

UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

Cristina Gonçalves Skrebys Martinelli

OS SIGNOS PICTÓRICOS DAS CARTAS DE TARÔ
COMO VEÍCULOS NARRATIVOS

Sorocaba/SP
2013

Cristina Gonçalves Skrebys Martinelli

OS SIGNOS PICTÓRICOS DAS CARTAS DE TARÔ
COMO VEÍCULOS NARRATIVOS

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Professor Doutor Mauricio Reinaldo Gonçalves.

Sorocaba/SP
2013

Cristina Gonçalves Skrebys Martinelli

OS SIGNOS PICTÓRICOS DAS CARTAS DE TARÔ
COMO VEÍCULOS NARRATIVOS

Dissertação aprovada como requisito
parcial para obtenção do grau de
Mestre no Programa de Pós-Graduação
em Comunicação e Cultura da
Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA:

Ass.: _____

Pres.: Professor Doutor Mauricio R. Gonçalves - UNISO

Ass.: _____

1º Exam.: Professor Doutor Wilton Garcia Sobrinho - UNISO

Ass.: _____

2º Exam.: Professora Doutora Célia Cavalheiro - SENAC

Dedico este trabalho aos
meus netos: Ana Júlia;
Maria Luiza e Pedro
Henrique.

AGRADECIMENTOS

Ao iniciar uma caminhada, o ser humano nunca pode determinar se conseguirá atingir seus objetivos; nesse caminhar existem possibilidades de que ocorram tropeços, porém a grande virtude é a coragem para se levantar e começar novamente, nunca desistir.

Todavia, ao terminar uma jornada, não há prazer no mundo que possa ser comparado àquele momento. Todas as dificuldades são esquecidas, mesmo que momentaneamente, e após a euforia, novas metas, novos objetivos são traçados e o ser humano recomeça sua caminhada.

Agradeço às pessoas que, direta ou indiretamente, ajudaram na elaboração deste trabalho.

Ao meu esposo, filhos e netos, pelo amor, paciência e apoio.

Ao corpo docente do curso de mestrado, pelos ensinamentos, em especial ao meu orientador, que teve a palavra certa nos momentos de dificuldades.

As imagens das cartas do Tarô são tão antigas e profundamente ligadas aos padrões inconscientes do desenvolvimento humano, que merecem todo o respeito e crédito. Não devem ser encaradas como brinquedos, mas, de certo modo, como imagens sagradas, não porque sejam sobrenaturais, mas porque, tal como uma obra de arte famosa ou alguma peça da literatura mundial, elas refletem nossos mais profundos conflitos, necessidades e aspirações.

(Sallie Nichols)

RESUMO

Quando estudamos o oráculo denominado Tarô, percebemos que as cartas que compõem este jogo possuem um texto visual criptografado composto de símbolos, mitos e arquétipos, sendo que cada carta possui um conteúdo particular, e buscar este conteúdo é buscar o atributo oculto da criatividade artística que lhe é inerente, visto neste contexto como linguagem visual. Os objetivos com esta pesquisa estão definidos pela aplicação do método de investigação para a percepção visual dos elementos iconográficos do Tarô, alicerçado na relação entre a cultura, a comunicação, a psicologia e a arte, de forma a verificar a adequação na intercomunicação dos simbolismos arquétipos como mediação para leitura visual. Nosso questionamento principal é de como se dá o processo comunicacional das cartas de Tarô como veículo narrativo.

PALAVRAS-CHAVE: Tarô; Signos Pictóricos; Sequências Narrativas; Comunicação e Cultura.

ABSTRACT

When we study the oracle named Tarot, we see that the letters that make up this game have a visual text encrypted composed of symbols, myths and archetypes, each letter has a particular content, and this content is seek seek the hidden attribute of artistic creativity that is inherent, seen in this context as visual language. The objectives of this research are defined by the application of the research method for visual perception of iconographic elements of the Tarot, based on the relationship between culture, communication, psychology and art, in order to verify the adequacy of the intercom as archetypal symbolism mediation for visual reading. Our main question is how is the communication process of Tarot cards as a narrative vehicle.

KEYWORDS: Tarot; Pictorial Signs; Narrative Threads; Communication and Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	Gravura rupestre.....	22
Figura 02	Go, o jogo chinês de tabuleiro.....	42
Figura 03	Rainha Nefertari do Egito.....	42
Figura 04	Jogo egípcio Senat (ou Senet).....	43
Figura 05	Jogo de Búzios.....	44
Figura 06	O jogo Fanorona.....	45
Figura 07	Chaturâji - jogo indiano.....	45
Figura 08	Imagem de algumas cartas de Tarô.....	49
Figura 09	Imagem do verso das cartas de Tarô, denominada Tarôée.....	50
Figura 10	Diversas formações da palavra Tarô.....	51
Figura 11	Exemplo dos arcanos menores.....	52
Figura 12	Exemplo do símbolo de Paus.....	53
Figura 13	Exemplo do símbolo de Copas.....	53
Figura 14	Exemplo do símbolo de Espadas.....	54
Figura 15	Exemplo do símbolo de Ouros.....	54
Figura 16	Exemplo dos Arcanos Maiores do Tarô.....	55
Figura 17	Ilustração de Giordano Bruno.....	58
Figura 18	Uma das miniaturas que compõem a obra Liber Chronicarum	58
Figura 19	Tarô de Gringonneur.....	59
Figura 20	Tarô de Visconti-Sforzi.....	60
Figura 21	Tarô de Mantegna – Primeira série.....	62
Figura 22	Tarô de Geoffroy Catelin de Lyon – 1557.....	63

Figura 23	Tarô de Marselha atual.....	64
Figura 24	Cartas do Louco, da Estrela, da Lua e do Sol	64
Figura 25	Cartas do O Tarô de Marselha - edição Grimaud.....	65
Figura 26	Tarô de Mitelli.....	65
Figura 27	Ilustrações de Mitelli.....	66
Figura 28	Alfabeto Sonho de Mitelli.....	66
Figura 29	Livro de Thoth” de Gebelin.....	67
Figura 30	Cartas do tarô denominado “Clássico”	69
Figura 31	Cartas criadas por Etteilla.....	68
Figura 32	Cartas criadas por Etteilla.....	69
Figura 33	Cartas criadas por Etteilla.....	69
Figura 34	O Tarô de Papus.....	70
Figura 35	O Tarô de Wirth.....	70
Figura 36	Imagens das cartas de Dali.....	72
Figura 37	Imagens das cartas Rider Tarô.....	72
Figura 38	Foto de Frieda Harris.....	73
Figura 39	Tarô de Aleister Crowley.....	74
Figura 40	Imagem do Livro Jung e o Tarô de Sallie Nichols.....	75
Figura 41	Gilded Tarô de Ciro Marchetti.....	76
Figura 42	Tarô dos Vampiros de Davide Corsi.....	76
Figura 43	Imagem representando o arquétipo nas artes.....	77
Figura 44	Estátua representando seres da mitologia grega.....	79
Figura 45	Imagem do Livro “O Castelo dos Destinos Cruzados”	87
Figura 46	Exemplo do “Louco” no Tarô de Marselha.....	88

Figura 47	Exemplo do “Mago” no Tarô de Marselha.....	89
Figura 48	Exemplo da “Grande Sacerdotisa”.....	90
Figura 49	Exemplo da “Imperatriz” no Tarô de Marselha.....	91
Figura 50	Exemplo do “Imperador” no Tarô de Marselha.....	92
Figura 51	Exemplo do “Hierofante” no Tarô de Marselha.....	93
Figura 52	Exemplo dos “Enamorados” no Tarô de Marselha.....	94
Figura 53	Exemplo do “Carro” no Tarô de Marselha.....	95
Figura 54	Exemplo da “Justiça” no Tarô de Marselha.....	96
Figura 55	Exemplo do “Eremita” no Tarô de Marselha.....	97
Figura 56	Exemplo da “Roda da Fortuna” no Tarô de Marselha.....	98
Figura 57	Exemplo da “Força” no Tarô de Marselha.....	99
Figura 58	Exemplo do “Enforcado” no Tarô de Marselha.....	100
Figura 59	Exemplo da “Morte” no Tarô de Marselha.....	101
Figura 60	Exemplo da “temperança” no Tarô de Marselha.....	102
Figura 61	Exemplo do “Diabo” no Tarô de Marselha.....	103
Figura 62	Exemplo da “Torre” no Tarô de Marselha.....	104
Figura 63	Exemplo da “Estrela” no Tarô de Marselha.....	105
Figura 64	Exemplo da “Lua” no Tarô de Marselha.....	106
Figura 65	Exemplo do “Sol” no Tarô de Marselha.....	107
Figura 66	Exemplo do “Julgamento” no Tarô de Marselha.....	108
Figura 67	Exemplo do “Mundo” no Tarô de Marselha.....	109

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	COMUNICAÇÃO ORACULAR.....	17
2.1	Pré-comunicação humana.....	17
2.2	Comunicação Visual na pré história.....	19
2.3	O nascimento dos deuses.....	23
2.4	Vínculo com os deuses.....	27
2.5	Em busca de respostas.....	30
2.6	Os oráculos.....	32
3	O JOGO DE TARÔ.....	37
3.1	Linguagem.....	37
3.2	Jogos.....	39
3.3	Da cartomancia ao.....	46
3.4	O jogo de.....	48
3.5	A palavra.....	49
3.6	Divisão do.....	51
3.7	O Tarô através dos.....	55
3.7.1	Tarô na Idade.....	57
3.7.2	Tarô no século.....	60
3.7.3	Tarô no século XVI.....	62
3.7.4	Tarô no século XVII.....	63
3.7.5	Tarô no século XVII.....	67
3.7.6	Tarô no século XIX.....	69
3.7.7	Tarô no século XX.....	71
3.7.8	Tarô no Século XXI.....	75
3.8	Os arquétipos no Tarô.....	76
3.9	Mitos e o.....	78
3.10	Iconologia Imaginária.....	86
4	CONSIDERAÇÕES.....	110
	REFERÊNCIAS.....	112

1 INTRODUÇÃO

As pessoas que estudam o Tarô, de certa forma, já absorveram a ideia de que ele constitui um Alfabeto Simbólico, na verdade esta terminologia esta presente em praticamente toda literatura atual sobre o assunto. No entanto, quando pensamos em alfabetos, nos vem à mente as letras que formam as palavras que formam as frases que formam os textos. Na verdade, o Tarô pode ser considerado um alfabeto pictórico repleto de símbolos, cujo conjunto simbólico abrange os desenhos, o número e o nome presentes em cada arcano e todos esses elementos o representam.

O interesse pelo estudo científico do Tarô foi tão grande que elaborei o Trabalho de Conclusão de Curso da faculdade relacionando obras de arte com os arquétipos existentes nos arcanos maiores do Tarô, cujo título foi “O Tarô nas Artes Visuais”. A partir deste estudo como trabalho artístico de conclusão, produzi também um baralho de Tarô com desenhos/releituras. Já no curso de especialização em Arteterapia da Unesp - IA, meu trabalho visava utilizar as cartas de Tarô como suporte terapêutico, o estudo foi intitulado de “Arte como instrumento terapêutico - Possibilidades de integração simbólica com as cartas do Tarô”. Agora, no mestrado volto meus estudos para o Tarô no contexto da comunicação e da cultura mostrando que os signos pictóricos das cartas de Tarô são veículos narrativos atemporais.

Quando estudamos o oráculo denominado Tarô, percebemos que as cartas que compõem este jogo possuem um texto visual criptografado composto de símbolos, mitos e arquétipos, sendo que cada carta possui um conteúdo particular, e buscar este conteúdo é buscar o atributo oculto da criatividade artística que lhe é inerente, visto neste contexto como linguagem visual. Linguagem esta, que nos envolve e nos remete a uma viagem arquetípica que leva cada indivíduo a identificar as imagens existentes no Tarô ao seu modo, de acordo com o processo de recodificação que lhe for pertinente e necessário.

Os objetivos com esta pesquisa estão definidos pela aplicação do método de investigação para a percepção visual dos elementos iconográficos do Tarô, alicerçado na relação entre a cultura, a comunicação, a psicologia e a arte, de forma a verificar a adequação na intercomunicação dos simbolismos arquétipos como mediação para leitura visual. Na verdade buscamos a importância da leitura de

imagem das cartas de Tarô como princípio básico de compreensão que nos faz entender a arte como linguagem e o objeto de arte como texto visual.

Acreditamos que a provocação primeira das cartas de Tarô é experimentar um novo caminho, neste intuito apresentamos a importância de “pensar” nas imagens das cartas de Tarô como resultado de uma reelaboração de sistemas de signos capaz de buscar nas referências antigas a construção de novos conceitos. Pois entendemos que foi a partir do desvio de normas que o artista produziu, produz e irá produzir o novo.

No intuito de concretizar o objetivo principal deste trabalho partimos da teoria de Jung sobre o inconsciente coletivo e verificamos que os arquétipos (imagens primordiais ou símbolos) existentes nas cartas de Tarô estão impressos na psique desde o começo dos tempos e, a partir de então transmitidos à humanidade, auxiliados por diferentes meios de comunicação e estruturas culturais.

Na condição de eternos aprendizes percebemos que o questionamento é algo imprescindível para a obtenção de novos conhecimentos, assim sendo muitas questões povoam nossa mente quando nos referimos às enigmáticas imagens das cartas do Tarô como um meio de comunicação. Nossas questões são:

- Realmente estas cartas possuem mensagens codificadas em seus conteúdos, e qual a função comunicativa destas mensagens?
- As cartas de Tarô também podem ser consideradas uma expressão da cultura humana?
- Que tipo de baralho de Tarô provoca maior estímulo comunicativo, os antigos produzidos com desenhos manuais ou os modernos elaborados por meios digitais?
- Como se dá o processo comunicacional das cartas de Tarô como veículo narrativo?

A proposta metodológica é interdisciplinar e aplicada para uma pesquisa bibliográfica na fundamentação teórica e qualitativa, descritiva e experimental para evidenciar que os signos pictóricos das cartas de Tarô atuam como veículos narrativos e produzem uma comunicação com o observador através da leitura das suas imagens. As referências foram lidas, analisadas e colocadas neste trabalho de acordo com os assuntos discutidos. O trabalho foi dividido em 3 capítulos os quais estão descritos abaixo:

O capítulo 2 foi denominado “Comunicação Oracular”. Neste capítulo estudaremos o processo evolutivo dos nossos ancestrais hominídeos. Veremos que em certo momento da história humana estes seres começaram a constituir uma formação grupal e do seu vínculo social nasceu o que chamamos hoje de pré comunicação que evolui e deu origem aos primeiros vestígios de comunicação verbal e visual na pré história. Avançaremos no tempo e veremos também como nossos antepassados que eram caçadores-coletores nômades viviam em plena harmonia com a natureza, e a partir desta harmonia notaram e classificaram os astros com as mudanças que estes traziam, tudo no intuito de maximizar suas chances de sobrevivência. Com o passar do tempo os astros ganharam nomes, foram deificados e algumas pessoas denominadas xamãs foram instituídas como intermediários entre os homens e os deuses. E para receber as respostas dos deuses foram criados os oráculos.

O capítulo 3 foi denominado “O jogo de Tarô”. Neste capítulo analisaremos os signos pictóricos das cartas de Tarô e mostraremos como se dá o processo comunicacional, já que entendemos estas cartas como veículos narrativos. Para tal feito faremos uma viagem através da evolução dos jogos, até chegarmos no Tarô, que será analisado sobre diferentes pontos, do etimológico até o mitológico.

Veremos também que dentre os sistemas antigos destinados a prever o futuro, o jogo de Tarô foi o que talvez mais tenha sofrido mudanças no decorrer do tempo, pois sua função primeira no início da renascença italiana no século XV era ser apenas um jogo lúdico. Com o passar do tempo começou a ser um instrumento divinatório e de meditação reverenciado em irmandades ocultistas no século XIX, e hoje é reconhecido como um grande legado de imagens do inconsciente que sobreviveu ao teste do tempo e que continua a ser estudado.

Para finalizar este trabalho estudaremos os signos pictóricos das cartas de tarô como uma tela em branco, valendo-se da multiplicidade dos jogos combinatórios na construção das suas sequências narrativas. Para entendermos este veículo narrativo e fazermos a sua leitura a autora nos apresenta as cartas do baralho de tarô independente dos sentidos premonitórios normalmente atribuídos a estas. Na verdade abordaremos as sugestões dos signos pictóricos no intuito de transformar as cartas em narrativas construídas sobre uma vasta rede intertextual, assim como fez Italo Calvino em seu livro “O castelo dos destinos cruzados”. Neste livro as histórias são estruturadas como um quebra cabeça, valendo-se das

sequências narrativas sugeridas pelas figuras pintadas nas cartas de Tarô. Neste sentido nos preocuparemos principalmente em observar as cartas com atenção, com olhos de quem não sabe do que se trata, e delas retiraremos sugestões e associações, interpretando-as segundo Calvino através de uma “iconologia imaginária”.

2 COMUNICAÇÃO ORACULAR

2.1 Pré-comunicação humana

De acordo com estudos de geologia o planeta Terra teria tido o início da sua formação há aproximadamente 4,6 bilhões de anos e segundo antropólogos que se especializaram na área biológica ou bioantropologia como Charles Darwin, os humanos primordiais habitam este planeta apenas há dois milhões de anos e foram denominados pelos cientistas de Hominídeos. Bonifazi (2002, p.14) nos explica que:

Há cerca de 65 milhões de anos, surgiu um grupo bastante inteligente de mamíferos: os primatas. A princípio, viviam nas árvores e possuíam, entre outras características, mãos com cinco dedos e polegar oponível, que lhes permitia segurar nos galhos e apanhar alimentos. Desses primeiros primatas derivaram os grandes macacos atuais (gorila, chimpanzé, orangotango e gibão) e os hominídeos que evoluíram até formar a espécie humana.

Entendemos que a pré comunicação inicia-se quando o hominídeo começa a viver em agrupamentos para assim formar uma comunidade de caçadores e coletores. Os hominídeos, nesse estágio, já não se restringiam às florestas e nem mais viviam em árvores e o fato de terem de viver no solo os colocou frente a frente com inúmeros predadores, situação que fazia a comunidade ter muitas mortes principalmente dos mais fracos. Isso gerou uma formação grupal mais unida e de forte convívio, fato que deve também ter contribuído muito para o desenvolvimento da comunicação oral. O psicanalista suíço Carl Jung diz que esquecemos que somos primatas e que precisamos viver em sociedade.

A sugestibilidade aumenta geometricamente com o número de pessoas envolvidas, desta forma a perturbação mental coletiva pode atingir proporções epidêmicas. A descentralização por outro lado, facilita a criação de pequenas unidades sociais. Esquecemos constantemente que somos primatas e que temos de levar em conta essas camadas primitivas em nossa psique. (HULL R.F.C., 1997, p.188)

E completa sua explicação dizendo:

Precisamos nos projetar nas coisas que nos cercam. O meu eu não está confinado ao meu corpo. Estende-se a todas as coisas que fiz e a todas as coisas a minha volta. Sem essas coisas, não seria eu mesmo, não seria ser humano, seria tão só um símio humano, um primata. Tudo que me rodeia é parte de mim, pois uma comunidade baseia-se em relações pessoais. (HULL R.F.C., 1997, p.189)

Na atualidade devemos lembrar da condição humana de seres primatas sociais como disse Jung. Hoje temos mãos, mas elas já foram garras e quando fomos obrigados a descer das árvores foi exigida da nossa espécie uma maior mobilidade. De acordo com Barros (2005, p.15):

A história do surgimento do homem – a partir da evolução gradual de um antigo ancestral, que também deu origem aos grandes macacos – está bem documentada por evidências científicas acumuladas desde que Darwin e Wallace ousaram defender uma versão diferente da registrada no texto bíblico.

Foi neste momento que este proto-humano caminhou para a sua humanização através do raciocínio que proporcionou também o aumento do tamanho do seu cérebro. Para o semioticista checo, Ivan Bystrina (1995, p. 12) foi neste momento também que o homem criou a segunda realidade:

[...] a migração para as savanas trouxe, portanto, a necessidade de solucionar o medo através de suas próprias capacidades psíquicas de engendrar soluções. Aí o homem cria a segunda realidade, como uma cura para o mal existencial. A segunda realidade foi, portanto, uma invenção tardia, construída após o nascimento da linguagem [...]. A segunda realidade é, pois, nitidamente um fenômeno psíquico.

Em suma, em certo momento da linha do tempo os ancestrais primordiais assumiram o andar ereto, passaram das mãos para os pés, desceram ao chão, conheceram o medo e começaram a lidar com o simbólico. Os pés lhes proporcionaram o nomadismo sempre em busca de lugares mais adequados à sobrevivência, ou seja, onde havia mais abundância de água, de comida e de abrigo.

Segundo Schettino ¹ (2011) o chão os enriqueceu mentalmente e estes ancestrais humanos aprenderam a usar ferramentas e fizeram de seus gritos e gestos formas de mostrar o seu querer e a sua força. Seus gestos e gritos aos poucos foram se aprimorando, e dando início a uma linguagem, fez da ferramenta também um objeto de defesa, automaticamente um objeto de morte, e com a noção de morte nasceu o sentimento do medo, da perda e da dor, fatos que por sua vez os levaram a entrar em contato com o simbólico e o sobrenatural. Quando falamos que cada grupo de caçadores estipulou uma forma particular de entrar em contato com o sobrenatural, entendemos que estes utilizaram protocolos de comunicação próprios, repletos de simbolismos, pois não compreendiam os processos naturais que envolviam sua comunidade. O simbolismo foi adotado como sendo um código singular de comunicação, possível e necessário para se levar adiante o diálogo com o sobrenatural. O'Connel; Airey (2010, p.08) nos explicam a importância do simbolismo na cultura humana:

Desde o início dos tempos, o conceito do simbolismo apareceu em todas as culturas humanas. Estruturas sociais e sistemas religiosos contribuíram

¹ Aulas do professor Paulo Schettino (UNISO) que presenciei em 2011.

para a visão de mundo e proporcionaram informações sobre o cosmos e nosso lugar nele.

Veremos nos próximos tópicos que foi pelo simbolismo que a comunicação se efetivou, pois o rito, a arte e mais tarde o mito surgem como suporte social destes códigos de comunicação. De acordo com O'Connel ; Airey (2010, p.08):

Os símbolos são o coração da identidade cultural, passando informações sobre todos os aspectos da vida. São retirados de todas as fontes – animadas e inanimadas – para inspiração e aparecem em todas as formas concebíveis, tais como figuras, metáforas, sons, gestos, como personificações em mitos e lendas ou representados através de rituais e costumes.

Ao lermos Muniz Sodré (1996), vemos que o rito, a arte e o mito não constituíram para o homem primordial apenas um idioma nem um código de comunicação propriamente dito, mas linguagens da experiência social de comunicação. Na pré-história a relação do ser humano com a natureza tratava o meio ambiente como um local sagrado, e a comunicação era posicionada como ponte das relações éticas, econômicas estéticas e cosmológicas.

2.2 Comunicação visual na pré-história

Desde os tempos pré-históricos que o homem surpreende com suas representações encontradas nas cavernas, pois o povo daquela época, mesmo sendo primitivo, produzia imagens que revelavam formas e conteúdo expressivos. Segundo O'Connel; Airey (2010, p.10):

O que chamamos de nossos ancestrais vem de evidências arqueológicas, como pinturas em cavernas, artefatos e traços de possíveis práticas rituais, e de comparações com os povos primitivos de eras posteriores. A evidência do desenvolvimento do símbolo e rituais vem dos povos Paleolíticos que surgiram há aproximadamente 2 milhões de anos. Eles eram caçadores e a maior parte de suas atividades envolvia o trabalho com pedras cortadas em lascas. Durante esta era, a imaginação mítica foi atizada, e a arte começou a ser criada. [...] Os símbolos primitivos das cavernas, do fogo, do machado de mão e a representação de animais servem como metáforas de base para complexas mitologias humanas que evoluíram posteriormente.

Uma das descobertas mais surpreendentes do século XIX foi a de pinturas de vários animais nas paredes de cavernas na Espanha e no sudeste da França. Quando as primeiras dessas cavernas foram descobertas, estimou-se que as pinturas teriam mais de vinte mil anos. Ao estudar tais pinturas, percebemos que elas não foram pintadas em lugares de fácil acesso e que não possuíam luz natural, muito pelo contrário ficavam em lugares profundos cujo acesso era muito difícil.

De acordo com Martins (1998, p.34): “Mais do que uma reprodução dos animais selvagens reais, os desenhos e pinturas da arte rupestre nos falam da sensibilidade visual e da capacidade de abstração do homem pré-histórico”.

Murphy (2005, p.15) completa este pensamento com a frase: “Portanto, essas pinturas de cavernas do Paleolítico são os símbolos sagrados mais antigos já descobertos”

O que nos chama a atenção também é que a preparação destas pinturas era feita com muito cuidado, pois foram encontrados esboços preliminares e desenhos de contornos de pinturas que nunca foram completadas. Estas observações conseguem nos abismar e fascinar no mesmo momento, pois temos dificuldades em admitir certa genialidade criativa, nos homens da pré-história. Martins (1998, p.34) nos explica que:

No fazer criador de projetar imagens, o artista pré-histórico formou imagens que, no dizer de Bachelard, “cantam a realidade”, pois, para este filósofo da criação artística, a imaginação não é faculdade de formar imagens da realidade; é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade. São imagens poéticas que expressam a sua percepção daquele mundo orientada por sua imaginação. As imagens retidas nas paredes da caverna revelam um conhecimento que o homem construiu daquele mundo. Para isso, o artista teve criar além da realidade imediata outro mundo, de animais selvagens. Nesse ato criador, apropriou-se simbolicamente daquele mundo, capturando na representação visual algo que era dos animais selvagens,, dando-lhes novos significados em formas simbólicas.

Arqueólogos e estudiosos como Fisher partem do pressuposto de que estas pinturas tinham fundamentos mágicos e religiosos. Fisher (1959, p. 19) nos afirma que:

Podemos concluir que, com evidência cada vez maior, a arte em sua origem foi magia, foi um auxílio mágico a dominação de um mundo real inexplorado. A religião, a ciência e a arte eram combinadas, fundidas, em uma forma primitiva de magia na qual existiam em estado latente, em germe.

E completa seu pensamento com a seguinte frase:

Essa magia encontrada na própria raiz da existência humana, criando simultaneamente um senso de fraqueza e uma consciência de força, um medo da natureza e uma habilidade para controlá-la, essa magia é a verdadeira essência de toda arte. (p.42)

Moore adiciona uma explicação: “Através de uma utilização mágica e espiritual de imagens, as artes nutrem a alma, criando uma atmosfera ricamente variada [...]” (MOORE, 1998, p. 267).

Já Bronowsky (apud MURPHY 2005, p.15) indaga: “Em si mesma, magia é uma palavra que nada explica. Ela diz que o homem acreditava que tinha poder,

mas que poder? Nós ainda queremos saber que poder era esse que o caçador acreditava obter das pinturas.”

O que sabemos na verdade dos nossos antepassados do Paleolítico, através de pesquisas bibliográficas é que eram caçadores nômades e viviam em harmonia com a natureza. Segundo Fisher, (1959, p.44):

A arte era um instrumento mágico e servia ao homem na dominação da natureza e no desenvolvimento das relações sociais. E a perfeita unidade entre homem, animal, planta, pedra, fonte, entre vida e morte, entre coletivo e individual, é uma premissa para qualquer cerimônia religiosa.

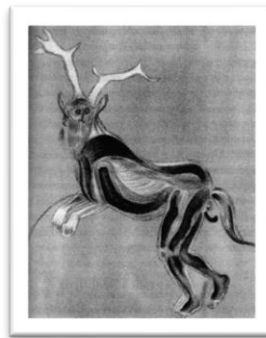
Fisher complementa seu pensamento com a frase:

Na medida em que os homens vão se separando cada vez mais da natureza, na medida em que a unidade tribal vai sendo gradualmente destruído pela divisão do trabalho e pela propriedade privada, o equilíbrio entre o indivíduo e o mundo exterior vai sendo cada vez mais perturbado. (p.44)

Foi somente a partir da sua forma quase simiesca que estes homens habitantes das cavernas aprenderam onde e como caçar, além de conseguirem interagir com a natureza de uma forma que nós consideramos como supranormal. Murphy (2005, p.15) nos explica isso:

Eles **(se referindo aos homens da pré história)** sabiam como discernir lugares santificados em sua geografia sagrada, onde cultuar os espíritos e, sob a instrução dos “poucos”, os líderes naturais e xamãs entre eles, como intensificar seus poderes inatos. Quando sentiam doentes utilizavam plantas naturais como remédios, e também faziam uso de outras que nós classificaríamos como psicodélicas, para estimular suas capacidades visionárias. Eles aprenderam a respeito do potencial de certos sons para alterar os estados de ânimo, e onde entoá-los a fim de maximizar o seu efeito, e também que imagens criar tanto com o propósito de representar como de amplificar sua visão espiritual. (grifo da autora)

Figura 1: Gravura rupestre



RIFFARD, Pierre A. **O esoterismo**. São Paulo: Mandarim, 1996.

Murphy (2005) adverte que dentre as inúmeras pinturas rupestres algumas em particular parecem perturbar muitos pesquisadores, como no caso do conjunto de pinturas encontradas nas cavernas denominadas Les Trois Frères (Ariège na França), que são pinturas de homens vestidos de animais, e representações de homens com trajes de xamã.

Pierre Riffard (1996) comenta que a pintura de feiticeiros ou xamãs é comum na arte rupestre, e que os especialistas em paleontropologia afirmam existir um tema do “feiticeiro”, do qual se tem cerca de 60 ilustrações gravadas ou pintadas por volta de 16.000 a.C. Riffard lembra que este tema apesar de comum na arte rupestre, teve antecessores, e que os temas dos desenhos datam de 32.000 a.C (estes são considerados os primeiros documentos figurativos), já as imagens sexuais datam de 20.000 a.C.

Este autor ainda explica que a representação do “feiticeiro” conhece três tipos, sendo que o homem com chifre constitui o primeiro tipo e faz uma leitura desta imagem.

Esse homem carrega consigo uma armação de veado, mas seu aspecto animalesco não se limita a isso; ele possui uma cauda, apresenta os cascos, eriça os pelos. O mais célebre dos homens com chifre é o “feiticeiro” de 75 centímetros de altura gravado numa parede da caverna de Trois-Frères em Ariège; ele tem, conforme o desenho do abade Breuil, bastante idealizado, um rosto de coruja, pêlo de cobra montês, chifres de veado, orelhas de lobo, cauda de cavalo e patas de urso. (RIFFARD, 1996, p.194)

Jung (1964, p. 236) escreveu sobre a simbologia existente nesta imagem:

Quanto mais recuarmos no tempo, ou quanto mais primitiva e mais próxima à natureza for a sociedade, mais ao pé da letra devem ser considerados estes títulos (se referindo aos títulos dados as enigmáticas figuras encontradas nas cavernas). Um chefe primitivo não se disfarça apenas de animal; quando aparece nos ritos de iniciação inteiramente vestido com sua roupa animal, um demônio aterrador que pratica a circuncisão. Nestas ocasiões ele encarna ou representa o ancestral da tribo e do clã, portanto o próprio deus original. Representa e é o totem animal. Assim, não há engano em vermos na figura do homem animal que dança na caverna Trois Frères uma espécie de chefe, transformado pelo disfarce em um animal demoníaco.

Notamos que quando estudamos a questão da comunicação visual na pré história, entramos em uma questão muito complexa e delicada, pois partimos da premissa que a intenção do artista do paleolítico era a comunicação com as divindades através da magia pictórica, porém isso é suposição científica, e nada está comprovado.

2.3 O nascimento dos deuses

Se tentarmos nos colocar nas condições de vida dos homens primordiais, poderemos imaginar como era o espanto destes a cada novo fenômeno natural. Talvez estes seres pensassem que a terra em que pisavam e o céu que os encobria eram povoados por seres superiores a eles, dotados de um poder sobrenatural. Provavelmente foi através da união da imaginação com o medo que as divindades nasceram, pois foram criadas a partir de uma constante observação das mudanças cíclicas da natureza e da abóboda celeste, já que as estrelas formavam constelações que pareciam formar imagens, além do sol e da lua que inspiravam a sua criatividade.

Para Willis “a maioria das tradições descreve os componentes invisíveis do universo como um mundo acima, ou céu, que é a morada dos seres superiores, deuses ou antepassados divinos” (WILLIS, 2006, p.20). E explica a personificação dos seres celestiais:

Os corpos celestiais comumente aparecem como seres vivos, variadamente divinos, humanos ou animais. Na maioria das vezes, o sol aparece como uma divindade masculina, como no antigo culto egípcio do rei-sol. No entanto, o sol pode ser feminino (a deusa Amaterasu no Japão) e a lua masculina. A lua masculina aparece em mitos do sul da África, onde ela é comumente descrita como marido do planeta Vênus. Em outros lugares, o sol e a lua são parceiros conjugais ou, como em alguns mitos norteamericanos, irmão e irmã no papel de amantes incestuosos. (WILLIS, 2006, p.20)

Estas divindades assumiram inúmeras quantidades de formas, eram freqüentemente antropomorfas ou zoomorfas, eram figuras masculinas, femininas, hermafroditas ou neutras, mas comumente eram imortais. Por vezes, estas divindades eram identificadas com elementos ou fenômenos da natureza, virtudes ou vícios humanos ou ainda atividades, sentimentos e emoções inerentes aos seres humanos.

As imagens deificadas, aos poucos receberam nomes e atributos, e com o passar do tempo ganharam vida, ficaram mais presentes, mais próximas das tribos primordiais, e neste momento da história os homens quiseram se comunicar com os deuses. Segundo Morin (2001, p.72): “Consideremos as religiões, as magias e as crenças que são os elementos fundamentais do que se chama cultura em sentido lato. É evidente que os deuses “existem” para todos os grupos que creem nesses deuses”

Infelizmente não é possível definir quais foram as primeiras tribos a manifestar uma ideia de divindade. Estudos arqueológicos nos levam a crer que as primeiras concepções sobre as divindades teriam surgido nos períodos Paleolítico e Neolítico, e devem ter surgido pelo sentimento humano de criar um vínculo com a Terra, com a natureza e com o céu. Fréré (1974, p.14) complementa assim:

Desenhos descobertos nas cavernas pré-históricas da Dordonha apresentam cenas de adivinhação e práticas mágicas, consistindo particularmente em danças rítmicas em volta de um animal totem. Cenas análogas aparecem na maioria dos desenhos primitivos ainda existentes.

Fréré (1974) nos explica em seus estudos que ligar o movimento dos astros aos infortúnios da vida terrena é algo que certamente começou na Pré-História. Contudo, os escritos mais antigos até hoje encontrados referem-se às concepções sobre diferentes divindades provenientes da civilização suméria, a qual surgiu por volta de 3600 a.C., e marca o início da história humana, já que esta civilização foi a precursora da comunicação grafada através da escrita cuneiforme.

Segundo O’Connel e Airey (2010) foi a partir do estudo dos astros que surgiu o zodíaco e estes autores nos explicam um pouco sobre como este conceito teve início com a sociedade suméria através da observação dos pontos em que o sol nascia no horizonte. Os ancestrais humanos notaram que o sol ia mudando de direção com o passar dos meses, e logo identificaram um grupo de constelações posicionadas perto dessa rota aparente do Sol. Ao contrário das outras estrelas, que

se movem visivelmente ao longo do ano, aquele anel de constelações que os gregos batizaram de "círculo de animais", ou "zodíaco", parecia fixo:

O zodíaco é um cinturão de estrelas de cada lado da "eclíptica" o caminho aparente do sol, da lua e dos planetas pelo céu. Ele está dividido em 12 constelações ou signos. A palavra zodíaco deriva do grego e significa círculo das coisas vivas. É um conceito que se originou numa época em que as pessoas achavam que cada corpo celestial era habitado por um espírito astral e origina-se de um ponto de vista do mundo que vê a criação como uma imensa teia de forças interconectadas influenciando a vida e os acontecimentos na Terra. (O'CONNEL; AIREY, 2010, p.124)

Os humanos primordiais também notaram que a posição do Sol em relação ao zodíaco tinha ligação com o clima e as estações. O nascimento do Sol próximo à constelação de Áries marcava o equinócio de primavera, ou seja, o momento em que o dia e a noite tem duração idêntica. Essa data teve importância simbólica, pois marcava a entrada da primavera no hemisfério norte e era centro de celebrações religiosas relacionadas à fertilidade.

Notaram assim que aquelas constelações influenciavam a duração dos dias e o clima parecia simplesmente lógico, então, também era lógico que tivessem poder sobre a vida humana. Segundo Kramer (1966) foi a partir desta observação que vieram os primeiros horóscopos, que foram produzidos na Mesopotâmia 1.000 anos antes de Cristo, de maneira idêntica à de hoje. Se uma criança vinha ao mundo no período em que o Sol nasce na parte do céu ocupada por Libra, a vida dela era "regida" pela constelação, ou seja, o conjunto de estrelas era entendido como uma divindade. O costume passou para os gregos, romanos, e daí para o mundo.

Kramer (1966) explica também que para os sumérios o cosmos e os seus complicados fenômenos deviam ser guardados e supervisionados, por seres vivos de forma humana, mas como o cosmos era muito extenso seus organizadores deviam ser muito mais fortes e eficientes que os humanos vulgares, sendo que estes seres deviam ser imortais. Estes seres segundo Kramer (1966, p.106) receberam o nome de "dingir" que significa Deus. E completa: "Quase todas as nossas informações relativas ao pensamento filosófico, teológico, cosmológico e cosmogônico dos Sumérios devem ser extraídas das obras literárias, em particular dos mitos, das narrativas e dos hinos."

Bonifazi (2002) diz que os povos da Mesopotâmia desenvolveram conhecimento na astronomia, matemática e astrologia e se destacaram na literatura. Segundo ele: "No campo da astronomia, distinguiram os planetas das estrelas,

fizeram previsões de eclipses lunares, identificaram as fases da lua e deram nome as constelações.” (BONIFAZI, 2002, p.42)

Os povos da Antiguidade desenvolveram religiões politeístas, e seus deuses adquiriram diferentes nomes, funções e grau de importância ao longo dos tempos. Mas em geral, as mudanças nos panteões de deuses refletem movimentos internos dos povos antigos, processos migratórios, conquistas e miscigenações. Após a civilização Suméria catalogar e interagir com seus deuses, outras civilizações arcaicas também fizeram o mesmo, podemos citar os Babilônios, os Hititas; os Egípcios; os Gregos e os Romanos. Segundo Willis (2006) os gregos se destacam nesta catalogação, pois foi resultado do trabalho de um único poeta chamado Hesíodo que criou o épico “A Teogonia” (o nascimento dos deuses), Hesíodo nos descreve em 1022 versos o nascimento e a genealogia dos deuses da mitologia grega. Willis (2006, p.128) explica assim:

Muitos mitos circulavam sobre o início de todas as coisas, mas nenhuma versão se tornou universalmente aceita. Todavia, o relato mais abrangente e que ganhou difusão mais ampla foi narrado pelo poeta Hesíodo em sua Teogonia no século VIII a.C. Essa foi a primeira tentativa importante de produzir uma genealogia do panteão grego com base em muitas crenças populares predominantes. Ao mesmo tempo uma cosmogonia e uma teogonia, ele traçava a linhagem detalhada dos deuses olímpicos desde a criação do mundo a partir do caos.

O’Connel e Airey (2010, p.16) nos explicam que os sistemas de crenças dos povos mediterrâneos influenciaram a sociedade ocidental:

Tanto a civilização grega clássica quanto o poderoso Império Romano tiveram um enorme impacto na sociedade Ocidental, influenciando suas leis e costumes, sua arte e ciência, sua filosofia e seu modo de vida. Os sistemas de crenças desses povos mediterrâneos podem ser visto em suas mitologias, que eram caracterizadas por uma vitalidade brilhante e dramática que conservava os princípios morais, as leis naturais e os maiores contrastes e transformações que determinam tanto a vida cósmica quanto a vida humana. Os deuses e deusas do panteão Greco-romano representavam temas típicos tais como nascimento, morte e renovação, guerra e paz, amor e casamento, e controlavam todos os aspectos da vida diária.

Notaremos a seguir que as religiões de as nações antigas estavam de início, baseadas nas manifestações ocultas de uma Força ou Princípio puramente abstrato, a que hoje se dá o nome de “Deus” ou “Deuses”. A própria instituição de tais cultos mostra, nos seus pormenores e ritos, que os filósofos que estabeleceram semelhantes sistemas da natureza, subjetiva e objetiva, eram detentores de um profundo saber, e conheciam muitos fatos de cunho científico.

E de acordo com Ivan Bystrina (1995) se não existe o social não existe a cultura. E se a cultura não existe, não existe a psique, pois somos constituídos de histórias e de memórias. Para Bystrina a segunda realidade é chamada de realidade da cultura, é a imagem da psique, onde se dão os ritos, os mitos, as invenções, alucinações, criações imaginárias, enfim, é onde habita toda a produção simbólica do ser humano.

2.4 Vínculo com os deuses

Nos tópicos anteriores compreendemos como os ancestrais humanos conceberam o sentido de divindade, e como sentiram a necessidade de criar e manter um vínculo direto com os deuses criados. Na verdade desejavam de toda maneira se comunicar com estes deuses com o objetivo de conseguir a realização dos seus desejos ou a eliminação de algo que os desagradasse.

Devemos lembrar que agora, que estes deuses já não eram apenas personificações de forças naturais, mas apresentavam uma humanidade muito grande e eram considerados seres dotados de consciência como o homem, porém com poderes superiores aos humanos. Isso de certa forma tornava homens e deuses muito próximos, o que fez com que os antepassados considerassem estes deuses aptos para entender a linguagem e os desejos humanos. Os ritos em homenagem aos deuses eram importantes para a manutenção da ordem na terra, e para a manipulação das divindades em favor dos homens. Como diz Norval Baitello (2005, p.17)

Ritualizar significa inserir em um tempo que se refaz, significa conferir nova vida, oferecer sobrevida. Ora, conferir sobrevida implica em desafiar e negar a morte. Desafiar e negar a morte pressupõe uma convivência com o medo, implica em viver sob o signo do medo. Assim, imagens são, por natureza, fóbicas. Evocam e atualizam o medo primordial da morte, uma vez que elas originalmente foram feitas para vencer a morte. O medo da morte é que nos conduz a emprestar a vida e a longa vida aos símbolos.

Vimos que os antepassados buscaram meios de estabelecer laços afetivos que estimulassem os sentidos e facilitassem a comunicação entre os homens e os deuses, com esta finalidade desenvolveram então o sistema de troca. Assim nasceram os mitos; as preces; os altares; os rituais; as cerimônias; os templos; os sacrifícios; os oráculos, os sacerdotes; as festas e festivais e é claro também a religião. Para Campbell (1989, p.255):

A função do ritual e do mito consiste em possibilitar e, por conseguinte, em facilitar, o salto – por analogia. Formas e conceitos que a mente e seus

sentidos podem compreender são apresentados e organizados de um modo capaz de sugerir uma verdade ou uma abertura que se encontra mais além. Tendo sido criadas as condições para a meditação, o indivíduo é deixado consigo mesmo, sozinho. [...] Portanto, Deus e os deuses são apenas meios convenientes – eles mesmos compartilham da natureza do mundo de nomes e formas, embora sejam referências do inefável a que, em última análise, levam. São meros símbolos destinados a despertar e pôr a mente em movimento, bem como a chamá-la a ir ao seu encontro.

Como exemplo, podemos citar a religião suméria, que era organizada pelo templo. Cada cidade mesopotâmica tinha um templo, dedicado a um deus, ou a uma deusa, que eram espécies de patronos locais. Dentro dos templos permaneciam estátuas dos deuses cultuados, nas quais se acreditava residir o próprio deus. Os sumérios ofereciam sacrifícios de alimento aos deuses, pois uma das crenças muito difundidas no oriente próximo era a de que os deuses poderiam se alimentar dos alimentos que lhes eram ofertados. Nos templos, hinos eram recitados, canções cantadas e festas celebradas.

A inundaç o do Tigre e do Eufrates era violenta e imprevis vel: de um dia para o outro, a chuva revigorante poderia transformar-se em agente de devastaç o. Acreditava-se que os deuses controlavam essas for as poderosas, com os seres humanos considerados pouco mais do que escravos sujeitos aos caprichos do destino. Tal fato colocou a religi o firmemente no centro da vida di ria, com um templo dedicado a um dos principais deuses no centro de cada cidade ou metr pole. No come o eram constru es absolutamente simples, feitas com tijolos de barro decoradas com mosaicos geom tricos em forma de cone e afrescos com figuras humanas e animais. Um santu rio retangular, conhecido como “adeга”, possu a um altar de tijolos ou uma mesa de oferendas em frente   estatu  da divindade do templo. Rituais p blicos, sacrif cios e liba es aconteciam todos os dias, assim como festas mensais e celebra es do Ano Novo. Estes primeiros templos gradualmente evolu ram para ziguratos, estruturas muito altas em forma de pir mide, algumas chegando a 90 metros de altura. (O’Connel ; Airey, 2010, p.12)

E nos explicam tamb m que na realidade cada tradi o sagrada da antiguidade teve seus pr prios modos de conectar-se com o esp rito e utilizava uma variedade de objetos simb licos em seus rituais e cerim nias.

Cada sociedade desenvolveu um tipo de entendimento sobre a vida humana e seu relacionamento com o Cosmos como tamb m algum tipo de pr tica espiritual, c digo moral ou sistema de cren as para fazer uma conex o, s mbolos tais como o labirinto ou as mandalas s o consideradas como caminhos para a ilumina o e os objetos sagrados atuam como portadores da alma. (O’Connel ; Airey, 2010, p.142)

Para uma melhor conex o e comunica o com os deuses os povos da antiguidade come aram a fazer constru es sagradas, e as cidades crescerem ao redor delas. Os santu rios eram parte da vida di ria destes povos antigos. Altares foram erigidos e muitos lugares da natureza se tornaram sagrados.

A palavra “altar” vem do latim *altus* que significa “alto” e descreve uma área elevada que forma o foco do ritual sagrado e da adoração. Geralmente ele é erguido dentro de um edifício ou área dedicada a uma deidade, embora alguns altares não sejam fixos, mas são montados para cerimônias específicas e depois desmontados. Os santuários também proporcionam um foco para a atividade sagrada e variam de um pequeno nicho contendo alguns tipos de objetos sagrados (como uma estátua) até um local de peregrinação. Todos os locais sagrados, sejam naturais ou construídos, simbolizam modos de conectar com o lado espiritual e são lugares de significado e poder. . (O’Connel ; Airey, 2010, p.142)

Como exemplo de construção sagrada podemos citar as zigurates que eram torres de vários andares, construções muito populares entre os mesopotâmicos. No topo das zigurates existiam os santuários. Os estudiosos acreditam que essas construções representavam uma ligação entre o céu e a terra, no intuito de funcionar em larga medida como meio de comunicação com os deuses. Provavelmente a imagem bíblica da torre de Babel tenha sido baseada nas Zigurate. Bonifazi (2002, p.43) ensina que:

Os povos da Mesopotâmia eram profundamente religiosos. Adoravam diversos deuses, ou seja, praticavam o politeísmo. Segundo os mesopotâmios, os deuses personificavam forças da natureza e aspectos do cotidiano. [...] Além de politeísta, a religião dos mesopotâmios era antropomófica, isto é, as divindades eram representadas com aparência humana. Os mesopotâmios acreditavam que as divindades tinham sentimentos: amavam e odiavam, se aliavam e combatiam entre si. Para manter seus deuses vivos, os fiéis deviam alimentá-los. Assim, levavam oferendas, como cereais, pães, frutas e animais para os seus altares nos zigurates. Agindo desta forma achavam que estariam livres das tragédias da existência humana.

Quando começamos a estudar a religiosidade dos povos antigos, notamos que os mitos contam como as coisas chegaram a ser o que são, contam como as divindades, os homens, os animais e as plantas se diferenciaram. Entendemos também que os rituais, por sua vez, fazem o caminho inverso dos mitos, na verdade eles se dispõem muitas vezes a contar e recriar o mito e proporcionam assim uma espécie de retorno a esse tempo de múltiplas interações, onde divindades, homens, animais e plantas se comunicavam entre si, e produziam sua existência por meio dessa interação.

Vimos neste tópico que os povos da antiguidade acreditavam que esta comunicação devia se dar de maneira mediada, pois naquela época achavam que a matéria primeira era extraída do cosmos mítico para a constituição das pessoas e da sociedade, por isso para aqueles povos primordiais perder de vista esta comunicação era entregar-se a total paralização, à inserção ao vazio de um mundo sem sentido.

2.5 Em busca de respostas

A história da civilização nos mostra que desde os primórdios os seres humanos buscaram respostas através dos oráculos (muitas vezes motivados pelo medo) seja para saber qual a melhor escolha a fazer no momento presente e quais bênçãos ou reveses o destino futuro lhe conferirá, já que seu passado era sabido e imutável.

Notamos que quando os humanos enviavam pedidos para os deuses estes desejavam que lhes fossem enviadas as respostas. Na busca de respostas dos deuses as civilizações arcaicas desenvolveram sistemas oraculares. A estreita relação "Homem - Guerra - Divino" é praticamente fonte de ilustração em todas narrativas históricas e míticas.

A consulta a antigos oráculos antes de guerras era comum entre os gregos, assim como os egípcios esperavam sinais especiais da natureza para a tomada de decisões. Com o tempo, o homem achou necessário transpor alguns de seus oráculos para os tabuleiros, uma forma particular de "conversar com os deuses". Nasceram assim os "deuses oráculos" (tradutores de sinais) manifestados em sacerdotes e xamãs que na maioria das vezes riscavam símbolos na terra e invocavam as forças espirituais.

Nas culturas primordiais era comum a escolha de um sacerdote ou xamã que intermediasse a comunicação dos homens com os deuses. A raiz da palavra Xamã deriva da língua dos povos Tugus, da Sibéria, adotada amplamente pelos antropólogos para se referirem à pessoas de uma grande variedade de culturas arcaicas, que antes eram conhecidas por: pajés, curandeiros, magos, videntes.

Com suas origens no período Paleolítico, o Xamanismo é encontrado nas raízes de muitas das principais religiões do mundo em facções de muitas outras. A palavra saman vem do povo Tungs da Sibéria, e significa "aquele que sabe". Os xamanistas são adeptos do transe, um estado alterado e de êxtase no qual acreditam deixar seus corpos, subindo ao céu em um vôo mágico ou descendo ao submundo para se encontrar com ancestrais e comungar com espíritos da natureza. (O'Connel ; Airey, 2010, p.36)

Embora a maioria dos videntes, curandeiros, magos ou pajés, seja um xamã, esta palavra aponta a anterioridade e a antiguidade de um princípio inaugural de experiência humana. Campbell (1989, p. 254) esclarece:

O xamã suscetível ao transe e o sacerdote antílope iniciado não carecem de sofisticação em seu conhecimento do mundo, nem são inábeis na utilização da comunicação por meio da analogia. As metáforas pelas quais vivem e por meio das quais operam foram objeto de longa meditação, de pesquisas e discussão ao longo dos séculos – ou mesmo milênios; além disso, serviam a sociedades

inteiras como as principais bases do pensamento e da vida. Os padrões culturais foram moldados a elas.

Para O'Connel e Airey (2010, p.36): "A antiga tradição do Xamanismo é a entrada do indivíduo em estados alterados de consciência para visitar outros níveis de realidade, a partir dos quais ele possa extrair ensinamentos, curas e visões para sua comunidade."

Entre os gregos havia templos dedicados aos vários deuses, e em alguns deles existiam oráculos que eram sistemas de interpretação da sabedoria dos deuses que se comunicavam com os homens que vinham pedir conselhos ou saber do futuro. O'Connel e Airey (2010) nos contam que os santuários dedicados a Asclépio (um médico grego deificado como deus da medicina) foram construídos por todo reino grego e o mais famoso está localizado em Epidauros. Os autores nos explicam também como se dava o processo de comunicação dos doentes com os deuses.

Os doentes faziam peregrinações para esses templos, onde praticavam um processo de cura conhecido como incubação. Eles dormiam nos templos e usavam seus sonhos como uma comunicação com Asclépio, na esperança de que ele pudesse mostrá-lhes como ser curado. O sacerdote realizaria, então, o tratamento recomendado. Era costume deixar algum tipo de representação simbólica da parte afetada do corpo, tanto ao pedir a cura quanto ao deixar uma oferenda de agradecimento mais tarde. (O'Connel; Airey, 2010, p.18)

Ao estudar as antigas civilizações vemos que o termo oráculo aplica-se tanto à sentença em si quanto ao lugar em que ela é enunciada. Assim, os grandes oráculos do mundo grego: Zeus, Apolo, Delfos, Olímpia, Dodona e também Amon, no Egito eram centros de profecias. Temos em Dodona talvez o mais antigo centro de profecias da Grécia, onde as adivinhações eram feitas por profetisas que liam o movimento dos galhos das árvores. Para O'Connel e Airey (2010) os oráculos e as adivinhações eram uma maneira de se comunicar com as influências invisíveis, e que através de uma visão psicológica penetravam nas camadas mais profundas do inconsciente. Acrescentam mais informações a este respeito dizendo o seguinte:

A adivinhação usa a oportunidade e cria uma entrada para o espírito se expressar através da padronização simbólica. Isso pode ser feito com qualquer coisa, desde padrões aleatórios em folhas de chá ou bastões, formações de nuvens, padrões de clima, formação das estrelas as comunicações das plantas e dos animais, até sofisticados sistemas de símbolo como o tarô ou o I Ching. (O'Connel ; Airey 2010, p.152)

Willis (2006) explica que na Grécia Antiga Delfos era considerado o centro do mundo e que Zeus marcou o local em Delfos onde as águias se encontraram com

uma grande pedra chamada omphalos (umbigo), a qual era guardada por uma monstruosa serpente chamada Píton. Neste local específico Apolo fundou seu santuário e matou a serpente. Segundo Willis (2006, p.138):

O oráculo que fundou em Delfos era consultado por cidades e indivíduos, e suas profecias aparecem em mitos e na história. No templo do oráculo havia uma sacerdotisa, chamada Pítia (de Píton, daí também o epíteto “Pítico” comumente encontrado para Apolo), que se sentava em um trípede para fazer profecias em resposta às perguntas dos visitantes. As respostas dela eram transmitidas em frenesi de delírios inspirados, transcritos por sacerdotes em verso e prosa.

Dessa forma foi formada a comunicação vertical, uma ponte de relações entre homens e deuses, que intensificava a interação social de uma comunidade. Muniz Sodré diz que: “Em Cícero, o termo *communicatio* é por vezes usado como sinônimo de sociedade ou participação social” (SODRÉ, 1996, p.12).

Porém não foram somente os gregos que utilizaram sistemas oraculares para se comunicarem com os seus deuses, era comum as civilizações arcaicas consultarem oráculos para diversas finalidades. Por exemplo, na mitologia escandinava, Odin levou a cabeça do deus Mimir para Asgard para ser consultada como oráculo. Na tradição chinesa, o I Ching foi usado para adivinhação na dinastia Shang, embora seja muito mais antigo e tenha profundo significado filosófico.

Devemos lembrar que a comunicação com os deuses através de ritual foi um importante elo da sociedade primordial. Segundo Muniz Sodré (1996, p.12):

Em qualquer organização social, onde quer que se encontrem “estruturas comuns” para as diferenças, faz-se presente o laço atrativo ou comunicativo que implementa a aliança simbólica entre os indivíduos vivos ou entre vivos e mortos. Este último caso é típico das sociedades tradicionais ou arcaicas, onde a comunicação iniciática constitui o vínculo ritualístico mantido entre os indivíduos presentes e ancestrais, ou seja, entre vivos e mortos. Na Roma Antiga, *communicarius* era o adjetivo que designava o dia de sacrifício aos deuses (*dies comunicarius*).”.

2.6 Os oráculos

Desde seus primórdios, a humanidade tem manifestado uma grande curiosidade acerca do futuro, e tem tido a preocupação de descobrir se os deuses ou os elementos da natureza serão propícios, se naquele ano haverá uma colheita fértil, se haverá prosperidade, se os inimigos serão vencidos, etc. Segundo Freré, “A adivinhação é uma linguagem universal e intemporal, assente em estruturas fundamentais do intelecto humano. A angústia humana, face aos mistérios do

Universo do seu destino, é um dado que só alguns falsos cépticos ousam negar.” (FRERÉ, 1974, p.7).

A história mântica nos mostra que os métodos divinatórios são extremamente numerosos e variam dependendo das épocas e o meio em que nasceram. Vimos que a adivinhação tornou-se um fator social importante desde a pré-história, cenas análogas aparecem na maioria dos desenhos primitivos ainda existentes e nos comprovam isso, como vimos nos tópicos iniciais. Com o passar do tempo a adivinhação do resultado das guerras, das batalhas ou das conquistas na Antiga Grécia não eram menos importantes. Notamos enfim que a adivinhação aparece no decorrer do tempo e está ligada às origens da sociedade. Entre os sumérios podemos destacar a astrologia, como relata Freré (1974, P.18).

Um poema assírio, o Enuma Elish, ou canto da Criação, permite-nos compreender a maneira como os astrólogos mesopotâmicos tinham definido as zonas celestes. Cada divindade astral tinha a sua estação, que lhe atribuiu o demiurgo. Os astros que vemos são a imagem dos deuses. [...] O tempo intervém como um fator importante da observação astrológica. A hora, o dia, o mês devem ser determinados com precisão, se deseja uma correta observação e um presságio exato.

Quando estudamos a história da Civilização grega, percebemos que os gregos eram um povo cuja fé na mântica (adivinhação) era ilimitada, e que cada dia e a cada hora se preocupavam com o futuro quanto às grandes e às pequenas coisas, com o destino dos indivíduos e o destino dos Estados. Freré diz: “Sempre existiram na Grécia, em diversos lugares, oráculos de todo gênero e uma multidão de videntes, de adivinhos, de profetas ambulantes, etc.” (FRERÉ, 1974, p.20).

O processo histórico da humanidade fez com que esta caminhasse por diferentes veredas em busca de conhecimento, inicialmente passou pela religião onde o sentimento era o elo maior de uma corrente que sustentava a união de um povo. Mais tarde adentrou na Filosofia e buscou o conhecimento através da razão. Mas foi a partir de Isaac Newton e de seus colegas cientistas contemporâneos que entramos na Era da Ciência e as palavras de ordem eram: observar; experimentar e comprovar. O’Connel e Airey nos explicam que a visão de mundo foi derrubada pela revolução científica do século XVI, que, desafiada pela astronomia de Copérnico e pelas observações feitas com o seu telescópio apoiava o ponto de vista de um universo muito maior. E explicam essa mudança de pensamento:

O filósofo francês René Descartes (1596-1650) foi uma figura chave na transição do pensamento medieval para o pensamento moderno científico, propondo um método analítico de busca pela verdade científica e aceitando somente as coisas sobre as quais não havia dúvida. Na era cartesiana, a

pesquisa científica deu preferência aos valores mecânicos de quantidade e função em vez dos valores qualitativos do espírito, da estética, dos sentimentos e da própria natureza, e a máquina se tornou uma metáfora central. (O'CONNEL; AIREY, 2010, p.78)

Assim por volta do século XVI conceber um universo paralelo ocupado por seres sensíveis não combina com a visão ocidental contemporânea da natureza e, portanto, não cabe mais existir pessoas que possam se comunicar com os deuses e com os espíritos da natureza.

Nessa época muita coisa mudou, com a expansão do Cristianismo que solidificou seus princípios e enrijeceu suas leis ao longo dos séculos, criou-se na Idade Média a “Inquisição”. Devemos ressaltar aqui que o termo Inquisição refere-se a várias instituições dedicadas à supressão da heresia no seio da Igreja Católica, porém a Inquisição foi criada inicialmente para combater o sincretismo entre alguns grupos religiosos, que praticavam a adoração de plantas e animais e utilizavam mancias (sistemas oraculares de adivinhação).

Enquanto o cristianismo expandia seus territórios, as antigas religiões foram perseguidas e seus rituais eliminados ou absorvidos pela Igreja Católica. No intuito de concorrer com os costumes pagãos, a cristandade primordial criou as Sibilinas Cristãs (inspiradas nas obras atribuídas às sibilas gregas, mulheres oraculares que proclamavam eventos futuros em estado de êxtase).

Sibilinas Cristãs foi o nome dado a um conjunto de oráculos baseados nas alegorias bíblicas, que serviram como fonte para compreender e prever o desenrolar da história, ultrapassa os meros fins morais e religiosos. As Sibilas tiveram larga difusão desde o período anterior à cristianização do Império Romano até o final da Idade Média, ressaltando que foram freqüentemente citadas por autores cristãos da antiguidade, incluindo Santo Agostinho. E foram também estudadas por diversos pensadores e escritores místicos, particularmente em contextos gnósticos e milenaristas, como Joaquim de Fiori e Nostradamus.

Quando o Cristianismo se estabeleceu e se firmou no mundo ocidental, a mulher passou a ocupar um papel secundário na sociedade a ponto de, no século V, Santo Agostinho argumentar que as mulheres não tinham alma, e Graciano, um especialista em direito canônico que viveu no século XII dizer textualmente: “O homem, mas não a mulher, é feito à imagem de Deus”. A perseguição às mulheres se tornou o que Muniz Sodré (1996) chama de “Mutaç o Identit ria”, ou seja, quando uma individualidade n o basta para constituir uma pessoa, porque esta

noção implica um acréscimo, um valor. Infelizmente a Igreja Católica adicionou características demoníacas às mulheres, e as transformaram em “bruxas”. Mas mesmo assim as mulheres da idade média continuaram ocupando respeitadas posições como curandeiras, enfermeiras, parteiras, videntes e profundas conhecedoras das crenças e dos costumes tradicionais do povo. Sodré (1996) explica que a mutação identitária não é uma ideia nova, menciona que o antigo grego e a Europa na pós-Antiguidade concebia a ideia de alteridade como monstrosidade, época em que se multiplicam as histórias com seres híbridos, tais como o centauro, o ciclope, e outros. Para Sodré:

O monstro servia frequentemente de pretexto fabulatório para o aparecimento, numa narrativa qualquer, de um herói salvador que, munido de armas ou poderes regeneradores, restabeleceria a harmonia ameaçada dessas figuras imaginárias é o fato de que resultavam de uma associação física entre o indivíduo e seu ambiente natural, a exemplo do homem dotado de galhos e vegetais ao invés de braços. (SODRÉ, 1996, p.171)

O culminar da mitologia da Bruxaria ocorreu do século 15 ao 18, e os iniciados videntes recebiam uma marca física, como uma garra debaixo do olho esquerdo. O estereótipo do demônio era representado como um bode ou um sátiro ou uma besta mística com chifres, garras, cauda e/ou asas: uma farsa de anjo, meio homem meio besta, e as mulheres/bruxas seguidoras do demônio. Sodré (1996, p.172) completa seu pensamento sobre mutação identitária dizendo que:

A idéia tradicional do monstro ou do mutante é a de uma alteridade por mera transformação anatômica do indivíduo. O monstro é um outro exótico ou uma figuração em que não se possa fazer clara diferença entre natureza e cultura. No período renascentista, quando ainda repercutia nos espíritos a agonia da Ordem Antiga, a monstrosidade consistia na excessiva presença do natural no corpo humano enquanto identidade biológica ou em efeitos desviados da ordem natural do corpo humano.

Como vimos, os sistemas oraculares nasceram como suporte das religiões primordiais, continuaram a fazer parte do dia a dia dos grandes filósofos gregos, porém foi e continua sendo ofuscada pelo desenvolvimento do pensamento científico, pois o discurso científico se opõe à superstição e ao obscurantismo. Para Freré (1974, p.8):

Acontece que nem um único dentre os pensadores e os investigadores perderam totalmente de vista a grande ideia das ciências tradicionais, ou seja, que o homem, desde os átomos que o compõem até a sua forma física global, mais não é do que um modelo reduzido do universo. É sobre esta lei das correspondências e da analogia que assentam os estudos da física mais avançados, os trabalhos cibernéticos de vanguarda e as estruturas que regem as artes divinatórias desde tempos imemoriais.

De acordo com o empirismo, as teorias científicas são objetivas, empiricamente testáveis e preditivas, ou seja, elas predizem resultados empíricos que podem ser verificados e possivelmente contraditos. Sabemos que os sistemas oraculares não são empiricamente testáveis, mas podemos estudar cientificamente como os sistemas oraculares, mesmo que utilize meios digitais, ainda influenciam o mundo contemporâneo, resgatando um corpo-signo, imbuído de percepção, comunicação primordial e atemporal do homem.

3 O JOGO DE TARÔ

3.1 Linguagem imagética

Antes de iniciarmos o estudo efetivo sobre as cartas de Tarô, devemos lembrar que elas são imagens que se apresentam como signos, os quais possuem múltiplas leituras e associações, e a comunicação com estes signos somente se estabelece quando existe uma relação do observador com a representação pictórica.

Os seres humanos necessitam da linguagem para exercer o ato da comunicação, e, como seres simbólicos, utilizam sistemas de representações para elaborar e objetivar seus pensamentos e sentimentos, com o intuito de projetar e compreender o que se passa no mundo. Para Ostrower (1987) as linguagens se caracterizam na busca de sair-de-si e captar, almejando buscar conteúdos significativos, portanto, nossa penetração na realidade é sempre mediada por linguagens, como sistemas de representações. Segundo Buoro: “O embate do ser humano com a realidade sempre gerou e persiste gerando necessidade de produção de linguagem”. (BUORO, 2002, p.46)

Notamos em nossos estudos que em todos os tempos, passado e presente, os grupos humanos constituídos recorreram e recorrem a modos de expressão verbais e não-verbais que contemplam uma enorme variedade de linguagens que se constituem em sistemas sociais e históricos de representação do mundo. Com o desenvolvimento da civilização humana, a imagem visual se torna cada vez mais consistente. A pintura utilizada para retratar momentos relevantes para o homem acaba por representar uma relação intrínseca com a mente humana. Tal fato é exposto por Marcondes Filho (1988, p.12), ao afirmar que:

No Egito, a pintura teve uma relação direta com a morte. Faziam-se representações em capelas funerárias e suas paredes possuíam inscrições do Livro dos mortos. (...) As pessoas tinham expressões rígidas e firmes, talvez uma representação séria da morte ou de passagem para a outra vida.

Para Donis A. Dondis (1991) a criação de uma imagem para comunicar uma ideia pressupõe a utilização de uma linguagem visual. Da mesma forma que as pessoas podem "verbalizar" o seu pensamento, eles podem "visualizá-lo". Segundo a autora a linguagem visual compreende várias categorias de expressão, onde a construção de qualquer uma delas implica em conhecimento e na leitura de elementos visuais como a forma, a cor, o espaço (bidimensional e tridimensional), o equilíbrio, a

relação entre luz e sombra, plano e superfície, além de outros. E a estrutura da obra visual é a força que determina quais elementos visuais estão presentes, e com qual ênfase essa presença ocorre.

A linguagem visual, por vezes supera as palavras. Em alguns casos as palavras não podem dizer tudo a respeito de alguma coisa, podem apenas circunscrever essa coisa, pois aquilo que há para ser descrito ocupa uma área de significado maior que o contexto de qualquer reunião de palavras. Quando procuramos transmitir sentimentos, emoções ou implicações sutis, normalmente as palavras se tornam inadequadas. Haich (1992, p.8) declara a importância das imagens como alimento da alma:

A alma pensa por imagens. A alma vive das imagens. A alma se nutre com o fluxo constante das imagens. A alma e suas imagens são alimentadas desde o início com as experiências da humanidade. Não há como conceituar as imagens perturbadoras que estão profundamente arraigadas na alma e que agora surgem à tona. A intuição experimenta e reconhece nas vívidas imagens alegóricas o que sentiu através da luz interior.

E Schimitt (2007) nos explica que durante muito tempo o estudo das imagens era de domínio exclusivo dos historiadores da arte, mas atualmente as imagens são consideradas como objetos que revelam muito e que deve ser estudada a fundo também pelas ciências sociais. Schimitt (2007, p.11) diz porque devemos estudar as imagens:

Porque as imagens mais comuns são provavelmente as mais representativas das tendências profundas da cultura de uma época, de suas concepções da figuração, de suas maneiras de fazer e de olhar esses objetos. Todas as imagens, em todo caso, tem sua razão de ser, exprimem e comunicam sentidos, estão carregadas de valores simbólicos, cumprem funções religiosas, políticas ou ideológicas, prestam-se a usos pedagógicos, litúrgicos e mesmo mágicos. Isso quer dizer que participam plenamente do funcionamento e da reprodução das sociedades presentes e passadas.

Porém foi no período pós-revolução industrial que se ampliou ainda mais essas possibilidades de expressão e linguagem do ser humano. O mundo se deparou com invenções de máquinas capazes de produzir, armazenar e difundir linguagens tais como: a fotografia, o rádio, o cinema, os meios de impressões gráficas, entre outras. Tecnologias inovadoras que atualmente permeiam nosso cotidiano e fazem parte desta intrincada gama de linguagens, de formas sociais de comunicação e significação. Segundo Morin (2007, p.22)

As invenções técnicas foram necessárias para que a cultura industrial se tornasse possível: o cinematógrafo e o telegrafo sem fio, principalmente. Essas técnicas foram utilizadas com frequente surpresa de seus inventores: o cinematógrafo, aparelho destinado a registrar o movimento, foi absorvido

pelo espetáculo, o sonho e o lazer; o T.S.F., primeiramente de uso utilitário, foi por sua vez absorvido pelo jogo, a música e o divertimento.

Assim na atualidade, vivemos segundo Kamper (2002), a crise da visibilidade, pois o uso exacerbado das imagens impede-nos de refletir sobre elas. No jornal impresso e, sobretudo no televisivo, a mídia bombardeia-nos com um fluxo caótico de imagens, o qual não nos oferece tempo para pensar, instaurando-nos como meros sujeitos depositários, passivos diante do aparato tecnológico. É nesse contexto que insurge a crise da visibilidade, coloca em cena a dicotomia corpo e imagem, elementos centrais dessa crise. De um lado, as imagens são a grande vedete dos meios de comunicação de massa, sendo veiculadas em larga escala, em caráter industrial. Segundo Baitello: “Por outro, o corpo, em sua complexidade multifacetada, tátil, olfativa, auditiva, performática e proprioceptiva”, é reduzido a “observador da observação”. (BAITELLO JR., 2002, p. 33)

Enfim, o que notamos é que as imagens pouco ou muito utilizadas possuem uma qualidade misteriosa porque tocam em algo profundo dentro da mente humana, desencadeiam verdades represadas no inconsciente, e despertam sentidos que se encontravam adormecidos até então. Neste sentido as imagens parecem contribuir assim para o desenvolvimento de competências linguísticas e para a ampliação das potencialidades de expressão humana.

3.2 Jogos

Quando examinamos o Tarô à luz da dimensão lúdica, este ganha volume quando recorremos a autores como Johan Huizinga e Roger Caillois. Ao tratarem da origem e do significado do jogo na vida humana ao longo de diferentes épocas e culturas, esses estudiosos produziram textos que abrem novos caminhos para aqueles que hoje se voltam para a compreensão dos processos comunicativos. Assim, Huizinga (1999) e Caillois (1990) descreveram o jogo como sendo uma atividade repleta de liberdade, porém uma liberdade regrada, ou seja, a tentativa de se colocar a ordem no caos. Roger Caillois retrata em sua obra: Os jogos e os homens (1990) a classificação dos principais elementos que ele considera como constituintes dos jogos humanos. Para tanto, realiza uma imersão histórica em diversas culturas mostrando tanto as peculiaridades como os princípios gerais de seus jogos.

Para Caillois (1990, p.11), dentre as principais características de qualquer jogo humano destaca-se a constante presença da ideia de limites e liberdades em seu desenvolvimento, pois: “todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido”. Esse conjunto de regras não pode ser violado sob qualquer hipótese, pois acarretaria a destruição da atividade, ou seja, a presença de certos limites é incontestável na prática de qualquer jogo. Entretanto, o jogador sempre tem uma relativa liberdade de criação, já que devido ao afastamento da vida real podem-se correr alguns riscos sem grandes consequências para a vida do participante.

O interesse do ser humano pelos jogos parte de uma premissa simples: o homem é um jogador por definição, inspirando inclusive o historiador holandês Johan Huizinga ao definir o termo "Homo Ludens". Podemos definir jogo como toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (participante que interage na atividade), para ele são criadas as regras, que podem ser para ambiente restrito ou livre. Geralmente os jogos possuem regras e estas tendem a ser simples, e sua presença é importante em vários aspectos, entre eles a regra que define o início e fim do jogo. Pode envolver dois ou mais indivíduos jogando entre si como adversários ou cooperativamente com grupos de adversários.

Para Huizinga (1999), o jogo é mais primitivo do que a cultura, pois faz parte daquelas coisas em comum que o homem partilha com os animais. Segundo este: “O jogo é de fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana.” (HUIZINGA, 1999, p. 3). Huizinga (1999), também traça uma história dos jogos a partir da relação do homem com o trabalho. Segundo ele, na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que lhe atribuímos atualmente, tão pouco, ocupava tanto tempo do dia. Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas sazonais. O referido autor também fala em características comuns que são encontradas entre jogos, cultos e rituais, tais como: ordem, tensão, mudança, movimento, solenidade e entusiasmo. Além disso, segundo Huizinga (1999), ambos têm o poder de transferir os participantes, por um espaço de tempo, para um mundo diferente da vida cotidiana.

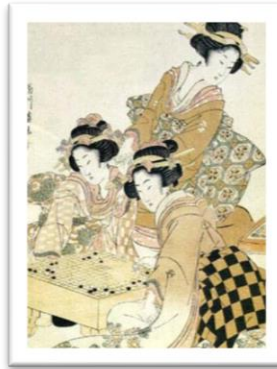
Já o primeiro passo dado por Caillois (1990) foi à admissão da existência de um grande número de jogos em nossa sociedade, sendo que estes não trazem grandes consequências para a vida real dos seres humanos. A relação entre jogo e trabalho pode ser encontrada na seguinte expressão: “o jogo (...) opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem entregue” (CAILLOIS, 1990, p.9). Cabe ressaltar, contudo, que apesar da oposição realizada entre o jogo e a vida real, Caillois (1990) nunca subestima o poder que as atividades lúdicas exercem na configuração da personalidade humana, considerando-as como importantes instrumentos da cultura de um povo e de uma sociedade, pois através delas muito se pode descobrir sobre os próprios hábitos cotidianos e sobre as estruturas basilares da própria sociedade em questão.

Segundo os teóricos citados, no contexto histórico o jogo sempre fez parte da vida do Homem. O mais antigo que se conhece foi encontrado na sepultura de um rei babilônico, morto cerca de 2600 anos antes de Cristo. Lá estavam o tabuleiro, as peças e os dados. Infelizmente, não incluíram as regras, motivo pelo qual não podemos saber como se jogava. Hoje vemos o jogar como gênese da socialização humana, aquilo que nos agrega e ao mesmo tempo nos torna adversários. Para Huizinga (1999, p.2): “Toda e qualquer atividade humana. [...] e ainda como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo, que é no jogo e pelo jogo que a civilização humana surge e se desenvolve.”

A arqueologia nos mostrou que os famosos jogos de tabuleiros (dama, xadrez, ludo, gamão, moinho, etc.) são provenientes, em sua maioria, do Oriente, quando então alguns povos nômades e invasores vindos de terras longínquas, deixaram como herança para outras culturas um universo lúdico sem precedentes. A origem certa e datas perdem-se na “noite dos tempos”, mas sabe-se que egípcios, gregos e romanos desfrutavam de atividades lúdicas socialmente há milênios.

Nos primórdios indo muito além das atividades lúdicas, podemos definir muitos jogos orientais como “militarmente estratégicos”. Basta analisarmos o xadrez árabe com suas torres, cavalos, reis e rainhas ou o chinês Go, cuja definição é pensar como um “general de um exército” ao avançar no território oponente. Muitos outros também se apoiam em confrontos militares, como por exemplo: o japonês Shogi e o indiano Chaturâji.

Figura 2: Go, o jogo chinês de tabuleiro

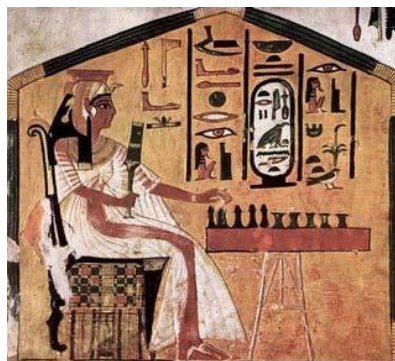


http://www.clubedotaro.com.br/site/h22_3_Gian.asp

Em suma, de acordo com Huizinga (1999) o jogo estaria, por trás de todos os fenômenos culturais já na sua origem, pois apresenta nítido o caráter de competição. Huizinga (1999, p. 85) diz: “Portanto, é desde o início que se encontram no jogo os elementos antitéticos e agonísticos que constituem os fundamentos da civilização, porque o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização.”

As civilizações primordiais também desenvolveram os jogos de relação com o Divino, que dramatizam iniciações, mitos e jornadas da alma. Um bom exemplo é o egípcio Senat (ou Senet), jogo da família do gamão que teria mais de 5.500 anos, cuja dinâmica lúdica simboliza a passagem da alma para outro mundo e o combate desta contra as forças inimigas. Na figura abaixo temos Nefertari jogando Senet. Nefertari jogando Senet. Pintura da tumba da Rainha Nefertari do Egito (1295-1255 aC).

Figura 3: Rainha Nefertari do Egito



http://www.clubedotaro.com.br/site/h22_3_Gian.asp

O jogo inclusive é citado no famoso "Livro dos Mortos" egípcio. A razão de algumas partidas era a luta do jogador em preservar sua alma das forças de Seth, deus egípcio das sombras, inimigo de Osíris. Normalmente os jogadores se embebedavam com cerveja para realizar as partidas, no intuito de “esquentar” as partidas.

Figura 4: Jogo egípcio Senat (ou Senet)



<http://civilizacaoegipcia.blogspot.com/2010/01/senet-o-jogo-de-tabuleiro.html>

Notamos em nossos estudos que a maioria dos jogos ancestrais eram confeccionados com materiais da natureza (pedras, ossos, gravetos, conchas, sementes, etc.), revela também a relação sagrada do homem com a natureza.

Um dos jogos-oráculo que chegou até nós no Brasil é o “Búzios” (uma espécie de concha de praia proveniente da África). O jogo de Búzios é uma forma lúdica de se conversar com os deuses, ou seja, é uma das artes divinatórias utilizadas nas religiões tradicionais africanas e nas religiões da diáspora africana instaladas em muitos países das Américas. Porém sua verdadeira origem é médio-oriental, mais precisamente a região da Turquia. Os búzios penetraram na África junto com as invasões daqueles povos aos africanos. Na África os búzios eram chamados de “cawris” e serviam como dinheiro.

O jogo de Búzios ou Merindilogun, se tornou no Brasil um dos sistemas oraculares mais amplamente aceito e difundido. São usados pelos Babalorixás e Iyalorixás para comunicação com os Orixás, geralmente para consultar o futuro, de acordo com a religião Batuque, Candomblé, Omoloko, Tambor de Mina, Umbanda, Xambá, Xangô do Nordeste. Os búzios também são usados como adorno em roupas dos Orixás e para confecção de alguns fio-de-contas.

Existem muitos métodos de jogo, o mais comum consiste no arremesso de um conjunto de 16 búzios sobre uma mesa previamente preparada, e na análise da

configuração que os búzios adoptam ao cair sobre ela. O adivinho, antes reza e saúda todos os Orixás (deuses do panteão africano) e durante os arremessos, conversa com as divindades e faz-lhes perguntas. Considera-se que as divindades afetam o modo como os búzios se espalham pela mesa, dando assim as respostas às dúvidas que lhes são colocadas.

Em alguns métodos o olhador (adivinho) senta-se no chão e joga na própria terra, sem toalhas e enfeites como era feito no passado, é um jogo mais simples e rústico. Podem ser jogados apenas em uma toalha branca numa mesa, ou num círculo formado por fio-de-contas (colares) com vários objetos representativos dos Orixás ou numa peneira também com fio-de-contas e objetos. Existem mesas de jogo simples ou sofisticadas, dependendo das posses do proprietário podem conter até sinetas e objetos de ouro.

Figura 5: Jogo de Búzios

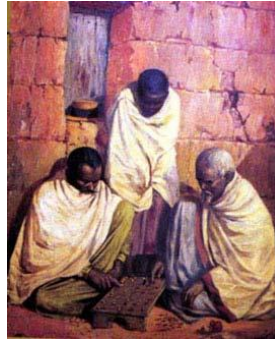


http://acheiusa-jordan.blogspot.com.br/2011_11_11_archive.html

Devemos ressaltar aqui, que é o orixá de nome “Exu” quem através dos búzios, intermedia a comunicação entre os homens e os habitantes dos mundos espirituais, levando os pedidos e trazendo os conselhos e orientações, os recados e as exigências. Uma vantagem que o jogo de búzios apresenta sobre os outros sistemas oraculares existentes em nosso país é o fato de não somente diagnosticar o problema, como também apresentar a solução através de um procedimento mágico denominado Ebó.

Há outros jogos oráculos semelhantes como o Fanorona ou Fanorone (proveniente de Madagascar) utilizados pelos "mpsikidy" ou advinhos. Originalmente jogavam com as sementes da árvore Fano, uma espécie de acácia daquela ilha. É no mínimo curioso como há uma estreita relação entre jogos e sintonia com os deuses. Devemos entender que não se jogava com o intuito de se divertir objetivamente, mas de se buscar orientações espirituais.

Figura 6: O jogo Fanorona

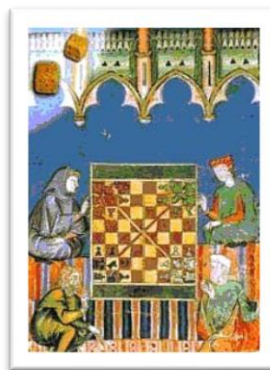


http://www.clubedotaro.com.br/site/h22_3_Gian.asp

É possível que com o passar do tempo os jogos de tabuleiro citados anteriormente tenham dado origem ao conhecido baralho tradicional lúdico. Se, por um lado, não há consenso a respeito da origem e datação das cartas, por outro lado não há muita dúvida sobre o passado religioso ou adivinhatório destas cartas. Um exemplo disso é o antigo baralho indiano que tinha dez naipes, cada um representando uma das dez encarnações da entidade Vishnu.

Lima (1951) associa o jogo de cartas ao antigo jogo de xadrex com quatro reis, de origem e nome indus, o Chaturâji. Da mesma forma pensa Constantino K. Riemma (um dos redatores do site “O clube do Tarô”), este fala em seu site que alguns estudiosos mostram as analogias entre o Tarô e o antigo jogo indiano do Chaturâji, ou jogo dos Quatro Reis, que correspondem aos quatro naipes das cartas de jogar.

Figura 7: Chaturâji - jogo indiano



http://www.clubedoTarô.com.br/site/h22_3_hipoteses.asp

A quadruplicidade, no entanto, é a representação de uma realidade universal que transcende os jogos em questão. O que sabemos é que o Chaturâji data do séc. V ou VI, e é antecessor do moderno jogo de xadrez, originalmente tinha o Rei, o General (a Rainha moderna), seu Cavaleiro e os peões ou soldados comuns.

3.3 Da cartomancia ao Tarô

A verdadeira origem do baralho, assim como a da maioria dos jogos de cartas hoje conhecidos, permanece um tanto quanto misteriosa. Dizem, os historiadores, que as primeiras cartas surgiram no século X antes de Cristo, no Oriente Médio, outros pesquisadores preferem a versão de que a invenção, na verdade, ocorreu na China, a pedido do imperador Sehum-Ho que desejava presentear uma de suas namoradas. Segundo Lima (1951, p.7):

No Ching-Tze-tung, um dicionário chinês publicado em 1678, diz-se que por volta do ano 1120 um militar apresentou ao imperador Huei Song, também chamado Suen Ho, um jogo de sua invenção, consistindo de 32 peças de marfim. Estas tabuinhas, chamadas Fai foram confeccionadas mais tarde também em osso e papel. Apesar de, aos olhos, serem parecidas com um jogo de dominó, por sua forma e dimensões, o termo “fai” significa carta.

Já Kaplan (1972, p.11) nos explica um pouco sobre a invenção do baralho em diferentes civilizações:

O fato é que a invenção do baralho pode ser atribuída a diversos povos, porém os chineses, os egípcios, os árabes e os indianos certamente estão entre os primeiros povos a usar as cartas. As cartas de jogar podem ter tido seus primeiros dias numa época tão remota quanto a do antigo Egito, uma vez que estudiosos tem repetidamente reconhecido os Arcanos Maiores como livros hieróglifos egípcios. Outros estudiosos, porém falavam de semelhanças notáveis entre as cartas de jogar e certos jogos e divindades do antigo oriente. Até mesmo a Idade Média, muito depois, não pode ser descartada como uma das épocas que presidiram o nascimento das cartas de Tarô.

As mais antigas pistas da existência de baralhos de cartas na Europa remontam ao século XI, mas só 200 anos depois elas começaram a ser citadas de maneira mais consistente. Lima (1951) afirma que em 1379 as cartas foram introduzidas em Viterbo e vinham do país dos sarracenos e que entre eles se chamava “naib”. Lima complementa dizendo: “De um lado os mouros estavam na Espanha, e o termo naipes (ou carta) viria dos árabes “naib”, ou será que do flamengo “knaeps” (papel)”. (LIMA, 1951, p.09).

Do Oriente, fosse da China ou da Índia, chegaram à Europa os baralhos numerados e divididos em naipes. Sabe-se que eram 56 cartas com quatro figuras: o

rei, a rainha, o cavaleiro e o pajem. As demais cartas eram numeradas de um a dez e os naipes já eram quatro, como nos baralhos de hoje, inspirados nos quatro naipes chineses, e não nos dez indianos.

Em seus primeiros tempos, o baralho era um passatempo para poucos: as figuras eram elaboradas e pintadas à mão, o que o tornava extremamente caro. Porém, já no começo do século XV, os xilógrafos (profissionais que executam a arte da xilogravura) começaram a baratear-lhe a produção, depois de perceber que seu grande mercado estava na impressão e venda de baralhos, que se popularizavam muito depressa.

Durante o feudalismo tanto na França, na Inglaterra e na Alemanha, a cartomancia era o modo mais rápido e seguro de se conhecer o destino, e muitos dos senhores feudais usavam-na até mesmo para antever o resultado de uma batalha. Religioso ou não, quando o baralho chegou à Europa entre os séculos XIII e XV, o prazer de jogar já existia. As apostas em jogos de dados (feitos em pedra ou osso) eram conhecidas em diversos países.

Entre os anos de 1300 e 1400, juntando as 56 cartas do baralho asiático com as 22 cartas conhecidas do Tarô atual, os europeus passaram a jogar com um baralho de 78 cartas, muito popular na época, chamado Tarôcchi na Itália, Tarau na França e Tarôk na Alemanha. Sendo que das 22 cartas 21 eram numeradas em algarismos romanos, que representavam as forças naturais, os vícios e virtudes da humanidade. A 22^a carta, il matto (o "louco" em italiano), representava a liberdade, não tinha número, e acabou dando origem aos coringas de hoje.

Gwain (1994, p.11) em seu livro Descobrindo o seu eu interior através do Tarô diz que:

Não sabemos a idade das cartas, mas as imagens arquetípicas (padrões profundamente enraizados na psique humana) que elas representam são tão antigas quanto a raça humana, imagens semelhantes surgiram na antiguidade em vários lugares diferentes como no Egito e na Grécia. As cartas de Tarô que conhecemos atualmente foram criadas no decorrer de um período indeterminado de tempo. O mais antigo baralho conhecido é italiano e remonta ao século XV.

A trajetória dos baralhos e dos jogos de cartas pelo mundo é muito fascinante e esta história é escrita todos os dias em mesas espalhadas pelo mundo todo e agora, também, pelo computador que está ajudando a difundir ainda mais os jogos de cartas.

3.4 Jogo de Tarô

O Tarô ou os arcanos maiores e menores; baralho ou cartas de jogar; naipes e trunfos consistem numa única e mesma coisa, trata-se de um jogo de 78 cartas, que apareceu na segunda metade do século 14, na Europa cristã. O Tarô é considerado por muitos como um livro de imagens simbólicas, e a sua linguagem fala à nossa imaginação, ao nível mais profundo do nosso eu que se exprime através dos sonhos, dos mitos, dos contos de fadas, e que evocam universalmente grupos de emoções, sentimentos, intuições, percepções ou sensações que escapam à nossa compreensão meramente lógica e racional. É o mundo do inconsciente, tão distante e ao mesmo tempo tão próximo da consciência. É isso que veremos nas alegorias dos 22 Arcanos Maiores do Tarô, ainda que veladas por intrincado hermetismo, de caráter particularmente medieval como no caso do Baralho de Marselha.

Muitas são as definições para Tarô, como: um alfabeto simbólico, um alfabeto mágico, arquetípicos do ser humano, diagrama da vida terrestre, mensagem do inconsciente, uma ponte entre a alma e o espírito, entre outras. Para Godo, Tarô é um conjunto de 78 cartas representando figuras humanas, animais, vegetais, objetos e símbolos. (GODO, 1980, p.13).

Segundo Cousté, Tarô é o pai sincrético de todos os tipos de baralho. (COUSTÉ, 1982, p.11). E para Molinero: “O Tarô é o mais antigo de todas as histórias em quadrinhos que existem no mundo e que nela esta escrita, narrada e detalhada sua própria história.” (MOLINERO, 1990, p.14). Ziegler (1980, p.11) define o Tarô assim:

O Tarô é um antigo sistema de conhecimento que foi ensinado ao longo dos séculos em escolas esotéricas secretas. Esta sabedoria é apresentada através de figuras em que os símbolos muitas vezes se ocultam em imagens herméticas. Cada carta incorpora a energia dos símbolos nela presentes, refletindo essa energia e transmitindo a quem usa o baralho. [...] O Tarô é um instrumento que se pode usar para a própria orientação no caminho rumo a um maior discernimento, uma estrada longa e sinuosa. É um guia para a esfera da transformação interior, que revela mensagens ocultas e alarga a visão que se tem de si mesmo e do cosmo. [...] Pode-se usar o Tarô como um mapa, cujos símbolos sinalizam essa estrada interior. Corretamente usado, proporciona novas perspectivas sobre qualquer situação obscura e permite seu entendimento. Seu intenso poder de transformação pode dar lugar a grandes descobertas, a uma maior clareza e a percepções mais profundas no tocante às áreas mais significativas da vida de cada um. Quando nos dispomos a vê-lo aceitá-lo, pois o Tarô dá informações que revelam tanto nossas forças especiais como nossos pontos cegos.

Em suma, o que sabemos é que dada sua origem anônima, o jogo é isento de instruções e regras dogmáticas. E desde seu aparecimento foi utilizado, por nobres e plebeus, para jogos, passatempos e, ao que tudo indica, como instrumento de mancias. Por estes motivos o Tarô deu margem a incontáveis fantasias e reinvenções mais ou menos arbitrárias.

3.5 A palavra Tarô

Figura 8 – Imagem de algumas cartas de Tarô



Acervo pessoal da autora

A origem da palavra Tarô, do mesmo modo que a origem das próprias cartas permanece na obscuridade. Alguns estudiosos acreditam que a palavra deriva de dialetos egípcios e que pode ser interpretada como "caminho real", formado pelas palavras "tar" (caminho, rota) e "rho" (rei, real).

Segundo Mann (1993, p.13), muitas derivações foram atribuídas à palavra Tarô:

Pode ter vindo da palavra latina rota (roda) que é um anagrama de Tarô, usada em alguns baralhos na carta da Roda da Fortuna, e que também era uma fórmula mágica utilizada pela Fraternidade Rosa Cruz. A palavra egípcia "ta-rosh" significa "o caminho real", e de modo semelhante foi sugerido que Tarô é uma palavra derivada do nome do deus da escrita e da magia, Thoth. Alguns estudiosos que atribuem ao Tarô uma origem hebraica acreditam que a palavra seja uma corruptela de "torah", o livro da lei. Na abordagem mais exotérica tar é a palavra cigana que designa baralho de cartas.

Figura 9 – Imagem do verso das cartas de Tarô, denominada Tarôée.



Acervo pessoal da autora

Para Kaplan (1972), a palavra Tarô tem origem do desenvolvimento da palavra “Tarôée” que era aplicado ao desenho do dorso das cartas, que traziam uma série múltipla de linhas cruzadas de larguras variadas, semelhantes aos desenhos usados atualmente no verso das cartas de Tarô clássico. O autor complementa sua explicação dizendo que outras cartas antigas eram ocasionalmente guarnecidas com uma margem prateada sobre a qual era apresentada uma lista em espiral formada por delicados pontos ou pingos. Esses pequeninos pingos, ou imitações de furos, eram conhecidos como “tares” e as cartas eram assim marcadas eram chamadas de Tarôs, ou se dizia que eram Tarôées. Como curiosidade o autor menciona que nos estatutos da associação dos fabricantes de cartas de Paris, no ano de 1594, os carties (fabricantes e vendedores de cartas de jogar) chamavam a si mesmos de Tarôies, uma derivação da palavra Tarô.

Haich (1986, p.18) diz que o significado da palavra “TARÔ” torna-se óbvio quando ela for escrita em forma de círculo (segue exemplo abaixo).

	T	
O		A
	R	

Se lermos a palavra no sentido anti-horário, obteremos a palavra TORA, que significa LEI em hebraico. Se lermos a partir de baixo conforme o modo hebraico, no sentido horário, obteremos a palavra ROTA, que alude à eterna rotação do universo.

Figura 10 – Diversas formações da palavra Tarô



Acervo pessoal da autora

Já Banzhaf (1992) diz que as diversas possibilidades de combinar a escrita da palavra de quatro letras permitem que se façam suficientes suposições sobre a origem e o significado do conteúdo: TARÔ (T); TORA (instrução, indicação; hebr.); ORAT (a língua, a palavra, latim, oratio); RATO (a concretização, latim, ratus); ATOR (divindade egípcia da iniciação); OTAR (ouvir, grego, otarion); AROT (trabalhar, grego, arotos). Enfim o enigma continua e o que podemos concluir é que não existe um consenso sobre a origem do nome.

3.6 Divisão do Tarô

Quando falamos em Tarô, uma palavra sempre acompanha este oráculo, estamos falando da palavra “arcano”. O que comumente se entende pela palavra arcano é um segredo de ordem mágica, algo oculto ou, no mínimo, não-explicito. Eles traduziriam um mecanismo secreto da natureza que permitiria entrever seu funcionamento. Assim, por exemplo, no Tarô, os arcanos estariam representados por desenhos que teoricamente estimulariam a imaginação de leitor, sugerindo-lhe a realização de um trabalho de meditação e aprofundamento. Na Cabala, estariam representados nas propriedades do alfabeto hebreu, espécies de energias circulantes na chamada Árvore da Vida. Os alquimistas, por sua vez, tem para eles que os arcanos estariam expressos em diferentes níveis da realidade, nas mais variadas combinações das substâncias químicas, aí incluídos nossos humores bem como nossos desejos.

Ziegler (1980) aborda em seu livro a divisão das cartas do Tarô. Segundo ele as 78 cartas se dividem em 22 Arcanos Maiores (numerados de 0 a XXI); 16 cartas da Realeza e 40 Arcanos Menores. Neste trabalho daremos ênfase aos Arcanos Maiores, pois estes carregam a força dos arquétipos.

Arcanos Menores - Os Arcanos Menores são divididos por grupos de quatro símbolos, conhecidos do baralho comum como naipes: Ouros, Espadas, Copas e Paus. E cada naipe no Tarô tem catorze cartas, subdivididas em dois grupos comuns com quatro Figuras da Corte: Pajem, Cavaleiro, Rainha e Rei. E dez cartas numeradas: do Ás (um) ao Dez. Para Riley (2000) os Arcanos Menores totalizam 56 cartas que mostram as várias maneiras como os 22 arquétipos dos Arcanos Maiores são experimentados na vida cotidiana. O autor diz que “pode-se afirmar que os Arcanos Menores são os Maiores se manifestando no plano físico ou que a consciência universal esta se demonstrando na consciência individual.” (RILEY, 2000, p.29). Em suma os Arcanos Menores representam os processos através dos quais os temas arquetípicos se manifestam, dependendo do naipe e estágio do ciclo criativo, no caso das cartas numeradas, e dos temperamentos, no caso das Figuras da Corte.

Figura 11 – Exemplo dos arcanos menores



http://2.bp.blogspot.com/_g0AJZTmNFh8/SanhjAaamXI/AAAAAAAAAIM/WGrC43y9Wog/s400/

Cartas da Realeza – Geralmente se relacionam de algum modo com as pessoas importantes de nossa vida. Mostram o que temos de aprender e que conhecimentos desejamos dominar, bem como os talentos especiais que possamos ter. Para Riley (2000) as cartas da realeza são figuras de 16 tipos de personalidades diferentes; baseadas nas quatro funções junguianas: sensação, emoção, pensamento e intuição. Já as quatro séries representam: Ouros (plano material), Espadas (plano mental), Copas (plano sentimental) e Paus (plano transcendental),

que formam cadeias simbólicas sinalizadoras e lineares do Pajem ao Rei, seguida do Às ao 10. Ao contrário dos arcanos maiores, estes não têm função cíclica, delimitam a trajetória de um determinado plano. Embora a corte e os numerados tenham evolução entre si, cada qual representa um aspecto individual e particular de manifestação da série correspondente.

Figura 12 – Exemplo do símbolo de Paus



Acervo pessoal da autora

Paus: Regidas pelo elemento fogo, estas cartas representam a energia em geral, especialmente a energia sexual, a percepção, a intuição, o discernimento e a atividade.

Figura 13 – Exemplo do símbolo de Copa



Acervo pessoal da autora

Copas: Regidas pelo elemento água, refletem a energia em geral. Sua esfera inclui o amor, os sentimentos, os relacionamentos e a energia sexual.

Figura 14 – Exemplo do símbolo de Espada



Acervo pessoal da autora

Espadas: Regidas pelo elemento ar, estas cartas geralmente espelham nossa situação atitudes ou processos no plano espiritual ou mental, inclusive eventualmente processos de meditação.

Figura 15 – Exemplo do símbolo de Ouros



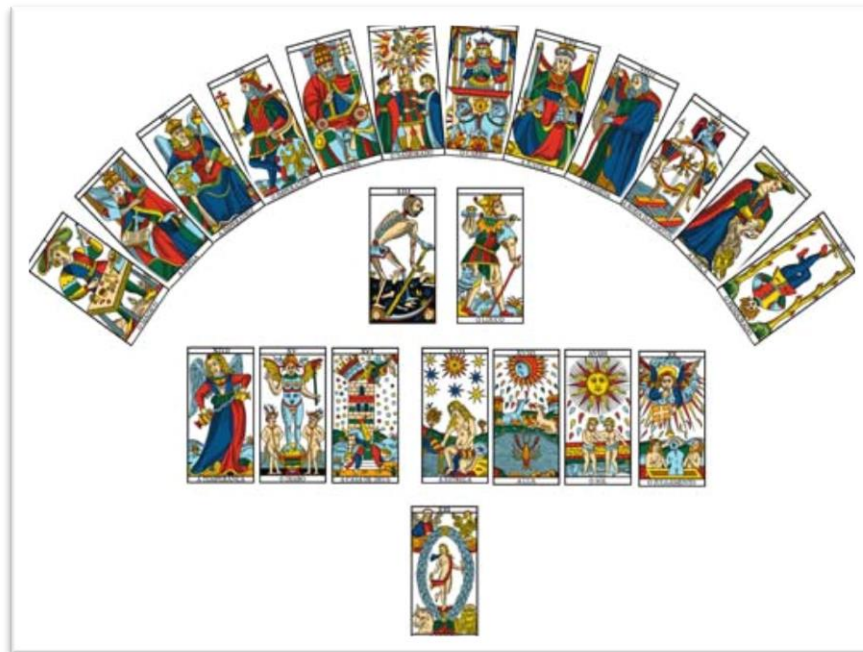
Acervo pessoal da autora

Ouros: Regidas pelo elemento terra, indicam nossa realidade exterior material e física. O exterior espelha o interior. Os jogos com cartas da esfera da terra envolvem a saúde, o corpo, a alimentação, as vestimentas, as posses, as finanças, a pobreza e a riqueza.

Arcanos Maiores - As 22 cartas ou lâminas, chamadas Tarôcchi ou trionfi, na Itália, triomphes ou atouts, na França, são hoje denominadas Arcanos Maiores nos manuais de Tarô. E compõem uma série de imagens que descreve diferentes estágios de uma viagem da vida, que todos os homens fazem desde o nascimento, onde percorrem a infância sob a proteção dos pais, depois pela adolescência, com os amores, conflitos e rebeldias, depois pela maturidade com seus desafios éticos, morais, suas perdas e crises, desespero e transformação, para em seguida despertar com esperança renovada, até chegar à vitória e à realização do objetivo que, por sua vez, conduz o homem para uma outra viagem. Este ciclo não é apenas

cronológico, mas aquele que acontece várias vezes na vida das pessoas, pois tudo que nos acontece é cíclico, tem um começo, meio e fim.

Figura 16 – Exemplo dos Arcanos Maiores do Tarô



http://2.bp.blogspot.com/_JBpekKB3BH8/SZ_InKhQFVI/AAAAAAAAACZ0/KnYIpllhKs/s400/Tarôodos

Na arte esotérica os arcanos Maiores fornecem respostas ou mensagens referentes a situações do momento e ao mesmo tempo ensinamentos universais mais elevados baseados na Lei Cósmica. Esses ensinamentos dão uma resposta á pergunta imediata e também uma lição que pode ser aplicada em geral à vida cotidiana. Para Godo (1980) os Arcanos Maiores representariam uma escala simbólica que conduz do céu à terra, e cada um dos vinte e dois Arcanos simbolizaria um degrau, um tipo particular de prova ou experiência que deverá ser obrigatoriamente vivenciada para que o indivíduo chegue ao patamar seguinte.

3.7 O Tarô através dos tempos

Neste tópico posicionamos as cartas de Tarô como uma expressão da linguagem artística. A partir deste pressuposto veremos que a arte mudou e muda conforme as necessidades de cada civilização, pois cada cultura possui saberes, códigos e valores próprios que condicionam os seus sistemas de comunicação. A nosso ver não podemos entender uma forma de linguagem sem compreendermos o contexto em que a mesma esta inserida e por este motivo se faz necessário estudar a história

de uma forma geral, pois somente assim teremos ao mesmo tempo conhecimento e poder de julgamento. Assim, só o recuo do tempo pode nos garantir uma distância crítica.

Veremos mais adiante, que seja na idade média ou na atualidade cada baralho de Tarô foi elaborado por um artista. Entendemos como artista o ser que faz arte segundo seus sentimentos, suas vontades, seu conhecimento, suas ideias, sua criatividade e sua imaginação, o que deixa claro que cada obra de arte é uma forma de interpretação da vida particular do ser que a criou.

Para podermos entender a arte é necessário saber que esta existe desde que há indícios do ser humano na Terra, ao longo do tempo, a função da arte tem se modificado, mas sua essência continua a mesma, ou seja, é uma forma de exteriorizar e comunicar a história e os sentimentos do homem em todas as culturas. O fato é que, a arte tem capacidade de transformar e perpetuar ideias e valores culturais.

De acordo com Fischer (1959, p.57):

Em todo autentico trabalho de arte, a divisão da realidade humana em individual e coletiva, em singular e universal, é interrompida; porém é mantida como fator a ser incorporado em uma unidade recriada. Somente a arte pode fazer todas essas coisas. A arte pode elevar o homem de um estado de fragmentação a um estado de ser integro, total. A arte capacita o homem para compreender a realidade e o ajuda não só a suportá-la como transformá-la aumentando-lhe a determinação de torná-la mais humana e mais hospitaleira para a humanidade.

Uma forte característica da arte é facilitar a nossa compreensão intuitiva, em vez da cognitiva. As obras de arte nos causam uma impressão volátil que muitas vezes escapam de uma classificação, porque elas podem ser apreciadas por nós com mais de uma interpretação. Esta interpretação da obra também depende muito do observador, pois a própria subjetividade da arte demonstra a sua importância no sentido de facilitar a troca e discussão de ideias rivais, ou para prestar um contexto social em que diferentes grupos de pessoas possam reunir e misturar-se. Estudando Colli (1984) entendemos o porquê a comunicação do objeto artístico conosco se faz através da emoção, do espanto, da intuição, das associações, das evocações, das seduções. Segundo o autor o objeto artístico não pertence ao campo do racional. Às vezes, num primeiro momento, a arte pode nos parecer obediente e mensageira, mas logo percebemos que ela é, sobretudo portadora de sinais, de marcas deixadas pelo não-racional coletivo, social, histórico.

Quando lemos os livros *Neurose e Necrose* (que são respectivamente, os subtítulos dos dois volumes que formam a obra de Edgar Morin, *Cultura de Massas - O espírito do Tempo*) percebemos que Morin se referia a *Espírito do Tempo* como algo que caracteriza uma época, e é sobre isso que falaremos neste tópico. Mostraremos que a elaboração e confecção de baralhos de Tarô, também externaram em suas imagens artísticas o espírito da sua época, e que mesmo antes do século XX a cultura de massa como nos explica Morin (2007) constitui um corpo de símbolos, mitos e imagens concernentes à vida prática e à vida imaginária que acaba sempre interagindo e se contrapondo com as demais culturas vigentes. Morin (2007, p.15) nos explica como ocorre esta evolução cultural e como ela afeta a vida prática.

Podemos adiantar que uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções. Essa penetração se efetua segundo trocas mentais de projeção e de identificação polarizadas nos símbolos, mitos e imagens da cultura como nas personalidades míticas ou reais que encarnam os valores (os ancestrais, os heróis, os deuses). Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio à vida imaginária; ela alimenta o ser semi real, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser semi-real, semi-imaginário que cada um secreta no exterior de si e no qual se envolve (personalidade).

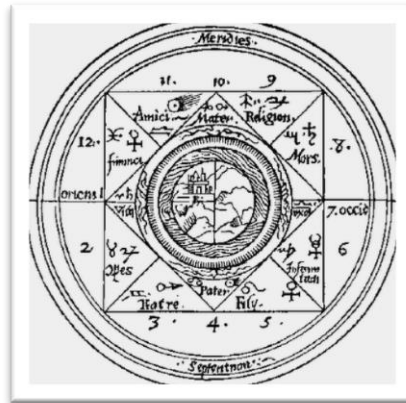
3.7.1 Tarô na Idade Média

Muitos estudiosos contemporâneos da idade média europeia utilizaram o Tarô como um instrumento a serviço da “Arte da Memória”, alguns inclusive sonharam muito com uma língua universal baseada em sistemas visuais como o simbolismo. Durante a Idade Média quando os Tarôs surgiram historicamente na Europa já existia a tendência para a construção de sistemas mágicos, simbólicos e sintéticos análogos a *Ars Magna* de Lulio.

A arte da memória (*Ars Memoriae* do tempo) é basicamente um sistema de espacialidade mnemônica e parte da suposição que somos predispostos a recordar o contexto espacial do objeto mesmo onde não ha conexão significativa entre a coisa e seu contexto. Favorecendo o princípio da *Ars Memoriae* do tempo, que tende a manter na mente os conteúdos e princípios de todos os campos do conhecimento, os jogadores que utilizavam o Tarô aprendiam os valores éticos por meio das lâminas. Seguindo este pensamento os historiadores nos dizem que as catedrais

góticas, por exemplo, teriam sido construídas como objetivo de fazer lembrar partes da sagrada escritura.

Figura 17: Ilustração de Giordano Bruno



<http://alchemicaldiagrams.blogspot.com/2010/12/giordano-bruno-ars-memoriae.html>

Um dos seus maiores expoentes da Ars Memoriae no Ocidente, foi o sábio Giordano Bruno que recomendava meditações com as imagens das cartas e foi brutalmente morto, queimado pela Inquisição em 1600. Dourado (2002, p.9) diz:

Bruno, mestre na arte combinatória Luliana também era mestre na arte do Tarô, necessitando muitas vezes em sua vida recorrer aos naipes para sobreviver. Dentre seus muitos talentos Bruno também era gravador e com engenhosidade desenhou o que seria seu próprio Tarô unindo a dimensão contemplativa da laminas a técnica da arte combinatória. Inicialmente o Tarô bruniano possuía 30 cartas, mas as abstrações do chamado jardim da memória podia chegar a 67 figuras. No jardim combinavam-se 48 imagens arquetípicas sendo 12 do zodíaco e 36 demônios decanos. Bruno escolheu para acomodar sua are a imagem de um jardim disposto em uma série de círculos concêntricos. A cada círculo corresponderia um número, uma cor, uma forma geométrica, um símbolo, um conceito, um sentido.

Figura 18: Uma das miniaturas que compõem a obra Liber Chronicarum



<http://bibliodyssey.blogspot.com.br/2009/12/liber-chronicarum.html>

Um inédito e extraordinário exemplo de jogo criado segundo os cânones da Arte da Memória e que nos lembra muito o jogo de Tarô, é representado pelas miniaturas que compõem a obra *Liber Chronicarum* (Livro das Crônicas) publicada em Nuremberg em 1493 por Hartmann Schedel. Trata-se da história do mundo, da sua concepção de criação na época em que foi publicada. Várias gravuras feitas por Michael Wolgemuth (sendo que duas delas se devem a Albrecht Dürer) ilustram os acontecimentos descritos. Este jogo aparece, sem sombra de dúvida, nos últimos anos do século XV ou nos primeiros anos do século seguinte. Nas cartas se encontram figuras que mostram os evangelistas e a vida dos santos, imagens de imperadores, papas e bispos, fenômenos naturais, sinais celestes, cidades etc. Um jogo cuja função era de divertir e ao mesmo tempo instruir graças às imagens que se manifestavam no coletivo, como um grande afresco sobre a história da humanidade.

Em 1392, na França, Jacquemin Gringonneur, a pedido do Rei Carlos VI, cria o mais antigo Tarô que se tem registro histórico. Manualmente desenvolvido, com folhas de ouro, tintas a base de sementes, raízes, flores e minerais; magicamente preparadas, dando forma a toda tradição mágica e cabalística. Com um estilo artístico próprio e inconfundível, o Tarô de Gringonneur é uma verdadeira obra de arte valiosíssima, hoje se encontra no Museu da Biblioteca Municipal de Paris, com apenas 17 peças remanescentes. Cousté (1983) nos diz que as cartas haviam sido inventadas para distrair a loucura do rei, que passava por uma das suas crises mais graves, não reconhecendo os seus familiares e trancando-se para disputar partidas intermináveis com a sua favorita, Odette de Champdivers.

Figura 19: Tarô de Gringonneur



Apesar de não conter nomes e números, as lâminas realmente pertencem a um baralho de Tarô. Sciuto (1980, p.18), conta um pouco da história deste conjunto de cartas e diz que:

Em 1392, Carlos VI (Rei da França) mandou o pintor Jacquemin Gringonneur fazer uma série de 22 cartas de jogar, batizadas posteriormente como o “Tarô de Carlos VI”. Nada prova que o soberano ou até os seus contemporâneos se servissem deste Tarô para fins divinatórios. As imagens aparentemente anódinas, insignificantes e inspiradas, ao que parece nas cartas ilustradas do século XIII, eram destinadas as crianças, mas continham mensagens esotéricas: referiam-se à alquimia, à astrologia, à metafísica, etc. Eis porque o seu simbolismo iria se revelar de uma utilidade primordial para os adivinhos dos tempos modernos.

3.7.2 Tarô no século XV

Por volta de 1450, o artista Bonifácio Bembo produziu artesanalmente um baralho ricamente ilustrado denominado Visconti-Sforzi. Confeccionado com fundo de ouro, prata e vermelho, foi adquirido pelo Duque de Milão, Fillipo Maria Visconti, (Cremona/Itália), na ocasião do enlace matrimonial de sua filha, Bianca Maria Visconti com Francesco Sforza. Aproximando a disposição original dos 78 Arcanos, o baralho está dividido pelo mundo: uma parte na Biblioteca Piermont (Nova Iorque) e outra parte entre colecionadores. A arte composta no baralho é inconfundivelmente medieval, lembrando o estilo das iluminuras dos livros sagrados da época. No princípio do século XV, começa a ser empregada uma técnica que viria a revolucionar as demais: a Máscara, que consistia em padrões ou moldes perfurados e entalhados. Acredita-se que esse processo deu origem à xilografia, técnica que permitia gravar a partir de um bloco de madeira, funcionando como um carimbo. Abaixo um baralho desta época:

Figura 20: Tarô de Visconti-Sforzi



De acordo com Pollack (1991, p.44) ao final do século XIII existia uma lenda sobre uma papisa de nome Joana, porém o fato real é que existiu uma de nome Visconti. Pollack nos conta que:

Um grupo de habitantes da região da Boêmia acreditavam que sua fundadora Guglielma, que morreu em 1281, ressuscitaria em 1300 e iniciaria uma nova era, durante a qual mulheres seriam papas. Adiantando-se a isso, elegeram uma mulher chamada Manfreda Visconti como a primeira papisa. A igreja acabou de forma vívida com essa heresia, queimando a irmã Manfreda no ano de 1300, no mesmo ano da esperada nova era. Uns cem anos depois, a mesma família Visconti encomendou o primeiro jogo de Tarô, tal como as conhecemos. Entre esses trunfos sem nome nem número aparece a figura de uma mulher, mais tarde intitulada “A Papisa”.

De acordo com Kaplan (1972, p.26) este Tarô é um dos mais antigos conhecidos ainda hoje, data do século XV, e é de Milão. Este autor conta também um pouco mais da história deste baralho:

Francesco Sforza, o quarto Duque de Milão, foi o proprietário original de um baralho de Tarô de 78 cartas, agora conhecido como o Baralho Visconti Sforza. Esse baralho traz os quatro naipes de sapde, bastoni, coppe e denari, mais as cartas dos vinte e dois Arcanos Maiores, inclusive “Il Matto” (a carta do Louco). O baralho de Visconti Sforza, provavelmente foi pintado em alguma data entre os anos de 1432, quando o contrato de noivado de Francesco Sforza e de Bianca Maria Visconti uniu as duas famílias.

Nesta época também surgem os arcanos de Mantegna (também chamados Cartas de Baldini) que constituem uma das mais célebres e mais enigmáticas séries de estampas dos primórdios da gravura italiana e podem ser consideradas como arcanos competidores do Tarô. Seu atrativo artístico e seu interesse iconográfico suscitaram inúmeras pesquisas que levaram, porém, a diferentes atribuições e interpretações muitas vezes contraditórias. Composto por cinquenta estampas numeradas em cifras romanas e arábicas, intituladas num dialeto próximo aos de Veneza e Ferrara, ele está dividido em cinco séries de dez figuras cada. Onde cada série é consagrada a um tema específico. A primeira série mostra a hierarquia da sociedade da época e a condição humana (figura abaixo). Segundo Cousté (1983, p.31):

Assim, a primeira das dezenas marca a hierarquia das classes sociais (mendigo, servente, artesão, comerciante, gentilhomen, cavaleiro, duque, rei, imperador e papa); a segunda representa as nove musas, complementadas por Apolo; a terceira refere-se às ciências e a quarta às virtudes. A quinta série, finalmente, inclui os sete planetas, oitava Esfera, o Primeiro Mobil e a Primeira Causa.

Figura 21: Tarô de Mantegna – Primeira série



http://www.clubedoTarô.com.br/site/r69_Nadia.asp

Na figura acima vemos a primeira série é a mais fácil para interpretar. Trata-se de um desfile hierarquizado de todas as situações sociais às quais o Homem pode alcançar ou que pode conhecer, da mais humildade, a do Mendigo, à mais honorífica, a do representante de Deus sobre a Terra, o Papa. Neste grupo de figuras, podemos estabelecer um grande número de relações com as cartas do jogo de Tarô. É o caso do Rei, do Cavaleiro, do Valete, do Imperador e do Papa, que trazem a mesma identidade e o mesmo nome. Quanto ao Misero, corresponde ao Louco do jogo do Tarô. Ambos são personagens errantes, acompanhados de um cachorro que tenta morder suas pernas.

3.7.3 Tarô no século XVI

Nesta época surgiram diversos baralhos, denominados Tarôcchinos (ou Tarôccos), principalmente na Itália, França e Espanha. A preocupação com a arte nessa época começou a se estender ao dorso das lâminas. Como dito anteriormente, o desenho composto por múltiplas linhas cruzadas diagonalmente e de diversos tamanhos, foi batizada pelos franceses de Tarôée (uma das possíveis etimologias da palavra Tarô) e outro desenho (raramente utilizado) denominado Tares, era composto por pingos ou respingos, feitos normalmente em prata. A arte composta nas lâminas, ainda, possuía muito fortes traços geométricos, tornando as figuras humanas "quadradas". Abaixo um Tarô desta época.

Figura 22: Tarô de Geoffroy Catelin de Lyon – 1557



<http://www.genaisse.com/forums/viewtopic-42172.html>

3.7.4 Tarô no século XVII

Nesta época a Europa vivia a forte influência da cultura cigana. As lâminas do Tarô começaram a ganhar tons mais alegres e menos sombrios. Nessa época havia uma proliferação dos métodos adivinatórios. Segundo Cousté (1983):

Em 1622, Pierre de L'acre publica *L'incredulité ET mescréance Du sortilège palinamente convaincue...*, onde se faz esta pueril referencia à cartomancia: "é uma forma de adivinhação em que certas pessoas tomam as imagens e as colocam na presença de determinados demônios ou espíritos que convocaram, a fim de que essas imagens os informem sobre as coisas que desejam saber." As carticellas educativas se haviam metamorfoseado em naipes de jogo, que se transformavam no mais novo e popular dos métodos adivinatórios. (COUSTÉ, 1983, p. 31)

Por volta do final do século XVII, surgiu também o Tarô de Marselha. A técnica utilizada foi a xilografia, neste sentido podemos notar que nesse período o avanço gráfico foi primordial. Bete Torri, uma das redatoras do site "Clube do Tarô"² diz que Marselha foi o maior centro de produção de Tarôs, na Europa, nos séculos 17 e 18 e, por dominar o mercado, seus baralhos fundaram um "estilo" que acabou influenciando os demais fabricantes até em outros países, que os copiavam. Como resultado, praticamente não existiram criações ou variações regionais importantes sobre o Tarô, até o aparecimento do baralho Rider-Waite em 1911. Existem hoje diversas edições do "Tarô de Marselha", que constituem reproduções ou restaurações de baralhos das casas editoras tradicionais, como mostra a figura abaixo.

² www.clubedoTarô.com.br

Figura 23: Tarô de Marselha atual



http://www.clubedotaro.com.br/site/h21_0_o_que.asp

O antigo Tarô de Marselha - de Nicolas Conver: Trata-se de reprodução de um baralho que era realmente impresso em Marselha pelo gravador Nicolas Conver, cuja casa editora funcionou de 1760 a 1890. As lâminas eram coloridas à mão sobre a impressão inicial do “risco” das figuras, como mostra a figura abaixo.

Figura 24 – Cartas do Louco, da Estrela, da Lua e do Sol no Tarô de Marselha

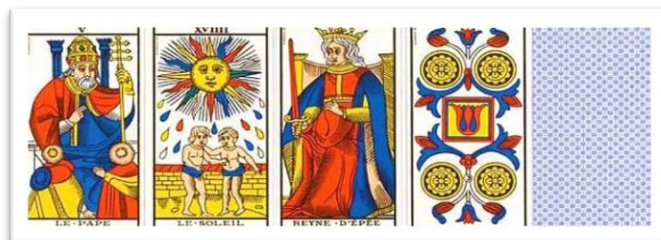


http://www.clubedoTarô.com.br/site/h23_17_marselha.asp

O Tarô de Marselha - edição Grimaud: Em 1931, a editora francesa Grimaud passou a editar, sob orientação de Paul Marteau, um jogo de Tarô que reproduzia os valorizados moldes gravados por Nicolas Conver. Tornou-se uma das edições mais divulgadas do Tarô em todo o mundo. Esse é o motivo pelo qual a empresa France Cartes, a única grande fabricante de cartas de jogar que ainda resta na França, continua a editar a mesma versão com a marca original “Grimaud”. Marteau (1985) escritor do Livro “O Tarô de Marselha” e grande fabricante de baralhos da França admite que para ele nenhum jogo se compara ao antigo Tarô chamado “de Marselha”, porque na sua opinião, ele está mais de acordo com a tradição, e é o mais rico em sentido analógico.

Este baralho possui traços inconfundíveis, possuindo nomes, números, compondo um grupo de 78 Arcanos (clássicos) e tendo maior profusão de cores. Infelizmente, pela forte influência política francesa, o Tarô de Marselha perdeu sua estrutura original de cores e adquiriu na maior parte de seus detalhes, as cores da bandeira francesa (como mostra a figura abaixo). Segundo Kaplan (1972) lá pelo final do século XV o baralho de Tarô italiano havia sofrido algumas modificações e o baralho do Tarô de Marselha – um pouco diferente nos desenhos, tornou-se muito popular em toda a Europa, especialmente na França.

Figura 25 – Cartas do O Tarô de Marselha - edição Grimaud



http://www.clubedoTarô.com.br/site/h23_17_marselha.asp

Outro artista importante da época foi Maria Giuseppe Mitelli pintor, e gravador que nasceu na Bolonha em 1634 e ali também morreu em 4 de fevereiro de 1718. Por volta de 1660-1665, ele produziu seu deck Tarôcchino, para Bentivoglio, uma família nobre da Bolonha.

Figura 26: Tarô de Mitelli



http://www.spamula.net/blog/2005/02/giuseppe_maria_mitelli.html

Em suma, as gravuras eram a grande marca de Mitelli, pois seus desenhos ilustram cerimônias, desfiles, folclore, guerras, comércios, pinturas religiosas e culturais, fornecendo assim uma fonte rica da sua vida contemporânea, como mostra a figura abaixo.

Figura 27: Ilustrações de Mitelli



http://www.spamula.net/blog/2005/02/giuseppe_maria_mitelli.html

Mitelli publicou várias sequencias gráficas muito elaboradas, dentre elas esta o Alfabeto bizarro em Sogno (Alfabeto Sonho), que data de 1683, no qual estão representadas as letras do alfabeto formadas por fantasmas desordenados, e imagens confusas, como mostra a figura abaixo.

Figura 28: Alfabeto Sonho de Mitelli



http://www.spamula.net/blog/2005/02/giuseppe_maria_mitelli.html

3.7.5 Tarô no século XVIII

Com a descoberta da litografia no ano de 1796, pelo alemão Alois Senefelder, os rumos da arte do Tarô mudaram por completo. Para se ter uma ideia do salto que ocorreu, no século XV só havia 3 fabricantes oficiais de Tarô (Itália, Alemanha e Bélgica); no século XVI, 8 fabricantes (mais a França); no século XVII, 11 fabricantes e no século XVIII, o incrível número de 196 fabricantes. Todos os Tarôs do Século XVIII ainda são editados e podem ser encontrados em livrarias especializadas, seus originais estão em poder de colecionadores particulares.

Nesta época o Tarô passa a ser ensinado esotericamente e de forma pública. Surgiram assim devido a proliferação do ocultismo muitos baralhos com símbolos astrológicos, letras hebraicas, glifos mágicos, etc. Muitos estudos sobre o Tarô desta época eram provenientes do francês Gebelin. Para Kaplan (1972) Gebelin foi um apaixonado estudioso da mitologia antiga, nasceu em Nîmes 1725 e morreu em Paris em maio de 1784. Ele se envolveu no estudo das religiões do ponto de vista da linguística onde procurou redescobrir a língua primitiva cuja hieroglífica explicaria as várias mitologias conhecidas, neste contexto desenvolveu também seu próprio Tarô, como mostra a figura abaixo.

Figura 29: Livro de Thoth” de Gebelin.



<http://www.taringa.net/posts/paranormal/13582179/Historia-del-Tarô.html>

No séc. XVIII, o tarô era produzido por toda parte, na Europa e, principalmente, na França: Marseille, Avignon, Lyon, Paris, Rouen, Dijon, Chambéry, Besançon, Colmar, Strasbourg, Belfort, para citar os centros mais destacados. Na Itália e na Suíça também aparecem importantes gravadores e impressores das cartas. É o caso do chamado Tarô Clássico, entalhados em 1751 por Claude Burdel, e impresso na Suíça nessa mesma época, cujas gravuras são similares às

produzidas em Marselha. Abaixo, três cartas restauradas dos “trunfos” originalmente gravados e impressos por Claude Burdel, na Suíça. O Dois de Ouros é uma foto do original, que traz a informação: “Claude Burdel - Cartier et Graveur – 1751

Figura 30: Cartas do tarô denominado “Clássico” que se difundiu pela Europa.



http://www.clubedotaro.com.br/site/h22_2_impressores.asp

Nesta época também aparecem as publicações de um dos maiores estudiosos de Tarô, seu nome era Jean Baptiste Alliette (1738–1791), mais conhecido por Etteilla, este estudioso está entre os primeiros escritores que publicaram livros com regras para utilização do Tarô dentro da cartomancia. Iniciou bem jovem seus estudos sobre as cartas, e a partir de 1757, reuniu e codificou os sistemas de ler a sorte, recolhidos da tradição popular de seu tempo. Etteilla foi o criador de vários baralhos, entre eles podemos citar: O Tarô Egípcio, O Etteilla Novo e o Grande a Oráculo das damas. Este estudioso do Tarô segundo Kaplan (1972) foi um dos mais ardorosos seguidores de Gebelin, que seguindo os passos de seu mestre publicou muitos livros sobre o assunto e desenvolveu suas próprias cartas.

Figura 31: Cartas criadas por Etteilla



www.clubedotaro.com.br/site/h23_18_egipcio.asp

Figura 32: Cartas criadas por Etteilla



www.clubedotaro.com.br/site/h23_18_egipcio.asp

Figura 33: Cartas criadas por Etteilla



www.clubedotaro.com.br/site/h23_18_egipcio.asp

3.7.6 Tarô no século XIX

Esta época teve como ponto alto a publicação do livro "O Tarô dos Bohemios", na cidade de Paris no ano de 1889. Este livro é seguramente o primeiro na história do tarô a abordar os arcanos, tanto sob a ótica da metafísica cabalística, quanto dos jogos adivinhatórios. O livro em questão foi escrito pelo médico espanhol, radicado na França, Gérard Anaclet Vincent Encausse (1865-1917), conhecido como Papus.

Figura 34: O Tarô de Papus



www.taringa.net/posts/paranormal/13582179/Historia-del-Tarôt.html

Oswald Wirth foi outro estudioso do Tarô desta época, era um ocultista. Ele estudou o esoterismo e em 1889 criou um conjunto de trunfos de Tarô baseado no baralho de Marselha. Seus interesses também incluíram a Maçonaria e Astrologia. Por isso foi através destes estudos que fez uma correspondência com as letras hebraicas em suas cartas.

Figura 35: O Tarô de Wirth



www.newagecenter.it/catalogo.php?amount=4&ricerca=¯o=00003&categ.jpg

3.7.7 Tarô no século XX

No início do século XX, as mudanças ideológicas, as novas teses e os novos conceitos de ver e entender o mundo estavam no ar e foram captadas independentemente por artistas de todas as áreas, cientistas e estudiosos diversos. Essa nova visão de mundo surgiu com o anúncio de teorias como a da relatividade, do físico alemão Albert Einstein, que mexeu com o imaginário popular da época e influenciou até a imaginação de artistas como Salvador Dali. Em 1934, Salvador Dali era uma das figuras líderes do grupo surrealista, nesta época expõe numa galeria de Nova Iorque, o quadro “A persistência da memória”, obra que se tornaria um ícone da sua carreira artística. De fato, os relógios moles (designação muitas vezes atribuída a este quadro) transformou-se de imediato num dos pontos mais fortes e característicos da sua obra. Esta pintura traduziu o interesse do pintor pelas conquistas da ciência moderna..

O Tarô de Salvador Dali: O mestre da pintura Salvador Dali criou 78 obras para um Tarô que leva sua assinatura. Este magnífico Tarô foi criado pelo pintor surrealista e surgiu a partir de colagens de suas obras. Possui as bordas de todas as cartas banhadas a ouro. Este baralho foi efetivamente criado por Salvador Dali. De acordo com Rachel Pollack em seu livro, “O Novo Tarô”, Dali foi inicialmente abordado pelos produtores do filme James Bond “Live and Let Die” para criar o Tarô em forma de cartões, que seriam utilizadas no filme, mas, em última instância, indeferiu o trabalho prestado, alegando que Dali era demasiadamente “irreconhecível” como pintor de cartas de Tarô, e o filme atingiria um grande público. Assim, o projeto foi realizado pelo muito menos conhecido Fergus Hall.

Dali resolveu completar o seu projeto de Tarô de qualquer maneira, ou seja, independente da aparição ou não no filme. Seu Tarô foi então publicado por uma empresa espanhola, e para dar um toque surreal, Dali incluiu-se nas cartas como “O Mago” e o “Rei de Copas”, enquanto sua esposa Gala aparece em “A Imperatriz”.

Figura 36 – Imagens das cartas de Dali



<http://i110.twenga.com/11/tp/13/74/4734025834124831374.png>

Rider Tarô: Com certeza esses ventos de transformação científica, afetaram também muitas ordens ocultistas, que criaram seus próprios Tarôs. Nos anos 20 é criado o Rider Tarô, idealizado por Arthur Edward Waite, membro da Golden Dawn. Esse Tarô trouxe um conceito artístico revolucionário: foi o primeiro a criar ilustrações dos Arcanos Menores. As cores do Rider, trabalhadas pela inspiração da jamaicana Pamela Colman Smith, são vivas, alegres e os traços e desenhos, lembram a fase renascentista. Esse baralho é o segundo mais vendido hoje, e um dos que mais influenciaram outros artistas (o primeiro, evidentemente, é o de Marselha).

Figura 37– Imagens das cartas Rider Tarô, idealizado por Arthur Edward Waite



www.astroamerica.com/t-rider.html

O Tarô de Aleister Crowley: Aleister Crowley encontrou seguidores pelo mundo todo, graças à sua fama de mago e de possuidor de poderes ocultos. Seu baralho também é muito difundido, o que se deve, em grande parte, à bela criação de Frieda Harris, que rompe com a iconografia clássica do Tarô. Denominado Thoth Tarôt por Aleister Crowley, os originais das cartas foram pintados por Frieda Harris entre 1938 e 1943. O baralho "Aleister Crowley Thoth Tarôt", impresso pela A. G. Muller (Suiça) desde 1978, passou por um trabalho de restauração dos originais criados em aquarela.

Figura 38 – Foto de Frieda Harris



www.mastertherion.org/images/harris1.jpg

Ziegler (1980) dá grande ênfase a estas cartas em seu livro “Tarô: Espelho da alma”, ele cita que a criação desse baralho deste Tarô tem suas raízes nas atividades da Ordem hermética da Aurora Dourada (Golden Daw), uma sociedade secreta em que Aleister Crowley ingressou em 1898. O autor nos conta que no início Crowley pretendia que seu baralho fosse uma correção e uma atualização do Tarô medieval clássico. Crowley propôs se dedicar três meses ao trabalho com os desenhos, que em seguida Frieda Harris pintaria. Em vez disso, o projeto ampliou-se tomando a forma de uma investigação profunda para a integração do simbolismo esotérico de diferentes tradições da sabedoria antiga. Ziegler (1980, p.13) conta como foi este processo:

O trabalho se prolongou por 5 anos e foi uma das últimas realizações de Crowley, que morreu em 1947. Certa vez, Crowley escreveu que somente a dedicação e o talento de Harris que era egíptóloga, o tinham impelido a se envolver cada vez mais profundamente na pesquisa e criação de um baralho inteiramente novo. Harris trabalhava a partir dos esboços grosseiros de Crowley ou de suas descrições verbais, e embora ela não tivesse familiaridade com o Tarô, sua compreensão intuitiva e seus conhecimentos

influenciaram e completaram as idéias de Crowley. Não raro ela pintava uma carta muitas vezes, antes de se dar por satisfeita. Há um total de 1.200 símbolos contidos nas 78 cartas. Nem Crowley, nem Harris (que morreu em 1962) conseguiram publicar o baralho durante suas vidas. E, 1969, o Major Grady Mc. Murtry, que em 1944 auxiliara Crowley a publicar o livro “The Book of Thoth” providenciou a reprodução fotográfica e a publicação das pinturas.

Em suma este magnífico trabalho de arte decô contém atribuições cabalísticas e é rico em simbolismo egípcio. A cada um dos 22 Arcanos Maiores do Tarô é atribuído, por tradição, uma letra hebraica e um caminho na Árvore da Vida, bem como um signo astrológico, elemento ou planeta. O baralho também reflete o interesse de Crowley na alquimia e na magia

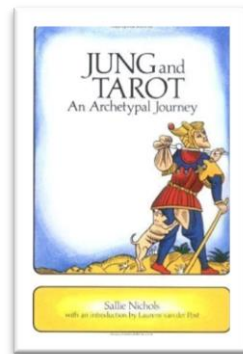
Figura 39 – Algumas cartas pertencentes ao Tarô de Aleister Crowley



www.astroamerica.com/Tarôt/t-dali.jpg

As novas descobertas científicas do início do século refletiram também nas pesquisas de Freud relativas ao inconsciente e à importância dos fenômenos dos sonhos. Em suas pesquisas encontramos a duplicidade de sentido das imagens e as inúmeras interpretações que estas promovem. Jung também realizou algumas observações baseadas nas teorias da Física Relativista de Albert Einstein. Como afirma Stein (1998), a teoria da relatividade de Einstein deve ter conquistado a imaginação de Jung, ainda que ele não entendesse os seus detalhes ou as provas matemáticas que a embasavam. Essas pesquisas influenciaram Jung a conhecer os oráculos, os quais utilizou como um grande espelho do pensamento inconsciente. Dentre os oráculos estudados por Jung, podemos citar o jogo de Tarô, onde cada uma de suas cartas tem por base uma importante imagem arquetípica, cujo significado nem sempre é claro para o homem moderno.

Figura 40: Imagem do Livro Jung e o Tarô de Sallie Nichols.



<http://cidadesaopaulo.olx.com.br/livro-jung-e-o-Tarô-sallie-nichols-iid-88120742>

Anamélia Bueno Buoro (2002) em seu livro “Olhos que pintam”, nos fala de uma curiosidade a respeito da vida de Jung e pelo seu interesse por assuntos ligados à assuntos metafísicos, segundo a autora Herbert Read e Jung participavam juntos de um grupo de estudo denominado “Círculo de Éranos”, na verdade era uma escola de sabedoria com perfil de confraria de caráter iniciático, fundada em Ascona por uma ex-paciente de Jung, e à qual também, pertenceram Mircea Eliade.

3.7.8 Tarô no Século XXI

Atualmente muitos jogos de Tarô são elaborados através de computação gráfica. Podemos definir a computação gráfica como a área da computação destinada à geração de imagens em geral utilizando softwares gráficos. Como exemplo de Tarôs elaborados assim, temos: o “Gilded Tarô” de Ciro Marchetti e o “Tarô dos Vampiros” de Davide Cors (mostrados abaixo).

A computação gráfica possui uma infinidade de aplicações para diversas áreas, inclusive para produzir sites na Internet e produzir animações e jogos. Por este motivo o Tarô na atualidade também pode ser consultado em diversos sites da web.

Figura 41– Gilded - Tarô de Ciro Marchetti



<http://www.google.com.br/imgres?q=gilded+Tarôt&hl=pt->

Figura 42– Tarô dos Vampiros de Davide Corsi



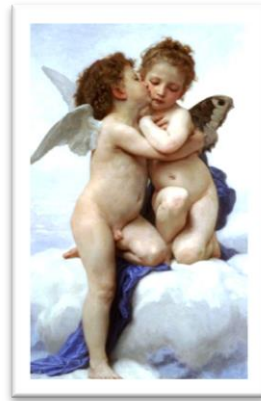
www.icultgen.com.br/2010/12/31/resenha-do-livro-cartas-e-concurso-cultural-o-taro-dos-vampiros/

3.8 Os arquétipos no Tarô

Veremos mais adiante que as cartas de Tarô possuem um arquétipo singular, na verdade são símbolos pictóricos que expressam uma condição humana. Vimos no tópico anterior que estes símbolos sofreram mudanças imagéticas através dos tempos, pois a arte em si sofreu influências culturais, mas a sua essência continuou firme. Para Riley (2000, p.30) os arquétipos são encontrados nas artes:

Os arquétipos formam a espinha dorsal da psicologia moderna. Eles são imagens de onde derivam os anjos e demônios de todas as religiões. [...] Os arquétipos são pintados nos muros das catedrais e nos templos sagrados, e as corporações inconscientemente estruturam sua hierarquia nessas mensagens. Elas aparecem nos trabalhos de Leonardo da Vinci, Michelangelo, Salvador Dali e todos os artistas e músicos de todos os lugares. Os arquétipos formam a base de todos os livros escritos, todos os filmes filmados e todas as canções cantadas. Os arquétipos são encontrados ao nosso redor em todas as formas e movimentos.

Figura 43: Imagem representando o arquétipo nas artes (Obra de William A. Bouguereau)



www.arthistoryclub.com/art_history/upload/2/25/Kiss.jpg

Moore (1998, p.253-255-256), explica como as artes podem explicar melhor os arquétipos que a psicologia.

Precisamos de imagens que efetivamente nos deem insight às profundidades arquetípicas de nossa experiência de vida; de outra forma, temos apenas explicações superficiais que permanecem nos níveis puramente pessoal, social e físico. [...] As artes podem executar melhor do que a psicologia a tarefa de nos educar no campo arquetípico, porque as artes podem retratar a significação misteriosa do arquétipo, sem reduzi-lo a uma explicação ou a um método.[...] Ao contrário das terapias alopáticas modernas, que tendem a nos anestesiarem a dor durante as dificuldades, as artes aguçam a emoção e intensificam a crise de significado.

No Livro “Jung e o Tarô”, da já citada Sallie Nichols, o enfoque é particularmente recomendável, pois escapa do emaranhado teórico das intermináveis discussões sobre a associação das cartas com outros sistemas simbólicos em que os ocultistas se perderam e apresenta uma série de referências culturais e literárias para caracterizar cada arquétipo. Seguindo esta linha de pensamento citamos Mattos (1989, p.61), pois a autora nos fala que os arquétipos existentes nas cartas de Tarô seguiram padrões culturais:

Arquétipos Cristãos: Papa (fé); Ermitão (sacerdócio); Juízo Final (arrependimento). Arquétipos Pagãos: Sacerdotisa (Isis); Enamorados (Eros); Enforcado e Louco. Arquétipos Astrológicos: Estrela; Lua e Sol. Arquétipos Alegóricos: Imperador; Imperatriz; Justiça; Roda da Fortuna e Torre. Arquétipos Alquimistas: Morte; Diabo; Carro; Força e Temperança. Arquétipo Universal: O Mago.

Na literatura, personagens comumente são baseados em arquétipos, na medida em que podem ser interpretados como símbolos que representam uma ideia universal do homem. O uso de personagens-arquétipos torna a história narrativa mais aceitável, uma vez que os personagens personificam imagens já presentes na

psique do leitor. Muitas são as situações, quando comparamos contos diferentes, que se resumem numa mesma ação, na qual o que muda são os nomes e os atributos das personagens, mas não suas funções.

Barthes (1973) afirma que o início da narrativa e o princípio da humanidade estão intimamente relacionados, visto que todos os povos, independentemente de sua localização geográfica ou social, têm as suas narrativas. Identificar exatamente quando se iniciou essa relação é tão difícil quanto determinar o tempo em que o homem sentiu pela primeira vez a necessidade de deixar o espaço em que estava na busca por novos cenários, motivado, primeiramente, pela necessidade de subsistência (em busca de alimentos), depois, pelo desejo de ampliar os seus domínios geográficos e econômicos. Assim, a humanidade, as suas narrativas e as suas viagens misturam-se e atravessam todas as épocas. Podemos notar em nossas literaturas diárias que muitas são as situações, quando comparamos contos diferentes, que se resumem numa mesma ação, na qual o que muda são os nomes e os atributos das personagens, mas não suas funções.

Já Propp (1983) propôs um estudo dos contos a partir das funções das personagens. Após analisar um grande número deles descobriu que muitas vezes, os contos emprestam as mesmas ações a personagens diferentes. Propp levanta a hipótese de que quando uma religião morre, quando uma cultura morre, o seu conteúdo transforma-se em conto. Embora esta hipótese não possa ser comprovada, como o próprio Propp o admite, ela decorre do fato de que os contos de fada possuem uma linguagem muito similar a dos mitos.

3.9 Mitos e o Tarô

As associações entre Tarô e Mitologia se fazem de modo relativamente simples e direto. Os mitos gregos, em particular, constituem uma das fontes relevantes para atribuir sentido às figurações dos arcanos maiores.

Tanto os estudiosos do Tarô como os estudiosos das linguagens simbólicas sabem que o pensamento moderno é insuficiente para abordar certos níveis da realidade na qual nos encontramos. Essa necessidade de uma linguagem simbólica foi preenchida, em grande parte, após o Renascimento, pela mitologia greco-romana. Durante muito tempo, a mitologia serviu para dar ao homem respostas a

perguntas que este não podia compreender: o que era o sol, os fenômenos da natureza, sentimentos, etc.

Entretanto, no século XVIII, época em que o mundo era dominado pelo racionalismo, pelo empirismo e pelo pensamento científico, a mitologia foi seriamente condenada, por ser sinônimo de ilusão e superstições. Acreditava-se nesta época que o mundo só poderia ser compreendido através dos mecanismos básicos da razão. Foi somente no início do século XX, que Sigmund Freud, profundo estudioso da psique humana, retomou e explicou a relação dos mitos com a personalidade do homem, alertando para a importância dos mesmos. Posteriormente foi retomado por Carl Jung e Joseph Campbell, que formularam teorias para explicar a ligação entre os mitos e a personalidade humana.

Infelizmente, como já foi mencionado a linguagem simbólica da mitologia, vem perdendo força ao longo dos séculos, mas o que percebemos agora é que nossa sociedade do século XXI não possui mais tempo para nada, nem mesmo para contemplação dos mitos e prática dos ritos, pois vivemos numa sociedade líquida. Liquidez é a metáfora que Bauman (2005, p.8) utiliza para explicar o sentido da pós-modernidade. A crise das ideologias fortes, “pesadas”, “sólidas”, típicas da modernidade produziu, do ponto de vista cultural, um clima fluido, líquido, leve, caracterizado pela precariedade, incerteza, rapidez de movimento.

Os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade [...] Enquanto os sólidos têm dimensões especiais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la.

Figura 44 – Estátua representando seres da mitologia grega



<http://achadoseperdidobis.blogspot.com.br/2010/09/roteiro-de-roma-dia-4.html>

Mito é uma forma de pensamento que permite ao homem interagir com seu espaço natural e, desta maneira, também se reconhecer como parte de uma comunidade específica. Origina-se a partir da narração de um acontecimento antigo, no qual entidades exteriores ao humano atuam de modo a criar, modificar ou destruir uma determinada realidade, seja a origem do Cosmos, do homem, das águas, de um comportamento humano ou de uma instituição. Jung et al (1964, p.90) nos fala sobre a origem dos mitos: “A origem dos mitos remonta ao primitivo contador de histórias, aos sonhos e às emoções que sua imaginação provoca nos ouvintes.”

O mito é uma forma do ser humano reagir, desde o particular, ao que o surpreende, ao que é inesperado, anômalo, irregular ou anormal, ordenando as experiências em histórias que explicam aquilo que de outro modo careceria de sentido. Converte-se, assim, em um instrumento que atribui um significado compreensível aos fenômenos do mundo social.

Greene et al (1998, p.142), indaga e responde sobre as definições de mito:

O que é mito, na verdade? Os dicionários oferecem várias definições. Uma delas diz que o mito é uma estória não verdadeira, perspectiva essa que sem dúvida é válida em apenas um sentido e totalmente ineficaz em outro. Com certeza, sabemos que até hoje nenhum arqueólogo foi capaz de descobrir os restos mortais de Édipo ou Hércules. Entretanto, aquilo que pode ser irreal em termos concretos pode ser absolutamente verdadeiro a nível interno, como uma espécie de experiência subjetiva. [...] A palavra mito também pode significar um esquema ou plano e é exatamente este conceito que devemos considerar quando formos estudar as cartas de Tarô.

Todas as culturas possuem seus mitos. Os registros iconográficos e a transmissão oral de lendas e mitos revelam que modo o mistério da vida, a reprodução e a morte permeiam as culturas. Estes registros mostram como o espírito humano procurou conhecer, explicar e enfrentar o que lhe é ininteligível ou hostil. Frequentemente associa-se o mito à religião (dimensão em que reside uma força maior que a do homem, plena de mistérios e de fenômenos aos quais bastam a crença e os ritos), mas sempre esteve associado também às florestas, à luz, aos mares e rios, ao clima, aos movimentos da Terra e do céu.

Gwain (1994, p.34) descreve o parágrafo acima com este texto:

As imagens dos mitos são sombras vindas das profundezas. Os mitos podem orientar-nos a mente e o coração para os mistérios de toda a existência. Dentro de cada mito ou conto de fadas existe uma metáfora para as experiências pelas quais todos passamos. Os mitos podem orientar-nos quando estamos perdidos ou desorientados; podem ajudar-nos a compreender a nós mesmos e definir que partes do nosso ser estão em conflito.

O pensamento mítico faz parte da tradição cultural de cada sociedade e em certa medida ainda influi no que é obrigatório opcional e proibido no comportamento sexual. O imaginário mítico é rico em narrativas sobre a criação do mundo, como as divindades criaram o homem e a mulher, porque os mortais se reproduzem, como surgiram as emoções, quais as forças que devem ser combatidas ou veneradas para manter a fertilidade. E a partir da sexualidade, vários mitos se criaram para explicar as estrelas, os terremotos, os vulcões, a seca, a chuva, o trovão, a doença, a paz e a guerra, a fome e a fartura. Aos mitos podem ser adicionadas outras expressões de transmissão verbal ou artística. Keen et al (1989, p.15) nos explica isso com uma analogia:

Sugiro duas analogias que talvez ajudem a neutralizar a noção popular e banalizada de mito. O mito dominante que informa uma pessoas ou uma cultura é semelhante à “informação” contida no DNA ou ao programa contido nos disquetes de um computador. O mito é a programação, o DNA cultural, a informação inconsciente, o metaprograma que norteia a nossas visão de “realidade” e nosso comportamento. O mito organizador de qualquer cultura funciona de maneira criativa ou destrutiva, saudável ou patológica. Por proporcionar uma descrição do mundo e um conjunto de histórias que expliquem por que as coisas são como são, ele estabelece consenso, sanciona a estrutura social e dá ao indivíduo um mapa autorizado do percurso da vida. Um mito cria o traçado que organiza as diversas experiências de uma pessoa ou comunidade numa história singular.

Quando estudamos sobre mitos e mitologia nos deparamos com expressões narrativas pouco usuais, como mitologema e mitema. Podemos definir assim: Mito é uma representação coletiva, transmitida através de várias gerações e que relata uma explicação do mundo. Do ponto de vista etimológico, mitologia é o estudo dos mitos, concebidos como história verdadeira. “Mitologema” é a soma dos elementos antigos transmitidos pela tradição e “Mitema” as unidades constitutivas desses elementos. Para Durand (1983) sendo o mito uma narrativa, podemos entender o mitologema como uma parte da narrativa de um acontecimento importante do mito, ou um resumo abstrato de uma situação mitológica; um esqueleto da obra. Já o mitema por sua vez, é a menor unidade com sentido que compõe o mito. E é este sentido que, pela repetição, pela redundância, cria o sentido mítico. Além disso, um mitema pode estar presente em mais de um mitologema. Durand nos adverte que é importante destacar que é o mitema, muito mais que o mitologema, que dá a significação mítica, exatamente porque é a repetição afirmativa de uma mesma ação, que coloca em destaque a sua qualidade mítica. Humberto Braga colaborador no livro “Mitos e Arquétipos do Homem Contemporâneo” diz o seguinte:

Os mitologemas, os núcleos constitutivos de todo mito, constituem expressões imagéticas dos arquétipos, que são, em si mesmos, incognoscíveis. O mitologema do herói que enfrenta o monstro, e superando-o, obtém a mão da princesa, expressa o drama psicológico de homens e mulheres, que, heroicamente, buscam superar aspectos indiferenciados da personalidade (monstro) para uma integração do inconsciente criativo ou anima (princesa). (BOECHAT, 1995, p.24)

Como exemplo, podemos citar também os mitos de Adônis (mito de origem grega) e Osíris (mito de origem egípcia) que compartilham vários elementos, levando alguns estudiosos à conclusão de que partilham uma mesma origem. Podemos citar até mesmo com certa ordem, o vasto mitologema de Héracles, uma vez que os mitos, que lhe compõem a figura, evoluíram ininterruptamente, desde a época pré-helênica até o fim da antiguidade greco-latina. Variantes, adições e interpolações várias de épocas diversas, algumas até mesmo de cunho político, enriqueceram de tal modo o mitologema, que é totalmente impraticável separar-lhe os mitemas. De acordo as autoras Burke e Grenne “O antigo épico babilônico, Gilgamesh, com seu herói que luta contra forças obscuras do mal, não difere do herói Do filme Guerra nas Estrelas”. (BURKE E GRENNE, 1980, p.15)

A mitologia teve importância essencial na formulação na teoria da psicologia de Jung no início de sua carreira médica. Jung trabalhava com os esquizofrênicos, e foi durante os delírios destes que Jung descobre os mitologemas, ou mitemas. Os mitologemas também deram pistas para Jung criar a hipótese do inconsciente coletivo.

A partir destes estudos Jung definiu o mundo das psicoses como o mundo mitológico; destes estudos nasceu a conceituação junguiana dos arquétipos e do processo de individuação. Para Jung o arquétipo do herói está no núcleo do complexo egóico, que é o centro da consciência. Portanto segundo este os mitos de herói são basilares para se entender a organização da consciência do ponto de vista arquetípico. Para Jung (1964, p. 67-69) essas “imagens primordiais” se originam de uma repetição constante de uma mesma experiência durante gerações e tendem a produzir a repetição e elaboração dessas mesmas experiências em cada geração. Agora, citaremos o que o próprio Jung falava sobre os arquétipos:

O meu ponto de vista sobre os resíduos arcaicos, a que chamo “arquétipos” ou “imagens primordiais”, tem sido muito criticado por aqueles a quem falta conhecimento suficiente da psicologia do sonho e da mitologia. O termo arquétipo é muito mal compreendido, julgando-se que expressa certas imagens ou motivos mitológicos definidos. Mas estes nada mais são que representações conscientes, seria absurdo supor que representações tão variadas pudessem ser transmitidas hereditariamente. [...] O arquétipo é na

verdade uma tendência instintiva, tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho ou das formigas para se organizarem em colônias.

O casamento pode ser o símbolo perfeito para retratar a meta final do processo de individuação, da relação entre os opostos, como nos mostra Boechat (2008, p. 67-68),

O modelo mítico mostra sempre o mitologema do herói que mata o monstro. Este mitologema configura a estruturação da consciência a partir do inconsciente. A morte do monstro simboliza o domínio ou repressão de impulsos instintivos primitivos. Configura-se aqui a oposição instinto-cultura definida por Freud. Entretanto, há mitos de epopéias personificadas por heroínas. Estas normalmente não matam o monstro, mas, ao contrário, casam-se com ele. O conto de fadas A Bela e a Fera ilustra bem esta situação, também configurada no Mito de Eros e Psique. (...). É provável que a heroína, como mulher, personifique uma possibilidade da tão buscada conjunctio oppositorum alquímica, a união dos opostos, a última e mais difícil das operações, pois representa a união do inconsciente e do consciente, objetivo final do processo de individuação. A heroína estrutura a consciência, pois perfaz o ato heróico; ao mesmo tempo, seus valores são do inconsciente, pois pertence ao domínio do feminino, da emoção.

Através de nossos estudos percebemos que sem a ajuda do mito seria muito mais difícil dar conta de certos níveis da condição do homem, que o digam Freud e Jung, que como vimos recorreram profusamente aos mitos para transmitir aspectos mais sutis de suas observações. Augras (1980, p.73) nos fala que Freud demonstrava interesse pela antropologia e pela psicologia social, por isso estudava exaustivamente os mitos:

Os seus discípulos utilizavam sistematicamente o estudo dos mitos, isto é, de produções simbólicas de grupos sociais, para justificar as teorias psicanalíticas. Mas essas pesquisas permaneciam bastante teóricas, baseavam-se na análise de conteúdo e diziam mais respeito aos povos primitivos ou antigos.

É compreensível que importantes estudos modernos sobre o Tarô tenham se apoiado na riqueza evocativa dos personagens da Mitologia grega. Muitos consideram que um dos mais importantes livros do século XX foi “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell. Paralelamente às teorias de Carl Jung sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, Campbell trabalha a noção de que as histórias (todas elas) estão ligadas por um fio condutor comum. Assim, desde os mitos antigos, passando pelas fábulas e os contos de fadas até os mais recentes estouros de bilheteria do cinema americano, a humanidade vem contando e recontando sempre as mesmas histórias. Campbell (2007, p.15) fala o seguinte:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos tem sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humana. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

Esta história oculta dentro de outras histórias é chamada por Campbell de A Jornada do Herói Mitológico, e tem servido de base e orientação para profissionais que estudam e se dedicam às diversas narrativas, sejam estas literárias ou audiovisuais. Segundo Campbell, seria possível estruturar qualquer história a partir do roteiro básico da Jornada do Herói, e vice-versa, ou seja, é possível desmontar as histórias, identificando nelas os passos que constituem a jornada, assim como acontece nas cartas de Tarô. Campbell (2007, p.15) dividiu assim a jornada mítica do herói:

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno, que podem ser considerados a unidade nuclear do monimito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.

Todas as culturas primitivas e modernas tiveram e têm seus heróis, mas foi particularmente na Hélade, que a estrutura e as funções do herói ficaram bem definidos. E, apenas na Grécia os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentaram a imaginação e a reflexão, suscitaram a criatividade literária e artística. Na mitologia grega, os heróis (semi-deuses) eram personagens que estavam numa posição intermediária entre os homens e os deuses gregos. Possuíam poderes especiais superiores aos dos humanos (força, inteligência, velocidade), porém eram mortais. De acordo com a mitologia grega, os heróis eram filhos de deuses com seres humanos. Os heróis aparecem em várias histórias mitológicas da Grécia Antiga. Utilizando suas capacidades especiais, são capazes de vencer monstros, combater vários guerreiros inimigos e atuar em missões que seriam impossíveis aos mortais. Por outro lado, os heróis apresentavam também alguns defeitos humanos (psicológicos e corporais). Para Boechat (1995, p.23):

A mitologia é um sonhar coletivo dos povos. Os temas míticos retratam situações humanas, arquetípicas como as chamou Jung. O tema da

competição masculina traz-me à mente não somente os inúmeros exemplos de pacientes que sofrem a ameaça de castração pelo pai, mas o mito da cosmogonia de Hesíodo.

Via de regra, os heróis têm um nascimento complicado, como Perseu, Teseu, Hercules, e descendem de um deus com uma simples mortal. De qualquer forma, exatamente por ser um herói, a criança já vem ao mundo com duas virtudes inerentes à sua condição e natureza: a honorabilidade pessoal e a excelência, a superioridade em relação aos outros mortais, o que o predispõe a gestos gloriosos, desde a mais tenra infância ou tão logo atinja a puberdade. Dado importante, para que o herói inicie seu itinerário de conquistas e vitórias, é a educação que o mesmo recebe, o que significa que o futuro benfeitor da humanidade vai desprender-se das garras paternas e ausentar-se do lar, por um período mais ou menos longo, em busca de sua formação iniciática.

Boechat (1995, p.36) nos explica isso dizendo:

O herói enquanto arquétipo existe enquanto há tarefa externa que o constele, enquanto haja rito de passagem, ou transição. J. Campbell descreveu o que chamou de “o monomito”, o ciclo mitológico típico de todos os heróis, um uróboro fechado sobre si. O uróboro do herói inclui nascimento mágico, iniciação por espírito tutelar, feitos mágicos “hybris” (o pecado do orgulho) seguido de punição, morte e apoteose. É muito importante lembrar que o monomito inclui a morte do herói, depois de cumprida sua tarefa.

Assim como nos ensina Campbell vemos que a partida, a educação e, posteriormente, o regresso representam, o percurso comum da aventura mitológica do herói, sintetizada na fórmula dos ritos de iniciação separação-iniciação-retorno, partes integrantes e inseparáveis de um mesmo e único mito. De acordo com Campbell (2007, p.110):

A partida original para a terra das provas representou, tão somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar barreiras repetidas vezes. Enquanto isso haverá uma multiplicidade de vitórias, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas.

3.10 Iconologia Imaginária

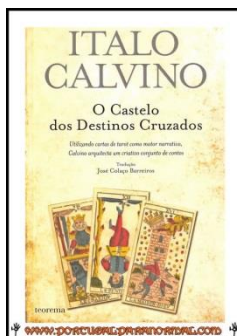
Como exemplo da influencia do Tarô nas artes, podemos citar Ítalo Calvino que escreveu duas obras utilizando os signos imagéticos do Tarô (A Taverna dos Destinos Cruzados e O Castelo dos Destinos Cruzados) onde comparava o Tarô à aleatoriedade do mundo e às multiplicidades dos destinos os quais podem ter uma infinidade de probabilidade de encontros e desencontros.

O livro “O castelo dos destinos cruzados” foi publicado inicialmente no volume “Tarocchi il mazzo visconteo di Bergamo e New York”, pela Editora Franco Maria Ricci, de Parma, em 1969, e depois, em forma de livro, em 1973. Neste livro Calvino na verdade faz uma analogia de nossas vidas e destinos a um jogo de combinações com diferentes significados que promovem diferentes existências. Segundo Umberto Eco (1991, p.41):

O Castelo dos destinos cruzados, representa a vida humana como uma obra aberta: “A poética da obra aberta tende, a promover no intérprete atos de liberdade consciente, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma.

Quando lemos este livro vemos que Calvino nos abre seu coração e relata como teve a ideia de utilizar o Tarô como máquina narrativa combinatória após assistir a um seminário de Paolo Fabri sobre as estruturas do conto no ano de 1968, cujo título era “O conto da cartomancia e a linguagem dos emblemas”. Cita também algumas pesquisas que foram editadas por Umberto Eco, pela editora Bompiani de Milão, no ano de 1969. No entanto, Calvino se coloca numa posição bastante liberta da influencia direta destes e de outros estudos sobre cartomancia e interpretação simbólica do Tarô na execução de seus livros, dizendo que se preocupou principalmente em observar as cartas de Tarô com muita atenção e tentou retirar destas sugestões e associações, interpretando-as segundo uma iconologia imaginária.

Figura 45: Imagem do Livro “O Castelo dos Destinos Cruzados”



http://www.mediabooks.com/catalogo/detalhes_produto.php?id=12609

Assim nasceu o Castelo dos Destinos Cruzados em que algumas personagens sentadas em torno de uma mesa contam histórias, mas como estão impossibilitadas de falar por algum motivo desconhecido, usam um baralho de Tarô para narrar suas aventuras e desventuras. Por fim Calvino indaga a si próprio de qual é o equivalente contemporâneo dos Tarôs como representação do inconsciente e responde que pensou nas histórias em quadrinhos e ressalta não os quadrinhos humorísticos, mas os dramáticos, de aventura e de terror.

Calvino utilizou nesta experiência visual o Tarô de Marselha. Inicialmente ele dispunha as cartas na mesa de forma aleatória, e quando as cartas enfileiradas ao acaso lhe davam uma história na qual reconhecia um sentido, logo começava a escrevê-la.

Assim passavas dias inteiros a compor e a recompor o meu quebra cabeça, imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquema, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles. (CALVINO, 1991, p.155)

Abaixo, utilizando iconologia imaginária, sugerida por Italo Calvino, faremos sugestões e associações, interpretando as 22 cartas dos Arcanos Maiores do Tarô, baseada apenas na leitura da sua imagem. Pois, acreditamos que as imagens favorecem a introspecção, a memória, a identificação, e promovem uma mistura de pensamento e emoção. Imagens, como o próprio termo diz, envolvem a imaginação de quem as contempla, já que os elementos visuais têm a capacidade de metáfora e sinestesia, ou seja, proporciona a relação subjetiva espontânea entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente.

Figura 46– Exemplo do “Louco” no Tarô de Marselha



Da figura 46 até a 67: acervo pessoal da autora

O LOUCO: Um homem anda com um bastão na mão direita. Está de costas, mas seu rosto, bem visível, aparece de três quartos. Sobre o ombro direito leva uma vara em cuja extremidade há uma pequena trouxa. O personagem está vestido no estilo dos antigos bobos da corte: as calças rasgadas deixam ver parte da coxa direita. Um animal que poderia ser um felino parece arranhar esta parte exposta ou ter provocado o rasgão. De um chão árido, acidentado, brotam cinco plantas. O viajante tem a cabeça coberta por um gorro que desce até a nuca e lhe cobre as orelhas; esta estranha touca transforma seu rosto barbudo numa espécie de máscara. Veste uma jaqueta, presa por um cinto amarelo; seus pés estão cobertos por calçados vermelhos.

Figura 47 – Exemplo do “Mago” no Tarô de Marselha



O MAGO: Um homem jovem, de pé, frente à mesa onde coloca os seus instrumentos, segura uma esfera ou um disco amarelo entre o polegar e o indicador da mão direita, enquanto com a mão esquerda aponta obliquamente para o chão uma vareta curta. O personagem é representado de frente, com o rosto voltado para a esquerda. Nas referências aos protagonistas de cada carta, será considerada sempre a esquerda e a direita do leitor]. Usa um chapéu cuja forma lembra o símbolo algébrico de infinito e seus cabelos, em cachos louros, escapam desse curioso chapéu. Veste uma túnica multicolorida, presa por um cinto amarelo. Sobre a mesa, da qual se veem apenas três pernas, há diversos objetos: copos, pequenos discos amontoados, dados, uma bolsa e uma faca com a lâmina descoberta ao lado de sua bainha. O prestidigitador está só, no meio de uma campina árida com três tufo de erva; no horizonte, entre as pernas da figura, uma árvore se desenha contra o céu incolor.

Figura 48 – Exemplo da “Grande Sacerdotisa” (ou Papisa) no Tarô de Marselha



A GRANDE SACERDOTISA (PAPISA): Uma mulher sentada, com um livro aberto sobre a saia e uma coroa tripla na cabeça. Olha para a esquerda e veste uma túnica vermelha sobre a qual se desdobra um manto azul (em algumas versões as cores são opostas). Duas partes da sua tiara estão ornadas de florões, mas a parte superior é uma simples abóbada. Um véu, que lhe cai sobre os ombros, cobre totalmente os seus cabelos; na mesma altura desse véu, por trás, aparece uma cortina cujos pontos de fixação não são visíveis. Tampouco se podem ver os pés da mulher, assim como a base do trono.

Figura 49 – Exemplo da “Imperatriz” no Tarô de Marselha



A IMPERATRIZ: Uma mulher coroada, sentada num trono, mantém contra si, com sua mão direita, um escudo ornado com uma águia amarela, enquanto que com a esquerda sustenta um cetro que termina por um globo encimado pela cruz. Está representada de frente, com os joelhos separados e com os pés ocultos nas dobras da túnica. A cintura da Imperatriz está marcada por um cinto, que se une a uma gola dourada. A coroa leva florões amarelos e permite que os cabelos da figura se derramem sobre os ombros. O trono está bem visível e seu espaldar sobressai à altura da cabeça da Imperatriz. No ângulo inferior esquerdo da estampa cresce uma planta. A águia desenhada no escudo olha para a direita.

Figura 50– Exemplo do “Imperador” no Tarô de Marselha



O IMPERADOR: Sentado num trono com as pernas cruzadas, um homem corado é visto de perfil. Em sua mão direita traz um cetro que termina por um globo e pela cruz, enquanto a outra mão segura o cinto. No primeiro plano, à direita, um escudo com a imagem de uma águia parece apoiar-se no chão. Um colar amarelo prende uma pedra (ou um medalhão) de cor verde. A coroa se prolonga extraordinariamente por detrás da nuca. O trono, uma cadeira em cujo braço esquerdo se apoia o Imperador, repousa – como a mesa do Arcano I – sobre um terreno aparentemente árido, do qual brota uma solitária planta amarela. Ao contrário do emblema da Imperatriz, a águia do Arcano VIII olha para a esquerda. O desenho das águias, por outro lado, difere notavelmente num e noutro caso.

Figura 51– Exemplo do “Hierofante” no Tarô de Marselha



O HIEROFANTE (PAPA): Trajado com as vestes eucarísticas de um supremo pontífice, e sentado num trono que fica entre os dois pilares dos opostos, o hierofante ergue a sua mão direita numa benção de suprema autoridade, ao passo que a sua mão esquerda empunha a cruz patriarcal dos quatro elementos (água; ar; terra e fogo). As chaves cruzadas do reino duplo do céu e da Terra, o eu superior e o eu inferior do homem, adornam a plataforma do trono do hierofante, enquanto dois padres se ajoelham diante dele, simbolizando a natureza intelectual e de desejo do homem, ambas dedicadas, nesse caso, ao serviço do amor e da graça divinos. O Hierofante representa tudo o que é ortodoxo, rígido e tradicional, e que por fim acaba nos aprisionando no medo e padrões preconceituosos.

Figura 52 – Exemplo dos “Enamorados” no Tarô de Marselha



OS ENAMORADOS: Um homem, entre duas mulheres, é visado por uma flecha que parece pronta para ser disparada por um anjo, Cupido, à frente de um disco solar. O homem, no centro do grupo, olha para a mulher da esquerda. Ele tem cabelos louros, as pernas descobertas, e sua vestimenta é uma túnica de listas verticais, com mangas e um cinto amarelo. Vê-se apenas uma das suas mãos, a direita, à altura do cinto. A mulher da direita, com os cabelos louros soltos sobre os ombros, tem um rosto jovem, fino. A mão esquerda está pousada sobre o peito do homem, enquanto a direita aponta para baixo, de modo que os braços estão cruzados. A outra mulher, a da esquerda, está representada de costas, mas o rosto aparece de perfil. Tem cabelos que escapam livremente de um curioso chapéu. Dirige a mão direita para a terra e pousa a esquerda sobre o ombro do jovem. O anjo, de cabelos louros e asas azuis, segura uma flecha branca com uma das mãos enquanto com a outra segura um arco da mesma cor. Do disco solar surgem 24 raios pontiagudos, um dos quais é superposto pela asa do anjo.

Figura 53 – Exemplo do “Carro” no Tarô de Marselha



O CARRO: Dois cavalos arrastam uma espécie de caixa, montada sobre duas rodas e coberta por um dossel, onde se encontra um homem coroadado, que traz um cetro em sua mão direita. Na parte frontal do carro (a única visível), em boa parte dos tarôs clássicos, há um escudo com duas letras, que variam com as editoras das lâminas. Mais do que citar dois simples cavalos, podemos ressaltar que se tratam de corpos dianteiros fundidos ao carro. Os dois animais olham para a esquerda, mas a sua disposição é tal que parecem andar cada um para o seu lado. O cavalo da esquerda levanta a pata direita, e o da direita, a pata esquerda. O dossel repousa sobre quatro colunas. O homem, que tem uma coroa do tipo das de marquês, tem a mão esquerda sobre um cinto amarelo, na altura da cintura, e na mão direita traz um cetro que termina por um ornamento esférico encimado por um cone. O peito do personagem está coberto por uma couraça. Cada um dos seus ombros está protegido por uma meia-lua, com rostos de expressão diferente. Os cabelos do personagem são amarelos e seu olhar se encontra ligeiramente voltado para a esquerda, no mesmo sentido que o dos animais atrelados à carruagem. Cinco plantas brotam do solo. Não aparecem rédeas ou qualquer outro meio de guiar o carro.

Figura 54 – Exemplo da “Justiça” no Tarô de Marselha



A JUSTIÇA: Uma mulher, sentada num trono, tem em sua mão direita uma espada desembainhada com a ponta virada para cima, e na esquerda uma balança com os pratos em equilíbrio. A mão que segura a balança encontra-se à altura do coração. Este personagem, que é visto de frente, está vestido com uma túnica cujo panejamento sugere uma mandorla (ver arcano 21 – O Mundo), espaço de conciliação das polaridades. Não se veem os pés da mulher nem a cadeira propriamente dita. Aparece, em compensação, com toda nitidez, o espaldar do trono: as esferas que o arrematam estão talhadas de maneira diferente.

Figura 55 – Exemplo do “Eremita” no Tarô de Marselha



O EREMITA: Um homem, de pé, tem na mão esquerda um bastão que lhe serve de apoio, enquanto que com a direita levanta uma lanterna até a altura do rosto. Está representado de três quartos, com o rosto voltado para a esquerda. Veste uma grande túnica e um manto azul com o forro amarelo. Seu capucho, caído sobre as costas, parece continuar a túnica e é arrematado por uma borla amarela. A lâmpada, aparentemente hexagonal, tem apenas três de seus lados visíveis, sendo o central vermelho e os restantes amarelos.

Figura 56 – Exemplo da “Roda da Fortuna” no Tarô de Marselha



A RODA DA FORTUNA: Sobre o aro de uma roda de seis raios, suspensa no ar por um apetrecho de madeira, seguram-se três animais estranhos. O fundo é branco; o chão está cortado por listas negras. A roda se apóia sobre dois pés ou suportes paralelos; o da esquerda não chega ao eixo. Do centro da roda saem seis raios – azuis até menos da metade e em seguida brancos – que se fixam na parte interna do aro: dois deles formam ângulo reto com o chão; os outros quatro representam um xis (ou o dez romano, número da carta, ou ainda uma cruz de Santo André). À direita, um animal intermediário entre cachorro e lebre (com patas traseiras que não combinam com esses animais) parece subir pela roda; à esquerda, uma espécie de macaco desce de cabeça para baixo. Na parte superior, uma plataforma suporta uma figura que pode ser vista como uma esfinge coroada; três das suas patas repousam sobre a base, enquanto a pata anterior esquerda empunha uma espada desembainhada.

Figura 57 – Exemplo da “Força” no Tarô de Marselha



A FORÇA: Uma mulher abre com as duas mãos as mandíbulas de um leão. É vista de três quartos e olha para a direita; o leão, por sua vez, está de perfil. A mão direita da mulher está apoiada no focinho do leão, enquanto que a esquerda segura o maxilar inferior. O personagem veste uma saia azul e uma capa ou manto vermelho, com laterais de tamanhos diferentes, já que a da direita chega ao chão enquanto que a da esquerda não passa da cintura. Todas as partes visíveis de seu corpo estão representadas em cor carne; tem ainda um chapéu, cuja forma lembra o do Prestidigitador (O Mágico). Do leão, vê-se apenas a cabeça, a juba e as patas dianteiras. O fundo e o chão são incolores. Em algumas versões, a sandália da mulher, que surge debaixo da roda da saia, parece apoiar-se no ar.

Figura 58 – Exemplo do “Enforcado” no Tarô de Marselha



O ENFORCADO: Um homem está suspenso, pelo pé, de uma trave de madeira que se apóia em duas árvores podadas. Os dois suportes são amarelos e cada um conserva seis tocos da poda, pintados de vermelho; terminam em forquilha, sobre as quais repousa o pau superior. São verdes os dois montículos dos quais nascem as árvores da provação, e nos quais brotam plantas de quatro folhas. A corda curta que suspende o homem desce do centro da barra transversal. O personagem veste uma jaqueta terminada em saíote marcado por duas meias-luas à direita e à esquerda, que podem ser bolsos. O cinto e o colarinho da jaqueta são brancos, assim como os dez (ou nove) botões – seis acima e quatro (ou três) abaixo da cintura. A cabeça do Enforcado encontra-se no nível da base das árvores. Suas mãos estão ocultas atrás da cintura. Naturalmente, a perna pela qual está suspenso – a esquerda – permanece esticada, enquanto que a outra está dobrada na altura do joelho, cruzando por trás a perna esquerda.

Figura 59 – Exemplo da “Morte” no Tarô de Marselha



A MORTE: Um esqueleto revestido por uma espécie de pele tem uma foice nas mãos. Do chão negro brotam plantas azuis e amarelas, e diversos restos humanos. O fundo não está colorido. No primeiro plano, à esquerda, uma cabeça de mulher; à direita, uma cabeça de homem com uma coroa. Um pé e uma mão aparecem também no chão; outras duas mãos aparecem (uma mostrando uma palma e outra as costas), brotam atrás, ultrapassando a linha do horizonte. O esqueleto está representado de perfil e parece dirigir-se para a direita. Maneja a foice, sobre a qual apoia as duas mãos.

Figura 60 – Exemplo da “temperança” no Tarô de Marselha



A TEMPERANÇA: Um anjo com rosto feminino derrama o conteúdo de um vaso em outro. O personagem é visto de frente, com o rosto ligeiramente inclinado para a esquerda e para baixo, e o tronco voltado na mesma posição. Sua vestimenta tem várias cores: azul, de cada lado do corpete, e na metade esquerda da saia; vermelho, nas mangas e na outra parte da saia. As asas são cor de pele. Os pés permanecem ocultos pelas pregas da saia. A flor no topo da cabeça e o botão amarelo no meio do peito salientam a feminilidade da figura. Três linhas onduladas unem os vasos que o anjo segura; o líquido derramado pode representar as energias em transmutação.

Figura 61 – Exemplo do “Diabo” no Tarô de Marselha



O DIABO: Três personagens estão representados de pé. No meio, sobre um pedestal vermelho em forma de cálice, um hermafrodita com asas e chifres; embaixo, uma figura feminina e outra masculina, pequenas e dotadas de atributos animais, presas, por uma corda que lhes passa ao pescoço, a um aro que se encontra no centro do pedestal. O personagem central, despido, veste somente um cinto vermelho; tem na cabeça uma curiosa touca amarela, da qual sobem dois chifres de veado; duas asas azuis, de desenho semelhante à dos morcegos, brotam das suas costas. Tudo indica que o personagem é do sexo masculino, mas seus seios estão desenvolvidos como os de uma mulher. Suas mãos e pés apresentam características simiescas; a mão direita, erguida, mostra o dorso; a esquerda segura a haste de uma tocha. O par acorrentado é visto de três quartos. Estão completamente nus, mas têm uma touca vermelha da qual sobem chifres negros. Têm rabo, patas e orelhas de animal e escondem as mãos atrás das costas.

Figura 62 – Exemplo da “Torre” no Tarô de Marselha



A TORRE: O céu está coberto de esferas coloridas; dois homens caem de uma torre fulminada por um raio. A torre – localizada num terreno montanhoso, do qual brotam seis plantas verdes – tem três janelas azuis; a maior delas parece estar num andar mais alto que as outras. Um raio com várias cores, linhas exuberantes, decapita o edifício, que é arrematado por quatro ameias. Sobre o fundo incolor do céu podemos contar 4 esferas na parte superior, 14 esferas à esquerda, 19 esferas à direita. Um dos homens está caindo na frente da torre; do outro, mais atrás, vê-se apenas a parte superior do corpo, à direita da gravura. Os dois estão de perfil. No Tarô clássico, não aparecem tijolos ou pedras caindo sobre os homens, de modo a colocar suas vidas aparentemente em risco. As pequenas manchas que se observam no chão, na frente da torre, não têm uma definição clara: podem ser pedras, líquido, pegadas.

Figura 63 – Exemplo da “Estrela” no Tarô de Marselha



A ESTRELA: Uma mulher com um joelho apoiado no chão tem uma jarra em cada mão; derrama conteúdo de uma delas numa superfície de água (rio ou lago) e, da outra, na terra. No céu há oito estrelas. A mulher é jovem e está completamente nua; seus cabelos caem livremente sobre as suas costas e ombros. O joelho que está apoiado no chão é o esquerdo; a ponta do pé direito está em contato com a água. Representada ligeiramente de três quartos, seu olhar parece ignorar o trabalho que realiza. Do chão brotam uma planta com três folhas e, um pouco mais atrás, dois arbustos diferentes se destacam contra um céu incolor; sobre o da esquerda um pássaro negro de asas abertas parece estar pousado ou a ponto de levantar vôo. No céu podem ser vistas duas estrelas de sete pontas e cinco estrelas de oito pontas. Estão dispostas simetricamente em volta de uma estrela muito maior, que tem dezesseis pontas, oito amarelas e oito vermelhas.

Figura 64 – Exemplo da “Lua” no Tarô de Marselha



A LUA: A Lua parece atrair (ao contrário do Sol) dezenove manchas de cor, em forma de lágrimas. Essa direção das gotas variam com as diferentes desenhos, mesmo entre as versões clássicas. Embaixo da Lua há dois cães e, mais atrás, duas torres. Alguns autores reconhecem um dos animais como cão e, o outro, como lobo. Em primeiro plano, um lagostim (a maioria das descrições fala em “caranguejo”) encontra-se num tanque que, com suas bordas retas, parece construído; os dois cães têm a língua para fora, dando a entender que querem lamber as gotas. Do chão brotam várias plantas (ou apenas três, em algumas versões). As duas torres parecem delimitar e proteger o espaço no qual se encontram os animais e o tanque. A Lua está ao mesmo tempo cheia e crescente; dentro desta última figuração vê-se o perfil humano; os raios são de dois tamanhos. As dezenove lágrimas estão dispostas em forma de colar, numa fileira dupla e com a ponta para baixo.

Figura 65 – Exemplo do “Sol” no Tarô de Marselha



O SOL: Dois meninos estão de pé diante de um muro, sob um sol que tem rosto humano, e do qual chovem treze lágrimas de cores. Os dois meninos vestem apenas uma tanga ou calção (azuis, na ed. Grimaud). O menino da direita parece apoiar uma mão, que não se vê, na nuca do seu camarada, estendendo o braço esquerdo um pouco para trás. O outro tem a sua mão esquerda na altura do plexo solar de seu companheiro, e o braço direito numa posição mais ou menos paralela. No chão, duas pedras, similares às que aparecem na carta XVI - A Torre. O muro que está por detrás dos meninos é amarelo, com a borda superior vermelha. Do disco solar, humanizado pelo desenho de um rosto visto de frente, surgem 75 raios; 16 têm forma triangular – a metade com as bordas retas e a outra metade com as bordas onduladas — e os 59 restantes são simples raios negros.

Figura 66 – Exemplo do “Julgamento” no Tarô de Marselha



O JULGAMENTO: Na parte superior da carta, rodeado de nuvens, um anjo toca uma trombeta. Na parte inferior, três personagens nus – um dos quais, o do centro, está de costas – parecem estar em atitude de oração. Uma terra árida se estende por trás deles. O personagem que está de costas emerge de uma espécie de sarcófago; seus cabelos são azuis e tem uma tonsura. Dos seus lados, visíveis somente até a cintura e representados de três quartos, os dois personagens restantes – uma mulher à esquerda e um homem com barba, à direita – parecem olhar para a figura do centro. Têm as mãos juntas, como numa prece. Sobre um céu incolor, o anjo está rodeado de um círculo de nuvens azuis, das quais saem vinte raios: dez são amarelos; os outros dez, vermelhos. De suas vestes vê-se apenas um corpete branco e umas mangas azuis (ou vermelhas, em algumas versões). Segura a trombeta com a mão direita, que está próxima da boca; a esquerda apenas a toca, segurando um retângulo com uma cruz.

Figura 67 – Exemplo do “Mundo” no Tarô de Marselha



O MUNDO: Dentro de uma grinalda amendoada dança um personagem nu, coberto só parcialmente por um véu que desce do seu ombro esquerdo; na mão do mesmo lado traz uma vareta. Nos cantos da carta, quatro figuras evocam a representação simbólica tradicional dos evangelistas: anjo, águia, leão e touro (embora este último pareça mais um cavalo). A grinalda está formada de folhas simples e oblongas (no Tarô de Marselha da editora Grimaud, as folhas do terço superior são amarelas, as do meio vermelhas e as da parte inferior azuis); está amarrada, em cima e embaixo, por laços vermelhos em forma de xis. Dentro do espaço ovulado que a grinalda limita – com o pé direito pousado sobre um suporte vermelho (ou amarelo) e a perna esquerda dobrada por trás do joelho direito – está o personagem que parece dançar. Sua cara poderia ser masculina, mas tem seios de mulher; o véu curto que o cobre tapa justamente o seu sexo. Em uma mão leva a vara, na outra um objeto indeterminado. No ângulo superior direito da carta há uma águia, a cabeça aureolada por um círculo vermelho, olhando para a esquerda; no ângulo oposto, um anjo olha para baixo. Nos ângulos inferiores se vê, à direita, um leão amarelo com auréola rosada, representado de frente; à esquerda, uma espécie de cavalo, o único dos quatro sem auréola. Este último animal, que é visto de três quartos, olha para a frente e para a esquerda. Tanto o leão como o cavalo parecem dotados de asas de composição semelhante às folhas da grinalda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho partiu da premissa de que os arquétipos, de importância central na teoria da psicologia junguiana, se refletem no simbolismo do Tarô. Ao estudar este simbolismo fui convidada a viajar pela longa história da minha vida, pois fui levada através dos meus trabalhos artísticos a associar as circunstâncias pessoais da minha existência com as enigmáticas cartas no Tarô, desta forma pude analisar seus conceitos mais abrangentes e as formulações mais globais. Notei que mediante o uso consumado de um encontro e um diálogo imaginativo com as estruturas do mito, do símbolo e da história consagradas pelo tempo, penetramos nas esferas criativas da psique nas quais nos vemos como o conhecedor, o conhecimento e o conhecido (segundo Jung, o jogador, o jogo e o lance). Percebi que ao mesmo tempo em que aprofundamos o percurso com os poderosos símbolos do Tarô, ela nos proporciona o acesso a um universo mais amplo do que as nossas aspirações e mais completo do que a maioria dos nossos sonhos, pois somos despertados para nos tornarmos cidadãos deste universo arquétipo mais amplo. Ao aprender a viver dentro dele e a sujeitar-se às suas leis e processos descobrimos que a realidade arquetípica é um campo de realidade diferente, uma esfera que requer um modo diferente de percepção, ou seja, um modo imaginativo, criativo.

Este estudo nos mostrou que desde o início dos tempos o ser humano elaborou ferramentas de divinação (astros, cartas de baralho, conchas, etc.), estas ferramentas eram consideradas um meio de comunicação entre os homens e as entidades sobrenaturais. Além disso, historicamente também se constatou a necessidade da presença de um intérprete denominado xamã ou sacerdote que fosse capaz de acessar as diferentes formas de conhecimentos ocultos e “traduzir” a mensagem divina para os homens. Vimos que a utilização das cartas de Tarô teve início por volta da idade média, de lá pra cá, a popularização das diversas “mancias” chamou a atenção de vários setores da economia como a indústria do entretenimento, o mercado editorial, os veículos atuais de comunicação, entre outros, sempre apelando para o seu sentido simbólico e místico.

Foi estudando as cartas de Tarô que percebemos o quanto o símbolo é um elemento essencial no processo de comunicação, encontrando-se difundido pelo cotidiano e pelas mais variadas vertentes do saber humano. Porém, a representação

específica, para cada símbolo de cada carta, pode surgir como resultado de um processo natural ou pode ser convencionada de modo a que o receptor (uma pessoa ou grupo específico de pessoas) consiga fazer a interpretação do seu significado implícito e atribuir-lhe determinada conotação.

Ao longo de nossa investigação, pudemos constatar a multimodalidade nos Tarôs, notamos que os produtores dos baralhos trabalham com os recursos de inovação imagética, no intuito de atualizar a sua iconografia e de tornar seus significados mais acessíveis e próximos dos leitores. Percebemos que ao salientar imagetivamente um determinado traço visual da carta, o produtor do texto pictórico lança um novo olhar sobre o tradicional significado do arcano e, ao mesmo tempo, chama a atenção do espectador para este ou aquele aspecto dos sentidos narrativos de certa lâmina. Seus criadores, muitas vezes artistas plásticos renomados, expressaram em suas imagens, glórias e fracassos da sua contemporaneidade. Podemos sim considerar as cartas de Tarô como manifestação da cultura humana, já que se modificaram estruturalmente e pictoricamente através dos tempos. Na verdade com o passar do tempo os arcanos foram sendo figurados de modos diversos a ponto de transformarem radicalmente as situações narrativas correspondentes, mas porque essas figuras retratavam uma sociedade diversa, com outra sensibilidade e outra linguagem. Porém nunca perderem seu valor comunicacional.

De certo existem mensagens codificadas em todas as imagens das cartas de Tarô, mensagens estas inerentes em todas as modalidades de baralhos de Tarô, que atravessaram os séculos até os dias atuais. Porém estas mensagens se restringem as pessoas que estudam estas cartas levando em conta suas características metafísicas, as quais não foram evidenciadas neste estudo.

REFERÊNCIAS

- AUGRAS, Monique. **A dimensão simbólica**: o simbolismo nos testes psicológicos. Vozes. Petrópolis, 1980.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BAITELLO JR. Norval. **O animal que parou o relógio**: ensaio sobre comunicação, Cultura e Midia. São Paulo: Annablume, 1999.
- BAITELLO JR., Norval. **“A era da iconofagia**: ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker, 2005.
- BAITELLO JR., Norval. **O olho do furacão**: a cultura da imagem e a crise da visibilidade. In MOTTA, Luiz Gonzaga et al. **Estratégias e Culturas da Comunicação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2002.
- BAITELLO, JR., Norval. **As Imagens que nos devoram**: antropofagia e iconofagia. Sítio do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, 2002. Disponível em: < <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/iconofagia.pdf>>. Acesso em: maio. 2012.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BANZAHAF, Hajo. **Tarô e a viagem do herói**. São Paulo: Pensamento, 1997.
- BANZAHAF, Hajo. **Manual do Tarô**. São Paulo: Pensamento, 1992.
- BARTHES, Roland. **Análise da estrutura da narrativa**: pesquisas semiológicas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1973.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BELO, A. **História & livro e leitura**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- BOECHAT, W. **A Mitopoese da Psique**: mito e individuação. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BOECHAT, W. **Mitos e Arquétipos do homem contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- BONIFAZI, Elio; DELLAMONINCA, Umberto. **Descobrimos a História**: idade antiga e medieval. São Paulo: Ática, 2002.
- BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. **A profissão de sociólogo**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- BUORO, Anamélia Bueno. **Olhos que pintam**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de Semiótica da Cultura** (Pré Print). São Paulo: CISCUPUC/SP, 1995.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Italo. **Castelo dos destinos cruzados**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede a era da informação**: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHABOCHE, F.X. **Vida e Mistérios dos Números**. São Paulo: Hemus, 1979.

- COLLI, Jorge. **O QUE É ARTE**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- COSTA, Rogério da. **A Cultura Digital**. São Paulo: Publifolha, 2002.
- COUSTÉ, Alberto. **O Tarô ou a máquina de imaginar**. Rio: Labor, 1977.
- DICTA e FRANÇOISE. **Mitos e Tarôs: a viagem do Mago**. S. Paulo: Pensamento, 1983.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Perspectivas do Homem/edições 70,1993.
- DURAND, Gilbert. **Mito e sociedade: a mitanálise e a sociologia das profundezas**. Lisboa: A regra do Jogo, 1983
- DURKHEIM, Émile. **Formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Editora Paulinas,1999.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FISHER, Ernst, **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1959.
- FRERÉ, Jean Claude. **As artes divinatórias**. Lisboa: Ulisseia, 1974.
- GWAIN, Rose. **Descobrimo o seu eu interior através do Tarô**. São Paulo: Editora Cultrix, 1994.
- HAICH, Elisabeth. **A sabedoria do Tarô**. São Paulo: Pensamento, 1992.
- HOHLFELDT, Antônio; MARTINO Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.
- HULL R.F.C.; Mc GUIRE WILLIAM. **C.G. Jung: entrevistas e encontros**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- JAMES, E. O. **Os Deuses Antigos**. São Paulo: Arcádia Limitada, 1960.
- JUNG, C.G. **Fundamentos de Psicologia Analítica**. Petrópolis. Vozes, 1985.
- JUNG, Carl G et al. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.
- JUNG, Carl G. **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.
- KAPLAN, Stuart. **Tarô Clássico**. São Paulo. Ed. Pensamento, 1972.
- KEEN, Sam; FOX, Anne Valley. **A jornada mítica de cada um**. São Paulo: Editora Cultrix, 1989
- KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **Malleus Maleficarium: o martelo das Feiticeiras**. Rio de Janeiro: Rosa dos ventos, 1991.
- KRAMER, Samuel Noah. **A história começa na Suméria**. Lisboa: Publicações Europa América,1963.
- KRONZEK, Allan Zola; KRONZEK, Elizabeth. **O Manual do Bruxo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.
- LEACH E. **Cultura e Comunicação: a lógica pela qual os símbolos estão ligados**. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro,1978.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo, SP: Editora 34, 1999.
- LIMA, Norberto de Paula. **Cartomancia: o futuro revelado**. São Paulo: Ícone, 1951.

- MALINOWSKI, Bronislaw. **Uma teoria científica da cultura**. Barcelona: Anagrama, 1974.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **Comunicação e jornalismo: a saga dos cães perdidos**. São Paulo: Hacker, 2002.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão: a vida pelo vídeo**. São Paulo: Moderna, 1988.
- MARTEAU, Paul. **O Tarô de Marselha**. São Paulo, Ed. Objetiva, 1991.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Estética da Comunicação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- MARTINS, Miriam Celeste et al. **A língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.
- MOORE, Thomas. **A emoção de viver a cada dia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.
- MORAIVA, João da. **O que é existencialismo**. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX: v 1 - neurose**. Forense Universitaria, 2007.
- MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX. v 2 - Necrose**. Forense Universitaria, 2001.
- MORIN, Edgar. **O Método 4 - As ideias: habitat, vida, costumes, organização**. Lisboa: Europa-América, 2002.
- MORIN, Edgar. **O paradigma perdido: a natureza humana**. Mem Martins, Portugal: Europa-América, 1991.
- MURPHY, Wallace Tim. **O código secreto das Catedrais**, São Paulo. Pensamento. 2005
- NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô**. Cultrix, 1987
- O'CONNEL e AIREY. **O Grande Livro dos Signos e Símbolos**. São Paulo: Escala, 2010.
- OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- POLLACK, Rachel. **Setenta e oito graus de sabedoria**. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1991.
- PROPP, V. **Morfologia do conto**. Lisboa: Veja, 1983.
- RIFFARD, Pierre A. **O esoterismo**. São Paulo: Mandarim, 1996.
- SCHIMITT, Jean – Claude. **O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média**. Bauru: EDUSC, 2007.
- SODRÉ, Muniz. **Reinventando a Cultura: a comunicação e seus produtos**. Petrópolis: Vozes, 1996
- STEIN, Murray. **Jung – O Mapa da Alma: uma introdução**. São Paulo: Cultrix, 1998.
- STRAUSS, Lévi. **Antropologia Estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1976.
- TORRINHA, Francisco. **Dicionário latino Português**. Porto: Maranus, 1945.
- VALVERDE, José Antonio. **Enciclopédia do Ocultismo: as ciências proibidas, adivinhação e os segredos do vidente**. Rio de Janeiro: Quórum, 1987.
- WILLIS, Roy. **Mitologias: deuses, heróis e xamãs nas tradições e lendas de todo mundo**. São Paulo: Publifolha, 2006.