

Daniele Ferrero – Nicola Vanore

Guida a
l'Oracolo
di Pinocchio

INDICE

1. <i>LE AVVENTURE DI PINOCCHIO</i> IN UN MAZZO DI CARTE	9
Titolo delle 36 Carte	13
Struttura di una Carta.....	14
2. LE DICHIOTTO COPPIE DIALETTICHE	16
3. ELENCO DEI SIGNIFICATI DELLE 36 CARTE.....	24
4. ATTRIBUZIONI PLANETARIE DELLE CARTE	30
5. LA RUOTA DELL' ANNO.....	37
6. ATTRIBUZIONI TEMPORALI E SPAZIALI DELLE CARTE	42
a) Corrispondenze delle Carte nell' Anno	48
b) Corrispondenze delle Carte nel Mese.....	50
c) Corrispondenze delle Carte nel Giorno	53
d) Corrispondenze delle Carte nello Spazio.....	55
7. ATTRIBUZIONI ALFABETICHE DELLE CARTE	59
8. L' INTERPRETAZIONE DELLE CARTE.....	65
9. I GIOCHI DIVINATORI	72
1) Gioco con tre Carte	73
2) Gioco del Sopra e Sotto (6 Carte).....	74
3) Gioco lineare (5 Carte).....	74
4) Primo Gioco a Croce (5 Carte).....	75
5) Secondo Gioco a Croce (5 Carte).....	76

6) Gioco della Croce Diadica (6 Carte)	77
7) Gioco a Croce con Significatore (5 Carte)	78
8) Gioco lineare con Significatore (7 Carte).....	79
9) Gioco a ferro di cavallo (7 Carte).....	81
10) Gioco generale (10 Carte)	82
11) Gioco su una persona specifica (10 Carte)	82
12) Gioco per una scelta (8 Carte)	83
13) Gioco del Riconciliatore (9 Carte).....	84
14) Gioco della Croce Celtica (10 Carte)	86
15) Gioco per la salute.....	88
16) Gioco per stabilire il tempo di un avvenimento (1 Carta).....	91
17) Gioco per stabilire una direzione nello spazio (1 Carta).....	92
18) Gioco Onomantico (3 Carte)	92
10. ESEMPI DI GIOCHI INTERPRETATI	94
APPENDICE	103
Riassunto dei 36 capitoli de <i>Le avventure di Pinocchio</i>	105
Tavola sinottica dei Significati e delle Attribuzioni.....	129
BIBLIOGRAFIA	135

1. LE AVVENTURE DI PINOCCHIO IN UN MAZZO DI CARTE

Il mazzo dell'*Oracolo di Pinocchio* si compone di 36 Carte che rappresentano gli avvenimenti principali di ciascuno dei 36 capitoli della fiaba di Collodi.

L'idea di realizzare questo mazzo è nata alcuni anni fa quando, riscoprendo da adulti il fascino della fiaba più amata della nostra infanzia, ne abbiamo voluto fissare la trama in 36 immagini simboliche, pensate come "tappe" o "stazioni" di un *iter* iniziatico, di un *opus* alchemico che, partendo da IL PEZZO DI LEGNO (Carta 1) come simbolo della materia prima, indistinta, giunge al suo coronamento ne L'OPERA COMPIUTA (Carta 36) con la trasformazione del "burattino" in "ragazzino perbene".

Man mano che i disegni venivano realizzati e ne stabilivamo i vari titoli, emergevano simmetrie, corrispondenze, relazioni insospettite tra un capitolo e un altro che ci hanno permesso di determinare un insieme preciso di significati simbolici per ciascuna immagine. Da qui l'idea di farne un gioco divinatorio, in cui le varie "stazioni" de *Le avventure di Pinocchio* potessero essere ricombinate in innumerevoli percorsi allo scopo di rappresentare le "avventure" possibili della nostra vita. Lo stesso numero 36 dei capitoli ci ha suggerito questo utilizzo della fiaba: oltre a essere di per sé un numero particolarmente significativo, corrisponde anche al numero di Carte di alcuni mazzi di Oracoli tradizionali, come il famoso *Petit Lenormand*, col quale il nostro *Oracolo di Pinocchio* è imparentato.

Come sarà spiegato in dettaglio nei capitoli 2 e 3, i simbolismi di ciascuna Carta sono stati dedotti secondo un metodo *dialettico*: abbiamo infatti riscontrato come, nella fiaba di Collodi, accada spesso che gli avvenimenti o i personaggi di un dato capitolo siano, per certi aspetti, di natura opposta a quelli di un altro, anche molto distante. Per questo abbiamo deciso di disporre le 36 "stazioni" secondo coppie costituite da una Carta di natura *Yang* o attiva e una Carta di natura *Yin* o passiva, in cui i significati divinatori dell'una fossero il contrario di quelli dell'altra, ottenendo in tutto 18 Carte *Yang* e 18 Carte *Yin*. Questi significati sono poi stati riportati in

sintesi nel riquadro sotto l'immagine di ciascuna Carta, allo scopo di agevolarne la memorizzazione.

Lo schema dialettico, una volta completato, ci ha poi suggerito un insieme di attribuzioni e correlazioni particolarmente utili per la divinazione. Innanzitutto, l'attribuzione ai sette pianeti dell'Astrologia classica (spiegata nel capitolo 4), poi un sistema molto articolato di corrispondenze di ciascuna Carta con un dato periodo dell'anno, con un giorno del mese, con un'ora del giorno e con una direzione nello spazio. I capitoli dedicati alla *Ruota dell'Anno* (capitolo 5) e alle *attribuzioni temporali e spaziali delle Carte* (capitolo 6) esporranno in dettaglio il criterio che ci ha guidati; basti dire, per ora, che la chiave è stata sempre il numero simbolico 36.

Si sa che, nella cartomanzia, è sempre piuttosto difficile stabilire l'epoca esatta di un certo avvenimento: le corrispondenze dettagliate che abbiamo riportato su ciascuna Carta permettono di risolvere agevolmente questo problema, così come le attribuzioni spaziali possono rispondere a domande relative alla direzione migliore da seguire o al luogo in cui cercare un dato oggetto.

Infine, in base all'*incipit* dei vari capitoli di Collodi, a ogni Carta è stata attribuita una corrispondenza alfabetica (spiegata nel capitolo 7): in questo modo sarà anche possibile chiedere all'*Oracolo* – con un metodo particolare – di suggerire nomi o parole comunque significative per il consultante (divinazione onomantica).

I capitoli 8 e 9 spiegano dettagliatamente l'utilizzo pratico del mazzo e i vari metodi di divinazione; nel capitolo 10 abbiamo fornito tre esempi completi di giochi interpretati.

Chi non ricordasse in modo specifico le numerose vicende de *Le avventure di Pinocchio* potrà trovare un riassunto analitico dei 36 capitoli della fiaba nell'*Appendice*, anche se un approccio diretto al testo di Collodi è sempre consigliabile per poter apprezzare pienamente il simbolismo delle Carte.

Di fronte al sistema che abbiamo costruito, il lettore potrà legittimamente chiedersi se esso rispecchi o meno i reali propositi che Collodi poteva avere nello scrivere la sua fiaba. I rapporti dialettici tra i capitoli, così come la loro relazione simbolica col ciclo annuale

(*Ruota dell'Anno*), facevano parte del progetto originale dell'autore? Non è questa, secondo noi, la vera questione.

Al di là della presunta appartenenza o meno di Collodi a circoli iniziatici – problema sul quale continuano a mancare dati certi – rimane il fatto che *Le avventure di Pinocchio* sono una fiaba archetipica che, in quanto espressione dell'inconscio collettivo, trascende le intenzioni del suo stesso autore, assumendo un valore universale. È per questo che il racconto si è prestato e si presta tuttora a sempre nuove interpretazioni, di tipo psicanalitico, junghiano, esoterico, teologico, massonico, alchemico, cabalistico, antroposofico, ecc.

Come ci hanno ampiamente dimostrato gli studi di Propp¹, di Neumann², di Campbell³ e di Holbek⁴ – per citare solo gli autori più noti – i racconti mitici, così come le fiabe, quando esprimono una dinamica archetipica, obbediscono a una struttura costante, a un percorso caratterizzato da funzioni sempre identiche a se stesse, al di là dei diversi personaggi e degli specifici avvenimenti. Nelle tappe di questo percorso, simbolo del processo di individuazione che l'uomo è chiamato a compiere nella sua esistenza, si alternano e si oppongono *dialetticamente* – in un avvicinarsi alchemico di *solve et coagula* – congiunzioni e separazioni, momenti di ascesa e momenti di ricaduta, così frequenti nella storia del nostro “burattino”.

Dato che processo psichico e processo fisico, Soggetto e Oggetto, sono essenzialmente paralleli e analoghi, come ci testimonia, tra le altre, la teoria junghiana dell'*unus mundus*, questa struttura caratterizzata dall'alternanza ritmica si rispecchia, a sua volta, nel divenire naturale. Ciò spiega il nostro ricorso alla *Ruota dell'Anno* come modello esplicativo delle *Avventure*: in quanto rappresentazione del ritmo ciclico delle stagioni, delle fasi lunari, dell'alternarsi del giorno e della notte, essa diventa, al contempo, emblema del divenire della Natura e metafora del processo individuativo della Psiche.

¹ Propp V., *Morfologia della Fiaba*, Einaudi editore, Torino 1966.

² Neumann E., *Storia delle origini della coscienza*, Astrolabio, Roma 1978.

³ Campbell J., *L'Eroe dai mille volti*, Ugo Guanda editore, Parma 2000.

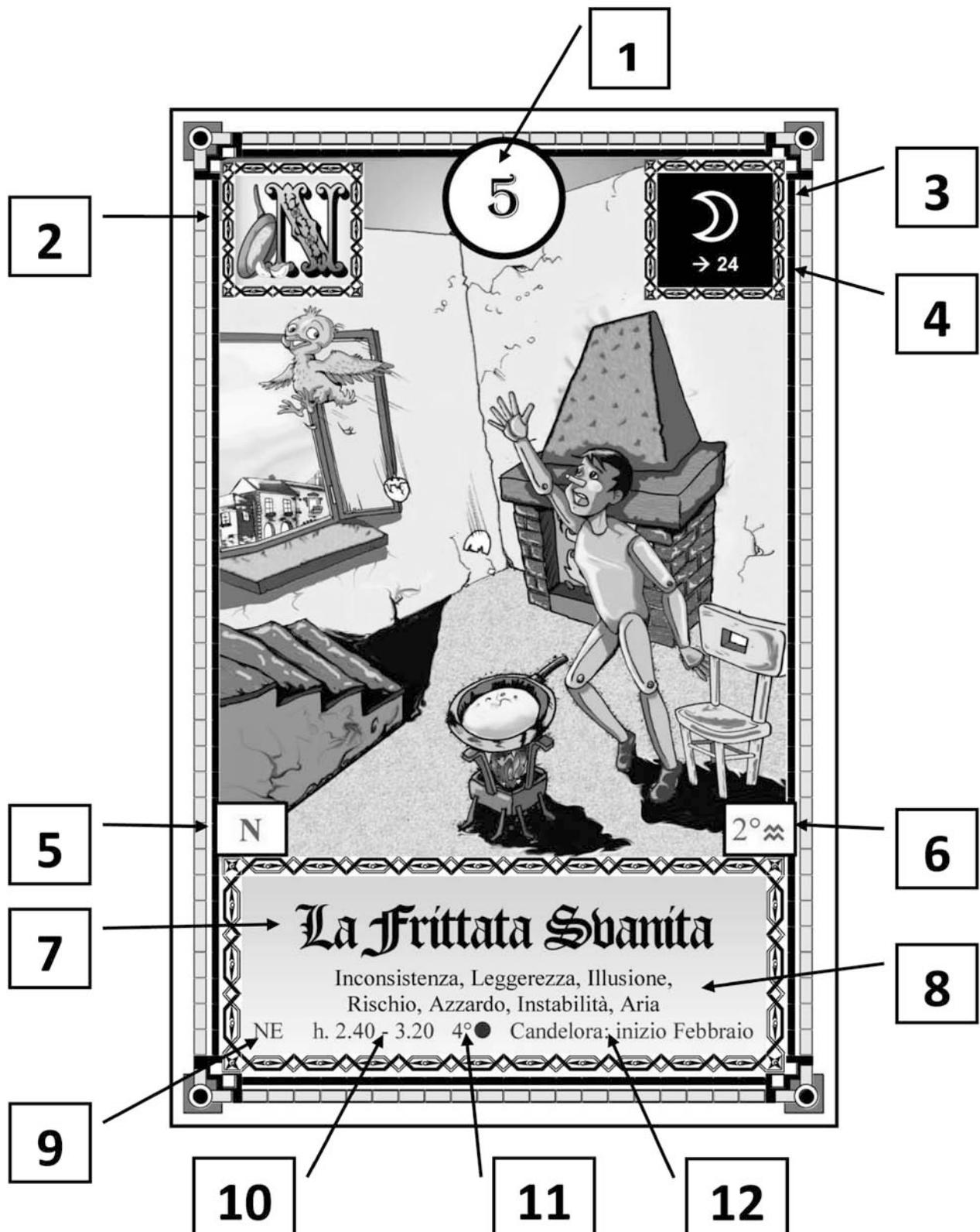
⁴ Holbek B., *Interpretation of Fairy Tales*, Academia Scientiarum Fennica, Helsinki, 1987.

È su queste considerazioni che abbiamo basato la nostra interpretazione della storia di Pinocchio, che ovviamente non ha la pretesa di essere migliore o più fondata delle diverse letture che molti altri, prima di noi, ne hanno fatto, ma semplicemente di proporre un diverso approccio a una fiaba di cui è possibile scoprire sempre nuovi significati.

TITOLO DELLE 36 CARTE

N°	CARTA
1	IL PEZZO DI LEGNO
2	GEPPETTO
3	LA NASCITA
4	IL GRILLO PARLANTE
5	LA FRITTATA SVANITA
6	LA CASCATA
7	LA COLAZIONE
8	L'ABBECDARIO
9	IL TEATRO DEI BURATTINI
10	MANGIAFOCO
11	LA GRAZIA
12	LA VOLPE E IL GATTO
13	L'OSTERIA DEL GAMBERO ROSSO
14	GLI ASSASSINI
15	L'IMPICCAGIONE
16	LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI
17	LA MEDICINA
18	LA SEMINA
19	IL MANCATO RACCOLTO
20	IL SERPENTE
21	LA TAGLIOLA
22	IL CANE
23	L'ABBANDONO
24	L'ISOLA DELLE API INDUSTRIOSE
25	LA FATA
26	I COMPAGNI DI SCUOLA
27	LA FERITA
28	IL PESCATORE VERDE
29	LA LUMACA
30	LUCIGNOLO
31	IL PAESE DEI BALOCCHI
32	IL CIUCHINO
33	IL CIRCO
34	LA LIBERAZIONE
35	IL RITROVAMENTO
36	L'OPERA COMPIUTA

STRUTTURA DI UNA CARTA



Legenda

1. Numero della Carta e del corrispondente capitolo de *Le avventure di Pinocchio*.

2. Capolettera che indica la corrispondenza alfabetica della Carta.

3. Natura *Yang* (bianco) o *Yin* (nero) della Carta e Pianeta in analogia col significato.

4. Numero della Carta in opposizione dialettica.

5. Corrispondenza con una lettera dell'Alfabeto (quella del n. 2), comprese le eventuali lettere straniere (J, K, W, X, Y). Per divinazioni onomantiche.

6. Corrispondenza con un Decano dello Zodiaco.

7. Titolo della Carta e sfondo del colore corrispondente al Pianeta.

8. Sintesi dei significati divinatori.

9. Corrispondenza con una direzione nello spazio (secondo la Rosa dei Venti).

10. Corrispondenza con un periodo di 40 minuti nella giornata.

11. Corrispondenza con un'età della Luna, per determinare il giorno del mese.

12. Corrispondenza con un periodo di 10 giorni dell'anno (in base al Decano zodiacale) e indicazione delle eventuali otto festività della *Ruota dell'Anno*.

2. LE DICHIOTTO COPPIE DIALETTICHE

NATURA YANG / YIN DELLE CARTE

Come abbiamo anticipato, le opposizioni dialettiche riscontrabili tra i 36 capitoli delle *Avventure* ci hanno permesso di determinare i significati simbolici e divinatori delle Carte.

In ciascuna delle 18 opposizioni, una Carta assume il valore *Yang* (*positivo, maschile, attivo*) mentre l'altra assume il valore *Yin* (*negativo, femminile, passivo*). Questi valori sono indicati in ciascuna Carta dal colore bianco (*Yang*) o nero (*Yin*) del riquadro in alto a destra (n. 3 della *legenda*). Ciò non significa automaticamente che tutte le Carte di natura *Yang* abbiano un significato favorevole nella divinazione mentre tutte quelle di natura *Yin* ne abbiano uno sfavorevole. Anche se nella maggioranza dei casi questo si verifica, rimangono alcune coppie dialettiche nelle quali la natura *Yang / Yin* simboleggia unicamente l'opposizione tra valori maschili / dinamici / attivi / estroversi e femminili / statici / ricettivi / introversi (come accade in particolare nelle coppie: 2. GEPETTO *Yang* – 25. LA FATA *Yin* e 6. LA CASCATA *Yang* – 29. LA LUMACA *Yin*).

Sempre nel riquadro in alto a destra di ciascuna Carta, sotto il simbolo del pianeta corrispondente (che analizzeremo in seguito), abbiamo indicato in piccolo, preceduto da una freccia, il numero della Carta dialetticamente opposta (n. 4 della *legenda*).

Si noterà immediatamente che queste opposizioni non seguono una distanza numerica prefissata (come potrebbe essere, ad esempio, la distanza 18): alcuni capitoli che si oppongono dialetticamente, infatti, sono più o meno vicini nella sequenza delle *Avventure* (in un caso addirittura successivi: 18. LA SEMINA – 19. IL MANCATO RACCOLTO), altri sono assai lontani (fino al caso limite: 1. IL PEZZO DI LEGNO – 36. L'OPERA COMPIUTA). Ciò che determina l'opposizione dialettica è quindi unicamente il significato simbolico degli avvenimenti narrati nel capitolo, come risulterà dall'analisi che segue.

Descriviamo in sintesi le 18 coppie dialettiche, partendo da quelle che risultano immediatamente più evidenti e che ci hanno

inizialmente guidato nella elaborazione della struttura. Per chiarezza, in ogni coppia le Carte saranno sempre disposte secondo l'ordine *Yang / Yin* (indicato rispettivamente da + e -) anche quando questo ordine procede in senso contrario rispetto alla numerazione dei capitoli e quindi delle Carte. Questa analisi ci permetterà già di fissare, in modo semplice e intuitivo, tutti i principali significati simbolici e divinatori del mazzo⁵.

2. GEPETTO (+) / 25. LA FATA (-)

Geppetto compare nel capitolo 2; la Fata dai capelli turchini, nel suo aspetto di donna adulta e di madre, compare per la prima volta nel capitolo 25 (precedentemente era solo una bambina, la “sorellina” di Pinocchio). L'opposizione tra le due Carte è evidente, ed è quella tra il *principio maschile / paterno* (Carta 2) e il *principio femminile / materno* (Carta 25). Le due Carte possono quindi rappresentare anche un qualsiasi soggetto maschile (*il Consultante, un Uomo*) e un qualsiasi soggetto femminile (*la Consultante, una Donna*).

36. L'OPERA COMPIUTA (+) / 1. IL PEZZO DI LEGNO (-)

È l'evidente opposizione tra il capitolo conclusivo delle *Avventure* in cui Pinocchio diventa finalmente un bambino, simbolo di *meta raggiunta, conseguimento, perfezione, successo* (Carta 36) e il capitolo iniziale, nel quale il Pezzo di Legno, capitato per caso nella bottega di Mastro Ciliegia, simboleggia la *materia grezza* o “materia prima” dell'Opera, *l'inizio indistinto, il caos iniziale, l'avvio, l'origine* remota e indeterminata delle cose (Carta 1).

3. LA NASCITA (+) / 15. L'IMPICCAGIONE (-)

Nel capitolo 3 Geppetto fabbrica Pinocchio intagliando il pezzo di legno: è la nascita simbolica del burattino, che si oppone alla sua morte simbolica nel capitolo 15, quando gli Assassini lo impiccano a un ramo della Quercia Grande. È la dialettica tra i concetti di

⁵ Per seguire meglio le nostre spiegazioni, consigliamo al lettore di tenere presente il riassunto dei 36 capitoli della fiaba riportato nell'*Appendice*.

nascita, creazione, progetto, produzione, possibilità aperte, anche figli e prole (Carta 3) e i concetti di morte, fine, necessità, destino ineluttabile (Carta 15).

34. LA LIBERAZIONE (+) / 32. IL CIUCHINO (-)

È immediata l'opposizione tra il capitolo 34, in cui Pinocchio è liberato dalla sua pelle d'asino grazie ai pesci, tornando a essere un burattino, e il capitolo 32, nel quale lui e Lucignolo si trasformano appunto in asini dopo la lunga permanenza nel Paese dei Balocchi. Mentre il primo è simbolo di *trasformazione evolutiva, miglioramento, elevazione, crescita, procedere* verso il meglio (Carta 34), il secondo, al contrario, indica una *trasformazione involutiva, degradazione, fallimento, decadenza, blocco, dispiacere* (Carta 32).

4. IL GRILLO PARLANTE (+) / 12. LA VOLPE E IL GATTO (-)

Nel capitolo 4 Pinocchio incontra per la prima volta il Grillo Parlante nella casa di Geppetto; nel capitolo 12 si imbatte nella Volpe e nel Gatto. Sono personaggi chiaramente contrapposti: il primo simboleggia la *saggezza, il giusto consiglio, le parole veritiere, la possibilità di scelta* per il bene (Carta 4), i secondi simboleggiano l'*inganno, il falso consiglio, l'astuzia, le parole false, l'errore* (Carta 12).

8. L'ABBECEDARIO (+) / 31. IL PAESE DEI BALOCCHI (-)

Nel capitolo 8 Pinocchio riceve da Geppetto l'Abbecedario, formulando il proposito di andare a scuola e impegnarsi nello studio. Il Paese dei Balocchi, in cui Pinocchio e Lucignolo giungono nel capitolo 31, è l'anti-scuola per eccellenza, il luogo del piacere e del disimpegno. Avremo quindi i concetti di *studio, sapere, scienza, ambito mentale, anche libro, scritto* e, per estensione, tutto ciò che è *segreto* (Carta 8), contrapposti ai concetti di *svago, divertimento, piacere, arte, ambito emotivo* e, per estensione, tutto ciò che è *palese* (Carta 31).

3. ELENCO DEI SIGNIFICATI DELLE 36 CARTE

L'esame delle 18 coppie dialettiche ci ha permesso di ricavare i significati fondamentali di tutte le Carte del mazzo.

Li riassumiamo nella successiva Tavola, ampliandoli in certi casi con alcune coppie di concetti contrapposti che non rientrano direttamente nelle opposizioni dialettiche elencate precedentemente, nel senso che il secondo concetto di ogni coppia appartiene a una Carta diversa da quella che, normalmente, si opporrebbe dialetticamente alla prima⁶.

Si tratta delle coppie seguenti:

Passato – Futuro

Il *passato* è chiaramente simboleggiato dalla Carta 29. LA LUMACA, collegandosi ai significati di *tradizione, antichità*. Il *futuro* è un concetto più pertinente alla Carta 34. LA LIBERAZIONE (piuttosto che alla Carta opposta 6. LA CASCATA), per analogia coi concetti di *trasformazione evolutiva, procedere*.

Fortuna – Sfortuna

La *fortuna* va attribuita alla Carta 35. IL RITROVAMENTO, per analogia coi concetti di *scoperta, ritrovare*. La *sfortuna* invece è in relazione con la Carta 19. IL MANCATO RACCOLTO (e non con la Carta opposta 23. L'ABBANDONO), collegandosi ai concetti di *furto e perdita*.

Maturità – Infantile

La Carta 4. IL GRILLO PARLANTE è anche simbolo di *maturità*. Il concetto di *infantile* è chiaramente in analogia con la Carta 31. IL PAESE DEI BALOCCHI (e non ha invece relazione con la Carta opposta 12. LA VOLPE E IL GATTO).

Si faccia inoltre attenzione che il concetto di *infantile* non va confuso col concetto di *innocenza*, attribuito invece alla Carta 16. LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI.

⁶ La cosa, ovviamente, vale anche all'inverso: il primo concetto di ogni coppia è attribuito a una Carta diversa da quella che si oppone dialetticamente alla seconda: non siamo stati a evidenziarlo nell'elenco che segue per evitare di creare confusione.

Tavola dei Significati delle Carte
disposte secondo coppie dialettiche
(in corsivo sono evidenziati i quattro elementi:
Fuoco, Acqua, Terra, Aria)

CARTE YANG (Attive – Maschili – Positive)		CARTE YIN (Passive – Femminili – Negative)	
N°	TITOLO Significato	N°	TITOLO Significato
2	GEPPETTO Il Consultante, il Padre, Principio Maschile, un Uomo	25	LA FATA La Consultante, la Madre, Principio Femminile, una Donna
36	L'OPERA COMPIUTA Meta raggiunta, Conseguimento, Perfezione, Successo	1	IL PEZZO DI LEGNO Inizio indistinto, Caos, Origine, Materia grezza, Avvio
3	LA NASCITA Nascita, Creazione Progetto, Produzione, Possibilità, Figli	15	L'IMPICCAGIONE Morte, Fine, Necessità, Destino, Sacro
34	LA LIBERAZIONE Trasformazione evolutiva, Miglioramento, Elevazione, Crescita, Procedere, il Futuro	32	IL CIUCHINO Trasformazione involutiva, Degradazione, Fallimento, Decadenza, Blocco, Dispiacere
4	IL GRILLO PARLANTE Saggezza, Giusto consiglio, Parole veritiere, Scelta, Libero arbitrio, Maturità	12	LA VOLPE E IL GATTO Inganno, Falso consiglio, Astuzia, Parole false, Errore
8	L'ABBECCEDARIO Studio, Sapere, Scienza, Mentale, Teorico, Libro, Scritto, Segreto, Discrezione	31	IL PAESE DEI BALOCCHI Svago, Divertimento, Spensieratezza, Piacere, Arte, Emotivo, Palese, Profano, Infantile
26	I COMPAGNI DI SCUOLA Amici, Vita sociale, Gruppo, Unire	14	GLI ASSASSINI Nemici, Lite, Contesa, Dividere

4. ATTRIBUZIONI PLANETARIE DELLE CARTE

Ogni Carta è stata attribuita a uno dei sette pianeti dell'Astrologia classica (Sole, Luna, Mercurio, Venere, Marte, Giove, Saturno). Il simbolo del pianeta è indicato nel riquadro in alto a destra dell'immagine principale (n. 3 della *legenda*) mentre il colore corrispondente al pianeta compare come sfondo sia nel rettangolo inferiore della Carta (n. 7 della *legenda*), sia nel riquadro del Capolettera in alto a sinistra (n. 2 della *legenda*).

Questa è la corrispondenza classica tra colori e pianeti:

PIANETA		COLORE
Sole	☉	Giallo (Oro)
Luna	☾	Bianco (Argento)
Mercurio	☿	Arancio
Venere	♀	Verde
Marte	♂	Rosso
Giove	♃	Azzurro
Saturno	♄	Violetto (Nero)

Il criterio che ci ha guidato nell'attribuzione planetaria è stato principalmente quello di rispettare le coppie dialettiche delle Carte che abbiamo spiegato. Anche nella simbologia attribuita ai sette pianeti tradizionali è infatti possibile rintracciare delle coppie di significati opposti, ovvero:

- La coppia Sole-Luna, che rappresenta l'opposizione tra *attività e passività, conscio e inconscio, spirito e materia, luce e oscurità, ecc.*
- La coppia Marte-Venere, che rappresenta l'opposizione tra *aggressività e affettività, forza virile e dolcezza femminile, repulsione e attrazione, ecc.*
- La coppia Giove-Saturno, che rappresenta l'opposizione tra *espansione e contrazione, acquisizione e rinuncia, idealismo ottimistico e realismo pessimistico, ecc.*

Rimane Mercurio, che non rientra in nessuna di queste opposizioni, in quanto considerato tradizionalmente un pianeta “convertibile”, ovvero di natura “mista”, simbolo dell’*intelligenza*, della *comunicazione*, dello *scambio rapido* e della *mescolanza* tra opposti.

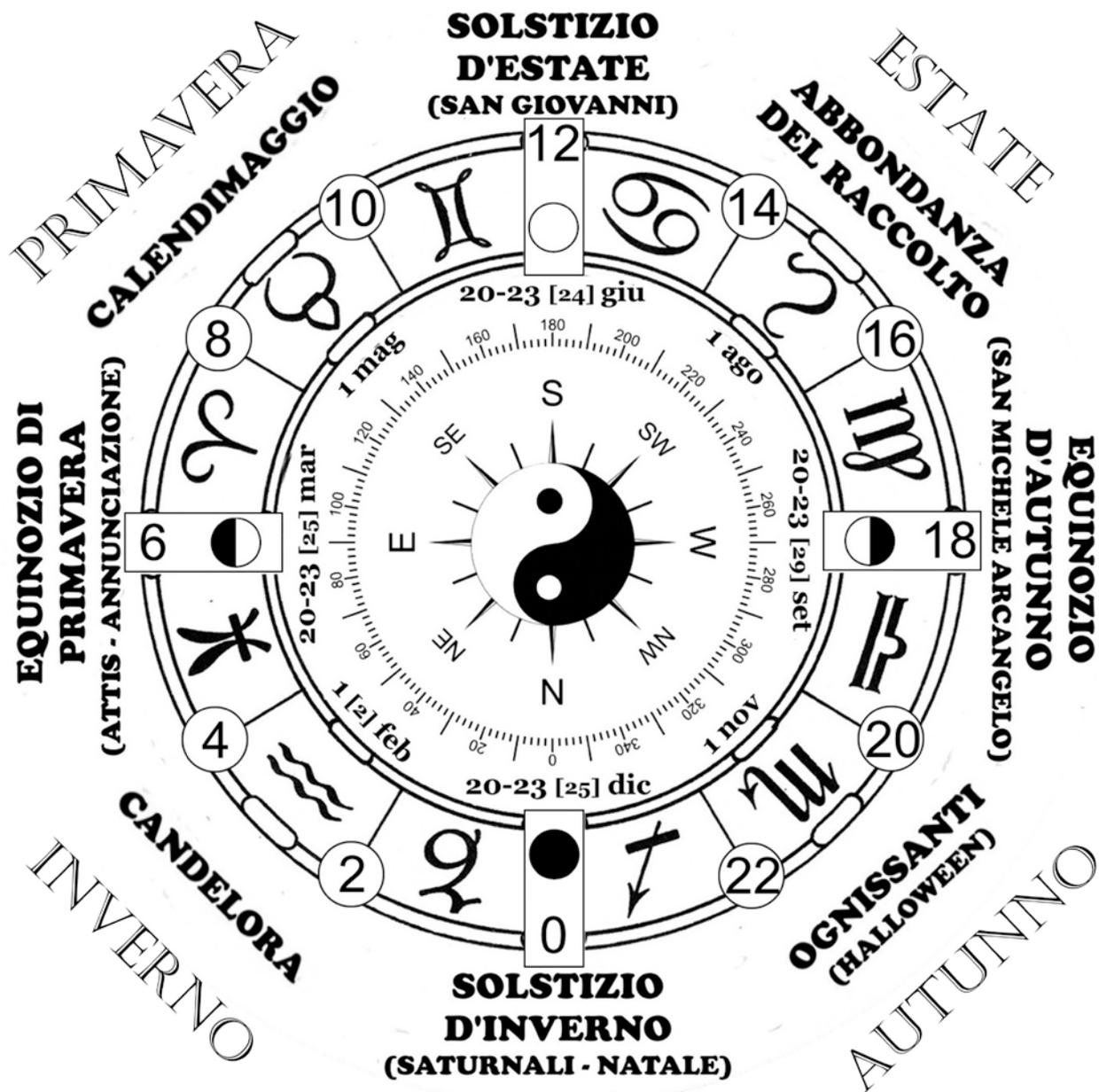
La tradizione astrologica considera inoltre Giove e Venere come *planeti benefici* mentre Saturno e Marte sono considerati *planeti malefici*. Sole e Luna non rientrano in questa classificazione rigida anche se, tendenzialmente, si tende a considerare il Sole più in analogia coi planeti benefici e la Luna con quelli malefici. Mercurio mantiene una natura assolutamente *neutra*, che può diventare benefica o malefica a seconda dei planeti coi quali entra in relazione (cioè in “aspetto”, secondo il lessico astrologico).

Lo schema seguente riassume i concetti esposti:

	<p>SOLE L'ATTIVITÀ vita, volontà, spirito, coscienza, luce</p> 	<p>LUNA LA RICETTIVITÀ sensibilità, materia, inconscio, oscurità</p> 	
Benefici	<p>GIOVE L'ESPANSIONE acquisizione, fusione morbida, idealismo, ottimismo</p> 	<p>SATURNO LA CONTRAZIONE rinuncia, distinzione rigida, realismo, pessimismo</p> 	Malefici
	<p>VENERE L'AFFETTIVITÀ dolcezza, attrazione, armonia e bellezza</p> 	<p>MARTE L'AGGRESSIVITÀ forza, repulsione, ostilità e rudezza</p> 	
 MERCURIO L'INTELLIGENZA – comunicazione, scambio, rapidità			

5. LA RUOTA DELL'ANNO

Per stabilire le corrispondenze delle Carte con un dato periodo di tempo (nell'anno, nel mese, nel giorno) e con una direzione nello spazio, ci siamo basati sulla figura seguente, in cui è rappresentata la tradizionale *Ruota dell'Anno*:

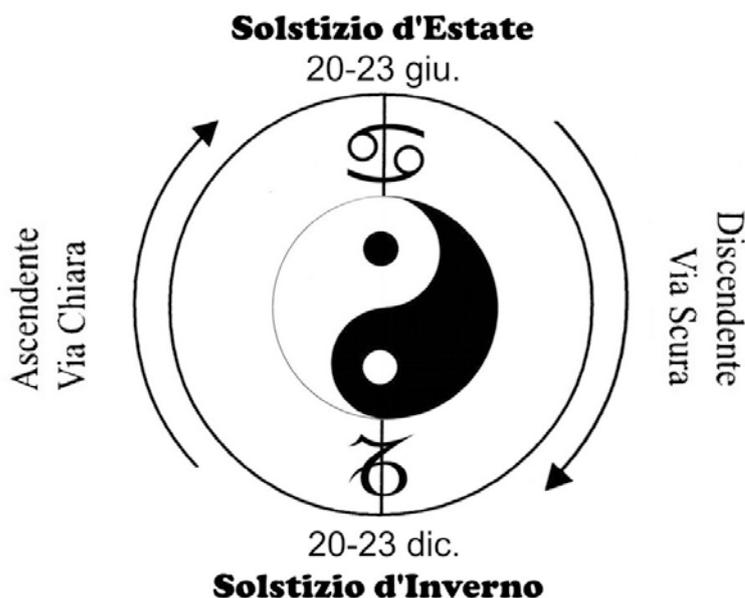


Descriviamo ora la sua struttura; in seguito vedremo come collocare sulla Ruota le 36 Carte.

La Ruota va letta in senso orario. Al centro abbiamo il simbolo cinese del *Tai Chi*, che mostra le due metà o emicicli fondamentali

in cui si suddivide l'anno in base alla linea verticale dei solstizi: l'emiciclo *Yang* (bianco) e l'emiciclo *Yin* (nero).

A partire dal Solstizio d'Inverno (inizio del segno del Capricorno, domicilio di Saturno), raggiunto il culmine dell'oscurità, le giornate ricominciano infatti ad allungarsi, nasce il principio *Yang* (punto bianco all'interno del massimo nero): è la *via ascendente* della luce. La durata del dì aumenta

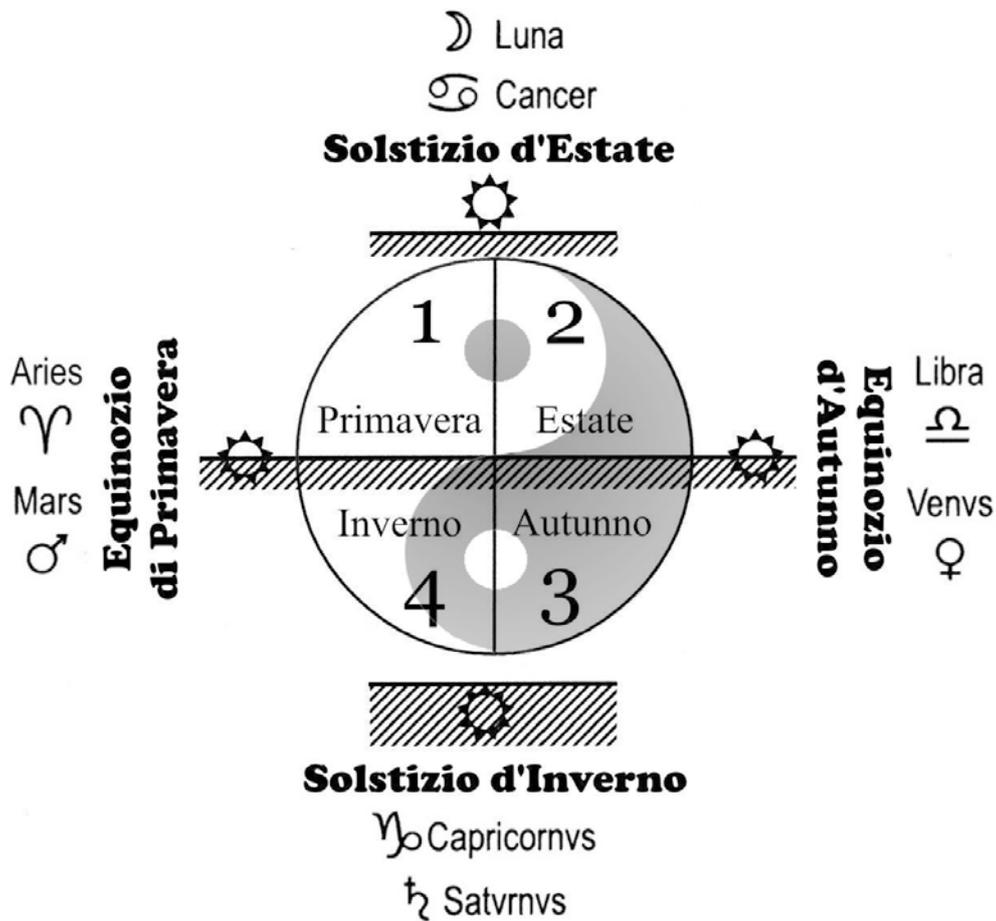


progressivamente rispetto alla notte fino a raggiungere il culmine col Solstizio d'Estate (inizio del segno del Cancro, domicilio della Luna); qui nasce il principio *Yin* (punto nero all'interno del massimo bianco) che segna il progressivo aumento della durata della notte rispetto al dì: è la *via discendente* della luce. La diminuzione del dì prosegue fino a diventare massima nel Solstizio d'Inverno e il ciclo ricomincia.

Nel punto medio dei due emicicli abbiamo la linea orizzontale degli equinozi: l'Equinozio di Primavera (inizio del segno dell'Ariete, domicilio di Marte) a metà dell'emiciclo ascendente e l'Equinozio d'Autunno (inizio del segno della Bilancia, domicilio di Venere) a metà dell'emiciclo discendente; sono i punti in cui la durata del dì e della notte si equivalgono.

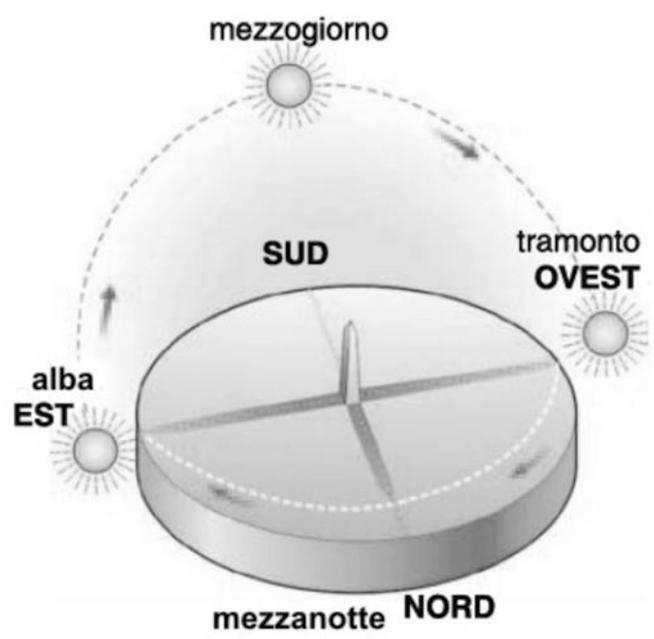
Anche la linea degli equinozi divide idealmente il cerchio in due emicicli: 1) l'emiciclo *superiore* o *luminoso* (dall'Equinozio di Primavera all'Equinozio d'Autunno), in cui la durata del dì è maggiore di quella della notte; 2) l'emiciclo *inferiore* o *oscuro* (dall'Equinozio d'Autunno all'Equinozio di Primavera), in cui la durata della notte è maggiore di quella del dì.

La croce formata dalle due linee determina la divisione del cerchio nei quattro settori corrispondenti alle quattro stagioni.



All'esterno del simbolo del *Tai Chi*, nella *Ruota dell'Anno*, abbiamo la bussola o Rosa dei Venti con le sue gradazioni, che ci dà immediatamente le corrispondenze tra i momenti del tempo che abbiamo determinato e i punti cardinali nello spazio (si noti che la bussola ha il Sud in alto, cioè è in posizione capovolta rispetto alle comuni raffigurazioni).

Il Solstizio d'Inverno corrisponde al Nord, luogo del freddo e dell'assenza di luce; il Solstizio d'Estate corrisponde al Sud, luogo del caldo e della culminazione del sole a mezzogiorno. Analogamente, all'Est, luogo del sorgere del sole, corrisponderà l'Equinozio di Primavera e all'Ovest, luogo del tramonto del sole, corrisponderà l'Equinozio d'Autunno.



6. ATTRIBUZIONI TEMPORALI E SPAZIALI DELLE CARTE

Fin dall'inizio delle nostre ricerche sul simbolismo de *Le avventure di Pinocchio* il numero 36 dei capitoli della fiaba ci è apparso altamente significativo. 36 è infatti il numero dei Decani dello Zodiaco, cioè delle porzioni di 10 gradi (equivalenti a 10 giorni circa) in cui è diviso tradizionalmente ciascun segno zodiacale (12 x 3 = 36).

L'idea di una corrispondenza con i Decani dello Zodiaco non è nuova nella cartomanzia: anche nei sistemi della Golden Dawn e di Crowley, infatti, le carte numerali degli Arcani Minori dei Tarocchi (dal 2 al 10, escludendo gli Assi e le carte di corte) sono messe in relazione con i Decani zodiacali (dei segni di Fuoco per il seme di Bastoni, dei segni d'Acqua per il seme di Coppe, dei segni d'Aria per il seme di Spade e dei segni di Terra per il seme di Denari). Nel nostro caso, la corrispondenza è immediata e diretta, dato che abbiamo appunto 36 Carte e non 78, come nei Tarocchi.

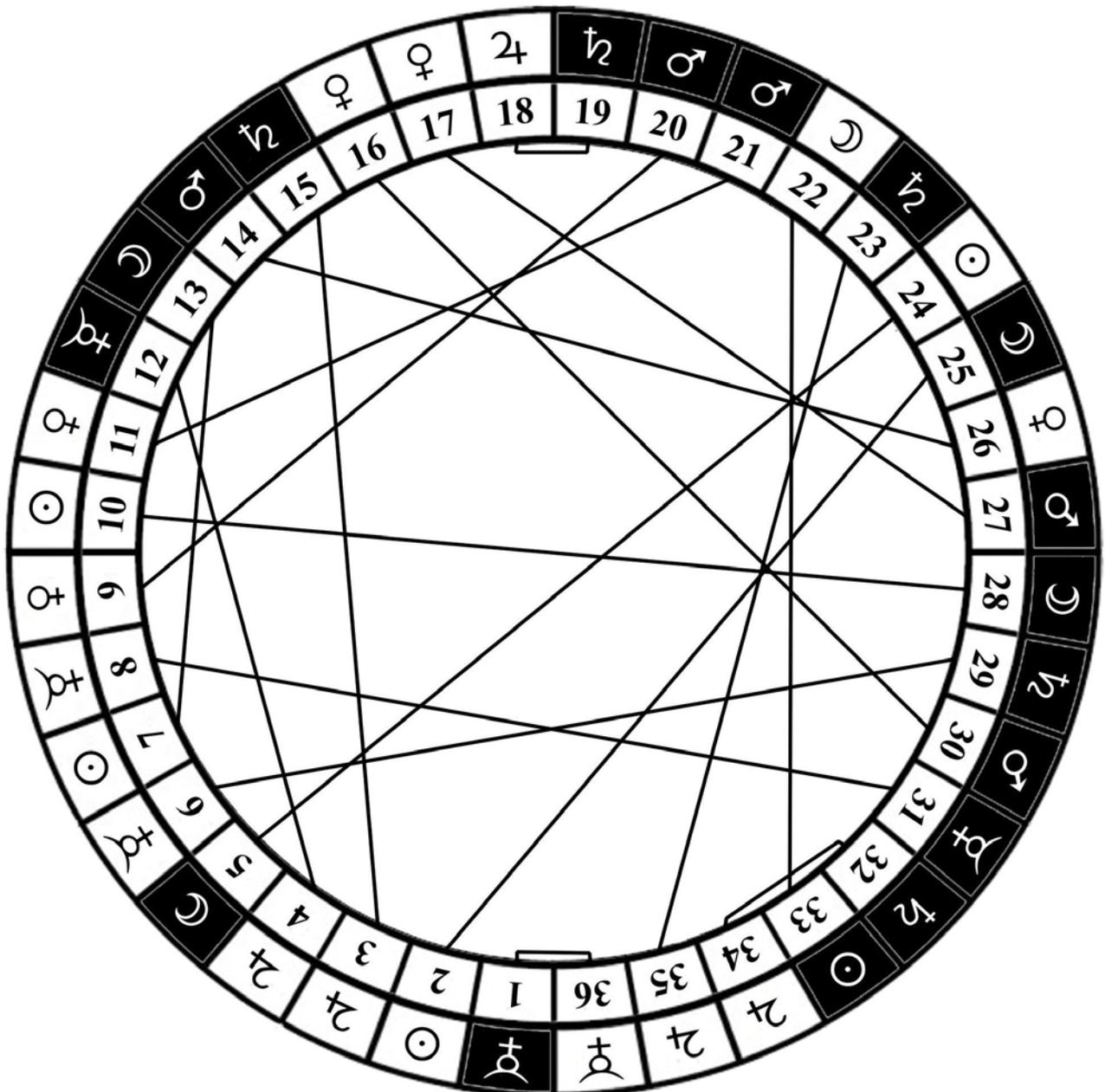
Possiamo quindi immaginare l'intera fiaba di Collodi come un percorso simbolico che si svolge idealmente nell'arco di un anno⁸, facendo corrispondere ogni capitolo delle *Avventure* – dunque ogni Carta del nostro *Oracolo* – con 10 gradi del cerchio zodiacale, **seguendo semplicemente l'ordine dei segni.**

Il problema è da quale momento dell'anno e da quale segno zodiacale cominciare il conteggio. Inizialmente avevamo seguito l'idea più semplice, ovvero di partire dal primo Decano dell'Ariete (Equinozio di Primavera) ponendolo in corrispondenza con la Carta 1. IL PEZZO DI LEGNO. Il percorso si concluderebbe così col terzo Decano dei Pesci, collegato alla Carta 36. L'OPERA COMPIUTA.

Questa ipotesi, tuttavia, è in evidente contraddizione con l'ambientazione stagionale di molte situazioni narrate nella fiaba.

⁸ Nel racconto, Collodi non ci dà quasi mai precise indicazioni di tempo ma è chiaro che le vicende narrate dalla fiaba si sviluppano su un periodo che comprende in realtà più anni. Ciò non invalida la nostra proposta di ricondurre le *Avventure* a un solo ciclo annuale perché è chiaro che stiamo qui ragionando a livello di tempo simbolico e non di tempo narrativo.

unisce i capitoli 1 e 36, in corrispondenza del Solstizio d’Inverno, e la linea che unisce i capitoli 18 e 19, in corrispondenza del Solstizio d’Estate. È un ribaltamento speculare che pone in evidenza l’asse verticale o asse dei solstizi nel ciclo annuale: i capitoli 1 e 36 come inizio e fine del percorso nel principio dell’Inverno si riflettono dialetticamente nei capitoli 18 e 19 come semina e raccolto (mancato) nel principio dell’Estate.



La seconda simmetria riguarda invece l’asse degli equinozi, segnato esplicitamente dall’unica linea che rappresenti un effettivo diametro del cerchio: è la linea che unisce i capitoli 10 e 28. La

Carta 10. MANGIAFOCO, come simbolo solare del fuoco, del caldo-secco e del giorno, è in perfetta analogia con l'Equinozio di Primavera (inizio dell'Ariete) mentre la Carta 28. IL PESCATORE VERDE, come simbolo lunare dell'acqua, del freddo-umido e della notte, si relaziona chiaramente con l'Equinozio d'Autunno (inizio della Bilancia).

Osserviamo ancora che è proprio a partire da questo capitolo 28 che inizia la “discesa agli inferi” di Pinocchio, del tutto analoga alla decadenza dell'Autunno, discesa che culminerà, nel Paese dei Balocchi, con la sua degradazione asinina nel segno dello Scorpione. A essa seguirà la “resurrezione” dei capitoli 34, 35 e 36 nel segno del Sagittario (simbolo di redenzione, come mostra la sua freccia diretta verso l'alto) che condurrà al compimento dell'Opera con l'approssimarsi del *Natale*.

Tenendo ora ben presente il grande schema circolare delle corrispondenze, ricaviamo da esso in dettaglio tutte le altre attribuzioni temporali e spaziali delle Carte.

a) Corrispondenze delle Carte nell'Anno

La tabella seguente elenca le corrispondenze annuali delle 36 Carte che abbiamo spiegato.

Ogni Carta è messa in relazione con un Decano zodiacale (riportato, nelle Carte del mazzo, nel piccolo riquadro in basso a destra dell'immagine, n. 6 della *legenda*) e con un periodo approssimativo di 10 giorni di ciascun mese (riportato a destra nell'ultima riga del rettangolo inferiore, n. 12 della *legenda*).

Dato che i 360 gradi del cerchio zodiacale sono distribuiti uniformemente sui 365 (o 366) giorni dell'anno, ciascun Decano può comprendere anche 11 giorni invece di 10. Per questo, abbiamo utilizzato l'espressione generica:

- *inizio mese*, per indicare i primi 10 giorni circa;
- *metà mese*, per indicare approssimativamente i giorni dall'11 al 20;

- *fine mese*, per indicare gli ultimi giorni, all'incirca dal 21 in poi.

Le righe in grigio evidenziano i Decani che corrispondono a una delle otto festività tradizionali della *Ruota dell'Anno*.

N°	CARTA	DECANO	DECADI DELL'ANNO
1	IL PEZZO DI LEGNO	1°♄	<i>Solstizio Inverno:</i> fine Dicembre
2	GEPPELTO	2°♄	inizio Gennaio
3	LA NASCITA	3°♄	metà Gennaio
4	IL GRILLO PARLANTE	1°♁	fine Gennaio
5	LA FRITTATA SVANITA	2°♁	<i>Candelora:</i> inizio Febbraio
6	LA CASCATA	3°♁	metà Febbraio
7	LA COLAZIONE	1°♃	fine Febbraio
8	L'ABBECCEDARIO	2°♃	inizio Marzo
9	IL TEATRO DEI BURATTINI	3°♃	metà Marzo
10	MANGIAFOCO	1°♂	<i>Equinozio Primavera:</i> fine Marzo
11	LA GRAZIA	2°♂	inizio Aprile
12	LA VOLPE E IL GATTO	3°♂	metà Aprile
13	L'OSTERIA DEL GAMBERO ROSSO	1°♆	fine Aprile
14	GLI ASSASSINI	2°♆	<i>Calendimaggio:</i> inizio Maggio
15	L'IMPICCAGIONE	3°♆	metà Maggio
16	LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI	1°♄	fine Maggio
17	LA MEDICINA	2°♄	inizio Giugno
18	LA SEMINA	3°♄	metà Giugno
19	IL MANCATO RACCOLTO	1°♁	<i>Solstizio Estate:</i> fine Giugno
20	IL SERPENTE	2°♁	inizio Luglio
21	LA TAGLIOLA	3°♁	metà Luglio
22	IL CANE	1°♃	fine Luglio
23	L'ABBANDONO	2°♃	<i>Abbondanza Raccolto:</i> inizio Agosto

N°	CARTA	GIORNO DEL MESE LUNARE	SIMBOLI
1	IL PEZZO DI LEGNO	da Novilunio	● →
2	GEPPETTO	1° giorno NL	1° ●
3	LA NASCITA	2° giorno NL	2° ●
4	IL GRILLO PARLANTE	3° giorno NL	3° ●
5	LA FRITTATA SVANITA	4° giorno NL	4° ●
6	LA CASCATA	5° giorno NL	5° ●
7	LA COLAZIONE	6° giorno NL	6° ●
8	L'ABBECCEDARIO	7° giorno NL	7° ●
9	IL TEATRO DEI BURATTINI	fino a Primo Quarto	→ ◐
10	MANGIAFOCO	da Primo Quarto	◐ →
11	LA GRAZIA	1° giorno PQ	1° ◑
12	LA VOLPE E IL GATTO	2° giorno PQ	2° ◑
13	L'OSTERIA DEL GAMBERO ROSSO	3° giorno PQ	3° ◑
14	GLI ASSASSINI	4° giorno PQ	4° ◑
15	L'IMPICCAGIONE	5° giorno PQ	5° ◑
16	LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI	6° giorno PQ	6° ◑
17	LA MEDICINA	7° giorno PQ	7° ◑
18	LA SEMINA	fino a Plenilunio	→ ○
19	IL MANCATO RACCOLTO	da Plenilunio	○ →
20	IL SERPENTE	1° giorno PL	1° ○
21	LA TAGLIOLA	2° giorno PL	2° ○
22	IL CANE	3° giorno PL	3° ○
23	L'ABBANDONO	4° giorno PL	4° ○
24	L'ISOLA DELLE API INDUSTRIOSE	5° giorno PL	5° ○
25	LA FATA	6° giorno PL	6° ○
26	I COMPAGNI DI SCUOLA	7° giorno PL	7° ○
27	LA FERITA	fino a Ultimo Quarto	→ ◒
28	IL PESCATORE VERDE	da Ultimo Quarto	◒ →
29	LA LUMACA	1° giorno UQ	1° ◓
30	LUCIGNOLO	2° giorno UQ	2° ◓
31	IL PAESE DEI BALOCCHI	3° giorno UQ	3° ◓

N°	CARTA	DIREZIONE	VENTO
1	IL PEZZO DI LEGNO	da N	SETTENTRIONE Tramontana
2	GEPPELTO	N v.E	<i>Ipaquilone</i>
3	LA NASCITA	NNE	Aquilone, Borea
4	IL GRILLO PARLANTE	NE v.N	<i>Mesaquilone</i>
5	LA FRITTATA SVANITA	NE	BORRAPELIOTE Grecale
6	LA CASCATA	NE v.E	<i>Ipocecia</i>
7	LA COLAZIONE	ENE	Cecia
8	L'ABBECDARIO	E v.N	<i>Mesocecia</i>
9	IL TEATRO DEI BURATTINI	fino a E	SUBSOLANO Euro, Apeliote
10	MANGIAFOCO	da E	SUBSOLANO Euro, Apeliote
11	LA GRAZIA	E v.S	<i>Ipoeuro</i>
12	LA VOLPE E IL GATTO	ESE	Volturmo
13	L'OSTERIA DEL GAMBERO ROSSO	SE v.E	<i>Meseuro</i>
14	GLI ASSASSINI	SE	NOTAPELIOTE Sirocco
15	L'IMPICCAGIONE	SE v.S	<i>Ipo fenicio</i>
16	LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI	SSE	Fenicio
17	LA MEDICINA	S v.E	<i>Mesofenicio</i>
18	LA SEMINA	fino a S	AUSTRO Noto
19	IL MANCATO RACCOLTO	da S	AUSTRO Noto
20	IL SERPENTE	S v.W	<i>Mesolibanoto</i>
21	LA TAGLIOLA	SSW	Libanoto, Austroafrico
22	IL CANE	SW v.S	<i>Ipolibanoto</i>
23	L'ABBANDONO	SW	NOTOLIBICO Libeccio
24	L'ISOLA DELLE API INDUSTRIOSE	SW v.W	<i>Mesafrico</i>
25	LA FATA	WSW	Africo, Libico
26	I COMPAGNI DI SCUOLA	W v.S	<i>Ipafrico</i>
27	LA FERITA	fino a W	FAVONIO Zefiro

7. ATTRIBUZIONI ALFABETICHE DELLE CARTE

Ogni Carta riporta nel riquadro in alto a sinistra dell'immagine principale la lettera che le è attribuita nella forma di un Capolettera, con lo sfondo del colore corrispondente al pianeta e un piccolo disegno inerente agli avvenimenti del capitolo (n. 2 della *legenda*). Per maggior chiarezza, la stessa lettera, eventualmente integrata dalle cinque consonanti straniere **J**, **K**, **W**, **X**, **Y**, compare nel piccolo riquadro in fondo all'immagine (n. 5 della *legenda*). Queste lettere possono essere usate nelle divinazioni onomantiche (cfr. gioco n. 18 del capitolo 9).

Il criterio fondamentale che abbiamo seguito per stabilire questa attribuzione alfabetica è stato quello di assegnare a ogni Carta la **lettera iniziale** con la quale comincia ciascun capitolo della fiaba di Collodi¹⁰. Tuttavia, in un buon numero di casi, la lettera realmente attribuita coincide con la lettera iniziale del capitolo, in altri no. Il motivo di questa discrepanza è illustrato nella successiva tavola che sintetizza il ragionamento che abbiamo seguito per l'attribuzione delle lettere.

Se ci fossimo unicamente attenuti alla regola di attribuire a ciascuna Carta la lettera iniziale del capitolo non avremmo potuto coprire l'intero alfabeto di 26 lettere (o di 21, se consideriamo il solo alfabeto italiano). Dalla seconda colonna della tavola risulta infatti che ben 13 lettere dell'alfabeto non compaiono mai come lettera iniziale mentre altre, come la I, compaiono in modo eccessivo.

Inoltre, dovendo distribuire 26 lettere su un totale di 36 Carte, è necessario che alcune lettere compaiano più volte. Queste lettere saranno ovviamente quelle che hanno una maggior frequenza nella lingua italiana. Ciò spiega la terza colonna della tavola, che indica la frequenza approssimativa che le lettere devono avere su un totale di 36 occorrenze.

Tra le cinque vocali (righe evidenziate in grigio), la **A**, la **E**, la **I** e la **O** hanno la frequenza massima di 3, cioè dovranno essere

¹⁰ L'*incipit* di ciascun capitolo è riportato nel riassunto della fiaba che si trova in *Appendice*.

LETTERA	come INIZIALE DEL CAPITOLO	FREQUENZA RICHIESTA	ATTRIBUZIONE DEFINITIVA con motivazioni
A	15 - 17 - 23	3	15 - 17 - 23
B		1	8 (“... Ab becedario...” nel titolo)
C	1 - 13 - 18 - 30	2	1 - 13
D	14 - 28 - 34	1	14
E	22 - 32	3	22 - 32 - 29 (“ M entre il P escatore...”)
F	20 - 31	1	31
G	27	1	27
H		1	35 (“Pinoc ch io appena ch e...”)
I	2 - 5 - 7 - 8 - 11 - 12 - 16 - 19 - 25 - 26	3	2 - 7 - 26
J		½	[2 (suono simile alla I e a “... G eppetto...” nel titolo)]
K		½	[13 (“ C ammina, c ammina, c ammina...” tre volte C dura)]
L	3	2	3 - 12 (“... L a V olpe e il G atto...” nel titolo)
M	29 - 36	1	36
N		2	5 (“ I ntanto...”) 16 (“ I n quel m entre...”)
O		3	18 (“ C ome potete immaginare...”) 30 (“ C om’è naturale...”) 34 (“ D opo cinquanta minuti...”) [unici capitoli con O al 2° posto]
P	6 - 21 - 24 - 35	1	24
Q	10	1	10

8. L'INTERPRETAZIONE DELLE CARTE

Prima di proporre un insieme di giochi divinatori adatti al nostro *Oracolo* vediamo alcune regole generali che devono guidarci nell'interpretazione.

1) Innanzitutto, deve essere chiaro che, in una divinazione, i significati simbolici delle Carte vanno sempre tenuti ben distinti dalle varie attribuzioni temporali, spaziali e alfabetiche che abbiamo spiegato. Se un gioco divinatorio è fatto con la precisa intenzione di conoscere il tempo di un avvenimento, la direzione in cui muoverci o cercare un dato oggetto, oppure per suggerire un certo nome tramite la combinazione delle lettere (divinazione onomantica) allora saranno considerate **solo queste specifiche attribuzioni** delle Carte ma non il loro significato simbolico (sintetizzato dalle parole-chiave). Viceversa per tutti gli altri giochi.

Sarebbe infatti assurdo che un dato avvenimento o una data situazione suggeriti dalle Carte, come ad esempio l'arrivo di una notizia o di una lettera indicato dalla Carta 6. LA CASCATA, andasse sempre collocato nel tempo di metà Febbraio o come proveniente da una località a *NE v.E*, perché così appare scritto sotto l'immagine. Altrettanto illogico sarebbe, ad esempio, collegare un'indicazione temporale di metà Aprile o del 2° giorno del Primo Quarto con i significati di "inganno" o "errore" perché suggeriti dal simbolismo della relativa Carta 12. LA VOLPE E IL GATTO. Il piano simbolico e il piano delle attribuzioni non devono quindi essere mai abbinati nello stesso gioco.

2) Per interpretare adeguatamente il simbolismo divinatorio di una data Carta è opportuno non basarsi solo sulle parole-chiave (che hanno una funzione soprattutto mnemonica) ma ampliare questi significati, tenendo in debito conto i vari elementi rappresentati nell'immagine e la corrispondenza planetaria indicata nel riquadro in alto a destra (n. 3 della *legenda*). Se necessario, si potrà poi ulteriormente approfondire il significato della Carta considerando più in dettaglio gli avvenimenti principali del relativo capitolo della fiaba

5. LA FRITTATA SVANITA + 26. I COMPAGNI DI SCUOLA =
Rischio condiviso; Atmosfera (aria) amichevole; Illusione di gruppo.

Al contrario:

26. I COMPAGNI DI SCUOLA + 5. LA FRITTATA SVANITA =
Amici rischiosi; Amicizie illusorie; Gruppo instabile; Vita sociale frivola.

34. LA LIBERAZIONE + 28. IL PESCATORE VERDE =
Elevazione oscura (con mezzi illeciti); Aumento degli istinti; Crescita delle chiacchiere; Procedere nell'oscurità.

Al contrario:

28. IL PESCATORE VERDE + 34. LA LIBERAZIONE =
Irrazionalità che permette una trasformazione evolutiva; Inferiorità da cui ci si eleva; Tempo freddo (o umido) in miglioramento.

24. L'ISOLA DELLE API INDUSTRIOSE + 16. LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI =

Terra amata (patria); Guadagno virtuoso o innocente (onesto); Energia affettiva; Commercio amato.

Al contrario:

16. LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI + 24. L'ISOLA DELLE API INDUSTRIOSE =

Amore concreto o pragmatico; Affetto vantaggioso; Innocenza solida.

8. L'ABBECEDARIO + 33. IL CIRCO =
Scienza complicata; Sapere grande (o superbo); Segreto ufficiale; Scritto sofisticato.

Al contrario:

33. IL CIRCO + 8. L'ABBECEDARIO =
Spreco di energie mentali; Apparenza di sapere; Complicazione segreta.

30. LUCIGNOLO + 29. LA LUMACA =
Colpa antica; Tentazione o traviamiento nel passato; Sessualità lenta (oppure: orgasmo ritardato).

9. I GIOCHI DIVINATORI

La procedura generale per la divinazione col nostro *Oracolo* è la seguente¹¹:

1) Dopo aver chiarito al consultante che la divinazione cartomantica si estende al massimo per un anno nel futuro¹², gli si chiede di formulare chiaramente ad alta voce la domanda o di esporre il problema sul quale desidera un responso.

2) Il cartomante decide, in base al problema esposto, quale schema di gioco adottare (lo schema va sempre stabilito con chiarezza **prima** di cominciare a mescolare le Carte).

3) Il consultante, concentrandosi sulla domanda posta, mescola le Carte in mano, senza capovolgerle¹³, per quanto tempo desidera.

4) Il cartomante prende il mazzo mescolato e lo mescola ancora sette volte (in onore dei sette pianeti).

5) Passa quindi il mazzo al consultante che lo taglia con la mano sinistra (o con la destra, se è mancino).

6) Il cartomante dispone ora le Carte nello schema di gioco seguendo sempre questo metodo: scarta le prime due Carte del mazzo e dispone la terza Carta nella posizione 1, poi scarta le successive due Carte e dispone la terza nella posizione 2, e così via. Le Carte scartate vengono rimesse nel mazzo.

7) Se il gioco prevede una Carta di Sintesi (indicata sugli schemi dal simbolo **S**), una volta disposte tutte le Carte nelle posizioni numerate, si apre il mazzo restante a ventaglio sul tavolo (ovviamente con le Carte a faccia in giù) e si chiede al consultante di scegliere la Carta di Sintesi, sempre con la mano sinistra (o con la destra, se è mancino).

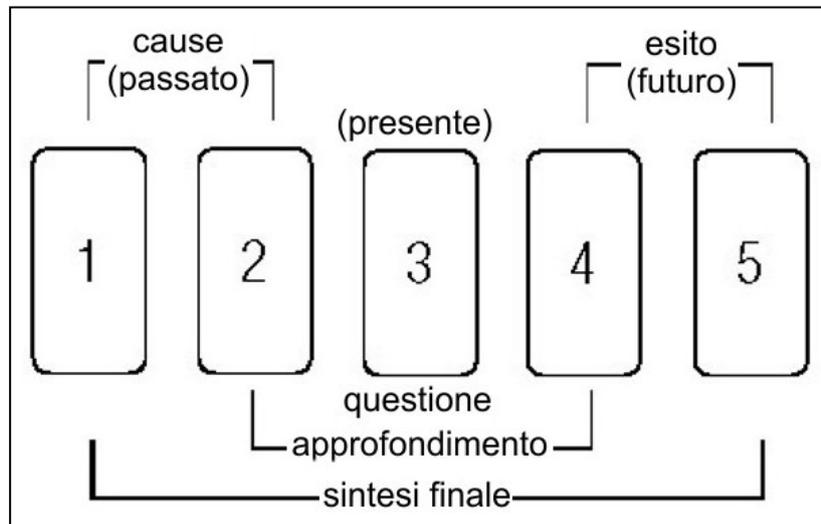
¹¹ Questo è il metodo che consigliamo: naturalmente può essere variato nei suoi dettagli a seconda delle abitudini del cartomante.

¹² Non sono quindi possibili predizioni su un tempo più ampio o di tipo generale sulla vita.

¹³ A differenza delle Carte dei Tarocchi, quelle dell'*Oracolo di Pinocchio* non ammettono un significato rovesciato perché il significato contrario di una Carta è già espresso dalla Carta dialetticamente opposta; le Carte quindi non vanno mai capovolte.

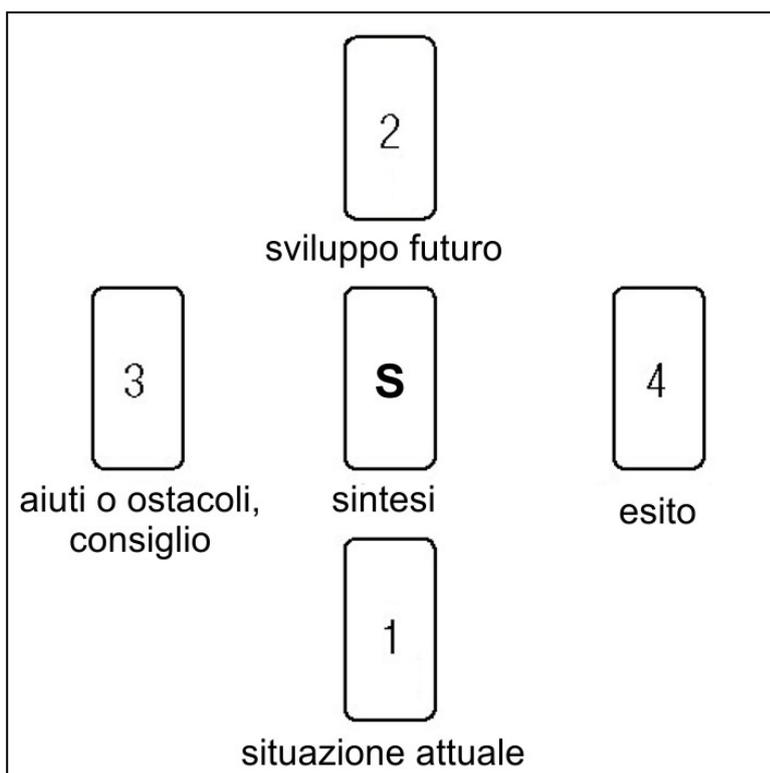
rappresenta sia la questione posta che la situazione attuale del consultante (il presente).

Si abbinano poi le Carte 1 + 2, che ci danno informazioni sulle cause passate che hanno condotto alla situazione attuale, e le Carte 4 + 5, che ci illustrano l'esito nel futuro.



Per approfondire i vari aspetti della questione, si abbinano quindi le Carte 2 + 4 e la sintesi finale del gioco sarà data dall'abbinamento delle Carte 1 + 5.

4) Primo Gioco a Croce (5 Carte)



È un gioco semplice ed efficace, tra i più utilizzati per avere una risposta diretta.

Dopo aver collocato le prime quattro Carte secondo lo schema, si chiede al consultante di estrarre una Carta di Sintesi dal mazzo disposto a ventaglio (cfr. punto 7 della procedura) che andrà posizionata al centro della croce.

Le Carte rappresentano:

1° = la situazione attuale e il problema posto dal consultante;

2° = gli immediati sviluppi della situazione nel futuro;

3° = ciò che può favorire o ostacolare la questione posta e quindi anche un consiglio su come affrontarla;

4° = l'esito finale.

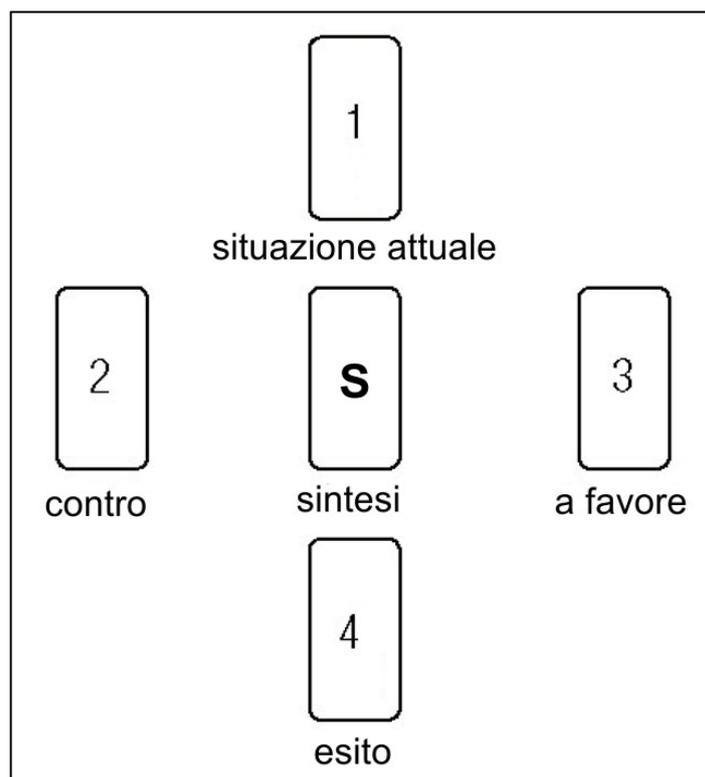
La Sintesi riassume il tutto e, se si accorda con la 4° Carta, rappresenta anche una conferma di quanto indicato dall'esito. In caso di discordanza, la Sintesi prevale sempre sull'esito (4° Carta) e indica che la vera soluzione del problema sarà differente da quanto si verificherà nel futuro.

Per approfondire, si può poi procedere all'abbinamento della Carta centrale di Sintesi (considerata come *soggetto*) con ciascuna delle quattro Carte della croce (considerate come *attributo*).

5) Secondo Gioco a Croce (5 Carte)

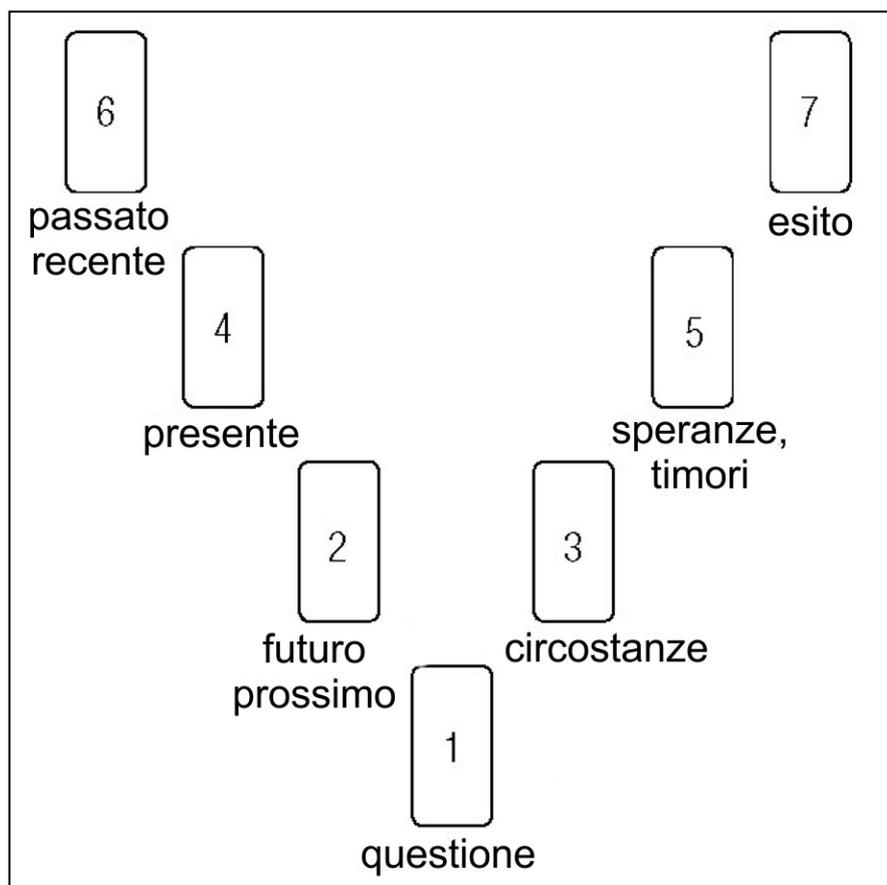
Questo gioco è una variante del precedente, da preferire quando si vogliono specificare meglio i fattori che favoriscono e ostacolano la questione posta.

Prima si dispongono le quattro Carte della croce, poi si chiede al consultante di estrarre la Carta centrale di Sintesi.



9) *Gioco a ferro di cavallo (7 Carte)*

È un gioco che permette di esaminare diversi aspetti del problema; non prevede abbinamenti né l'uso del Significatore.



Dopo aver disposto le Carte nello schema, si interpretano per prime le Carte del lato sinistro della figura, nell'ordine:

6° = il passato recente, le cause della situazione attuale;

4° = il presente, lo stato attuale del consultante;

2° = come si evolverà la situazione nel futuro prossimo.

Si passa quindi alle Carte del lato destro dello schema, nell'ordine:

3° = come l'ambiente e le circostanze collaterali influenzano la questione;

5° = le speranze e i timori del consultante in merito al problema;

7° = l'esito finale.

A questo punto si ritorna sulla Carta 1, che rappresenta il punto più importante della questione e la sintesi finale del gioco.

1	2	chi è
3	4	che cosa penso di me
5	6	che cosa pensa che io pensi di lui/lei
7	8	che cosa vuole fare
9	10	che cosa accadrà

Le Carte 1 + 2 ci dicono chi è la persona in questione, qual è il suo carattere, quali sono le sue attitudini, ecc.

Le Carte 3 + 4 esprimono l'opinione che quella persona ha del consultante, in che modo lo vede.

Le Carte 5 + 6 mostrano l'aspetto opposto, ovvero quale opinione quella persona crede che il consultante abbia di lui o di lei.

Le Carte 7 + 8 ci danno informazioni sulle reali intenzioni dell'altro, che cosa ha in mente di fare.

Le Carte 9 + 10 indicano che cosa accadrà con quella persona nell'immediato futuro o che cosa la persona farà realmente.

12) Gioco per una scelta (8 Carte)

Spesso il consultante è indeciso nello scegliere tra due alternative (in ambito professionale, affettivo, ecc.): questo gioco permette di conoscere vantaggi e svantaggi dell'una e dell'altra scelta.

Dopo aver seguito la solita procedura fino al punto 5), prima di estrarre le Carte, è necessario dividere il mazzo in due parti uguali, di 18 Carte ciascuna (conviene fare il conteggio delle Carte partendo dal fondo del mazzo tenuto nella mano sinistra, così da evitare di invertirne l'ordine). Si chiede quindi al consultante quale mazzetto rappresenterà per lui la scelta A e quale rappresenterà la scelta B. Dopodiché si estraggono quattro Carte da ciascuno dei due mazzetti nel solito modo, disponendole nello schema.

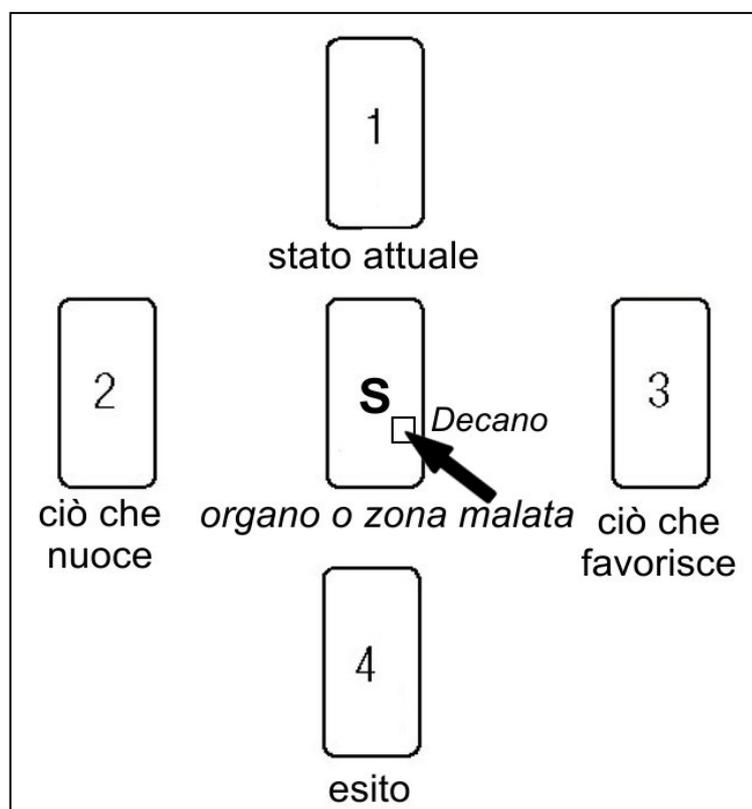
8° = i fattori esterni, tutto ciò che ruota attorno al consultante, il suo ambiente;

9° = le emozioni intime del consultante, le sue speranze e le sue paure più nascoste;

10° = il risultato finale, il responso definitivo.

15) Gioco per la salute

È un gioco specifico per stabilire se sussiste un qualche problema di salute e qual è l'organo o la zona del corpo da tenere maggiormente sotto controllo.



Col metodo solito si dispongono le prime quattro Carte nella croce, poi si chiede al consultante di estrarre una 5° Carta dal mazzo coperto e disposto a ventaglio, che andrà messa al centro del gioco. Le Carte indicano:

1° = lo stato attuale di salute del consultante;

2° = i fattori nocivi per la salute del consultante;

3° = i fattori positivi per la salute o che favori-

scono l'eventuale guarigione;

4° = il risultato delle tre Carte precedenti, gli sviluppi futuri, l'esito del problema.

Diversamente dalle altre, la 5° Carta **non va interpretata nel suo significato simbolico**: si osserva unicamente il **Decano zodiacale** che le è attribuito, riportato nel piccolo riquadro in basso a destra dell'immagine (n. 6 della *legenda*). È questa indicazione che ci permetterà di determinare, in linea generale, la zona del corpo o l'organo tendenzialmente più debole o che può essere interessato dalla malattia.

16) Gioco per stabilire il tempo di un avvenimento (1 Carta)

Solitamente questo gioco si fa dopo una divinazione che, esaminando la questione posta, ha indicato un dato avvenimento nel futuro; il consultante vuole sapere quando l'avvenimento si realizzerà.

Bisogna prima stabilire chiaramente l'arco temporale per il quale si desidera la predizione, che può essere, a seconda dei casi: a) entro un anno, b) entro un mese o – in casi più rari – c) entro un giorno (oppure in un'ora di un determinato giorno prestabilito dal consultante).

Si mescolano le Carte secondo la procedura solita fino al punto 5) poi si dispongono sul tavolo coperte a ventaglio e si chiede al consultante di sceglierne una (con la mano sinistra, o con la destra se è mancino).

La Carta scelta **non va interpretata nel suo significato simbolico** ma va considerata unicamente la sua **attribuzione temporale** pertinente con quanto stabilito all'inizio. Nell'ultima riga del rettangolo inferiore della Carta leggeremo quindi:

- o l'indicazione della decade dell'anno (a destra, n. 12 della *legenda*)¹⁷,
- o del giorno lunare per il mese (al centro, n. 11 della *legenda*),
- o dell'ora del giorno (verso sinistra, n. 10 della *legenda*).

Se stavamo cercando un giorno del mese, il giorno lunare indicato dalla Carta va convertito in una data del calendario secondo il metodo indicato nel paragrafo b) del capitolo 6 (*Corrispondenze delle carte nel Mese*); le altre corrispondenze sono invece immediate.

È ovvio che le date ottenute vanno sempre riferire al futuro: se, ad esempio, otteniamo l'indicazione “inizio Novembre” (Carta 32. IL CIUCHINO) e il giorno in cui abbiamo fatto la divinazione è il 15 Novembre, la Carta si sta riferendo alla prima decade di Novembre

¹⁷ La decade dell'anno è indicata anche dal Decano zodiacale che compare nel piccolo riquadro in fondo a destra dell'immagine (n. 6 della *legenda*).

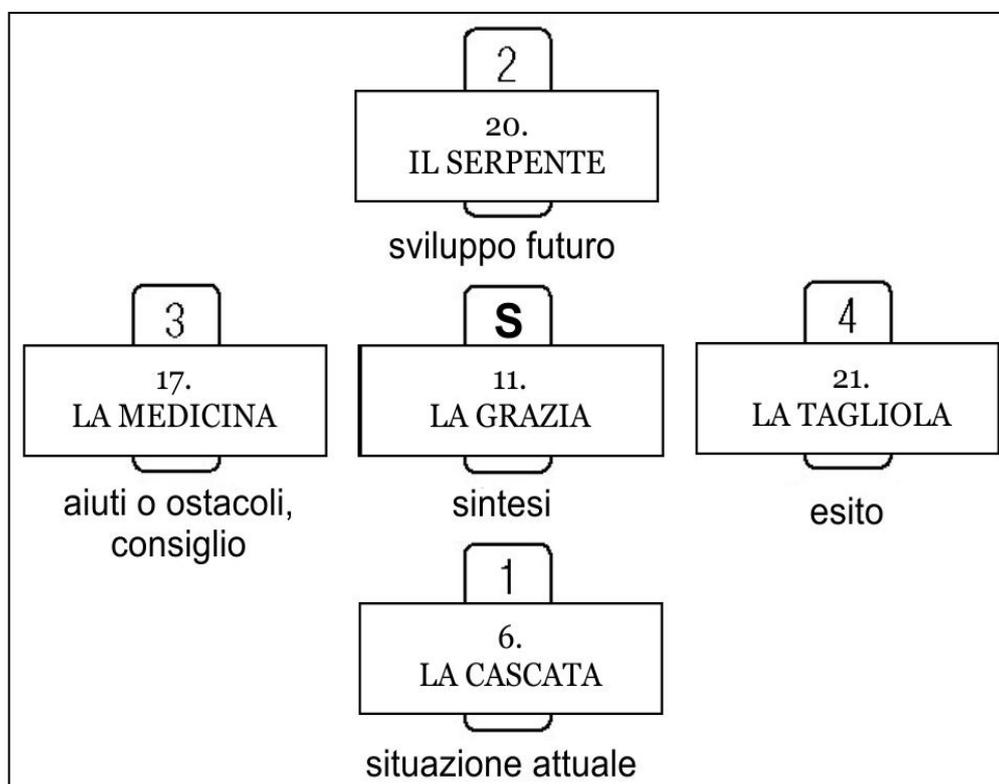
10. ESEMPI DI GIOCHI INTERPRETATI

I tre casi che presentiamo come esempi di interpretazione sono tratti da consultazioni reali. Abbiamo scelto tre giochi differenti, che potranno servire a chiarire meglio il metodo di lettura delle Carte.

Caso 1

Una donna di 31 anni ci chiede una divinazione sul suo attuale lavoro, senza specificare altro.

Scegliamo di procedere col *Primo Gioco a Croce* (gioco n. 4), che è sempre il più efficace per una divinazione rapida. Otteniamo le seguenti Carte:



La Carta 6. LA CASCATA (posizione 1) indica che la situazione lavorativa attuale è contraddistinta da notevole rapidità, fretta, spostamenti brevi. È probabile che la consultante lavori in un settore che ha a che fare con le comunicazioni (telefonate, lettere) e che il ritmo lavorativo sia piuttosto frenetico. La consultante conferma la nostra interpretazione (lavora in un *call center*).

Gli immediati sviluppi nel futuro sono indicati dalla Carta 20. IL SERPENTE (posizione 2), che indica una progressiva disaffezione nei

RIASSUNTO DEI 36 CAPITOLI DE *LE AVVENTURE DI PINOCCHIO – STORIA DI UN BURATTINO*

Di ogni capitolo del libro di Collodi indichiamo:

- il titolo da noi assegnato alla relativa Carta dell'*Oracolo*,
- il titolo originale di Collodi,
- le prime parole con le quali inizia il capitolo¹⁹,
- gli avvenimenti principali.

1. IL PEZZO DI LEGNO

CAP. I

COME ANDÒ CHE MAESTRO CILIEGIA, FALEGNAME, TROVÒ UN PEZZO
DI LEGNO CHE PIANGEVA E RIDEVA COME UN BAMBINO.

Incipit: *C'era una volta... – Un re! – diranno subito i miei piccoli lettori...*

Riass. C'era una volta non un re ma un semplice pezzo di legno, del genere di “quelli destinati al fuoco”, che a un certo punto capita nella bottega del falegname maestr'Antonio, detto Mastro Ciliegia per via del naso sempre rosso, il quale lo vuole trasformare a colpi d'accetta in una gamba di tavolino. Ma ecco che dal legno giunge una vocina; Mastro Ciliegia si guarda attorno sbalordito ma non trova nessuno. Pensando di aver immaginato la voce, colpisce il legno che però si lamenta dal dolore; si prende allora una pausa, poi, afferrata una pialla, inizia a usarla sul legno che si lamenta per il solletico: Mastro Ciliegia sviene, sconvolto dal gran spavento.

¹⁹ I testi sono tratti da: Collodi C., *Le avventure di Pinocchio – Storia di un burattino*, edizione critica a cura di O. Castellani Pollidori, Fondazione Nazionale Carlo Collodi, Pescia 1983.

2. GEPPETTO

CAP. II

MAESTRO CILIEGIA REGALA IL PEZZO DI LEGNO AL SUO AMICO
GEPPETTO, IL QUALE LO PRENDE PER FABBRICARSI
UN BURATTINO MARAVIGLIOSO, CHE SAPPIA BALLARE,
TIRAR DI SCHERMA E FARE I SALTI MORTALI.

Incipit: *In quel punto fu bussato alla porta...*

Riass. Arriva un altro falegname, Mastro Geppetto, un arzillo vecchietto con la parrucca bionda (e per questo detto “Polendina”); ha avuto l’idea di creare un Burattino capace di muoversi, con il quale girare il mondo e guadagnare qualcosa con i suoi spettacoli. La vocina gli dice allora “bravo Polendina” e così Geppetto, permaloso, si azzuffa con Mastro Ciliegia: i due si strappano le parrucche. Fatta la pace, Geppetto chiede all’amico un pezzo di legno per farci il burattino. Mastro Ciliegia ne approfitta per liberarsi del legno parlante e lo porge all’amico ma il pezzo di legno dispettoso gli salta giù di mano e colpisce Geppetto sullo stinco: ne nasce di nuovo una zuffa che si conclude con la riappacificazione.

3. LA NASCITA

CAP. III

GEPPETTO, TORNATO A CASA, COMINCIA SUBITO A FABBRICARSI
IL BURATTINO E GLI METTE IL NOME DI PINOCCHIO.
PRIME MONELLERIE DEL BURATTINO

Incipit: *La casa di Geppetto era una stanzina terrena...*

Riass. Geppetto torna nella sua casa, che è poverissima: in dispensa non c’è nulla, il fuoco nel camino è dipinto e il mobilio rovinato; il falegname vuole dare al Burattino il nome di Pinocchio, ossia il nome di una famiglia di poveri come lui (“Pinocchi”) che chiedono l’elemosina. Appena Geppetto disegna gli occhi al Burattino, questi cominciano a guardarlo con estrema attenzione e

TAVOLA SINOTTICA DEI SIGNIFICATI E DELLE ATTRIBUZIONI DELLE CARTE

N°	CARTA	+ -	☉ ☽	SIGNIFICATI	PIANETA	DECANO	NELL' ANNO	NEL MESE	NEL GIORNO	NELLO SPAZIO	LETTERA
1	IL PEZZO DI LEGNO	36	♋	Inizio indistinto, Caos, Origine, Materia grezza, Avvio	♋	1°♋	Solst. Inverno: fine Dicembre	da NL	0.00 – 0.40	da N	C
2	GEPPELLO	25	♌	Il Consultante, il Padre, Principio Maschile, un Uomo	♌	2°♋	inizio Gennaio	1°NL	0.40 – 1.20	N v.E	I J
3	LA NASCITA	15	♍	Nascita, Creazione Progetto, Produzione, Possibilità, Figli	♍	3°♋	metà Gennaio	2°NL	1.20 – 2.00	NNE	L
4	IL GRILLO PARLANTE	12	♎	Saggezza, Giusto consiglio, Parole veritiere, Scelta, Libero arbitrio, Maturità	♎	1°♎	fine Gennaio	3°NL	2.00 – 2.40	NE v.N	U
5	LA FRITTATA SVANITA	24	♏	Inconsistenza, Leggerezza, Illusione, Rischio, Azzardo, Instabilità, <i>Aria</i>	♏	2°♎	Candelora: inizio Febbraio	4°NL	2.40 – 3.20	NE	N
6	LA CASCATA	29	♐	Velocità, Accadimento improvviso, Fretta, Novità, Notizia, Lettera, Spostamenti brevi	♐	3°♎	metà Febbraio	5°NL	3.20 – 4.00	NE v.E	R

- Sibaldi I., *Pinocchio e la Qabbalah* (Libretto + DVD), Anima edizioni, Milano 2013.
- Tommasi R., *Pinocchio. Analisi di un burattino*, Sansoni editore, Firenze 1992.
- Widmann C., *Pinocchio siamo noi. Saggio di psicologia del narcisismo*, Edizioni Scientifiche Ma.Gi., Roma 2015.



Daniele Ferrero – Nicola Vanore
www.labirintoermetico.com