

Prefazione

La Grecia classica e la psicologia si sono incontrate spesso, basti pensare a Freud e al complesso d'Edipo, al riferimento alle divinità come modelli archetipici in Jung che, nel suo libro *Tipi psicologici*, ripercorrendo il cammino di personalità notevoli, impegnate nella definizione del rapporto fra l'interiorità e il mondo, ricorda l'opposizione, proposta da Nietzsche, tra l'Apollineo e il Dionisiaco.

In particolare hanno ispirato il nostro lavoro due pubblicazioni di grande successo negli anni '80, *Goddesses in everywoman* e *Gods in everyman* della psichiatra junghiana Jean Shinoda Bolen.

Le carte, denominate *Specchi*, vogliono dare forma a questo procedimento già conosciuto e associare, in un gioco, le divinità della Grecia antica agli aspetti della psiche. Le divinità, illustrate da Momò, riflettono, infatti, particolari personalità, le carte, a cui il gioco ci avrà guidato, rispecchiano aspetti del nostro carattere mentre il gioco stesso permetterà di riflettere sul nostro modo di agire nel mondo e di confrontarci con gli altri.

Raffaella Marcaletti

Le carte

1 Super-lo	p. 10
2 lo	11
3 Es	12
4 Fuoco	14
5 Terra	15
6 Aria	16
7 Acqua	17
8 Era/Giunone	19
9 Demetra/Cerere	21
10 Persefone/Proserpina	23
11 Artemide/Diana	25
12 Atena/Minerva	27
13 Estia/Vesta	29
14 Afrodite/Venere	31
15 Zeus/Giove	33
16 Poseidone/Nettuno	35
17 Ade/Plutone	37
18 Apollo/Apollo	39
19 Ermes/Mercurio	41
20 Efesto/Vulcano	43
21 Ares/Marte	45
22 Inconscio	13

Inconscio



L'Inconscio rappresenta tutti quegli istinti, desideri, immagini ed emozioni che restano celati dentro di noi, di cui non abbiamo coscienza. Non siamo consapevoli del contenuto dell'Inconscio ma esso costituisce, forse, la parte più estesa della nostra psiche.

Le caratteristiche delle divinità o personalità che verranno poste sotto questa carta devono essere lette come l'aspetto nascosto della nostra personalità e i desideri non confessati, se perseguiti, possono portare a un conflitto con l'esterno, con gli altri (vedi Inconscio nel testo di sintesi della divinità).

Persefone

MONDO INTERIORE: ingenua, fertile, pura, sentimentale, soave, adolescenziale, esteta.

REAZIONE AL MONDO ESTERNO: emotiva, ricettiva, accomodante, costante, entusiasta.

AZIONE SUL MONDO ESTERNO: tenera, devota, avventata, coraggiosa, duttile.

RELAZIONE CON GLI ALTRI: pudica, compiacente, gentile, ubbidiente, fedele.

OSTACOLI: insicura, debole.

OBIETTIVI: essere una buona figlia e moglie.

SUPER-IO: Persefone si muove liberamente in una struttura dove regnano ordine, armonia, purezza e bellezza.

IO: la donna Persefone potrebbe affiancarsi ad una persona matura perché la aiuti a trasmettere il suo senso del bello e del sano a chi ne è lontano.

ES: la donna Persefone è attratta dalla bellezza e dal proibito.

INCONSCIO: la donna Persefone è attratta dal proibito e dal mistero.

FUOCO: rende Persefone più indipendente ed ardita, più matura nella sua spiritualità.

TERRA: se da un lato dà forza e resistenza a Persefone dall'altro potrebbe del tutto snaturare la bellezza del suo carattere che è tutto leggerezza, fluidità, ricettività.

ARIA: realizza il potenziale di Persefone spingendo la sua vivacità a diventare produttiva, la sua gentilezza a diventare eloquenza.



ACQUA: l'acqua cristallina e pura, la tenera pioggia di primavera che fa schiudere i fiori, rispecchia la caratteristica di freschezza della divinità.

Persefone ▽



Figlia di Demetra, venne rapita da Ade e costretta a divenire la regina del mondo degli inferi. Alla delicatezza e all'ingenuità di questa dea, ricordate dall'epiteto Core, la fanciulla, si affiancarono dei caratteri notturni tipici dei misteri legati al sottosuolo.

La possibilità di essere sedotta e di cedere alla tentazione, convivono con la naturale spontaneità ed innocenza della donna rappresentata da Persefone, la cui sensualità è spesso connotata da forte emotività e da eccessiva ricettività.

La ricchezza di energia, la forza giovanile oltre all'immediatezza dell'animo la rendono particolarmente feconda nelle sue azioni, siano esse orientate allo studio, al lavoro o alla vita sociale.

Zeus

MONDO INTERIORE: saggio, determinato, razionale, controllato, mutevole, sicuro.

REAZIONE AL MONDO ESTERNO: logico, giudicante, lungimirante, vigile, punitivo.

AZIONE SUL MONDO ESTERNO: vitale, carismatico, fecondo, prolifico, protettivo, legiferante, stratega, ambizioso.

RELAZIONE CON GLI ALTRI: organizzatore, generoso, ospitale.

OSTACOLI: dispotico, esigente.

OBIETTIVI: occupare e conservare una posizione di comando.

SUPER-IO: Zeus non può provare rispetto o considerazione se non per chi abbia un carattere forte e l'abilità di essere influente nell'ambito sociale.

IO: l'uomo Zeus si avvale della collaborazione di persone brillanti per realizzare un suo modello di società ideale.

ES: l'uomo Zeus ha come ambizione il dominio, il controllo, ambisce ad essere un capo saggio e generoso, amato e rispettato dai suoi sottoposti.

INCONSCIO: Zeus desidera dettare legge.

△ FUOCO: rende Zeus volitivo, sicuro e prolifico.

TERRA: fa tendere l'autorità della divinità verso l'arroganza, l'aggressività e fa emergere le caratteristiche peggiori di Zeus.

△ ARIA: rende Zeus duttile e libero quando cambia forma per sedurre le sue amanti.

ACQUA: smussa gli spigoli del carattere della divinità, aumentando la sua sensibilità e attenzione alle esigenze altrui.

Zeus



Signore supremo degli dei, potente sovrano del cielo, padrone della folgore, legislatore e giudice, creatore di alleanze e prolifico padre e amante, Zeus rappresenta l'uomo sicuro di sé, per il quale "volere è potere", che sa organizzare le proprie risorse materiali ed umane per costruirsi una posizione dominante. Non ama che la sua autorità sia messa in discussione ma sa essere generoso. Estende i propri interessi in diversi campi e, grazie alla sua visione ampia e complessiva dei problemi, può realizzare la propria ambizione e mobilitare gli altri a proprio sostegno.

Conosciamo le carte

Il mazzo si compone di 22 carte.

Le prime tre carte rappresentano la triade della struttura psicologica, Super-Io, Io e Es, seguono i quattro elementi naturali di cui Empedocle diceva fossero formate tutte le cose, Fuoco, Terra, Aria e Acqua, quindi 7 dee (archetipi femminili) e 7 dei (archetipi maschili) della Grecia classica. Infine, a chiudere il mazzo, come ventiduesima carta, è rappresentato l'Inconscio.

Questo insieme eterogeneo di simboli attraverso il gioco acquista significato, perché permette di creare combinazioni che stimolano l'introspezione e il confronto fra i diversi aspetti della propria realtà interiore.

In che modo?

Le quattordici carte illustrate con le divinità rappresentano altrettante tipologie di carattere. Ognuna è descritta accanto all'immagine della carta corrispondente. Come si nota, la descrizione nelle pagine dispari ricorda, in breve, la funzione della divinità e quindi la personalità della donna o dell'uomo di cui essa è simbolo (o archetipo).

Indice

Specchi: le carte	p. 7
Schema delle divinità/personalità e degli elementi	8
Spiegazione delle schede	9
I quattro aspetti della psiche	10
I quattro elementi naturali	14
I sette archetipi femminili	18
I sette archetipi maschili	32
Conosciamo le carte	46
Guida al gioco	48
Tavola Armonie e Contrasti	58
Varianti di gioco	60
Tavole punteggio	61
Note bibliografiche	63