

La
CIMINIERA
presenta

05/2022
SETTEMBRE



a cura di:
**Pasquale
NATALI**

m **monografie**

Liliana FORTE
Mario DOTTORE

LE CARTE DA GIOCO

chi conosce
i segreti
delle carte



Un innocente passatempo?

DISCLAIMER:

Le immagini riprodotte nella pubblicazione, se non di dominio pubblico, riportano l'indicazione del detentore dei diritti di copyright. In tutti i casi in cui non è stato possibile individuare il detentore dei diritti, si intende che il © è degli aventi diritto e che l'associazione è a disposizione degli stessi per la definizione degli stessi.

Per eventuale stampa il formato della pagina è un A5

Il Formato A5 ha le seguenti dimensioni:

in centimetri è 14, 8 cm x 21,0 cm

in millimetri è 148 mm x 210 mm

in pollici è 5,8 in x 8,3 in



Allegato a La Ciminiera - Anno XXVI - 2022

Direzione, redazione e amministrazione

CENTRO STUDI BRUTTUM®

via Bellino 48/a, 88100 - Catanzaro

tel. 339-4089806 - 347 8140141

www.centrostudibruttium.org

info@centrostudibruttium.org

Periodico di cultura, informazione e pensiero del Centro Studi Bruttium® (Catanzaro)
Registrato al Tribunale di Catanzaro n. 50 del 24/7/1996. Chiunque può contribuire alle spese.
Manoscritti, foto ecc.. anche se non pubblicati non si restituiranno. Sono gratuite (salvo accordi diversamente pattuiti esclusivamente in forma scritta) tutte le collaborazioni e le prestazioni direttive e redazionali. Gli articoli possono essere ripresi citandone la fonte. La responsabilità delle affermazioni e delle opinioni contenute negli articoli è esclusivamente degli autori.

Liliana FORTE - Mario DOTTORE

LE CARTE DA GIOCO

UN INNOCENTE PASSATEMPO
O UNO STRUMENTO DEL
DIAVOLO?

PRIMA EDIZIONE



CENTRO STUDI BRUTTIUM® EDITORE
MMXXII

Ogni gioco con le carte napoletane o francesi, solitario, scopa, burraco, diventa un incontro-sfida che necessariamente deve avere un vincitore. I vari simboli, colori, numeri si uniscono in un momento magico di intuizioni, quasi una comunione con qualcosa di soprannaturale che unisce tutta l'alchimia del gioco e lo trasforma in una sfida all'ultima carta.

Ma quanti di noi nel rigirare tra le mani quei piccoli pezzi di carta stampati pensa che quei simboli hanno una età millenaria?

Quanti di noi si sono chiesti “cosa rappresentino le carte” e hanno iniziato qualche piccola ricerca per capirne il mistero?

Questa Monografia vuole darvi queste prime informazioni con il piacere di pensare che in futuro la vista di una figura o un seme disegnato su un piccolo foglio di cartoncino plastificato vi darà non solo il piacere del gioco ma anche il piacere del “sapere”.



Volume pubblicato sui siti associativi e distribuito gratuitamente

iQuaderni

ISSN 2280-8027

ossier

Centro Studi Bruttium©

UNA DOVEROSA RIFLESSIONE INIZIALE

*E*ra uso dei saggi nonni avvertire i loro giovani Enipoti che, raggiunta l'età della pubertà, si apprestavano ad entrare nel ritmo operativo della società, con un proverbio diventato celebre **“Bacco, Tabacco e Venere riducono l'uomo in cenere”**.

Si trattava, in effetti, di un monito sanitario- igienico- allegorico che faceva un chiaro riferimento a tre fenomeni deleteri, per ampiezza e profondità d'effetti, rapportati non solo alla salute umana ma anche alla salvaguardia della redditività economica di una nazione: l'Alcolismo, il Tabagismo, compreso l'uso di sostanze stupefacenti, le Malattie Veneree connesse a sottovalutazioni e superficialità comportamentali in dipendenza di determinati costumi e pratiche sessuali .

Noi ci sentiamo autorizzati ad aggiungere un quarto: **IL LUDISMO** quale fenomeno simbolo dei tempi moderni e che, apparentemente innocuo, semplice, divertente, in verità ha portato, purtroppo, nei suoi deleteri effetti reali alla **“contaminazione”** di quell'organismo alla base dell'organizzazione sociale di uno Stato: **LA FAMIGLIA**.

Non si tratta più, sicuramente, dei ludi cruenti tanto cari ed amati dai Romani e tanto condannati dalla Chiesa delle origini, ma ancor più di qualcosa di molto profondo, perverso, subdolo, in quanto inserito in spregiudicate politiche e programmazioni commerciali.

Si tratta, in effetti di programmazioni commerciali e di mercato gestite da Multinazionali ma anche

“illegalmente” da potenti organizzazioni mafiose o usurai dell’ultima ora, sullo scenario di Amministrazioni statali alla perenne ricerca di fondi per alimentare “pozzi senza fondo” di macchine burocratiche obsolete quanto fallimentari, od un lungo codazzo di politici di turno.

I governi, in fondo, su questo “vizio” voluttuario chiamato “Ludismo”, che determina dipendenza psicologica nell’individuo, oggi ampliato e praticato a livello internazionale con gli strumenti forniti dalla moderna tecnologia telematica, da un lato incassano proventi ingentissimi, mentre dall’altro si “ripuliscono” moralmente le coscienze con avvisi generici, a base di “Targhette” e costosi spot pubblicitari che, alla prova dei fatti, cristallizzano poco o nulla.

Forse è proprio vero che “il mal costume” è “un mezzo gaudio” per tanti.

Mario DOTTORE



• LE CARTE DA GIOCO NELLA STORIA SOCIALE DELLE COMUNITÀ

È noto come un grammatico spagnolo, in una enciclopedia castigliana edita nel 1674 definisse: *"libro squadernato dove si legge comunemente da persone di qualsiasi stato, e che potrebbe essere registrato nell'indice dei proibiti (cioè dei libri proibiti dall'autorità ecclesiastica dopo il concilio Tridentino n.d.r.)"* il semplice gioco delle carte.

La definizione ben aderiva alla mentalità e costume del secolo del barocco, considerando la diffidenza soprattutto da parte delle autorità ecclesiastiche verso tutto ciò che era spontaneo, casuale e fuori da canoni ufficiali.

Così era in quel tempo.

Se avete delle carte da gioco e le mischiate, le tagliate e le distribuite, sicuramente state giocando a uno, tra le migliaia di giochi, che hanno come protagoniste le carte.

In Italia, con un mazzo di 40 carte, si gioca a *scopa*, a *briscola* o a *tressette*; se le carte sono 108 a *bridge*, o a *burraco* o a *scala-quaranta*. Se siete amanti dell'occulto, con le carte, create illusioni magiche o le usate per leggere il futuro, ma appena nascono le prime discussioni bisogna decidere se:

**<<le carte sono un innocente
passatempo o uno strumento del
diavolo?>>**

Secondo alcuni esperti le carte rappresenterebbero tutto ciò che *Dio ha proibito*.

Dai **cavalieri Templari** alle sacerdotesse **vudu**, la storia delle carte da gioco ci parla di misteri, misticismo e arti oscure.

- **Cosa si nasconde dietro i loro numeri e i loro simboli? e chi conosce i segreti delle carte da gioco?**

Se il futuro può essere scritto nelle carte, il loro passato non è così chiaro. Infatti, le origini delle carte da gioco non sono del tutto note e numerose ipotesi dividono gli specialisti di questa particolare materia. A titolo esemplificativo, esistono storie contrastanti che legano le carte da gioco all'India, alla Persia o ai soldati schiavi dell'Egitto. La maggior parte degli esperti individua la patria d'origine delle carte da gioco in **Cina**, insieme ad altri giochi come il Domino e il Mahjong.

Non a caso il primo accenno alle carte da gioco in Cina risale al 1294. Inoltre la Cina ha inventato materiali



e strumenti necessari alla loro realizzazione, come la carta e la prima stampa su corteccia di Gelso, mentre è indubbio il riscontro di alcune affinità tra le carte di oggi e quelle trovate in Cina risalenti a 800 anni fa. Di fatto, le primissime carte cinesi hanno disegnati dei denari, che è uno dei semi delle carte moderne.

Tuttavia c'è anche chi ritiene che il risalire all'origine delle carte da gioco è quasi impossibile, in quanto il materiale delle prime carte da gioco, era alterabile e facilmente deperibile, al punto che quando si giocava e le carte si sporcavano, era abitudine consolidata sostituire il mazzo usurato con uno nuovo.

Altri, invece, assegnano l'origine delle carte alla Persia, da dove, successivamente, sarebbero passate in Oriente, in India, in Cina e contemporaneamente verso Occidente, fino in terra d'Egitto. Dall'Egitto, il gioco sarebbe stato, poi portato in Europa.



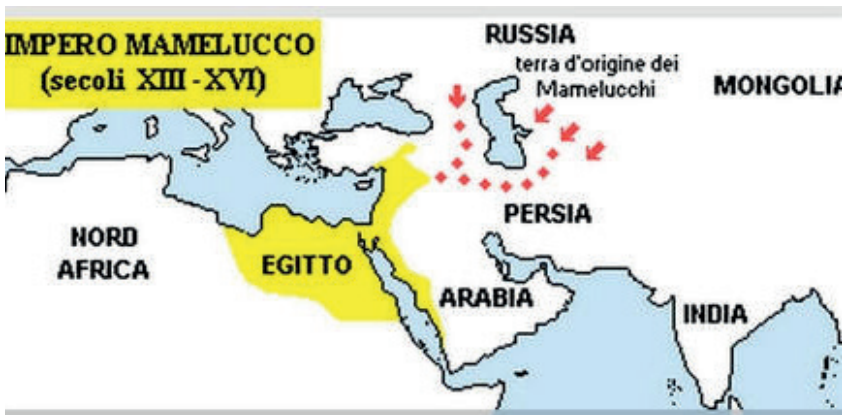
Da più parti, infatti, si ritiene che le carte, dalle quali si presume abbiano avuto origine quelle europee, provengano, verosimilmente, dall'Egitto, all'epoca dall'impero dei **Mamelucchi**.

Mamelucchi, schiavi soldati di origine turca e russa, venivano addestrati, in Egitto, per combattere nelle file degli eserciti musulmani.

Divennero, nel tempo, una potente forza militare e politica, che riuscì a garantirsi il dominio sulla stessa terra d'Egitto e, nel contempo, stabili forti legami commerciali con l'Europa meridionale.

Il commercio rappresentò il principale e più congeniale mezzo per l'esportazione delle carte da gioco in Europa.

Si evidenzia che le carte da gioco, usate e commercializzate dai **Mamelucchi** presentavano interessanti affinità con le carte moderne, in particolare quelle *Italiane* e *Spagnole*, in quanto erano presenti, chiaramente, i quattro semi: **Spade**, **Bastoni**



da polo, **Coppe** o i calici e **Denari**.

Essi rappresenterebbero, in una accezione comune, gli interessi, i passatempi e gli aspetti di alcuni costumi propri dell'aristocrazia del menzionato popolo.

Infatti, in merito, i semi di **Bastoni** o **Mazze**, trasformatesi in **fiori** nelle carte da gioco moderne, secondo una accreditata teoria, si ricollegherebbero proprio al popolare gioco del polo da questi ultimi praticato.

Le carte da gioco portate nell'Europa meridionale ebbero una rapida diffusione.

Tale circostanza è ampiamente confermata da una ineccepibile documentazione storica, comprensiva di decreti contro il gioco d'azzardo o semplici resoconti finanziari ecc.



L'espansione in Europa fu, appunto, rapida e massiccia tanto che uno storico tedesco parlò, appropriatamente di invasione delle carte da gioco .
“die Invasion der Spielkarten”.

Di fatto, bisogna ricordare che le *“guerre europee”* del tempo contribuirono notevolmente alla diffusione del gioco nelle varie nazioni attraversate dagli eserciti belligeranti od occupanti.

Si osserva fra l'altro che, nei riscontri oggettivi, per un soldato, era più semplice portare con se un mazzo di carte che una ingombrante scacchiera.

Gli storici ritengono, anche, che queste vicende militari abbiano contribuito alla introduzione delle carte da gioco, anche, in Inghilterra.

Si ricorda, a tale proposito, che all'inizio del XV secolo si svolse l'ultima fase della lunga e logorante



“Guerra dei cent’anni” tra Inghilterra e Francia e quindi è più che plausibile che le carte da gioco siano state introdotte in Inghilterra dalla Francia in quel periodo. Successivamente, *“i rettangoli di carta disegnati”* avrebbero attraversato l’Atlantico toccando il nuovo mondo, al seguito di soldati, coloni, pionieri ed esploratori.

I nativi del nuovo continente rimasero affascinati da questo nuovo gioco e non avendo la possibilità di produrle e stamparle, le sostituirono con carte ottenute dal cuoio, incidendo i segni sia dei semi che dei valori delle singole carte.

Questo *“modus operandi”* indigeno, ovvero tecnica di fabbricazione artigianale, si registrò fin dai primi anni della colonizzazione del nuovo continente, mentre



modifiche e cambiamenti notevoli, furono determinati dall'influsso di differenziate culture ed dall'innato desiderio di imprimere la propria identità sulle carte stesse.

In Italia e Spagna, ad esempio, le carte continuarono a rispecchiare i modelli dei **Mamelucchi** con i caratteristici semi di spade, bastoni, coppe e denari; all'opposto di quelli tedeschi, che riflettevano la grandissima sensibilità verso i temi dell'ecologia ed in generale il mondo rurale presente nella cultura **Mittel Europea**. Di conseguenza, sulle carte tedesche si ritrovano immagini di ghiande, campanelli di falconieri, cuori e foglie. In tale contesto, il gioco delle carte ha da sempre suscitato un vivo interesse, anche per gli svariati temi raffigurati, che esprimono le doti satiriche o fantastiche dei loro miniaturisti.



La storia, la geografia, la mitologia, ad esempio, sono state fonti d'ispirazione, così come da ogni espressione di costume e di vita quotidiana sono stati tratti i semi delle stesse carte da gioco.

Gli artigiani che ideavano e disegnavano le carte in Europa andavano alla ricerca di simboli facili da rappresentare e, contemporaneamente, belli da guardare e familiari alla loro vista.

In Francia i produttori di carte optarono per un nuovo design più radicale, affidandosi a simboli più semplici. L'idea francese più felice, fu quella di usare solo due colori: **il rosso per i cuori e i quadri; il nero per le picche e i fiori.**

Ciò si rilevò una scelta commerciale, decisamente, di successo che consentì ai fabbricanti di realizzare carte in modo più semplificato, puntando su una migliore qualità di carta, cosiddetta "*da contorno*", correlata ad una migliore leggibilità.



Mazzo storico di 48 carte pubblicato da Hainrich Muller e inciso in rame dal maestro IMF nel 1617.

Ogni seme consta di nove carte numerali che raffigurano scene popolari, alle quali si aggiungono tre figure. Il dorso presenta diversi motivi floreali.

L'unico originale di questo mazzo è custodito presso lo Staatliche Museum di Heideichsburg.

Questa sperimentazione con il design delle nuove carte diventò, anche, il “*pattern*” del mazzo anglo-americano moderno.

I semi che si conoscono oggi, a quanto ci è dato sapere, furono introdotti sul finire del XV secolo, senza poi subire modifiche di sorta.

Come in precedenza accennato, l’influenza di culture ed usanze diverse emerge essenzialmente nella fisionomia delle figure.



Mazzo di carte Blanchard - I produttori di carte da gioco di Rouen furono i primo ad esportare le loro carte in Inghilterra. Ne vediamo un buon esempio in questo mazzo francese di 52 carte, stampato nel 1675 da Blanchard, uno dei primi maestri produttori di carte da gioco di Rouen che si stabilì in questo paese.

È stampato in xilografia e colorato facendo uso di sagome.

Nei primi mazzi di carte, ad esempio, non viene riportata la regina in quanto sembrerebbe che le corti reali erano dominati da autorità maschili.

In Italia il primo documento che si riferisce inequivocabilmente al gioco delle carte è costituito dal testo di una cronaca redatta da un autore italiano **Nicola di Cavelluzzo**, nativo di *Viterbo* che, con dovizia di particolari, traccia l'introduzione, al suo tempo, delle carte da gioco nella sua città.

Egli così documenta

“Anno 1379, fu recato in Viterbo el gioco della carta che viene di Saracinia e chiamo fra loro naib”.

Coevo al documento viterbese è un altro ritrovato dallo studioso belga **Alexandre Pinchard** negli archivi del ducato di *Brabant*, in cui si menziona l'acquisto di



Carte Fournier

Mazzo spagnolo di 40 carte stampato mediante tecnica litografica dai fratelli Braulio ed Heraclio Fournier nella città di Burgos nel 1860.

Sull'asso di Denari all'interno di un medaglione, è raffigurato il busto di profilo di re Ferdinando VII.

Il dorso è un elegante screziato e le dimensioni originali sono di 93x57 mm.

una serie di carte da parte dei duchi, signori della stessa città

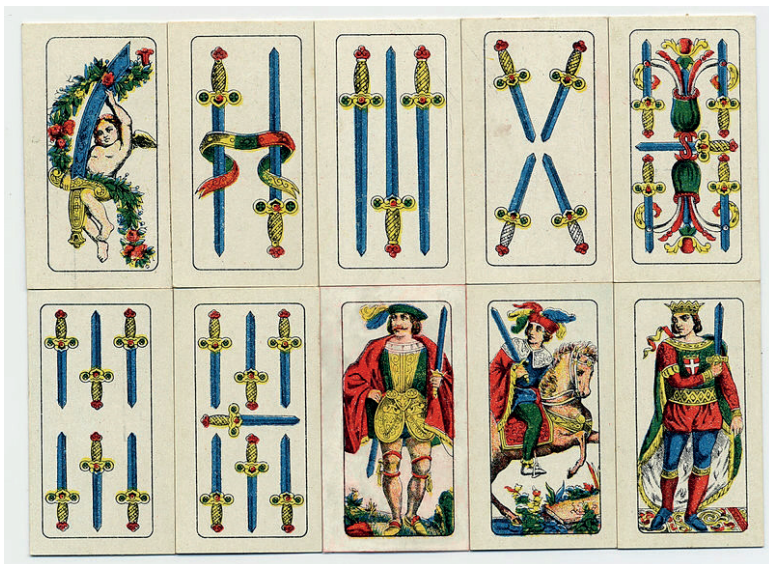
Per noi oggi si presenta di grande interesse culturale una delle prime descrizioni riportate su un mazzo di carte:

“4 semi, 52 carte, 13 carte per seme e 3 figure”;

vi sono *un re* e *due ufficiali* ma *nessuna regina*.

Le carte da gioco *italiane, spagnole e tedesche* presentano variazioni nelle tre figure maschili ma è assente la figura della regina. L'eccezione a questa regola è rappresentata dal *modello francese*, che ne include, viceversa la figura .

In relazione a questo particolare vengono formulate svariate ipotesi.



Carte da gioco Piacentine - Spade con fanto, cavallo e re

Una di queste si ricollega al fatto che i Francesi fossero caratterialmente gentili verso il gentil sesso e questa squisita forma di galateo sembra fosse stata traslata sulle carte da gioco, con la riproduzione della loro regina.

Sul finire del quattordicesimo secolo, in sincronia con l'invenzione della stampa e l'uso delle armi da



Donna di Cuori disegnata da Jacques-Louis David sotto il Terrore
XV secolo.

fuoco, le carte da gioco suscitano, parimenti, fermenti in tutta Europa in quanto livellatrici delle differenze sociali.

Le **autorità ecclesiastiche e civili**, pertanto, preoccupati dal fatto che la loro influenza possa portare, tra l'altro, a un aumento del gioco d'azzardo e di comportamenti immorali tra i ceti più bassi, con ripercussioni sull'ordine costituito, intervennero per limitarne la diffusione.

Pertanto, la vendita e l'uso delle carte da gioco, spostatisi su un piano etico, furono contraddistinti dalla significativa proposizione della figura della morte.

Le carte da gioco introdotte in Europa di tipo artigianale, ai primordi, furono perciò costose ed usate principalmente dalle aristocrazie dominanti.



“L'imbroglione con l'asso di fiori”- 1630-34 - Georges de La Tour - Kimbell Art Museum in Texas

Tuttavia con i riferiti nuovi metodi di stampa, più economici ed efficienti, la loro produzione subì un consistente incremento.

Ovviamente, la loro crescente popolarità determinò il lievitare di uno dei passatempi più noti nel costume delle società: **il gioco d'azzardo**.

Le carte, dunque, con la varietà di mazzi e di giochi che l'accompagnavano suscitavano grande preoccupazione, soprattutto, da parte del clero.

In tale contesto storico e sociale, segnatamente, la chiesa fece pertanto tutto il possibile per contrastare il fenomeno, generatore di immoralità comportamentale ed il turbamento della quiete e dell'ordine pubblico, emanando editti contro la diffusione e infliggendo pene severe nei confronti dei giocatori.

Da allora, divieti ed editti emanati dalle autorità competenti e dai governi, in tutta Europa, confermano



“Giocatori d'azzardo che litigano”-1665 c. - Joueurs se Querellante

il motivo per cui le carte da gioco dovevano essere considerate *“malvagie”* e *“demoniache”*.

Così nel 1376, la signoria di Firenze limitò legislativamente un gioco d'azzardo chiamato “NAIBE”; due anni dopo in Germania fu dichiarato illegale e quindi punibile il gioco d'azzardo, con puntate superiori ad un certo limite.

Un'ordinanza del Sindaco di Parigi del 1398 denunciava che:

“parecchia gente di mestiere e altro popolino lascia la sua opera e la sua famiglia nei giorni di lavoro per andare a giocare.

Parecchi di loro, dopo aver perduto tutti i loro beni, si mettono a rubare, a uccidere e a condurre



una brutta vita....” per cui la medesima autorità cittadina “per impedire simili disordini è vietato alle persone di questa condizione di giocare durante i giorni lavorativi sotto pena di prigione o ammenda di cui i denunciatori avranno un quarto”.

A conferma dei pericoli sociali, prodotti da questa “*ludomania*” storica si deve segnalare, addirittura, una autorevole quanto ferrea presa di posizione dello stesso **San Bernardino da Siena**.

Infatti nel **1423 a Bologna**, il santo tenne degli accesi sermoni contro il gioco d’azzardo , così vibranti da convincere il popolo a bruciare le proprie carte da gioco.

L’esempio italiano fu seguito dalla Chiesa e dal parlamento inglese. che nel XV secolo vietò il gioco delle carte, ad esclusione dei 12 giorni festivi del Natale.

Nel secolo successivo, il re **Enrico VIII** deplorò fortemente il fatto che il “*giocare a carte*” in modo troppo assiduo, distraeva i suoi arcieri dal normale addestramento militare.

Va rilevato che nel XVII secolo, sempre in Gran Bretagna, un gruppo di fabbricanti inoltrò istanza all’amministrazione regia, al fine di ottenere la dovuta autorizzazione per poter ufficialmente stampare carte da gioco .

Il re **Carlo I**, desideroso di recuperare fondi per fare fronte alle ingenti spese militari legate allo

scoppio della guerra civile, nel 1628, concesse ai citati imprenditori, una regia autorizzazione.

Si venne a costituire, da allora, quel gruppo societario che esiste ancora oggi e che fondò il *“The Worshipful Company of Makers of Plyng Cards”* (La venerabile Compagnia dei Fabbricanti di Carte da Gioco).

Si evidenzia che *“la compagnia”*, la quale in quel periodo contava circa 27 membri, ebbe tuttavia la possibilità di controllarne anche il mercato interno, cioè la distribuzione e la vendita.



Blasone ufficiale

Questa sorta di *“Holding”*, infatti, bloccò le importazioni sul mercato interno del paese delle carte da gioco, soprattutto di più largo uso, come le francesi, assicurandosi, in tale modo, quella che oggi verrebbe definita una posizione dominante e di un esclusivo controllo del settore, vale a dire una forma chiara di regime monopolistico.

Tuttavia, come contropartita, lo stesso re **Carlo I** richiese una tassa per ogni singolo mazzo di carte che la riferita *“Compagnia di Fabbricanti”* avrebbe prodotto. Questa specie di *“imposta di fabbricazione”*, come diventa facile arguire, fece lievitare il prezzo

d'acquisto di un normale mazzo di carte, che si attestò sui 6 Penny, equivalenti a circa 5 Euro attuali.

La storia comunque ci insegna che di fronte a qualsiasi cosa divenuta popolare o che abbia creato forme strette di dipendenza nell'ambito dei consumatori, le amministrazioni statali ed i governi di ogni tempo e nazione vi hanno sopra di esse lucrato, ai fini di aumentare il gettito erariale; del resto come avviene oggi con il fumo e gli alcolici.

In effetti, l'importo dell' *"imposta di fabbricazione"*, in Inghilterra, continuò ad aumentare, raggiungendo la cifra di 2 scellini e 6 Penny, cioè di 25 Euro cadauno per mazzo di carte prodotto, corrispondente dunque ad un incremento di circa il 20% .

Si deve anche osservare che l'entità di simile tassazione, si materializza ancora oggi palesemente eccessiva, per cui la gente povera di quell'età ebbe, ovviamente, sempre difficoltà a comprarle.

L'oggettiva penuria di denaro per il loro acquisto, spinse di conseguenza molto soggetti a studiare il modo più idoneo per evadere il fisco, onde possedere la ritenuta pregiata merce.

Il fenomeno dell'evasione fiscale relativa al *"Prodotto"* fu di tale entità da indurre le competenti autorità a prendere delle drastiche contromisure,

Fu così che queste ultime escogitarono un sistema alquanto efficace ed ingegnoso: trattenere la carta dell' *asso di picche*.

Ciò comportava, nella pratica applicazione, che ogni qual volta un membro della riferita *“compagnia”* fabbricava un mazzo di carte, l'asso gli veniva consegnato solo dopo il pagamento di questa specie di *“bollino”* o *“tassello”* fiscale.

Ma, inevitabilmente, alcuni fabbricanti di carte tentarono di evadere la tassazione statale, pur sapendo delle pene severissime che venivano inflitte ai falsari.

Nel 1805 un certo **Richard Hurting**, ad esempio, venne condannato a morte per aver falsificato un *“asso di picche”*.

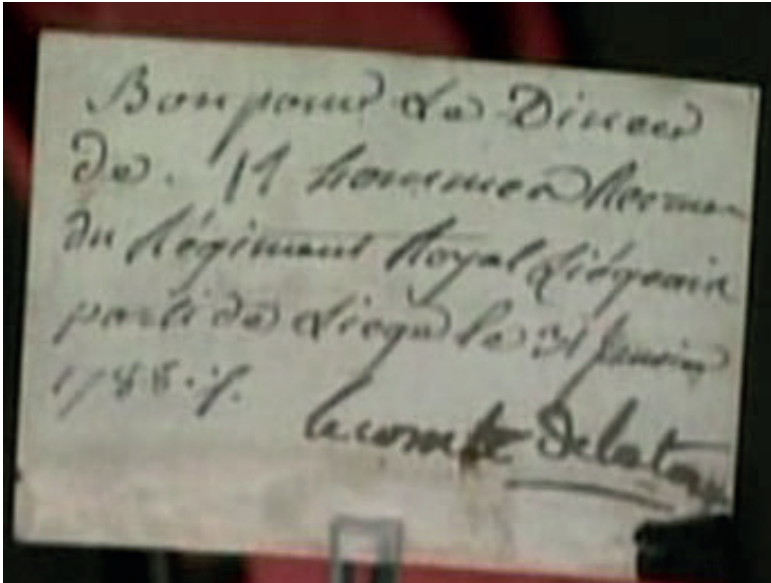


Forse è proprio per questa ragione che si ritiene ancora la menzionata carta portatrice di tragedie e sfortuna...

C'è del dramma in una semplice carta da gioco.

Viceversa, in altri Stati d'Europa, un accessibile prezzo di acquisto delle carte da gioco, associato ad una migliore qualità della carta utilizzata nella produzione, favorì un loro uso plurimo alternativo. Addirittura, come carta moneta di scambio ecc..

- **CARTE DA GIOCO COME
“LETTERE DI CREDITO”**



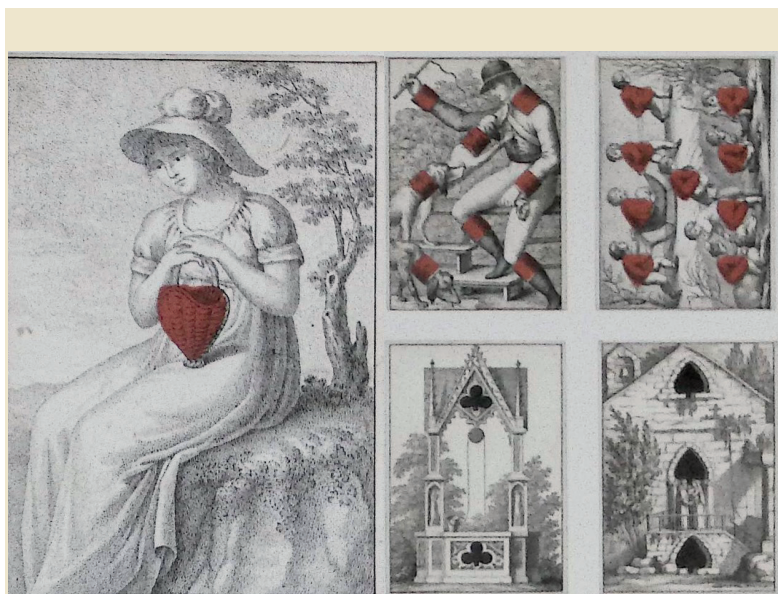
La foto sopra riportata ci consegna, forse, l'immagine tra le prime carte di credito nell'uso pratico finanziario e dei mercati del passato.

Infatti le carte da gioco, in questo singolare “esordio” nella quotidianità di vita delle comunità, garantivano, a titolo esemplificativo, buoni pasto ai loro possessori.

E' documentato come per tale uso furono distribuite, nel **1788**, a 17 soldati che dovendo spostarsi, di volta in volta, in alcune città del **Belgio**, le consegnarono a titolo di pagamento dei pasti consumati; i locandieri da parte loro ricevevano il corrispettivo in denaro,

presentando il documento cartaceo presso i comandi militari preposti.

Il retro delle carte da gioco venne anche usato per scrivere lettere d'amore, inviti e successivamente, per messaggi segreti durante i periodi di guerra.

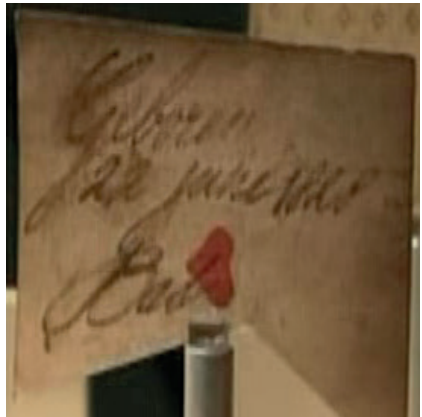
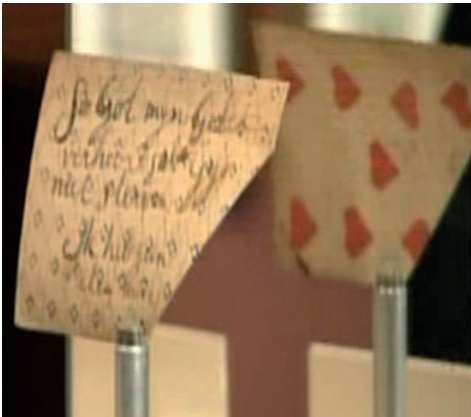


Mazzo di carte a trasformazione - Un mazzo di carte viene definito "a trasformazione" quando i simboli delle carte numerali sono pienamente integrati nel disegno della carta da gioco, il che non si verifica nelle figure. In questo eccezionale mazzo di carte a trasformazione tedesco del 1806, inciso e colorato a mano, sono rappresentati personaggi mitici greci come Ulisse, Andromaca, ecc. È composto da 52 carte e il tipografo fu il maestro produttore di carte da gioco J.C. Cotta, di Tübingen.

• CARTE DA GIOCO COME “CARTE D'IDENTITÀ”

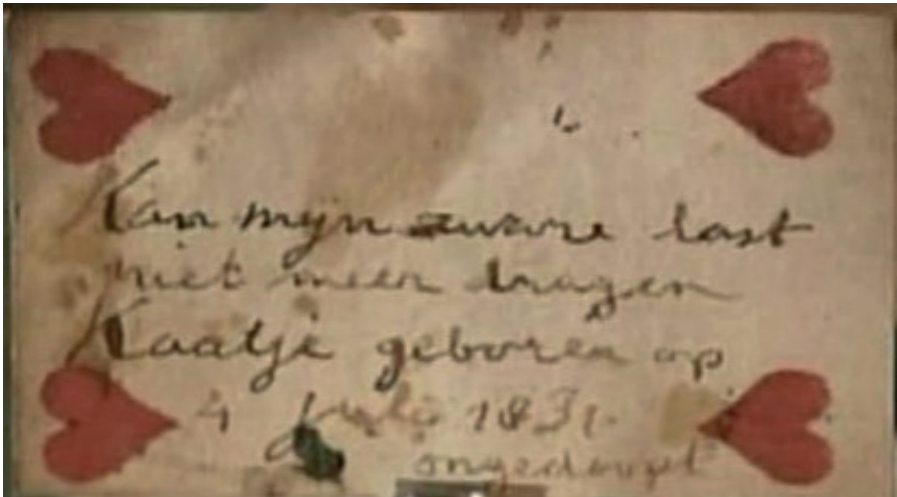
Un uso sicuramente sconcertante e drammatico lo si ritrova, senza alcun dubbio, nel XVIII secolo, nei Paesi Bassi.

In queste realtà territoriali, lo stato esacrando di povertà e d'indigenza diffusa tra la popolazione, spinse un numero sempre più crescente di donne ad abbandonare i propri figli sui portoni degli orfanotrofi ed anche in quelli che venivano definiti *“le ruote dei proietti”* collocate nelle pareti delle Chiese e Monasteri in genere.



Le madri erano solite, abbandonando i loro infanti, lasciare accanto ad essi un messaggio scritto sul dorso di una carta da gioco, dal valore pratico quasi di carta d'identità; si tendeva a praticare questo accorgimento, in quanto si trattava del tipo di carta più economico e disponibile.

Sul dorso della carta veniva scritto, infatti, il nome del bambino e un doloroso messaggio; se la carta era tagliata a metà significava che un giorno la madre sarebbe ritornata con l'altra metà, a riprendersi il figlio; viceversa se la carta veniva lasciata intera si trattava di un abbandono definitivo .



- **CARTE DA GIOCO COME MEZZO DI PROPAGANDA POLITICA**

Molto interessanti da un punto di vista storico ed artistico risultano le carte francesi prodotte al tempo della rivoluzione francese e dell'impero napoleonico.

Dalle carte furono infatti bandite le detestate figure del re, della regina e del fante nonchè la relativa nomenclatura.

In luogo del re si ritrova un uomo con un cappello frigio, denominato *“genio della guerra”*, del

commercio, della pace, delle arti, a seconda della serie a cui apparteneva.

All'immagine del re fu sostituita in un determinato periodo quella dei saggi dell'antichità o di celebri scrittori, quali **Moliere, La Fontaine, Rousseau**.

Le quattro regine si trasformarono in libertà di professione, di matrimonio, di stampa e di culto.

I fanti rappresentarono l'uguaglianza di classe, di condizione, di doveri, di diritti.

Una analogo aspetto si riscontra nelle carte del periodo napoleonico.

In esse le figure principali furono sostituite con i più importanti leaders politici del tempo, mentre il re, ovviamente, prese le sembianze di **Napoleone**.

In vero, lo stesso **Generale Bonaparte** incaricò il celebre pittore **David** di realizzare un gioco con l'uso delle carte, dove con molta astuzia e sapienza le figure del re e della regina fossero sostituite da personaggi legati alla "*cultura imperiale*".

Ma l'uso politicizzato del gioco delle carte non si chiude con la fine del ventennio napoleonico.

E' noto, infatti, come nel **1916**, durante la grande guerra mondiale **1915-18**, ad esempio, furono prodotti dei mazzi di carte, in chiara chiave allusiva e satirica contro gli Imperi Centrali e l'Impero Ottomano con la raffigurazione dei rispettivi imperatori sulla figura dei re dei quattro semi.

Carte disegnate da Gatteaux e stampate da Doubois nel 1811. Sul Re di Quadri, Napoleone viene rappresentato come Giulio Cesare, con la testa coronata di lauro. Il dorso delle carte è bianco.



Mazzo dedicato alle "Battaglie del Primo Impero", composto da 32 carte e stampato a Parigi verso il 1815 da A.A. Renouard. Le incisioni in colore nero riproducono le principali battaglie napoleoniche e rappresentano i busti dei militari più importanti. Il dorso delle carte imita le striature del marmo.



• GLI IMPERATORI NELLA FIGURA SATIRICA DEI RE DEI QUATTRO SEMI

Il re di coppe rappresenta **Ferdinando I di Bulgaria**, il quale il tre Ottobre del 1918 abdicò a favore del figlio Boris, dopo la sconfitta subita dagli Imperi Centrali.

Ovviamente, il disegnatore lo ha raffigurato alla stregua di un ubriacone e cioè con il naso rosso e le gambe vacillanti.

Il re di spade invece era il **Kaiser Guglielmo II**, imperatore di Germania e re di Prussia.

Il re di denari è rappresentato dal sultano **Maometto**

V, penultimo imperatore dell'Impero Turco, prima della rivoluzione militare guidata dal generale Mustafa Kemal Atatürk e dai suoi “Giovani Turchi”.

Il sultano morì a Costantinopoli e comunque rendendosi conto che la grande guerra avrebbe spazzato via le dinastie europee ed il suo impero.

Il re di bastoni è l'imperatore **Francesco Giuseppe** che nacque nella bellissima città di Schombrum nel 1830, divenendo imperatore a soli 18 anni.

Come diventa fisiologico arguire, questo tipo di mazzo di carte non poteva non essere, originalmente ed autenticamente, italiano.



Alcune carte della Rivoluzione Francese: Una burrascosa storia di religione, politica e cambiamenti sociali



• I SEGRETI DELLE CARTE DA GIOCO

Ogni mazzo di carte a noi pervenuto, secondo il parere di numerosi specialisti della materia nasconderebbe avvincenti indizi sulla vita e personalità del suo proprietario. Da più parti, insomma, si ritiene che le figure presenti sulle carte da gioco abbiano significati e finalità arcane concatenate o riconducibili all'opera, addirittura, di misteriosi artefici legati ad ancestrali società segrete.

Nel XVIII secolo la popolarità delle carte da gioco si rese indiscutibile, ma l'incertezza sulle loro oggettive origini, rimaste ancora in larga misura tali,

fecero accrescere la curiosità o l'attenzione sul loro reale significato.

Studiosi ed esperti di settore hanno sostenuto come, in effetti, questo semplice gioco porti, direttamente od indirettamente, con se dei peculiari segreti legati a contenuti mistici, religiosi e finanche a pratiche occultiste.

Si è parlato e si parla così di numerologia, esoterismo ecc; argomenti cioè che comportano domande del tipo:

I quattro semi rappresentano le quattro stagioni?..... le 52 carte di un mazzo le 52 settimane presenti in un anno?..... o le 13 carte di ogni seme i mesi lunari?



Tarocchi di Mantegna (1465)

Monografie 05- 2022

• **L'almanacco del soldato.**

La ricerca di un probabile significato arcano delle carte, sembra abbia preso inizio e sviluppo, nel XIX secolo, trovando un riscontro oggettivo in un noto racconto popolare conosciuto come *“L'almanacco del soldato, Bibbia e libro di preghiere.”*

Nel testo si riporta, infatti, che un soldato entrato in una Chiesa invece di prendere la Bibbia, si mise a sfogliare un mazzo di carte.

Il sacerdote, giudicando la cosa oltremodo offensiva redarguì aspramente il militare, invitandolo ad uscire con immediatezza dal luogo sacro. .



Il soldato, a questo puntò, decisamente replicò
- *“il mazzo di carte è la mia Bibbia”*.

Alla perplessità del sacerdote, il soldato così chiari la sua affermazione, che tanto sconcerto aveva suscitato nel religioso:



- *“Vedete padre, quando guardo un Asso mi ricorda che esiste un solo Dio;*

quando guardo un 2, mi si dice che la Bibbia è divisa in 2 parti, il Vecchio e il Nuovo Testamento;

quando guardo un 3, penso al Padre, al Figlio ed allo Spirito Santo;

quando guardo un 4, penso ai 4 Evangelisti: Matteo, Marco, Luca e Giovanni;

quando guardo un 5, mi ricordo della parabola evangelica delle 5 vergini sagge, con le loro lampade. Esse erano 10, le 5 prudenti furono salvate, le pazzе buttate fuori dal Tempio.

Ed ancora, quando guardo un 6, mi ricordo che Dio in 6 giorni creò il cielo e la terra;

quando guardo un 7, mi ricordo che nel settimo giorno Dio si riposò, chiamando quel giorno “Santo”;

quando guardo un 8, mi vengono in mente le 8 persone giuste, che Dio salvò quando decise di distruggere la terra :



Noè, sua moglie, i loro figli e le loro mogli;

*quando guardo **un 9**, mi ricordo dei 9 lebbrosi che Gesù guarì ma che nessuno di loro tornò indietro per ringraziare:*

*quando guardo **un 10**, mi ricordo i 10 comandamenti, incisi su tavole di pietra, che Dio diede a Mosè ;*

*quando vedo **un Re** so che c'è solo un Re del Cielo: Dio onnipotente;*

*quando vedo **una Regina** penso alla Beata Vergine Maria, regina del Cielo e della Terra;*

*quando vedo **il Valletto o Jolly** penso che bisogna far di tutto per sfuggire al demonio”.*

Così, il militare passando in rassegna l'intero mazzo di carte ne esplicitò il recondito “significato esoterico”, concludendo sotto lo sguardo dello sbigottito e commosso sacerdote, con queste parole:

- “Quando conto i segni ne trovo 365, cioè il numero dei giorni in un anno; ci sono 52 carte (numero riferito ad un mazzo di carte n.d.r), indicante il numero di settimane in



un anno; ci sono 4 semi (Cuore, quadri, fiori, picche), vale a dire il numero di settimane in un mese; conto 12 figure, riferito al numero di mesi in un anno.

Vedete Padre, il mio mazzo di carte, non mi serve solo da Bibbia e da Almanacco ma anche da Libro di preghiere.”



Le carte sono perfette, puoi tenerle in mano e sono facili da gestire .

Il fatto che un soldato riuscisse a raccontare una storia che includeva la Bibbia ed i 7 giorni della creazione, indica la loro *“duttilità costituzionale”*, per così dire, legata nella fattispecie, ad un aspetto e carattere teologico-dottrinale .

Ma la storia del soldato non è l'unico tentativo di decifrare i segreti dei numeri e delle figure di un mazzo di carte.

Molti significati sono stati attribuiti alle immagini simboliche e che, proprio per questi caratteri intrinseci, rimandano a riti, simboli e significati criptati, presenti nell'attività di sette ed organizzazioni segrete, diffuse in Europa, soprattutto, tra il XVIII e XIX secolo, quali, principalmente, **la Massoneria**.

L'idea o la possibilità che ciò sia avvenuto non è cosa nuova, tant'è che il *“padre”* fondatore della **Massoneria Meridionale**, l'abate **Antonio Jerocardes da Parghelia** in un suo noto sonetto scriveva

“O di beato e caro!

Quando l'amico, al segno a lui sol noto

Riconosce l'amico, al volto ignoto.”

Anzi si va ben oltre, in quanto alcuni studiosi ritengono che i massoni abbiano addirittura criptato e codificato messaggi particolari nelle immagini delle carte da gioco, noti ai soli adepti.

Ad esempio si ritiene che un rametto di acacia, tenuto in mano da un **Jack di cuori**, costituisca un simbolo



importante nei rituali iniziatici massonici.

La mancanza di documentazione ufficiale in merito e soprattutto in riferimento ai primi disegnatori delle carte da gioco, rende difficile dimostrare o smentire tali affermazioni. Affermazioni che spesso sfociano in miti ma che, in questo percorso culturale, mirano a sottolineare i loro molteplici usi in seno alla società, ricche come sono di simboli, simbologia che richiamano anche l'araldica o la cabala ebraica.

• I TAROCCHI NELLA STORIA

Nel corso della storia le carte da gioco correnti hanno provocato contrasti e sollevato dibattiti come in precedenza descritto.

Tuttavia controversie e dibattiti più accentuati sono sorti in relazione all'origine e diffusione di un particolare mazzo di carte; un mazzo di carte che sembrerebbe avere un passato ancora più misterioso, intrecciandosi con la chiromanzia, il simbolismo mistico ed il costume

di alcune tribù nomadi dell'Egitto: **i TAROCCHI.**

Sono in molti a ritenere che i tarocchi abbiano poteri fuori dall'ordinario offrendo consigli e predicendo il futuro, in modo simile ai famosi libri cinesi della divinazione "i ching". Si suppone e sempre nel campo delle ipotesi che siano stati i gitani a introdurre i tarocchi in Europa. La parola Gipsy (Gitano) sembrerebbe provenire dal nome Egypt (Egitto) ed i gitani venivano considerati una tribù nomade dell'Egitto.

Nel 1392 **Jacquemin Gringonneur** dipinse o fece dipingere tre mazzi di carte in oro e diversi colori su commissione

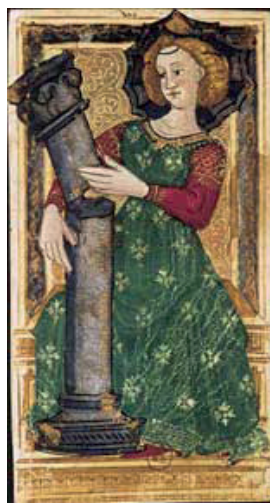


del re di Francia Carlo VI (detto “il pazzo”).

Dell'intero mazzo ne sono giunte ai nostri tempi solo 17, che vengono gelosamente custodite nella biblioteca nazionale di Parigi.

Queste carte facenti parte dei “**Trionfi**” rappresentano i più antichi tarocchi rimasti.

Tra il 1415 ed il 1430 fu realizzato, poi, un gioco di tarocchi miniati per **Filippo Maria Visconti, signore di Milano**, dove la sequenza ricalca quella del francese **Gringonneur**.



I mazzi dipinti a mano erano usati dalla nobiltà ed erano molto costosi; ogni carta veniva, infatti, realizzata singolarmente.

Gli storici e gli specialisti della materia ritengono che i tarocchi siano stati inventati per ampliare il mazzo di carte correnti, aggiungendo una serie di “carte speciali” separate, chiamate, appunto, “Trionfi”.

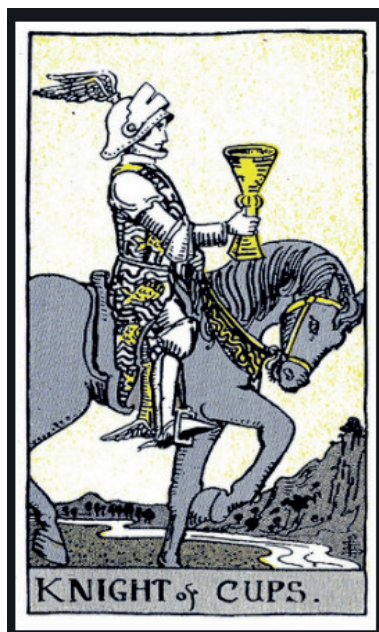
Lo scopo di avere queste carte supplementari era



legato alla qualità superiore che garantiva una maggiore durata e da questa, fondamentale, caratteristica sembra sia derivato l'appellativo di **“Trionfi”**.

I **“Trionfi”** erano 21, ognuno dei quali era costituito da una figura allegorica e venivano aggiunti a un mazzo di 56 carte da gioco ordinarie, che avevano quattro figure per ogni seme.





L'introduzione di un ulteriore figura quella del Matto, portò un mazzo di carte a 78 e ciò consentì il diffondersi di giochi più elaborati e complessi simili al *"bridge"* moderno.

Le carte dei tarocchi che conosciamo noi furono, dunque, inventate per giocare e non per l'occulto o per predire il futuro, come molti credono.

Il fascino che suscitarono e suscitano ancora, conferma il successo di una loro rapida diffusione e notorietà in tutta Europa.

Le *"forti"* immagini dei **Trionfi** li rendono differenti dalle altre carte .

Pertanto, se come accennato, esiste un arcano e criptato simbolismo esoterico, cioè un qualcosa di misterioso, che i disegnatori all'inizio del XV secolo decisero di evidenziare per un ben definito gruppo di adepti, purtroppo non abbiamo più gli strumenti per comprenderne il significato.

In mancanza di una spiegazione del linguaggio simbolico dei tarocchi, ci sono solo delle congetture su chi possa aver creato o tantomeno sfruttato tale significato simbolico a proprio vantaggio, cioè questa sorta di codice cifrato.

Tante le ipotesi, le congetture e leggende nate intorno a questa origine.

Una delle leggende più ricorrenti coinvolge i tanto celebri **Cavalieri Templari** che durante la loro permanenza nella Terra Santa ed a Gerusalemme avrebbero ritrovato il **Santo Graal** e altri oggetti sacri del distrutto Tempio di Salomone o legati alla vita, passione e morte di N.S.G.C. .

Insieme ai sacri oggetti ritrovati, una volta tornati in Europa, essi avrebbero altresì portato iconografie, arte, cultura e credenze di quei luoghi ecc.

Una storia, fondamentalmente, basata su una gnosi segreta, in relazione anche al fatto che nell'intorno del 1140 si era sviluppata in Europa la setta degli **Albigesi** o **Catari** (*"i puri" n.d.r.*), la quale derivava le sue dottrine da correnti Gnostiche-Manichee dell'oriente persiano.

I **Catari** ritenevano che il mondo era stato creato da una entità malvagia, il Diavolo e che Cristo era un iniziato venuto sulla terra per insegnare agli uomini la via della liberazione dal male.

Insomma, **"i Trionfi"** sarebbero una rappresentazione di questo viaggio iniziatico verso la purificazione dalla materia.

L'uomo imprigionato nel suo corpo mortale (*il Matto*) incontrerebbe l'Iniziato (*il Bagatto ovvero il Mago*) che lo spingerebbe a combattere i poteri temporali, con tutte le loro gerarchie, creati dal Male (*la Papessa, l'Imperatore ed il Papa*) nonchè le

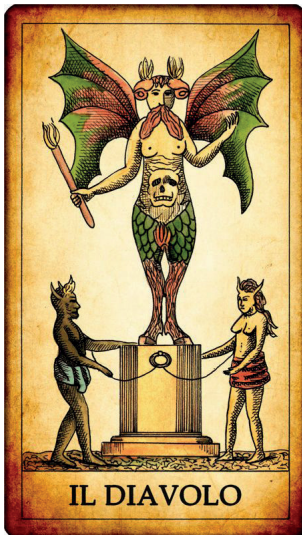


tentazioni della vita (*gli Amanti, il Carro*).

Allorquando il cercatore ha raggiunto un certo grado di conoscenza e maturità (*la Giustizia*) si ritirerebbe in meditazione (*l'Eremita*).

La sua scelta (*la ruota della Fortuna*) comporta la rinuncia ai piaceri mondani (*la Forza*) ed il ribaltamento dei valori o delle verità fino ad allora accettate (*l'Impiccato con la testa in giù*).

Dopo “*La Morte*” mistica l'uomo è capace mediante “*la Temperanza*” di sconfiggere il maligno **Demiurgo** (“*il Diavolo*”).



Questo comportamento e percorso etico di vita, libera l'iniziato dalla prigione terrena (*"la Torre Spezzata"*) permettendo il passaggio del suo spirito attraverso le sfere celesti (*"Le Stelle, la Luna, il Sole"*) fino a sperimentare la resurrezione (*"l'Angelo o il Giudizio"*) e trasformarsi, così, nello spirito del *"Mondo"*.

Nei tarocchi alcuni hanno intravisto, in tale ipotesi, anche la Croce Templare, la testa del **Bafometto**, la torre in fiamme, il diavolo, l'appeso ecc, mentre altri, spingendosi oltre, hanno affermato che la testa del Bafometto abbia influenzato la realizzazione della *"carta del diavolo"* in riferimento alla tragica fine dei **Cavalieri Templari** e noi aggiungiamo anche quella non meno cruenta dei **Catari**.

Tuttavia queste teorie, fra l'altro sostenute senza il supporto di prove documentali attendibili, vengono complessivamente respinte dagli storici, per una semplice considerazione: l'ordine dei Templari, fu abolito prima dell'immissione dei tarocchi sul mercato .

L'ipotesi che essi abbiano, in un momento successivo allo scioglimento dell'Ordine stesso, agito per trasmettere, clandestinamente, tramite i tarocchi messaggi cifrati , idee, verità, dottrine ecc. non sembra convincere nè essere fondata storicamente..

La teoria che riscuote un maggiore credito tra gli studiosi e gli specialisti è che le figure dei tarocchi riflettano, semplicemente, le abitudini culturali del XV secolo, che segna l'età dell'**Umanesimo e del Rinascimento italiano**.

Infatti, in questi secoli si assiste ad una vigorosa rinascita artistica traendo ispirazione dalla conoscenza,

dallo studio e riscoperta dei classici, dallo studio della natura. In particolare il Rinascimento fu un periodo caratterizzato dalla riscoperta della natura, da molte correnti di pensiero e da studi empirici che portarono alla riscoperta e valorizzazione di branche scientifiche differenti, come l'alchimia, l'astrologia, la cabala ebraica. A quanto sembra sia filosofi che uomini qualunque vissuti in quella splendida età conoscevano, ad esempio, i simboli dei tarocchi. Altre versioni parlano di archetipi tramandati e parzialmente reinterpretati secondo la cultura del periodo. Dietro la figura evidente e palese, cioè, c'era il messaggio, il significato della carta sostanzialmente, rimasto immutato, in relazione al rapporto uomo-ambiente.

Così nei tarocchi vi sono figure che spiegavano concetti tipo come la vanità, la morte, l'amore, la fortuna; ma nonostante l'aspetto elaborato sembra che questa tipologia di carte sia stata usata, principalmente, per giochi comuni simili al Bridge di oggi.

Nell'intorno del 1750, **Fautrier** illustratore originario di Marsiglia disegnò quella che resta la più nota delle collezioni di Tarocchi. Tali mazzi erano in genere costituiti da 22 Trionfi o Arcani Maggiori e da 56 carte dette Arcane Minori (Regina, Re, Cavallo, numerali) divise in Denari, Coppe, Spade, Bastoni. Essi venivano usati per giochi, nei quali i Tarocchi fungevano da briscole.

Invece il più antico riscontro documentale circa le regole del gioco è costituito dal Volume intitolato ***“Dialogo dei giochi che nelle Vegghie Senesi si usano di***

fare” composto da **Girolamo Baragli nel 1572.**

Si evidenzia che nel XVIII secolo ai Tarocchi venne data un'interpretazione incredibilmente diversa.

La gente iniziò a scoprire *“la predizione della sorte”* attraverso le carte ed ovviamente, i tarocchi offrivano molte più figure, molte più indizi per predire il futuro.

Esse divennero, così, estremamente popolari tra coloro che *“leggevano”* le carte e anche tra gli occultisti. In poco tempo furono in molti ad utilizzare i tarocchi per predire la sorte ed il futuro.

In questa nuova dimensione d'utilizzo dei tarocchi, si focalizza la figura *“chiave”* di un ex venditore di sementi di Parigi del XVIII sec., si chiamava **Alliette**.

Il commerciante di Parigi decide, allo scopo, di utilizzare il proprio nome al contrario, per renderlo più misterioso ed attraente.... si chiamerà **Etteilla**.

Così, **Etteilla** diventa uno dei primi e più influenti cartomanti professionisti, utilizzando quello che lui stesso definì il mazzo di tarocchi, fedele riproposizione dell' originale che, secondo la sua versione, proveniva dall'antico Egitto.

Si deve pur osservare che sul finire del 700 e gli inizi del XIX secolo, le campagne militari di **Napoleone in Egitto e Medio Oriente**, dove fra l'altro era stata scoperta la *“Stele”* di **Rosetta** che permise a **Jean Francois Champollion** la decifrazione dei geroglifici egiziani, aveva suscitato una generale attrazione verso il misterioso oriente e l'egittologia.



Antoine Court de Gébelin



La tecnica della cartomanzia di **Etteilla** influenzò, significativamente, i cartomanti che si sarebbero succeduti ed il suo mazzo di tarocchi è in uso anche oggi.

Per molti aspetti la cartomanzia è solamente la punta di un iceberg, in quanto i tarocchi attraggono anche l'attenzione degli amanti dell'occulto, che in essi vedono qualcos'altro e di diverso..

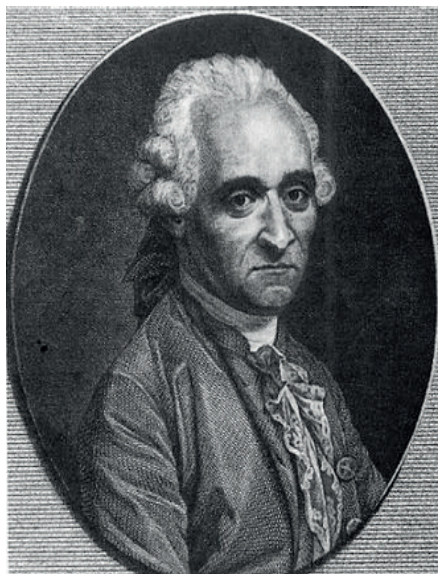
Oggi i tarocchi vengono notoriamente associati all'occulto e alla cartomanzia, ma il loro uso e popolarità iniziano da un semplice gioco di carte; solo successivamente verso la fine del XVIII secolo due studiosi francesi, il massone **Antoine Court de Gébelin** e il **Conte di Melle** provano a leggere i tarocchi e a comprendere il loro simbolismo e la loro storia, in una epoca dominata dal "**Deismo**", Ateismo, Anticlericalismo ecc.

De Gébelin, scrisse un libro nel quale affermava, ad esempio, che le carte dei tarocchi erano il *libro di Thot*, recuperato dalla *biblioteca di Alessandria d'Egitto* in fiamme e poi segretamente custodito, fino al momento in cui apparve sotto forma

di Tarocchi.

L'idea di **de Gébelin** che i tarocchi erano da ritenere come un libro occulto, venne prontamente avallata da altri occultisti francesi, come lo scrittore **Eliphas Levi**.

Levi fra l'altro fu l'evangelizzatore di una teoria secondo la quale i 22 arcani maggiori fossero collegati alle 22 lettere dell'**alfabeto ebraico** e che studiando con attenzione i tarocchi di conseguenza, fosse possibile accedere all'antica saggezza della cabala,



L'enigmatico Eliphas Levi, padre dell'occultismo moderno

Monografie 05- 2022

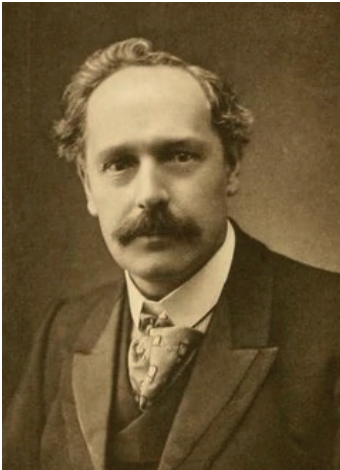
svelandone i segreti.

A ciò, l'opportunità, riconosciuta da molti, che i Tarocchi possano fornire la chiave per comprendere non solo il passato ma anche per predire il futuro. Tale ritenuta finalità li ha resi oltremodo affascinanti.

Dunque, nel corso del XVIII e XIX secolo tale interpretazione dei tarocchi si espande velocemente in tutta Europa, perché in effetti in tutta o quasi l'Europa prevalgono le idee illuministe e classiciste, mentre sull'orizzonte letterario si comincia ad affermare la corrente romantica.

In Inghilterra a partire da quel periodo, occultisti autorevoli iniziano, addirittura, a disegnare i propri mazzi di carte.

E' il caso di **Arthur Edward Waite** che, probabilmente, rappresenta l'occultista più conosciuto del ventesimo secolo.



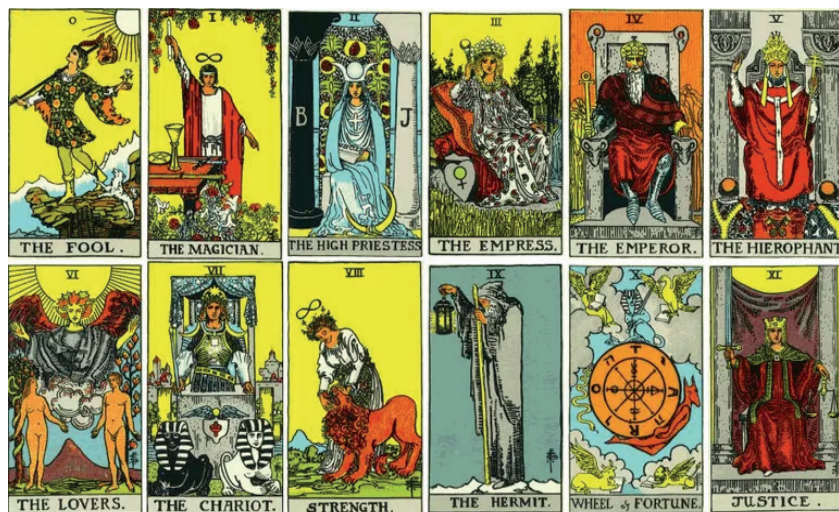
W Arthur Edward Waite

Waite apportò sostanziali innovazioni ai tarocchi, non solo sugli arcani maggiori e sulle figure ma anche su tutte le carte numerate; in tale modo si poteva prendere una carta e riconoscere l'immagine.

La versione del mazzo di tarocchi di **Arthur Edward Waite** diventerà la più importante al mondo e sarà fonte di ispirazione per molti altri.

Alister Crowley un tempo studente di Waite creò, a sua volta, il

Le carte da gioco - Prima parte



suo speciale mazzo di tarocchi; i suoi disegni furono ritenuti innovatori, rivoluzionari e vennero fatti da una persona che aveva padronanza della materia: la pittrice **Lady Frieda Harris**. La **Harris** impiegherà cinque anni per dare vita a dei tarocchi straordinariamente originali.



Edward Alexander Crowley (1875-1947)



Lady Frieda Harris 1877-1962

Monografie 05- 2022



I **Tarocchi di Crowley**, vengono segnalati in quanto alcuni esperti li ritengono piuttosto raccapriccianti e inquietanti. Oggi molti occultisti usano i tarocchi come mezzo per ampliare e incoraggiare lo studio delle proprie





tradizioni spirituali; si usano per una varietà di scopi diversi.

Si ricorre ad essi, prevalentemente, nella pratica della divinazione, ma spesso come aiuto nella meditazione ecc

Varianti del gioco dei tarocchi sono tutt'ora molto popolari in alcune zone d'Europa, ma la trama dei tarocchi a livello mondiale è oggi legata alla loro trasformazione in guida spirituale ad uso di gruppi di occultisti o cartomanti.



La storia delle carte da gioco è, dunque, un viaggio lungo ed avvincente attraverso i secoli, nel corso dei quali sui tavoli di bische clandestine o sui tavoli dei tanti casinò del mondo, stuoli di uomini e donne hanno perduto dignità, patrimoni, famiglia ed in tanti casi anche la vita.

Sul rovescio della medaglia tra tarocchi e carte da gioco correnti , tante persone depresse, frustrate o colpite da qualche dolore interiore, finirono come purtroppo ancora accade, nelle mani fameliche e spregiudicate di una miriade di venditori di fumo, mascalzoni ed imbrogliatori che, trassero lautissimi profitti da questi soggetti “debilitati” che gli autori non esitano a definire “poveracci”... ma questa è una storia a parte.

FINE PARTE I .



Centro Studi Bruttium©



I giocatori di carte 1966-1973-Balthus

- <https://www.agerecontra.it/>
- <https://it.wikipedia.org>
- <https://monstermovieitalia.com>
- <https://www.chiesadimilano.it/>
- Secretes of the playing card - History Channel
- <https://www.tarot-as-tarocchi.com/>

