come abbia persuaso il loro padre, il faraone, a permettere il matrimonio.

Dopo la nascita del figlio Meribptah, il racconto prosegue descrivendo l'incontro tra Naneferkaptah e un misterioso sacerdote-mago che gli rivela l'esistenza di un Libro magico scritto dallo stesso dio Thot, con il quale sarebbe possibile operare ogni sorta di prodigi, comprendere il linguaggio degli animali, acquisire il potere della bilocazione e alla fine rendersi pure immortali. Questo libro, che può dirsi il modello mitologico di ogni scritto ermetico, e che alcuni ritengono l'archetipo degli Arcani maggiori dei Tarocchi, i ventidue Trionfi, è nascosto sull'isola di Koptos; e il luogo dov'è seppellito è rivelato dal sacerdote-mago a Naneferkaptah in cambio d'una lauta somma di danaro.

Una serie di contenitori, scrigni o forzieri, custodiscono il libro. Sei contenitori foggiate in materiali differenti (in gran parte metalli) racchiudono un ultimo scrigno d'oro che lo contiene; sette con il libro, a imitazione di una serie planetaria. Non a caso, poiché l'ultimo contenitore, oltre ad essere protetto da una schiera di rettili velenosi è circondato da un Ouroboros, un «Serpente infinito» o «eterno» che inghiotte la propria coda, immagine astrale dello spazio celeste che racchiude il mondo. Accompagnato dalla moglie e dal figlio, il principe Naneferkaptah raggiunge l'isola dove si trova il prezioso scrigno, sconfigge l'Ouroboros, e giunto in possesso del Libro magico inizia a compiere ogni sorta di sortilegio. Venuto a conoscenza dei fatti, il dio Thot si lagna con Râ, il sommo dio, del furto. Repentina, la vendetta del dio non si fa attendere, e si scatena prima contro la moglie e il figlio di Naneferektah, che muoiono annegati. In seguito lo stesso principe si getterà in mare affogandosi.

Ihweret quindi descrive come gli dèi avessero decretato la morte per lei e per Meribptah, guidando Naneferkaptah al suicidio. La famiglia è quindi separata per l'eternità: Naneferkaptah sepolto nella necropoli reale di Menfi, mentre Ihweret e Meribptah trovano riposo nell'isola di Koptos, vicino al luogo dove sono morti. Ma Setne non si lascia suggestionare dal racconto di Ihweret, poiché vuole a tutti i costi il Libro del dio Thot. E per averlo ci sono due modi: attraverso

un'azione magica, oppure vincendolo a una partita di dama, giocata contro il fantasma di Naneferkaptah stesso. Setne esce sconfitto dalla gara, quindi non gli resta che ricorrere alle arti magiche, agli «amuleti di Ptah». Setne s'impadronisce così del libro, incurante delle parole di Naneferkaptah che già lo vede tornare, pentito e umiliato.

Gli eventi infatti seguiranno quanto vaticinato: non trascorre molto tempo che Setne perde letteralmente la testa per una fatalona di nome Tabubue, sacerdotessa della dea Bastet. Dopo aver chiesto e ottenuto ogni bene e ogni avere, in cambio di favori sessuali, Tabubue pretende da Setne anche la vita dei figli, uccisi e dati in pasto ai cani. Ma tutto questo per fortuna è un sogno, un incantesimo scagliato dallo stesso Naneferkaptah: così il principe si risveglia, vergognosamente ignudo, alla presenza del faraone. Il messaggio è chiaro: una disgrazia vera colpirà Setne se non riporterà il Libro magico di Thot donde l'aveva sottratto, cioè nella tomba di Naneferkaptah.

Qualcuno, però, dev'esser riuscito a copiare parte o per intero questo fatidico libro occulto. Questo ce l'assicura la tradizione ermetica, affermata ad Alessandria d'Egitto già da parecchi secoli e che conoscerà un'epoca aurea alla fine del III secolo d.C. nella fiorente letteratura astrologica e alchemica. È plausibile che in una fase arcaica la prassi ermetica fosse illustrata e tramandata unicamente attraverso diagrammi e non per iscritto. Consuetudine ben nota al mondo antico, se pensiamo alla cosmologia del *Timeo* platonico, strutturata in una successione di forme geometriche<sup>5</sup>. Ma di questi cosmogrammi non è rimasto quasi nulla, tranne il più noto di tutti, il Serpente infinito, l'Ouroboros, la cui rappresentazione si ritroverà in un manoscritto della *Consolatio philosophiae* di Boezio, conservato nella Biblioteca Apostolica Vaticana (Vaticano Greco 328)<sup>6</sup>. Se crediamo all'origine egizia dei Tarocchi, tale immagine corrisponderebbe al decimo arcano dei Tarocchi, la cosiddetta «Ruota della Fortuna», che il pensiero medievale assocerà alla visione di Ezechiele: quattro ruote di fuoco e strani animali ai quattro angoli. Un simbolo utilizzato per esprimere la ciclicità dei ritmi universali, l'alternanza del giorno e della notte, le fasi lunari, i moti planetari. La Ruota dunque come simbolo dell'esistenza, della fortuna, della somma dei movimenti da cui scaturisce la vita. Il positivo e il negativo, sono condensati nella figura della scimmia, alata e incoronata, che impugna la spada, immobile, in equilibrio sulla ruota, mentre altre due figure, una che sale e l'altra che scende, ne rappresentano i due momenti contrapposti: l'ascesa e la caduta. Al simbolismo circolare della ruota, emblema del movimento e del divenire, fa da contrappeso la forma squadrata del basamento, che allude alla fissità. Ma questa ipotesi sulle

---

<sup>5</sup> *Tim.* 53c ss.

<sup>6</sup> M. PEREIRA, *Arcana sapienza. L'alchimia dalle origini a Jung* (Studi Superiori/395. Studi Storici), Carocci, Roma 2001, pp. 41; 89.

origini dei Tarocchi a partire dal fantasmatico Libro magico di Thot è nient'altro che pia illusione, vapore alchimico. Ma l'Egitto non è estraneo del tutto: è infatti idea diffusa che i Tarocchi siano giunti in Occidente grazie ai contatti con i Mamelucchi (< arabo *mamālīk*, «schiavi») in origine soldati al servizio dei califfi abbasidi poi alla guida dell'Egitto e della Siria fra il XIII e il XVI secolo. A quel tempo avevano già assunto una forma molto simile a quella odierna; il mazzo 'mamelucco' conteneva quattro semi: bastoni, denari, spade e coppe simili a quelli ancora utilizzati nelle carte tradizionali. Ogni seme aveva tre figure cortesie, anche qui come nei mazzi occidentali. Il più antico di essi proviene da Venezia, dove era in uso nel XIV secolo. Mentre la prima testimonianza pittorica dei Trionfi, cioè dei ventidue Arcani maggiori, si trova nell'affresco, d'attribuzione incerta, *Il gioco dei tarocchi*, in uno dei cortili interni di Palazzo Borromeo a Milano (1445/1450 ca.). La teoria generalmente accolta è che le carte dei Tarocchi derivino dall'aggiunta dei Trionfi (denominazione forse d'origine petrarchesca) al normale mazzo di carte. Il nome di Tarocchi è attribuito a queste carte per estensione, poiché, per essere esatti, esso spetterebbe soltanto alle ventidue carte.

Fino al secolo XVIII, i Tarocchi furono considerati esclusivamente come espressioni d'un tempo passato, e come tali privi d'interesse. Nessuno vi faceva caso prima del 1781, data della pubblicazione de *Le Monde primitif analysé et comparé avec le monde moderne considéré dans son génie allégorique et dans les allégories auxquelles conduisit ce génie* di Antoine Court de Gébelin (1726 ca.-1784), opera in cui si raccontava dell'origine dei Tarocchi dal mitico Libro di Thot. I sacerdoti egizi avrebbero condensato la sapienza geroglifica del dio Thot in un Libro fatto di immagini, poi trasformato in una serie di carte, affidate alla veggenza del popolo gitano, che le avrebbe portate in Europa. Ovviamente si tratta di una grande invenzione, compresa quella dell'etnia Rom che ovviamente non ha origini egiziane, bensì negli territori dell'India settentrionale. A Court de Gébelin bastava discernere il carattere simbolico delle figure, fino a quel tempo considerate puramente fantastiche, per riconoscere in esse, di primo acchito, geroglifici da attribuire ai saggi dell'antichità.

Ma quando è formulata un'ipotesi che affascina l'immaginazione, si può star certi che sarà immediatamente raccolta e ampliata. Un mercante di sementi, Jean-Baptiste Alliette, meglio noto con il cognome letto al contrario, cioè Etteilla (1738-1791), diventò il grande sacerdote della cartomanzia, proclamò i Tarocchi come il più antico libro del mondo, opera di Ermete-Thot, e scrisse un manuale per la loro lettura che divenne molto popolare. Il volume conteneva le incisioni dei ventidue Trionfi (da lui chiamati Lame), in cui gli elementi tradizionali erano stati eliminati o minimizzati; il Papa divenne l'«Alto Sacerdote», la Papessa l'«Alta Sacerdotessa», Il Carro fu

trasformato in «Osiride trionfante», la Stella in Sirio e la donna dipinta sotto di essa la dea Iside. Etteilla dettagliava ancor più la tesi di Gébeline sull'origine egizia dei Tarocchi, senza comunque fornire alcuna prova. Affermava che vennero concepiti da un consesso di diciassette Magi guidati da Ermete Trismegisto nel centosettantunesimo anno dopo il diluvio, 3953 anni prima del 1783 – anno di pubblicazione del testo di Etteilla.

A favore dell'Egitto s'esprime anche Jean-Baptiste Pitois, meglio noto come Paul Christian (1811-1877), nella sua *Histoire de la magie* (1870), e fu sempre lui ne *L'Homme Rouge des Tuileries* del 1863 a coniare il termine Arcani maggiori per i ventidue Trionfi. Paul Christian descrive un'iniziazione ai misteri di Osiride in modo pittoresco; grazie a lui, abbiamo accesso alla cripta della Grande Piramide di Menfi, dove il neofita è sottoposto a terribili prove che lo conducono all'ingresso d'una galleria, le cui pareti sono suddivise da ventiquattro pilastri, dodici per parte, in ventidue riquadri ornati da pitture geroglifiche. Sono gli archetipi dei Tarocchi: il neofita scorre davanti a questi pannelli, che riassumono la dottrina segreta dispensata dai sacerdoti egizi. Peccato che la ricerca archeologica non abbia documentato nulla di simile a queste mirabolanti tavole scolpite da Ermete stesso, e che gli ultimi adepti del verbo ermetico avrebbero ricopiato quando, perseguitati dai cristiani, si preparavano a fuggire abbandonando il santuario menfita. Una congettura irrealistica che rimanda a tempi più antichi: le tradizioni islamiche narravano infatti di come le piramidi in realtà fossero i sacelli di Ermete Trismegisto, sepolcri o cenotafi che racchiudevano una sapienza misterica antichissima. Immemore del rapido avvicinarsi delle ere cosmiche, Ermete viveva appartato nel chiuso d'un cenotafio piramidale, in una sorta di animazione sospesa. In altre versioni, il primo Ermete era identificato con Enoch vissuto in Egitto; il secondo, babilonese, era il Mercurio dei Caldei (Nabu/Nebo); e il terzo, egiziano, padre dell'alchimia, era il «tre volte grande» Trismegisto, unione dei due precedenti. Le numerose scienze e tecniche conosciute prima del diluvio universale sarebbero quindi state salvate, scolpite in forma geroglifica sulle mura delle piramidi. Il mago Bitys, secondo Giamblico, scoprì a Sais dei geroglifici scritti da Ermete-Thot, li tradusse e li fece conoscere al faraone Ammon.

Sempre secondo il fantastico Christian, i geroglifici segreti, riprodotti su tavolette portatili, sarebbero poi passati agli gnostici, poi agli alchimisti che li avrebbero trasmessi a noi. Tutto ciò che si può concedere ai sostenitori di tale ipotesi è che le idee cui s'ispirano i Tarocchi sono d'una antichità estrema. Le idee portanti la filosofia ermetica non hanno età ed hanno mutato forma espressiva in ragione dei tempi. La gnosi ermetica diffusa ad Alessandria d'Egitto si esprimeva prevalentemente in forma verbale, mentre i Tarocchi dovevano, in seguito, tradurla in simboli.

Infine, tornando al bel libro della Butterworth e alla funzione originaria del mazzo di carte, vien da riflettere su come un gioco usato a scopi divinatori sia quasi una contraddizione in termini. Ogni gioco, e soprattutto un gioco di carte, si presenta necessariamente come una totalità: una serie di elementi costanti ai quali non si può togliere o aggiungere nulla, e che non è possibile modificare. Al contrario, ogni forma di divinazione conduce verso spazi illimitati, poiché comprende gli avvenimenti possibili, di numero infinito, e che ad ogni istante mutano in modo imprevedibile. A questo infinito deve corrispondere normalmente un altro infinito, sul quale il veggente basa l'oracolo: le forme prese dal piombo fuso, i riflessi nella sfera di cristallo, le viscere delle vittime oppure il fumo dell'incenso, l'olio versato sull'acqua oppure le macchie d'inchiostro, le immagini percepite nei sogni, i disegni formati dai fondi di caffè, le carte dei Tarocchi. In tutti questi casi non v'è nulla che si ripeta, nulla identico a se stesso, esattamente come nella vita, in cui accadono gli stessi avvenimenti, le stesse disgrazie, le stesse fortune, tuttavia mai assolutamente eguali. Il gioco è quindi un microcosmo, un alfabeto di emblemi che racchiude il cosmo intero. Sarà capitato a tutti di pensare a una persona e di incontrarla poco dopo e, magari, la sera di guardare un film il cui protagonista si chiamava come la persona appena incontrata. Qualcosa di simile era accaduto anche al sommo Carl Gustav Jung, ma in maniera così evidente da indurlo a formulare una teoria, nuova ma attendibile, la «sincronicità». Il padre della psicologia analitica si trovava a passeggiare sulle rive del lago di Costanza; era il primo aprile, giorno dedicato al famoso pesce, e, quasi evocato da quella data, un pesce guizzò fuori dall'acqua proprio sotto i suoi occhi. Di lì a poco, proseguendo la passeggiata, incontrò un vecchio amico, un tale di nome Pesce. Tre eventi, tre situazioni, tutte collegate al pesce e tutte apparentemente casuali erano accaduti nello stesso luogo e nel giro di pochi minuti; in realtà di casuale non c'era proprio nulla: era stato il principio della sincronicità, che lega uno all'altro fatti apparentemente indipendenti, a farli convergere proprio in quel luogo e in quel preciso momento. Lo stesso principio che nei Tarocchi fa scegliere al consultante proprio quel Trionfo o Arcano, e non un altro, guarda caso coincidente con la propria situazione ed evocante alla mente del veggente tutta una serie di circostanze o accadimenti futuri.

*Ezio Albrile*