



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**EMMANUEL JOSE DE ALENCAR RODRIGUES
LARA BEATRIZ DA SILVA RESENDE RODRIGUES**

**REPRESENTAÇÃO DA CULTURA PIAUIENSE ATRAVÉS DE
UM BARALHO DE CARTAS DE TARÔ**

**GOIÂNIA
2024**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Emmanuel Jose de Alencar Rodrigues; Lara Beatriz da Silva Resende Rodrigues

Título do trabalho: Representação da cultura piauiense através de um baralho de cartas de tarô

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Lara Beatriz Da Silva Resende Rodrigues**, Discente, em 16/01/2024, às 13:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 09:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Emmanuel José De Alencar Rodrigues, Discente**, em 25/01/2024, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4296174** e o código CRC **6FFD16D0**.

EMMANUEL JOSE DE ALENCAR RODRIGUES
LARA BEATRIZ DA SILVA RESENDE RODRIGUES

**REPRESENTAÇÃO DA CULTURA PIAUIENSE ATRAVÉS DE
UM BARALHO DE CARTAS DE TARÔ**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Jose de Alencar Rodrigues, Emmanuel

Representação da cultura piauiense através de um baralho de
cartas de tarô [manuscrito] / Emmanuel Jose de Alencar Rodrigues,
Lara Beatriz da Silva Resende Rodrigues. - 2024.

CLVII, 157 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design
Gráfico, Cidade de Goiás, 2024.

Bibliografia.

Inclui símbolos, gráfico, lista de figuras.

1. Design Gráfico. 2. Ilustração. 3. Baralho de Tarô. 4. Design de
Embalagens. 5. Design de Cartas. I. Beatriz da Silva Resende
Rodrigues, Lara. II. Bandeira da Silva, Wagner, orient. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 19 dia(s) do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “REPRESENTAÇÃO DA CULTURA PIAUIENSE ATRAVÉS DE UM BARALHO DE CARTAS DE TARÔ”, de autoria de EMMANUEL JOSE DE ALENCAR RODRIGUES e LARA BEATRIZ DA SILVA RESENDE RODRIGUES, do curso de Bacharelado em Design Gráfico, da Faculdade de artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva Fav/UFG com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Arquiteta Joana Fraga e Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha. Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, após deliberação de forma reservada, a Banca considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 02/02/2024, às 14:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 02/02/2024, às 19:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Coordenador de Curso**, em 07/02/2024, às 08:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4309497** e o código CRC **EE21898B**.

*A arte de um povo é um reflexo
autêntico de sua cultura.*
(Jawaharlal Nehru)

RESUMO

A presente pesquisa propõe, por meio das áreas do design gráfico, ilustração, design de embalagens e de design de cartas – e adaptando-se o método de Joly (1994) e Penn(2002) – criar e ilustrar um jogo de cartas de tarô expondo temas folclóricos, históricos e culturais piauienses. Com base nisso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca do tarô, sua terminologia, os Arcanos Maiores e o que cada um representa, com as teses de Nadolny (2022), Bartlett (2011) e Nichols (1988). Além disso, pesquisou-se a cultura, costumes e histórias tradicionais do Piauí, especificamente o repertório mítico – contos e lendas municipais, usufruindo da tese de Portelada (2014) – e desenvolveu a identidade visual do projeto – abrangendo o sistema de cores e estilo do baralho – as ilustrações, a tipografia, o design da frente e do verso das cartas e um protótipo impresso. Feito isso, o projeto buscou conciliar jogos de cartas e folclore como uma ferramenta de preservação e exportação da cultura brasileira por meio do seu caráter lúdico, educativo e a evocação da cultura, memória e identidade do povo piauiense.

Palavras-chave: Design Gráfico; Ilustração; Baralho de Tarô; Design de Embalagens; Design de Cartas.

ABSTRACT

This research proposes, through the areas of graphic design, illustration, packaging design and card design – by adapting the method of Joly (1994) and Penn (2002) – to create and illustrate a card game exposing folkloric, historical and cultural themes from Piauí. Based on this, a bibliographical research was carried out on tarot, its terminology, the Major Arcana and what each one represents with the theses of Nadolny (2022), Bartlett (2011) and Nichols (1988). Furthermore, the culture, customs and traditional stories of Piauí were researched, specifically the mythical repertoire – that is, of municipal tales and legends, by using Portelada's (2014) thesis – and developed the visual identity of the project – encompassing the color system and deck's style– the illustrations, the typography, the front and back design of the cards and a printed prototype. With that, the project sought to combine card games and folklore as a tool for preserving and exporting Brazilian culture through its playful, educational nature and the evocation of the culture, memory and identity of the people of Piauí.

Keywords: Graphic Design; Illustration, Tarot Deck; Packaging Design; Card Design.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	10
1. INTRODUÇÃO	15
2. REVISÃO DE LITERATURA	18
3. OBJETIVOS	19
3.1. OBJETIVOS GERAIS	19
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4. METODOLOGIA	20
5. TARÔ	23
5.1. AS CARTAS DO TARÔ	23
5.2. TERMINOLOGIA	23
5.3. OS PRIMEIROS ELEMENTOS DE INTERPRETAÇÃO E SIMBOLOGIA	28
5.4. PROJEÇÕES E SISTEMAS	30
5.4.1. Projeções	30
5.4.2. Sistemas	32
5.5. OS ARCANOS MAIORES	38
5.5.1. O louco	41
5.5.2. O Mago	44
5.5.3. A Papisa	45
5.5.4. A Imperatriz	46
5.5.5. O Imperador	48
5.5.6. O Hierofante	49
5.5.7. Os Enamorados	50
5.5.9. A Justiça	52
5.5.10. O Eremita	53
5.5.11. A Roda da fortuna	55
5.5.12. A Força	56
5.5.13. O Pendurado	57
5.5.14. A Morte	58
5.5.15. A Temperança	59
5.5.16. O Diabo	60
5.5.17. A Torre	61
5.5.18. A Estrela	62
5.5.19. A Lua	63
5.5.20. O Sol	65
5.5.21. O Julgamento	66
5.5.22. O Mundo	67
6. CULTURA POPULAR	70
6.1. APRESENTAÇÃO DA CULTURA	70

6.2. IMPACTO DA CULTURA NO SOCIAL	71
6.3. CONTOS E LENDAS	72
7. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	74
7.1. SISTEMA DE CORES	74
7.2. SISTEMA DE ESTILO	76
7.3. RESULTADO DO ESTILO	81
7.4. ILUSTRAÇÕES DOS ARCANOS MAIORES	82
7.4.1. Ilustração do arcano “O Louco	82
7.4.1.1. Conto Escolhido: Uira	83
7.4.1.2. Desenvolvimento	83
7.4.1.3. Resultado	87
7.4.2. Apontamentos sobre o desenvolvimento das ilustrações	88
7.4.3. Ilustração do Arcano “O Mago”	88
7.4.4. Ilustração do Arcano “A Sacerdotisa”	91
7.4.5. Ilustração do Arcano “A Imperatriz”	93
7.4.6. Ilustração do Arcano “O Imperador”	95
7.4.7. Ilustração do Arcano “O Hierofante”	97
7.4.8. Ilustração do Arcano “Os Enamorados”	99
7.4.9. Ilustração do Arcano “O Carro”	102
7.4.10. Ilustração do Arcano “A Justiça”	104
7.4.11. Ilustração do Arcano “O Eremita”	106
7.4.12. Ilustração do Arcano “A Roda da Fortuna”	108
7.4.13. Ilustração do Arcano “A Força”	111
7.4.14. Ilustração do Arcano “O Pendurado”	113
7.4.15. Ilustração do Arcano “A Morte”	115
7.4.16. Ilustração do Arcano “A Temperança”	117
7.4.17. Ilustração do Arcano “O Diabo”	120
7.4.18. Ilustração do Arcano “A Torre”	122
7.4.19. Ilustração do Arcano “A Estrela”	124
7.4.20. Ilustração do Arcano “A Lua”	126
7.4.21. Ilustração do Arcano “O Sol”	129
7.4.22. Ilustração do Arcano “O Julgamento”	131
7.4.23. Ilustração do Arcano “O Mundo”	132
7.5. FONTE TIPOGRÁFICA	135
7.5.1. Desenvolvimento da fonte tipográfica	137
7.6. CARTAS	141
7.6.1. Desenvolvimento das cartas	141
7.7. IMPRESSÃO	147
7.7.1. Processo de Impressão	147
8. CONCLUSÃO	152
REFERÊNCIAS	154

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Tarot Visconti di Modrone	25
Figura 2 - Tarô Brambilla	25
Figura 3 - Tarô de Visconti-Sforza	26
Figura 4 - Tarô de Mantegna	28
Figura 5 - Tarô de Mantegna	29
Figura 6 - Tarô de Visconti-Sforza	32
Figura 7 - Tarô Minchiate Etruria	33
Figura 8 - Tarô de Marselha	34
Figura 9 - Tarô de Rider-Waite	35
Figura 10 - Tarô de Crowley	36
Figura 11 - Tarô mitológico	37
Figura 12 - Os Arcanos Maiores	42
Figura 13 - O Louco (Tarô de marselha)	43
Figura 14 - O Louco (Tarô de Rider-Waite)	43
Figura 15 - O Mago (Tarô de Marselha)	45
Figura 16 - A Papisa (Tarô de Marselha)	46
Figura 17 - A Imperatriz (Tarô de Marselha)	47
Figura 18 - O Imperador (Tarô de Marselha)	48
Figura 19 - O Hierofante (Tarô de Marselha)	49
Figura 20 - Os Enamorados (Tarô de Marselha)	51
Figura 21 - O Carro (Tarô de Marselha)	52
Figura 22 - A Justiça (Tarô de Marselha)	53
Figura 23 - O Eremita (Tarô de Marselha)	54
Figura 24 - A Roda da Fortuna (Tarô de Marselha)	56
Figura 25 - A Força (Tarô de Marselha)	57
Figura 26 - O Pendurado (Tarô de Marselha)	58
Figura 27 - A Morte (Tarô de Marselha)	59
Figura 28 - A Temperança (Tarô de Marselha)	60
Figura 29 - O Diabo (Tarô de Marselha)	61
Figura 30 - A Casa de Deus ou A Torre (Tarô de Marselha)	62
Figura 31 - A Estrela (Tarô de Marselha)	63
Figura 32 - A Lua (Tarô de Marselha)	64
Figura 33 - O Sol (Tarô de Marselha)	66
Figura 34 - O Julgamento (Tarô de Marselha)	67
Figura 35 - O Mundo (Tarô de Marselha)	68
Figura 36 - Painel semântico da palheta de cores	74
Figura 37 – Sistema de cores	76
Figura 38 - Painel semântico da arte de Ramil Sunga	77
Figura 39 - Painel Semântico da Arte Santeira	79
Figura 40 - Painel Semântico das iluminuras medievais	80

Figura 41 - Painel Semântico dos azulejos	81
Figura 42 - Resultado do estilo para personagens	81
Figura 43 - Resultado do Estilo para fundos	82
Figura 44 - Análise de Similares das diferentes cartas do Louco	83
Figura 45 - Painel semântico com elementos visuais para a carta “O Louco”	85
Figura 46 - Esboço da Carta “O Louco”	86
Figura 47 - Aplicação das cores planas e texturas na carta “O Louco”	86
Figura 48 - Renderização dos detalhes na carta “O Louco”	87
Figura 49 - Ilustração final da Carta “O Louco”	88
Figura 50 - Painel Semântico da carta “O Mago”	89
Figura 51 - Ilustração do Arcano “O mago”	89
Figura 52 - Painel Semântico da ilustração “A papisa”	92
Figura 53 – Resultado da Ilustração do Arcano “A Sacerdotisa”	93
Figura 54 - Painel Semântico da Imperatriz	94
Figura 55 - Ilustração do Arcano “A Imperatriz”	95
Figura 56 - Painel Semântico do Imperador	96
Figura 57 - Ilustração do Arcano “O imperador”	97
Figura 58 - Painel Semântico do Hierofante	98
Figura 59 - Ilustração do Arcano “O Hierofante”	99
Figura 60 - Painel Semântico dos Enamorados	101
Figura 61 - Ilustração do Arcano “Os Enamorados”	102
Figura 62 - Painel Semântico do Carro	103
Figura 63 - Ilustração do Arcano “O Carro”	104
Figura 64 - Painel Semântico da Justiça	105
Figura 65 - Ilustração do Arcano “A Justiça”	106
Figura 66 - Painel Semântico do Eremita	107
Figura 67 - Ilustração do Arcano “O Eremita”	108
Figura 68 - Painel Semântico da Roda da Fortuna	110
Figura 69 - Ilustração do Arcano “A Roda da Fortuna”	111
Figura 70 - Painel Semântico da Força	112
Figura 71 - Ilustração do Arcano “A Força”	113
Figura 72 - Painel Semântico do Pendurado	114
Figura 73 - Ilustração do Arcano “O Pendurado”	115
Figura 74 - Painel Semântico da Morte	116
Figura 75 - Ilustração do Arcano “A Morte”	117
Figura 76 - Painel Semântico da Temperança	119
Figura 77 - Ilustração do Arcano “A Temperança”	120
Figura 78 - Painel Semântico do Diabo	121
Figura 79 - Ilustração do Arcano “O Diabo”	122
Figura 80 - Painel Semântico da Torre	123
Figura 81 - Ilustração do Arcano “A Torre”	124
Figura 82 - Painel Semântico da Estrela	125
Figura 83 - Ilustração do Arcano “A Estrela”	126
Figura 84 - Painel Semântico da Lua	127

Figura 85 - Ilustração do Arcano “A Lua”	128
Figura 86 - Painel Semântico do Sol	129
Figura 87 - Ilustração do Arcano “o Sol”	130
Figura 88 - Painel Semântico do Julgamento	131
Figura 89 - Ilustração do Arcano “O Julgamento”	132
Figura 90 - Painel Semântico do Mundo	133
Figura 91 - Ilustração do Arcano “O Mundo”	134
Figura 92 - Sinais que compõem as marcas para ferrar gado.	136
Figura 93 - Alfabeto Sertanejo	137
Figura 94 - Painel Semântico da fonte tipográfica.	138
Figura 95 - Esboços digitalizados da fonte tipográfica	139
Figura 96 - Disposição da fonte tipográfica na plataforma Calligraphr.	140
Figura 97 - Painel de Similares dos deques – design das cartas	141
Figura 98 - Fundo do verso da carta	142
Figura 99 - Processo de confecção da mandala armorial	143
Figura 100 - Ilustração finalizada	143
Figura 101 - Desenvolvimento da frente da carta	144
Figura 102 - Processo de desenvolvimento da moldura, frente e verso	145
Figura 103 - Os Arcanos Maiores, versão do projeto.	146
Figura 104 - Visualização de arquivo de impressão	147
Figura 105 - Sacola de organza	148
Figura 106 - Arquivo da fita com a identidade visual do projeto	149
Figura 107 - Cartas Recortadas	149
Figura 108 - Cartas recortadas – verso	149
Figura 109 - Protótipo do baralho e embalagem	151

Quadro 1 – Análise dos elementos visuais presentes na carta do Louco e do conto da Uiara 84

Quadro 2 - Recorte dos elementos visuais iguais e semelhantes na carta do Louco e do conto da Uiara 84

1. INTRODUÇÃO

A prática da leitura do tarô está intimamente ligada com o misticismo do imaginário humano. Não obstante essas raízes, suas origens se relacionam intimamente com o aparecimento das cartas de baralho e a história da adivinhação. Além disso, ela é influenciada pelo folclore popular europeu – isto é, os costumes, lendas e mitos, documentados desde a Idade Média, como nos descreve Nadolny (2022). Com base nisso e considerando o potencial cultural das cartas como instrumento de transmissão folclórica, surge a indagação sobre a possibilidade de criar um baralho de tarô que proporcione uma releitura de outros repertórios míticos localizados no Brasil. Em função da especificidade de origem dos pesquisadores, este trabalho propõe como recorte, uma pesquisa a partir dos misticismos da cultura piauiense.

Quanto à questão do tema – isto é, da cultura piauiense – justifica-se, primeiramente, pela sua notória desvalorização no cenário nacional. Sua ausência na mídia, o desconhecimento pelas gerações mais recentes, a estereotipação dos estados e regiões – cuja tendência é a generalização, ou seja, conhecimento das lendas mais famosas em detrimento das locais – são evidências desse fator. Por fim, e não menos importante, o tema se deve às raízes teresinenses dos discentes encarregados pela pesquisa. O Piauí como estado da federação é uma divisão política mais recente que sua divisão cultural de outras regiões, o que resulta, por exemplo, no reconhecimento da comemoração da festividade do Bumba-meu-boi, como originária e exclusiva do estado do Maranhão, embora seja tão piauiense quanto. Epistemologicamente falando, o conceito "Folkmídia" trazido por Cascudo (1986), entende que a cultura piauiense é "engolida" por outras culturas no cenário regional. Portanto, a partir da necessidade de ressaltar a cultura do estado, propõe-se o desenvolvimento, por meio das metodologias de design gráfico, de um produto que integre a cultura regional e os interesses do grupo pela ilustração como objeto comunicacional, articulados pelos valores folclóricos e místicos de nossa cultura. Tal produto, encontra, na leitura dos pesquisadores, melhor representação no baralho de cartas de tarô.

A priori, falar sobre a origem do tarô requer abordar sobre a origem dos jogos de adivinhação e dos baralhos de cartas. De acordo com Lhotê (1993, p.12), há uma lenda no Egito Antigo acerca da história de Nut e Geb, na qual Thot –

amante de Nut – venceu a Lua em um jogo de setenta e duas cartas, um mito que explica os cinco dias extras de um ano bissexto. Para Nadolny (2022), essa lenda revela a origem dos jogos de adivinhação nas mitologias mais antigas e que tinham conotação divina e divinatória.

Consequente, Nadolny (2022, p. 29) explica que as primeiras menções em documentos escritos sobre cartas começaram a partir de 1370 d.C, o que divide as conjecturas acerca das origens do jogo. Segundo a autora, a hipótese mais difundida no meio acadêmico é a de que elas vieram do oriente, fundamentada pela existência do baralho dos mamelucos, exposto no Museu Topkapi, em Istambul. Contudo, os mamelucos não são seus inventores, pelo qual a autora supõe que elas vieram da Pérsia, trazidas pelos tártaros desde a China. Entretanto, essa suposição permanece como hipótese devido ao fato de as cartas mais antigas conservadas da região serem de 1400 d.C.

No entanto, segundo D'Allemagne (1906), as cartas foram inventadas na Alemanha, tese similar à de Merlin (1969), ambas fundamentadas por citações em cidades como Borgonha, Flandres e Rheinfelden. Além disso, o baralho mais antigo conhecido é alemão. De acordo com Nadolny (2022), Johannes – monge de Rheinfelden – foi o primeiro a citá-lo, em 1377.

Eis que um certo jogo, chamado jogo de cartas, chegou a nós esse ano, ou seja, no ano do Senhor de 1377. Nele, o estado do mundo nos tempos atuais e modernos, é representado de maneira perfeita (Johannes, 1377 apud Nadolny, 2022, p.36).

Além do mais, concorda-se com Nadolny (2022) que os baralhos do período evocam o modo de vida aristocrático e cortês. Segundo a autora, essas cartas ensinam duas coisas: que elas refletem a sociedade da época e são cartas principescas – isto é, de corte. A partir disso, buscando-se as origens da carta de tarô, ela comenta que não é difícil encontrar a cultura principesca, nos quais os personagens passam a exhibir nomes inspiradores da história ou mitologia.

A associação das cartas com a cultura de um período é concomitante com a tese de Cascudo (1986), que explica que folclore é a cultura do popular, tornada normativa pela tradição e, de acordo com o mesmo autor, a Folkmídia – ou mídia folclórica – é a apropriação da *mass media*, isto é, a “mídia de massas”, para

transmissão folclórica. Ela sucede a tese de Quadros (1976), que explica que o folclore e os jogos podem andar juntos porque o folclore traz a cultura, memória e identidade de um povo. Entende-se, a partir disso, que os jogos de cartas são capazes de transmitir e preservar a cultura, histórias e costumes de uma comunidade.

Acerca da leitura das cartas, de acordo com Juppe (2008), as imagens do tarô e seus significados, no que concerne a prever o destino, pertencem, de acordo com a classificação fundamentada por L. Hjelmslev, a um sistema simbólico de representação. Oliveira (2003) define um sistema simbólico como o conjunto de códigos onde há relação direta entre significante e significado, sendo essa relação fechada e convencionada socialmente. Em outras palavras, a cada um corresponde um único significado impassível de mudança: se o significado é convencionado, apenas quem possui o conhecimento do código pode lê-lo e interpretá-lo devidamente. A partir disso, Juppe (2008) conclui que somente pessoas que foram inseridas em uma determinada cultura ou fazem parte de um grupo que conhece e partilha informações específicas acerca desse sistema imagético – nesse caso, os tarólogos – conseguem estabelecer conexões de sentido para decifrar o significado contido em seu simbolismo, expresso no código visual. Não obstante a isso, sua tese é fundamentada na estrutura semiótica de Peirce, apresentada por Santaella (1983), para quem o signo – como símbolo – representa-se como portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que o signo representa o objeto.

Ainda abrangendo os estudos do signo, a tese de Oliveira (2003) corrobora com a de Saussure (1915) no que concerne o significante e significado formando um símbolo – neste caso um signo – porque, de acordo com o autor, ele é a união do significante – imagem acústica – e significado – a conceitualidade. Isso é introduzido por Penn (2002) em sua tese acerca de uma metodologia de análise de imagens e concomitante com o método proposto por Joly (2007), de igual intento.

Com base nisso, através da análise semiótica de imagens e o reconhecimento de elementos e significados de níveis superiores, entende-se também a possibilidade de comparação e troca deles por signos capazes de – mediante projeção por leitura, interpretação e significação por parte dos tarólogos – realizarem as conexões necessárias à decifragem do código visual. Nesse caso, que após a troca de aspectos do tarô por elementos de outras culturas haja a

possibilidade da mesma complementaridade de imagem. Entretanto, para efetuar a troca de elementos culturais, requer-se, primeiramente, de conteúdo documental – fotografias, ilustrações, livros, artigos, o que há de ser escrito acerca de memórias, crenças, tradições de um povo. Isso é reiterado por Portelada (2014) que enfatiza a integração do indivíduo com a sociedade e a própria história pode ser feita através de estímulos da leitura do que foi documentado.

Enfim, a partir do que foi previamente citado, indagou-se a possibilidade de inserir um recorte cultural – especificamente, da mística piauiense, fortemente presentes nas lendas e histórias da região – na cultura do tarô ao projetar-se um baralho temático do qual possibilita-se a leitura ao convencionar nas cartas elementos folclóricos, mitológicos e simbólicos típicos do estado.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Antes de abordar o Tarô e a cultura Piauiense, há a necessidade de justificar que a maioria das referências acadêmicas para a tese sobre a tarologia derivam da proposição de Nadolny (2022), Bartlett (2011) e Nichols (1988), ao passo que a bibliografia das lendas piauienses é creditada à Portelada (2014).

Primeiramente, sobre a bibliografia do Tarô, isso justifica-se porque a prática das cartas de tarô ocorre majoritariamente fora do ambiente acadêmico e teses como a de Nichols (1988) e Bartlett (2011) advém de referenciais esotéricos, ao passo que o trabalho de Nadolny (2022) fundamenta as origens do seu material com documentos e bibliografias acadêmicas e – portanto – a última recebe destaque em qualquer fundamentação comprovada academicamente. Nesse contexto, portanto, a bibliografia acadêmica mistura-se com a esotérica.

Levando isso em consideração, necessita-se falar sobre quem é Nadolny (2022). Isabelle Nadolny é uma Historiadora de informação, especialista nas histórias de livros que trabalha na Biblioteca Nacional da França, na qual pôde acessar os documentos necessários para a referência bibliográfica de sua pesquisa. Paralelo a isso, também é taróloga, atriz e autora de contos, realizando atividades tais quais cursos e palestras sobre a história do tarô. Levando em consideração a experiência da autora, sua tese é válida e adequada para uso acadêmico – especialmente no que concerne à história documentada da prática da tarologia.

Enquanto isso, no que concerne ao uso da tese de Portelada (2014), há de se justificar por ser um dos poucos – se não o único – trabalhos de pesquisa que se propôs a reunir 68 lendas piauienses em um livro, material suficiente para a tradução intersemiótica às cartas dos 22 Arcanos Maiores do Tarô. Além disso, a autora também possui raízes piauienses, destacando o seguinte trabalho de conclusão de curso como advindo de um esforço conjunto de migrantes que desejam preservar as memórias, tradições e lendas do estado.

Acerca de Portelada (2014), Arleni Portelada – nascida no Piauí – é escritora, poetisa, radialista e jornalista, conhecida por ter sido destaque feminino no Anuário do Ceará e membro do Conselho Estadual de Políticas Públicas sobre Drogas e Cidadã Honorária Cearense pela Assembleia Legislativa do Estado do Ceará. Seu livro – Lendas do Piauí – originou-se de uma pesquisa qualitativa em homenagem ao irmão, Devaldino da Silva Portelada, conhecido como “Mestre Portelada”, na qual a autora reuniu lendas que o artista pintou em sua obra. Enfim, com o supracitado devidamente discutido, há de se comentar no capítulo seguinte sobre o Tarô.

3.OBJETIVOS

A partir dessas discussões, definem-se o objetivo geral e os específicos. São eles:

3.1.OBJETIVOS GERAIS

Criar e ilustrar um baralho de cartas de tarô com tema piauiense e expor temas folclóricos, históricos e culturais do estado de acordo com os aspectos simbólicos, formais e funcionais do design gráfico.

3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar um estudo bibliográfico acerca da cultura, costumes e histórias tradicionais do Piauí;
- Projetar, através da adaptação dos métodos de Bauer, Gaskell (2003) e Martine Joly (1996), um baralho de tarô temático piauiense;

- Desenvolver a identidade visual, ilustrações e o restante do aspecto gráfico do trabalho.

4.METODOLOGIA

Inicialmente, durante a etapa conceitual do projeto, entendeu-se a necessidade de um método que enfatiza o uso e ressignificação dos signos linguísticos e não linguísticos. A partir disso, pesquisou-se bibliograficamente sobre a Semiótica na teoria de Penn (2002) e Joly (1994).

Para começar, Penn (2002) introduz, sob a perspectiva de Saussure (1915) o signo como a união do significante – imagem acústica – e significado – a conceitualidade. Em suma, de acordo com o autor, a língua não é uma nomenclatura, é uma instituição de discernimento. Ou seja, sem diferença, não há significado. A partir disso, nas palavras de Saussure (1915), semiologia é a ciência que estuda a vida dos signos no seio da vida social.

Entretanto, no que afirma Penn posteriormente (2002), segundo a tese de Barthes – opositora à Saussure – semiologia é a parte que engloba as grandes unidades de significação de discurso. Sob essa lógica, para Barthes (1964, p.11): "todo sistema semiológico possui uma mistura linguística". Compreende-se que o significante (pensamento) é diferente do significado (língua) e a linguagem difere da imagem porque requer um texto para tirar a ambiguidade, em um processo chamado "ancoragem". Outra diferença é a de que a língua possui signos sequenciais, enquanto os das imagens são simultâneos. Além disso – segundo Penn (2002) – para Peirce (1934), há um discernimento entre objeto, signo e interpretante, bem como do sentido denotativo e conotativo. Ao passo que o conotativo representa o significado literal, o conotativo é dependente de convenções culturais.

Levando isso em consideração, no que Penn (2002) compreende de Barthes (1957), constroem-se sistemas semiológicos de primeira e segunda ordem de acordo com a análise do signo de Saussure e a associação entre significante e significado: o primeiro sistema é denotativo, unindo o significante e significado para criar o signo no segundo sistema – cultural, conotativo – com significante e significado aprofundados. Com isso, faz-se compreensível, a partir dessas descrições, que a união dos sistemas ocasiona nos conhecimentos léxicos, ou

seja, um conjunto de práticas e técnicas. A partir disso, entende-se que um léxico é classificável.

Portanto, entende-se o léxico como o sistema referente – ou seja – o conjunto de referências. A partir disso, o ato de ler uma imagem é um processo interpretativo, do qual o sentido é gerado pela interação do leitor com o material, variando pela experiência e proeminência cultural.

Penn (2002) divide o processo de análise semiológica nas seguintes etapas: a) escolher imagens a serem analisadas; b) identificar os elementos do material; c) análise dos níveis de significação mais altos; d) quando parar a análise; e) relatório.

Penn (2002,p 325) detalha, em cada tópico:

- a. Na primeira etapa, a escolha de imagens depende do objetivo e disponibilidade do material – especificamente para a pesquisa, achar referências visuais para as cartas. Além disso, destaca-se a necessidade de uma discussão crítica no primeiro momento para descobrir a intencionalidade e chegar a uma compreensão, destacando mais perguntas de “como” em vez de “o que”.
- b. Posteriormente, na segunda etapa, identificam-se os elementos do material reunido. Faz-se um inventário completo – catalogando-se o que se apresenta literalmente e materialmente – do texto e imagem.
- c. No que concerne à terceira etapa, há o questionamento dos elementos denotativos. Indagam-se perguntas tais quais, por exemplo: “*o que isso conota? Que associações isso traz? Como se relacionam uns com os outros? Quais conhecimentos culturais são necessários?*”.
- d. A quarta etapa consiste em parar quando demonstrar um ponto específico – nesse caso, achar similaridades com o tarô para usar signos nas cartas. Uma alternativa à pausa seria mapear todos os elementos identificados e suas relações.
- e. Por fim, faz-se em tabelas ou texto discursivo apresentando o que foi denotado, o sintagma, a conotação/mito e o conhecimento cultural.

Acerca do processo de análise semiótica, Joly (1996) a segmenta em quatro etapas: a) Definir o objeto de análise; b) Estudar o que implica a imagem; c) Analisar a imagem como um protótipo; d) Evocar a complementaridade da imagem. Especificamente, Joly (1994, p 63) explica:

- a. Ao primeiro momento, numa etapa similar à de Penn (2002), define o objeto que será estudado.
- b. A segunda etapa, em contrapartida, estuda o que a imagem implica – isto é, qual o impacto e significado que a alegoria carrega.
- c. Ademais, na terceira etapa, analisa-se a imagem publicitária como protótipo. Em outras palavras, define-se quais seus elementos essenciais e o que pode ser excluído ou substituído. Entretanto, há dois métodos de complementação, sendo eles: i) O método de Barthes, pelo qual, analisando a imagem, atribui-se significado aos seus elementos; ii) A

permutação, na qual descobre-se uma unidade para substituí-la por outra – requerendo uma bagagem de elementos similares – e busca-se entender os elementos, cores e formas, os motivos pelo que são e o que são. Em suma, ela permite a compreensão de como substituir os elementos enquanto mantêm o significado enquanto desvenda os insubstituíveis.

d. Por conseguinte, evoca-se a complementaridade entre imagem e mensagem. Neste caso, a linguagem não apenas participa da construção, mas pode substituir e/ou complementar uma imagem.

Enfim, considerando ambos os processos semiológicos e as etapas oferecidas para a continuação do trabalho de conclusão de curso, articulou-se etapas dos dois métodos e adaptou-se os numa terceira metodologia conjunta. Assim, para a criação do tarô temático, definiram-se as etapas: a) Escolha de imagens a serem analisadas; b) Estudo de impacto e significado de alegorias; c) Análise de elementos essenciais; d) Mapeamento dos elementos e suas relações; e) Evocação de complementaridade; f) Explicação.

A priori, escolhe-se a(s) carta(s) a ser analisadas. A posteriori, estuda-se o impacto e significado(s) do arquétipo(s) que a(s) carta(s) de tarô carregam em diferentes sistemas. A partir disso, analisa-se os elementos essenciais, passíveis de exclusão ou substituição, com duas alternativas de complemento: a primeira, de atribuir significado aos elementos da(s) carta(s) de tarô por associação direta; a segunda, na qual reúne-se um ou mais painéis de imagens e(ou) similares para descobrir as unidades substituíveis enquanto procura-se entender os elementos, cores e formas nas cartas com o objetivo de descobrir associações indiretas, mas que funcionam com o arquétipo proposto.

Após achar ou desenvolver similaridades do tema com o tarô para usar nas cartas, mapeia-se os elementos e suas relações. Depois, evoca-se a complementaridade entre a imagem nova e a mensagem a ser interpretada pela leitura da carta, baseado no que foi descoberto das etapas anteriores. Por último, demonstra-se em texto discorrido ou em formato de tabela o que foi denotado, suas relações, a conotação/mito e o conhecimento cultural associado à carta para consulta e/ou relato.

5. TARÔ

Neste capítulo apresenta-se a história dos baralhos de tarô – seus usos recreativos e esotéricos até a contemporaneidade – o funcionamento imagético como instrumento para as chamadas projeções segundo os autores da área, o significado dos arcanos maiores para a arte esotérica em suas diferentes vertentes e, por fim, a análise visual e explicação de cada arcano.

5.1. AS CARTAS DO TARÔ

Inicialmente, Bartlett (2006) comenta que o tarô é um baralho de 78 cartas místicas, das quais 22 são os Arcanos Maiores e o restante, os Arcanos Menores. Segundo a autora, ele foi, durante séculos, uma das vias ocidentais para a leitura da sina, adivinhação e autodesenvolvimento – intrinsecamente ligado à alquimia, astrologia, cabala, misticismo cristão entre outros. Bartlett também explica que ninguém sabe ao certo onde teve origem o Tarô, o que é confirmado por Nadolny (2022), que disserta sobre diferentes teorias das origens do baralho, mas sem consenso umas com as outras.

Levando isso em consideração, explica-se nos tópicos a seguir sobre a terminologia do baralho de cartas, suas origens, breve trajetória ao longo da história, projeção e o sistema semiótico.

5.2. TERMINOLOGIA

Antes de falar da história do baralho, requer-se abordar os termos a serem utilizados para os seus elementos. De acordo com Nadolny (2022), no ano de 1500 d.C, ocorreu uma mudança abrupta na nomeação do tarô: de *trionfi*, tornou-se *tarocchi*. A autora fundamenta essa alteração por meio da análise nos livros contábeis de Alphonse d'Este, em 1505, e no documento notarial de Avignon de Jean Fort. Entretanto, não há consenso na origem e na razão do termo.

Além disso, de acordo com Bartlett (2006), o tarô inspirou escritores, poetas e artistas ao longo dos séculos. Isso é corroborado por Nadolny (2022) que aponta o uso dos termos “arcãos maiores” e “arcãos menores” pela primeira vez em 1863, no século XIX por Paul Christian em “Homem Vermelho das Tulherias”.

Christian (2011), aponta que o termo “Arcano” vem do latim *arcanum*, que significa “segredo”, originado da alquimia e recuperado para designar cartas no tarô divinatório. O termo é recitado por Bartlett (2006) ao dizer que os Arcanos Maiores e Arcanos Menores significam – respectivamente – “grande segredo” e “pequeno segredo”. Sinônimo ao arcano, Alliete, segundo Nadolny (2022) emprega o termo lâmina, Essa palavra origina-se do latim *lamina* e designa uma fina chapa plana de material duro – a partir disso, esse nome foi dado às cartas em alusão a sua forma. Enfim, tendo isso em mente, analisa-se a seguir as origens do tarô.

No que concerne às primeiras documentações acerca do tarô, de acordo com a pesquisa de Nadolny (2022,), a referência mais antiga documentada a citar um baralho de tarô foi encontrada por Depaulis (2013) no diário de Giusto Guisti – tabelião dos Médici – escrita em 16 de setembro de 1440, no nome que lhes era atribuído na época, *naíbi* de triunfos. De acordo com a autora, o tarô aparece no norte da Itália, na primeira metade do século XV, nas cidades de Florença, Milão ou Ferrara.

Nadolny (2022) também comenta que os tarôs mais antigos conservados atualmente provêm da família Visconti, encomendados no ano de 1452 por Bianca Maria Visconti para o chefe dos soldados, Sigismondo Malesta, e Francisco Sforza, seu marido. Dentre os onze conjuntos diferentes associados à essa família, destacam-se três:

Primeiro, o baralho de *Visconti di Modrone*, confeccionado em 1441 para o duque Filipo Maria e destinado à Bianca Maria. Com 64 naipes e cartas de corte e 25 triunfos. Para os trunfos, foram pintadas as três virtudes teologais; Fé, Esperança e Caridade; três virtudes cardeais: Justiça, Força, Temperança. Para as figuras, damas foram acrescentadas aos valetes e cavaleiras aos cavaleiros, indicado o uso pessoal de uma mulher– neste caso, a senhora Bianca, filha adorada do duque.

Figura 1 - Tarot Visconti di Modrone



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarot de Visconti di Modrone – da esquerda para a direita: A Imperatriz, O Imperador, Os Enamorados e A Eternidade.

Fonte: THE TAROT WHEEL¹

Posteriormente, o tarô Brambilla, pintado em 1447.

Figura 2 -Tarô Brambilla



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô Brambilla – da esquerda para a direita: Rainha de Bastões, Rei de Espadas, A Roda da Fortuna, O Imperador.

Fonte: Tarot Heritage²

¹ <https://tarotwheel.net/history/tarot%20development/the%20visconti%20di%20modrone.html>

²

<https://tarot-heritage.com/2018/11/12/golden-decks-of-the-fifteenth-century-the-visconti-di-modrone-and-brera-brambilla-tarocchi/>

E, por fim, o tarô *Visconti-Sforza*, datado de 1452. Esse tarô é conhecido como “tarô de Visconti”, atualmente reconstruído e reimpresso para comércio.

Figura 3 - Tarô de Visconti-Sforza



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô de Visconti-Sforza – da esquerda para a direita: A Temperança, A Força, A Lua, O Sol.

Fonte: TAROT WHEEL³

Analisando os três tarôs – assim como outros baralhos do período, com exceção ao tarot de *Visconti di Modrone*, – Nadolny (2022) aponta que neles estão presentes 22 triunfos, chamados posteriormente de “arcanos maiores” e quatro sequências de naipes – copas, bastões, espadas e denários. Entretanto, os triunfos não são marcados nem numerados, com a única alternativa de conhecer a ordem numérica e posições a eles atribuídas sendo por meio de documentos do período: fontes literárias, manuscritos, poemas ou estampas de cartas gravadas e não recortadas.

Dentre as fontes encontradas, Nadolny (2022) aponta que o mais antigo documento a descrever uma lista de triunfos do tarô é um sermão manuscrito e anônimo dos anos 1470 – 1500 contra jogos e dinheiro, nomeado *Sermones de ludo cum aliis* – ou “Sermões sobre os jogos de dados” – numerando-os segundo a lista:

- 01- O Mago;
- 02- A Imperatriz;
- 03- O Imperador;

³ <https://tarotwheel.net/structure/the%20trumps/the%20visconti%20sforza%20variant.html>

- 04- A Papisa;
- 05- O Papa;
- 06- A Temperança;
- 07- O Amor;
- 08- O Carro Triunfal;
- 09- A Força;
- 10- A Roda;
- 11- O Globo;
- 12- O pendurado;
- 13- A Morte;
- 14- O Diabo;
- 15- A Flecha;
- 16- A Estrela;
- 17- A Lua;
- 18- O Sol;
- 19- O Anjo;
- 20- A Justiça;
- 21- O Mundo;
- 22- O Louco.

Contudo, Nadolny (2022) aponta que a ordem dos arcanos é diferente da conhecida pelo tarô de Marselha contemporâneo. Os triunfos nomeados do mesmo modo, de acordo com a autora, só aparecerão na França do Século XVII. Entretanto, esses triunfos não parecem desprovidos de significado, como os tarôs modernos. Evoca-se o fato de que, na Idade Média, tudo tinha função simbólica.

Goff (2007, p. 9), comenta: “Raramente as imagens são inocentes. As da Idade Média são menos que as outras”. Isso é fundamentado pela perspectiva de Pastoureau (2014), na qual segundo o autor cada objeto, ser vivo e elementos possuem um equivalente entre as verdades eternas do além, no plano superior, segundo os pensamentos do homem medieval. De acordo com Nadolny (2022), se as figuras do tarô não escapam dessa maneira de ver o mundo, talvez as pessoas do período lhe tenham atribuído, também, sentido. Contudo, esse significado foi perdido ao final da Idade Média, deixando em aberto para interpretação os que os ícones significavam.

5.3.OS PRIMEIROS ELEMENTOS DE INTERPRETAÇÃO E SIMBOLOGIA

Inicialmente, na procura das inspirações que desenvolveram a simbologia e elementos presentes no tarô, Nadolny (2022) aponta as similaridades entre o tarô contemporâneo e o “jogo do governo do mundo” – conhecido como Tarô de Mantegna, criado por um artista anônimo em Ferrara por volta de 1465.

Figura 4 - Tarô de Mantegna



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô de Mantegna – da esquerda para a direita: Artesão, Érato, Música, Temperança, Mercúrio.

Fonte: Editions SIVILIXI⁴

Apesar de não ser um tarô e muito menos um baralho, o jogo possui cinco séries de dez gravuras nomeadas, com cada série designada pelas letras E, D, C, B e A respectivamente, sendo a série E a hierarquia das condições humanas e a série A a representação dos sete planetas e esferas celestiais, para comparação.

De acordo com Depaulis (1984), o Jogo de Mantegna foi inspirado em obras renomadas da época: “O Brasão das Cores” – de autoria desconhecida – “Sobre as Núpcias da Filosofia e Mercúrio” – de Marciano Capella, século V – “O Pósculo

⁴ <https://editions-sivilixi.com/other-exceptionnal-tarots/>

sobre as imagens dos Deuses” – do monge Albericus, século XII e o Horapolo, tratado grego do século V. Para Nadolny (2022), essas referências demonstram que o sistema desse jogo representa o ideário renascentista italiano: uma mistura da antiguidade pagã e da religião cristã.

Curiosamente, Nadolny (2022) aponta que, entre as figuras desse jogo, várias evocam as do tarô por nome, semelhança, iconografia e significado. São algumas delas o Papa, o Imperador, a Força, a Justiça, a Temperança, o Sol e a Lua. As representações do Mendigo, de Vênus, de Marte e Saturno recordando o Louco, a Estrela, o Carro e o Eremita do Tarô, entre outros. Contudo, a autora comenta que esse jogo não inspirou o tarô em decorrência dos vinte anos de diferença da origem de um e do outro.

Figura 5 - Tarô de Mantegna



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô de Mantegna – da esquerda para a direita: Artesão, Érato, Música, Temperança, Mercúrio.

Fonte: Shop Sale⁵

⁵ <https://shopsale.onlines2023.ru/category?name=mantegna%20tarot>

A partir disso, entende-se que ambos, inseridos na mesma época, região e pensamentos das pessoas do período, podem compartilhar a mesma origem de elementos. Isso é corroborado por outra possível fonte de inspiração para o tarô: os carnavais. Segundo Nadolny (2022), no norte da Itália, o carnaval adquire um contorno político: as Grandes Famílias principescas os usavam para benefício próprio, inspirados nos triunfos da Antiguidade. Nesses desfiles, a autora comenta que via-se de tudo, como cenas da Bíblia, representações do inferno, cenas de mitologia e heróis de outrora. Havia loucos, reis, papas e alegorias como a Força, Temperança, Velhice etc.

Considerado o contexto do fim da Idade Média e o começo do período Renascentista, concorda-se com Nadolny (2022) que o conjunto de triunfos da época contém representações da condição humana desde tempos imemoriais: o poder, a mulher, a religião, o amor, a vitória, a derrota, a traição, os bens, as virtudes, o Mal, o Paraíso, a Terra, o Céu, o Sol e a Lua. Esses elementos e iconografias serviriam de base para os tarôs posteriores ao século XVIII,

5.4. PROJEÇÕES E SISTEMAS

A seguir, abordam-se os tópicos acerca das projeções e sistemas de baralhos das cartas de tarô.

5.4.1. Projeções

Post (1988) explica que, para entender o Tarô e suas projeções – ou arquétipos – requer-se compreender a tese do psiquiatra e psicoterapeuta suíço Carl Gustav Jung, publicada por sua esposa, Emma Jung, como sua editora intelectual. Post (1988) comenta que o objeto de interesse do autor era o "inconsciente" coletivo da humanidade, motivado pelo "mistério da consciência" e o "grande consciente". Segundo ele, o consciente e inconsciente têm uma relação de interdependência.

Para Jung (1967), segundo Post (1988), a consciência ocorre do mais profundo consciente, expandida pelas formas não-rationais de percepção e conhecimento porque elas são pontes entre os conhecimentos não compreendidos do inconsciente coletivo, essa é a razão para sua valorização a todos os caminhos

não-rationais do conhecimento – especificamente para essa pesquisa – da significação do Tarô. Ainda de acordo com o autor, Jung (1967) reconhece que o Tarô tinha sua origem em padrões profundos do inconsciente coletivo, com acesso a percepção e disposição dessas padronagens – em outras palavras, é o divisor entre a consciência e inconsciência. Com base nisso, compreende-se que a linguagem visual utilizada nas cartas de tarô serve como veículo de percepção por parte do leitor para traduzir os conhecimentos incompreendidos do inconsciente coletivo, além do campo racional.

No que concerne a relação imagética das cartas com seus significados, de acordo com Juppe (2008), ao relacionar-se à previsão do destino, elas pertencem, segundo a classificação proposta por L. Hjelmslev, ao sistema simbólico de representação. Segundo a autora, Ramalho e Oliveira (1988) comentam que o sistema simbólico é a formação do conjunto de códigos onde o significante e significado relacionam-se diretamente, sendo uma relação única, fechada e convencionalizada socialmente. Sendo o significado unicamente convencional, portanto, sua leitura é possível apenas para quem detém o conhecimento do código – no caso, somente aqueles inseridos em um grupo ou cultura que conhece e compartilha informações desse sistema, ou seja, os tarólogos – com a finalidade de decifrar o significado contido em seu simbolismo.

A partir disso, explicita-se o fato de que somente pessoas que foram inseridas em uma determinada cultura ou fazem parte de um grupo que conhece e partilha informações específicas acerca desse sistema imagético, como, neste caso, os tarólogos, conseguem estabelecer conexões de sentido, a fim de decifrar o significado contido em seu simbolismo, expresso no código visual.

Juppe (2008) estende seu raciocínio com a tese de Santaella (1983) e que a autora explica que, no que concerne às tríades – isto é, o signo, o objeto que representa o signo e seu interpretante – ao nível mental, elas se apresentam quando o signo é, por si só, um legi-signo, com o signo sendo um símbolo em relação ao objeto. Isso é justificado porque ele não representa o objeto por caráter essencial nem conexão de fato, mas porque é portador de uma lei – convencionalizada ou oriunda de um pacto coletivo – que o determina como representante do objeto. Sendo essa lei, portanto, considerada “universal” no meio que está inserido, cria-se por essa união de símbolos e significados diferentes um arquétipo. Levando isso em consideração, Juppe (2008) conclui que um tarólogo,

ao observar uma carta, pode extrair a lei a qual ela é aplicada, ao passo que um leigo veria apenas a imagem contida na lâmina.

Compreendeu-se que, sendo o consciente e inconsciente interdependentes, a linguagem visual utilizada nas cartas de tarô é um meio pelo qual o tarólogo traduz os conhecimentos incompreendidos do inconsciente coletivo, estabelecendo por meio delas conexões de sentido, a fim de decifrar o significado contido em seus simbolismos, expresso no código visual – neste caso, o arquétipo – e extrair a lei que ela indica.

5.4.2. Sistemas

De acordo com Post (1988), Bartlett (2011) e Nadolny (2022), há uma variedade de baralhos – nesse caso, diferentes sistemas de leitura – circulando pelo mercado, desde os tradicionais aos tarôs modernos. Almejando explicá-los, reduziu-se a amostra a uma quantidade de baralhos de Tarô que são citadas por pelo menos um dos três autores e sistemas que interessassem aos discentes.

1. *Tarot de Visconti-Sforza*. Segundo Bartlett (2011), esse baralho é conhecido como um dos mais antigos preservados, criado durante a Itália Renascentista. Isso é comprovado por Nadolny (2022), que o data *circa* 1452, pintado para o uso de Francesco Sforza. A partir disso, Bartlett (2011) o destaca como exemplo artístico de arte em miniatura e simbolismo da Renascença, incluindo cartas para os Arcanos Maiores como a Fé, Esperança e Caridade, apesar de, recentemente, novos naipes terem sido pintados para substituir as originais perdidas e, de acordo com Nadolny (2022), impressos para comércio.

Figura 6 - Tarô de *Visconti-Sforza*



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô de Visconti-Sforza – da esquerda para a direita: A Temperança, A Força, A Lua, O Sol.

Fonte: Tarot Wheel⁶

2. *Tarô Minchiate Etruria*. Bartlett (2011) explica que esse baralho era usado desde a Renascença na região da Toscana. Criado na cidade de Florença *circa* 1725, ele se destaca pela presença de mitos pagãos, elementos, virtudes e os elementos do zodíaco que compõem um total de 41 Arcanos de 97 cartas, especificamente dos quais 19 aparecem em outros tarôs, 12 signos zodiacais e quatro virtudes.

Figura 7 - Tarô Minchiate Etruria



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô Minchiate Etruria – da esquerda para a direita: O Louco, O Carro, O Diabo, O Enforcado.

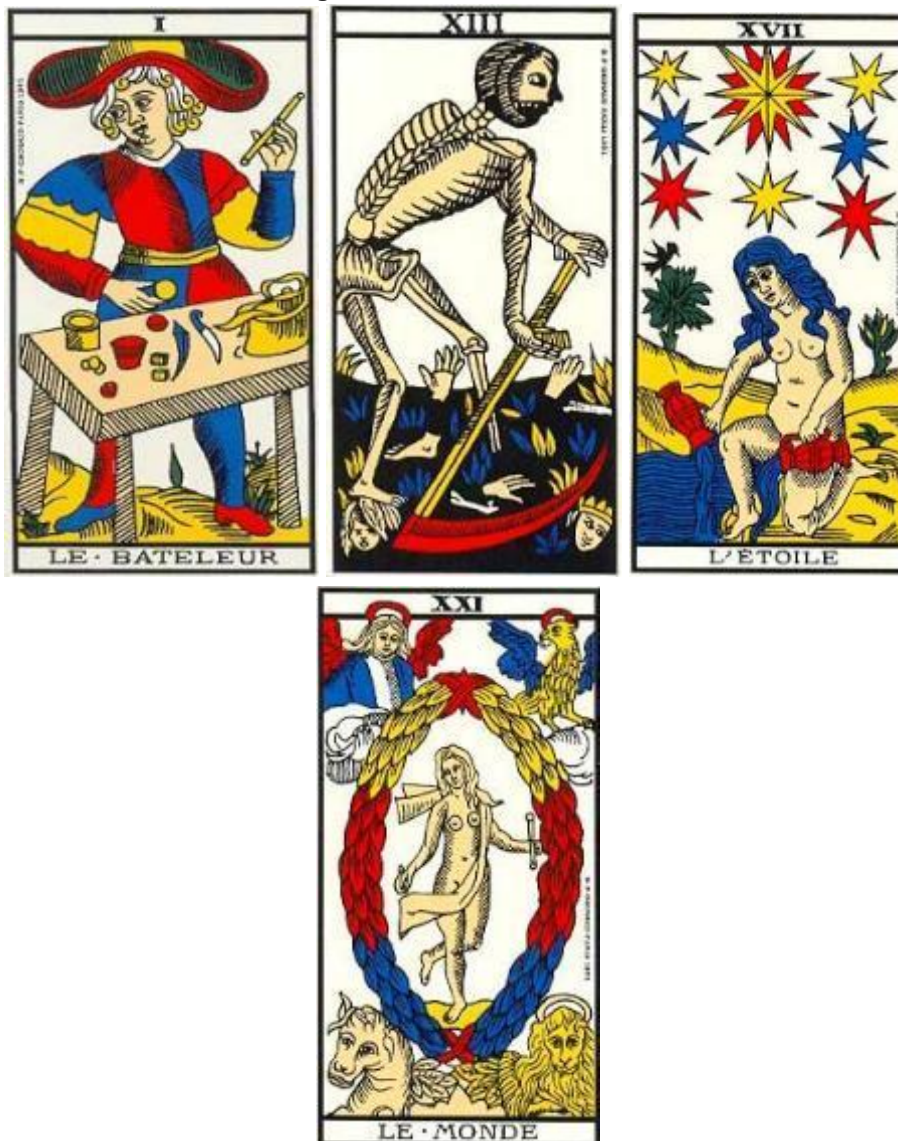
Fonte: WOPC.CO⁷

⁶ <https://tarotwheel.net/structure/the%20trumps/the%20visconti%20sforza%20variant.html>

⁷ <https://www.wopc.co.uk/italy/minchiate/etruria-minchiate>

3. *Tarô de Marselha*. Apesar de haver uma lacuna histórica acerca da sua origem, Bartlett (2011) o enfatiza como o tarô mais conhecido de todos, com imagens simples e em cores primárias, rudes porém icônicas. Posteriormente, Nadolny (2022) comenta sobre o mais antigo tarô de Marselha conhecido sendo o de Jean Noblet, apontando que houve vários baralhos que seguiam esse modelo ao longo e posteriormente ao século XVI, mas que não há consenso sobre quem o inventou e inspiraria o sistema de cartas contemporâneo.

Figura 8 - Tarô de Marselha



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô Minchiato Etruria – da esquerda para a direita: O Mago, A Morte, A Estrela, O Mundo.

Fonte: Wischik⁸

⁸ <http://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

4. *Tarô de Rider-Waite*. De acordo com Bartlett (2011), esse baralho foi lançado por Arthur Edward Waite no início do século XX em conjunto com Pamela Colman Smith, que desenhou as 78 cartas do baralho. Esse sistema destaca-se por todas as cartas serem ilustradas – incluindo as numéricas – oferecendo profundidade e acesso imediato à tradução dos símbolos e seus significados. Além do mais, segundo a autora, este Tarô é autêntico e reproduz as verdadeiras cores e imagens do original.

Figura 9 - Tarô de Rider-Waite



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô Minchiate Etruria – da esquerda para a direita: O Sol, Os Enamorados, O Imperador, Roda da Fortuna.

Fonte: Americanas⁹

5. *Tarô de Crowley*. Conhecido também como Tarô de Thoth, de acordo com Bartlett (2011), foi um baralho desenhado e pintado durante a Segunda Guerra Mundial, com as ilustrações refletindo a filosofia ocultista de Crowley e incluindo simbolismo astronômico e alquímico. Apesar da sua riqueza, entretanto, ele difere da maioria dos tarôs ao incluir três “Magos” nos Arcanos Maiores, o que pode dificultar a sua interpretação.

Figura 10 - Tarô de Crowley



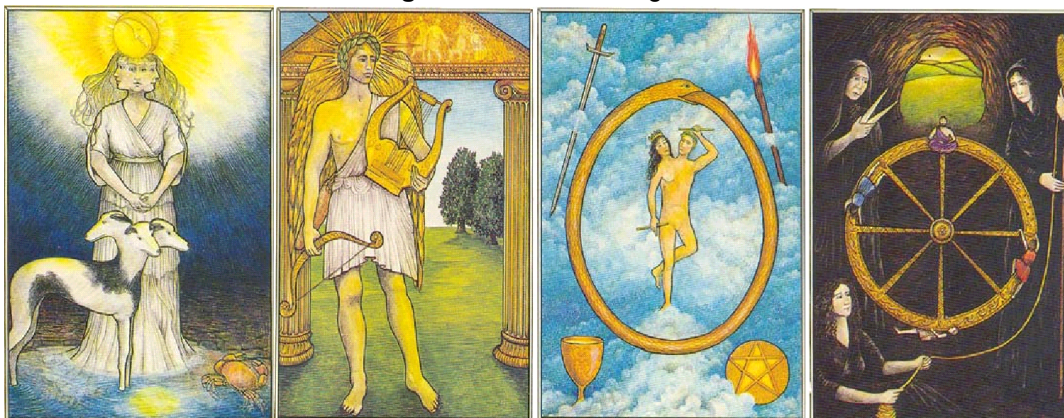
Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô de Crowley – da esquerda para a direita: O Eremita, A Torre, O Julgamento, A morte .

Fonte: Clube do Tarô¹⁰

¹⁰ http://www.clubedotaro.com.br/site/galerias/crowley_maiores.asp

6. *Tarô Mitológico*. Segundo Sharman-Burke et Greene (2007), o uso dos deuses da mitologia grega nesse baralho ocorre devido a sua falta de propriedade exclusiva de escolas esotéricas, doutrinas ou caminho espiritual. Para as autoras, os mitos possuem padrões que se encaixam em arquétipos – isto é – existem em todas as pessoas, culturas e períodos históricos.

Figura 11 - Tarô mitológico



Legenda: Alguns dos arcanos do Tarô mitológico – da esquerda para a direita: A Lua, O Sol, O Mundo, A Roda da Fortuna

Fonte: Clube do Tarô¹¹

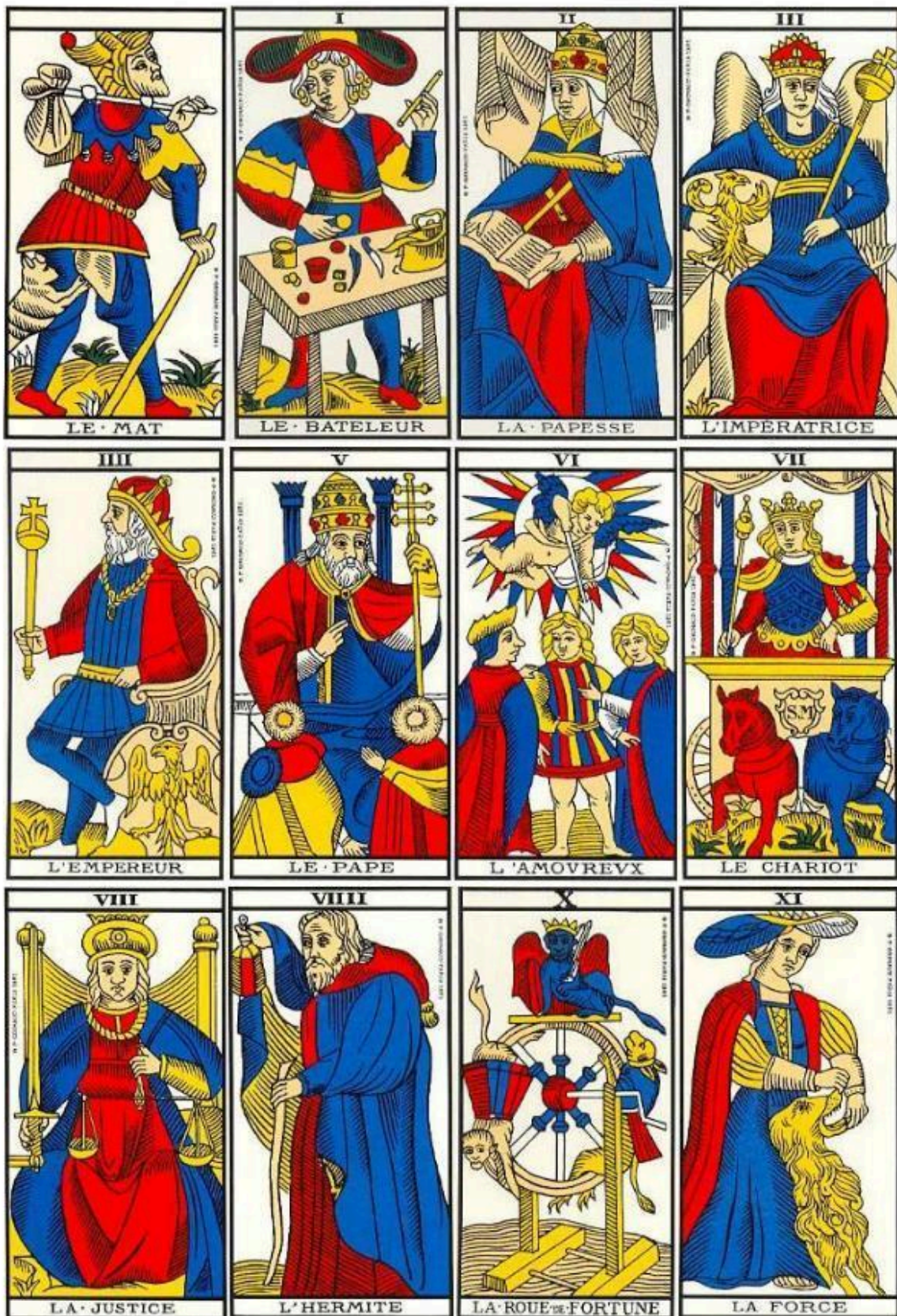
Abordados diferentes sistemas de tarôs e suas particularidades, fala-se a seguir acerca dos arquétipos presentes nos Arcanos Maiores.

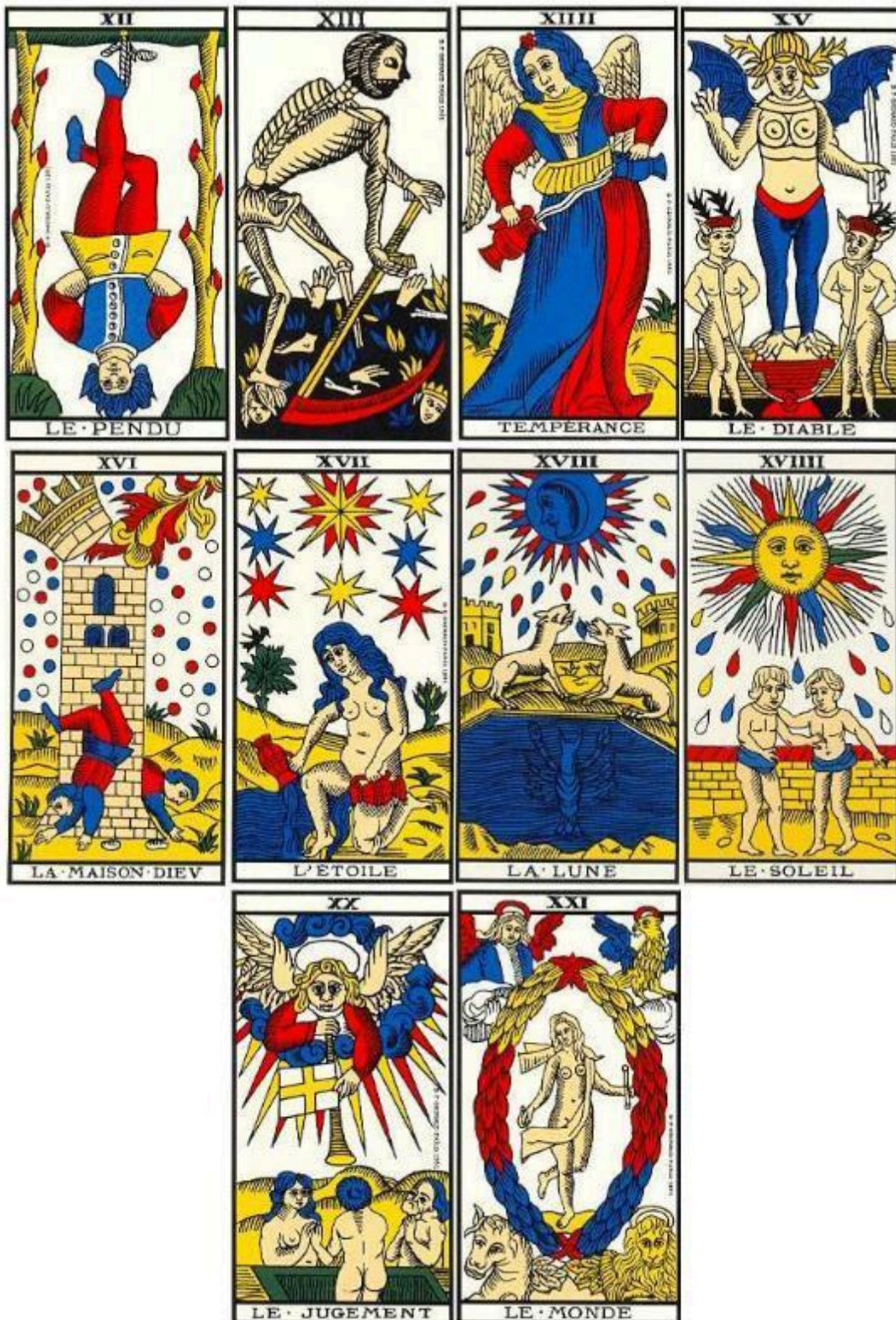
¹¹ <http://www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Mitologico.asp>

5.5.OS ARCANOS MAIORES

Acerca dos Arcanos Maiores – segundo Bartlett (2011), seus termos significam “grandes segredos” e dizem respeito às questões interiores e interferências subliminares. Esses arquétipos estão dentro de cada indivíduo e, nas palavras da autora, sua tiragem colabora ao autoconhecimento e para o saber lidar com situações do cotidiano. Para a autora, os Arcanos Maiores “representam influências arquetípicas e qualidades que agem tanto no indivíduo quanto na sociedade” e ainda acrescenta que podem também revelar aspectos psicológicos conscientes e inconscientes do ser humano.

Figura 12 - Os Arcanos Maiores





Legenda: Os 22 Arcanos Maiores do Tarô de Marselha - da Esquerda para a Direita: O Louco, O Mago, A Sacerdotisa, A Imperatriz, O Imperador, O Papa, Os Enamorados, O Carro, A Justiça, O Eremita, A Roda da Fortuna, A Força, O Pendurado, A Morte, A Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela, A Lua, O Sol, O Julgamento, O Mundo.

Fonte: Clube do Tarô¹²

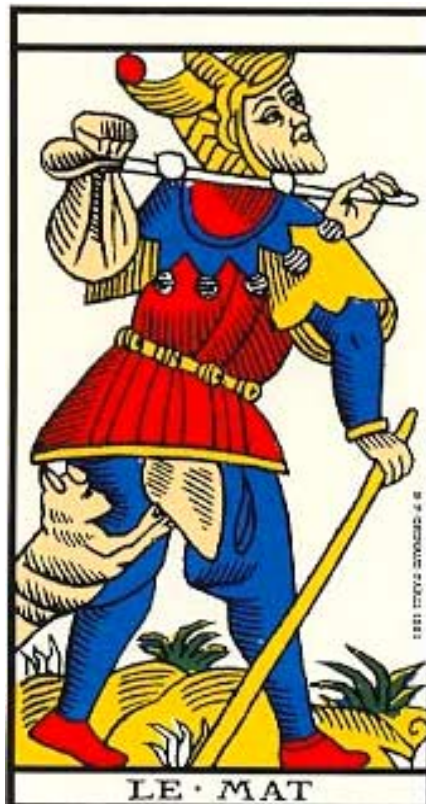
¹² <http://www.clubedotaro.com.br/site/galerias/marseille-grimaud.asp0>

De acordo com Bartlett (2011), cada uma das 22 cartas carrega características em comum, como – por exemplo – um nome, dos quais alguns são ideias ou temas como A Temperança, O Julgamento, A Força, ao passo que outros remetem a indivíduos referenciando virtudes como O Hierofante ou O Mago e cartas como A Lua, O Sol e A Estrela representam forças profundas, esotéricas e inconscientes; e um número – o próprio Arcano – de 1 até 21 – e O Louco, que comumente não é numerado porém em alguns baralhos é representado pelo número 0.

Cada interpretação de um Arcano Maior é acompanhada por uma correspondência astrológica e numérica, com as cartas possuindo palavras-chave e frases-chave que ajudam a identificar seu tema principal ou o sentimento ao qual elas remetem, assim como uma interpretação principal e variações dependendo de sua posição-chave nas tiragens. A seguir, serão apresentados brevemente cada carta do tarô e sua representação visual em alguns baralhos.

5.5.1.O louco

Primeiro arcano maior do baralho (às vezes, o último), segundo Nichols (1988), o Louco é um andarilho energético, oblíquo e imortal. É o mais poderoso dos Trunfos do Tarô, sem um número fixo. Associa-se o louco – no baralho comum – ao Coringa, capaz de substituir as demais cartas. Bartlett (2011, p 85) indica que o Louco sugere novos começos e entusiasmo infantil pela vida. Em suas palavras, é “a criança interior ou o tolo que age sem pensar, sem medo do desconhecido e pronto para pular de um precipício. Nadolny (2022), aponta que a iconografia do Louco como um bufão isolado, caminhando no campo com um cão, um bastão e roupas rasgadas parece própria do Tarô de Marselha, não aparecendo em tarôs anteriores.

Figura 13 - O Louco (Tarô de marseille)

Fonte: Clube do Tarô¹³

De acordo com Nichols (1988), acerca da posição na sequência dos Trunfos, o Louco geralmente ocupa a primeira e última posição. Sobre suas multifacetadas, a autora indica o trunfo como em constante movimento, ou seja, indicativo de mudanças. Isso é apoiado por Bartlett (2011,) porque, para a autora, o Louco significa imprevisibilidade, surpresas inesperadas porém não inválidas e a necessidade de escolher sem preocupações. A autora comenta que o principal sentimento dessa carta é advertir para olhar antes de pular. Em decisões, o Louco sugere acreditar na intuição. Nadolny (2022) indica que a personagem não é uma figura convencional, no sentido positivo – do bufão – e negativo – do homem errante. Constantemente presentes nas cortes europeias a partir do século XVI, bufões vestiam-se com guizos, bastões de bobos da corte e gorros com orelhas de burro, atributos que acompanham personagens que representam desorientação, irracionalidade. Antecedente à tese da autora, Nichols (1988) aponta que a roupa colorida do Louco é a união de opostos, indicativo de um espírito discordante. Em

¹³ <http://www.clubedotaro.com.br/site/galerias/marseille-grimaud.asp0>

suas palavras, esse trunfo se apresenta entre a ponte do inconsciente e consciente.

Em muitos baralhos de Tarô o Louco aparece com um cachorrinho que o mordisca, como se tentasse comunicá-lo algo. No Tarô de Marselha, fazem-se conjecturas quanto ao seu significado, ao passo que no Tarô de Waite o animal parece avisar o companheiro de um perigo iminente – provavelmente o precipício. Posteriormente, Nadolny (2022) nota que o cão que o acompanhava era visto como um animal impuro, sujo, causador de doenças, relacionando sua aparição com o fato de – no Renascimento – cães serem pintados ao lado de andarilhos, um meio de demonstrar seu uso para afugentar aqueles que se aproximavam das casas para roubar e mendigar.

Figura 14 - O Louco (Tarô de Rider-Waite)



Fonte: Clube do Tarô¹⁴

Em suma, a caracterização positiva do Louco é algo contemporâneo. Isso pode ser visto na significação de Bartlett (2011) ao comentar sobre as frases e palavras-chave associadas à carta. Entre as palavras associadas ao Arcano são

¹⁴ http://www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp

elas: “Impulso”, “Fascínio”, “Cegueira à verdade”, “Infantilidade” e “Pureza”, ao passo que as frases-chave para a decodificação do triunfo por tarólogos consistem em frases como “O Eterno Otimista”, “Pronto para se jogar de Cabeça”, “Aceitar cada aventura que aparece”, “Espontâneo e despreocupado” e “Partir numa busca pessoal”.

A seguir, apresenta-se uma síntese referente ao significado simbólico baseada nas palavras-chave de cada um dos 22 Arcanos Maiores apresentados por Bartlett (2011) em seu livro "A Bíblia do Tarô: O Guia Definitivo das Tiragens e dos Significados dos Arcanos Maiores e Menores". Somente a carta "O Louco" é apresentada detalhadamente com o objetivo de exemplificar a aplicação da metodologia, uma vez que o estudo do ponto de vista místico e esotérico não é o foco da pesquisa.

5.5.2.O Mago

A segunda carta do tarô e o primeiro dos arcanos maiores numerados do baralho é a do Mago. Segundo Nadolny (2022), em três dicionários antigos, a definição para o mago é “praticante de truques de prestidigitação”, “funâmbulo, bufão”, “algo sem importância”. Para Bartlett (2011), o Mago é o empreendedor arquetípico, usufruindo de todas as forças universais para adquirir bons resultados. De acordo com a autora, ele é a ponte entre o inconsciente e o consciente, em suma, uma carta direcionadora.

Além disso, Bartlett explica que o arquétipo do Mago representa a capacidade individual de livre arbítrio e o uso com confiança dos talentos e conhecimento. Ela é uma carta extremamente criativa em tiragens de relacionamento, podendo significar virilidade masculina. Em negócios, associa-se ao bom empreendedorismo.

Para Nadolny (2022) é interessante apontar que os elementos visuais do mago iniciaram pejorativamente – originados do animador público, o charlatão, o alquimista, malvisto na antiguidade e durante a idade média e moderna. Isso demonstra que, tal qual a imagem do Louco, o Mago foi melhorando com o passar dos anos (ver figura 15).

Dito isso, Bartlett (2011, p 84) aponta que as palavras-chave para a leitura contemporânea dessa carta são “Iniciativa”, “persuasão”, “consciência” e “ação”, ao

passo que as frase-chave associadas ao arquétipo consistem em “Capacidade de manifestação”, “Consciência do seu potencial”, “O conhecimento é a chave do sucesso, mas não se iluda de que sabe todas as respostas” e “foco no objetivo”.

Figura 15 - O Mago (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik¹⁵

5.5.3.A Papisa

A terceira carta do tarô e o segundo dos arcanos maiores numerados é a da Papisa. De acordo com Bartlett (201), a Sacerdotisa é o símbolo arquetípico de tudo que é desconhecido. Onisciente, não revela nada e guarda os segredos do inconsciente. Isso é apoiado pela tese de Nadolny (2022, p 208), cuja definição para a papisa é “a mulher a quem interrogamos no Livro de Thot”, “a consulente” e “mistério, intuição, inércia necessária”.

Levando isso em consideração, para Bartlett, a Sacerdotisa representa o limite entre o mundo real aparente e os outros reinos. Puxar essa carta significa retirar o véu da ilusão sobre a vida, olhar além do óbvio ou aceitação dos mistérios da vida,

¹⁵ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

Analisando a questão visual com mais profundidade, na tese de Nadolny (2022), a papisa é uma figura incoerente com a realidade, uma escolha não usual para o baralho (ver figura 16). No entanto, a carta da Papisa originou-se a partir do mito da Papisa Joana, uma mulher que teria ocupado o trono de São Pedro com o nome de João XVII, em 854, que sofreu repressão do povo e foi condenada à morte. A representação de uma mulher com posse de um livro e artigos religiosos é rara em documentos medievais, sendo enxergada de maneira blasfêmica. A autora ressalta que a papisa também pode representar prudência, a quarta virtude cardeal que faltava ao tarô.

De acordo com Bartlett (2011, p 88), as palavras-chave para a leitura da Papisa são “Segredos”, “sentimentos ocultos”, “intuição”, “aquela que cura”, “poder feminino”, “potencial silencioso”, “o inconsciente”, “motivação oculta”, “influências religiosas” e “talentos em desenvolvimento”.

Figura 16 - A Papisa (Tarô de Marselha)



Fonte: wischik¹⁶

5.5.4.A Imperatriz

A quarta carta do tarô e o terceiro Arcano Maior numerado do baralho é a da Imperatriz. Segundo Nadolny (2022, p 211), as definições para a imperatriz são “os

¹⁶ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

males que vêm para o bem”, “a natureza divina” e “sabedoria, discernimento, idealidade”. Previamente, na tese de Bartlett (2011), ela é um arquétipo de abundância, fertilidade e criatividade. Essa carta se associa à natureza, às artes, beleza, graciosidade e, nos piores sentidos, ganância, possessividade e indulgência exagerada.

Nadolny (2022) explica que a imperatriz pode ser definida simplesmente como a esposa do imperador. Essa carta, carente de significados profundos, apresenta a mulher que somente tem valor frente a família a qual provém e por aquilo que contribui para a família a qual se une. Segundo a autora, é representada de uma maneira bem padronizada: “Uma mulher jovem, ricamente vestida e adornada com os atributos provenientes de seu marido, uma coroa, o escudo, a águia e o cetro com o globo com uma cruz (ver figura 17). Em contrapartida, Bartlett aponta que a carta pode indicar instinto maternal.

Enfim, Bartlett (2011, p 90) comenta que as palavras chaves para a leitura dessa carta são “ação”, “desenvolvimento”, “vitalidade feminina”, “prazer sensual”, “abundância”, “compaixão”, “criatividade”, “nutrir”, “sentir-se bem com a vida”, ao passo que suas frases-chave são “Foco na beleza e na arte”, “Harmonia no mundo natural”, “Extravagância”, “viver com luxúria” e consciência sensual”.

Figura 17 - A Imperatriz (Tarô de Marselha)



Fonte: wischik¹⁷

¹⁷ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

5.5.5.O Imperador

A quinta carta do tarô e o quarto arcano maior numerado do baralho é a do Imperador. Nadolny (2022, p. 214), define ao imperador as frases de “apoio”, “autoridade, proteção” e “firmeza, positivismo, poder executivo”. Essa tese corrobora com a de Bartlett (2011), que diz que essa carta representa o princípio masculino, o arquétipo de autoridade, paternidade e liderança.

No que concerne aos elementos visuais da carta, Nadolny (2022) aponta que o arquétipo carrega todas as representações tradicionais do que é um imperador, sendo uma figura alegórica do poder máximo do mundo: ele é representado como um homem barbudo de meia-idade, possuinte de um escudo amarelo com uma águia em preto, um animal associado a poder (ver Figura 18). O globo em seu cetro representa o poder executivo do imperador e a coroa é representada como um capacete de guerra. Bartlett (2011, p 92) explica que as palavras chaves dessa carta são “Poder, Autoridade, Figura Paternal Liderança”, “o poder da razão”., enquanto as suas frases chave abrangem “Insensibilidade com os outros, com seus sentimentos e paixões”, “Caos ordenado”, “Assumir o controle de uma situação”.

Figura 18 - O Imperador (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik¹⁸

¹⁸ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

5.5.6.O Hierofante

A sexta carta do tarô e o quinto arcano maior numerado do baralho é a do Hierofante. Nas palavras de Nadolny (2022, p 216), a definição para o hierofante é “o magnetismo universal” e “dever, moralidade, consciência”. Isso complementa a tese de Bartlett (2011), na qual diz-se que o arquétipo do Hierofante representa o conhecimento e a educação em sua forma mais aceita. Essa carta costuma avisar de momentos em que a tradição pode ser usada e quebrada e seu principal ensinamento é sobre respeitar as crenças do outro. A carta do hierofante representa o poder espiritual absoluto. Carrega a figura de um homem barbudo, usa uma tiara que pode ser dupla ou tripla que é uma marca de sua autoridade tanto temporal quanto espiritual. (vide figura 19).

Segundo Bartlett (2011, p 94), as palavras chaves à leitura dessa carta são “conformidade”, “conter-se”, “respeito”, “ensinamento”, “regras tradicionais e “cerimônia”, enquanto as frases-chave são “Aceitar disciplina”, “manter o status quo”, “compartilhar uma crença”, “discernir o conhecimento”, entre outras.

Figura 19 - O Hierofante (Tarô de Marselha)



Fonte: wischik¹⁹

¹⁹ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

5.5.7.Os Enamorados

A sétima carta do tarô e o sexto arcano maior numerado do baralho é a dos Enamorados. Nadolny (2022, p 220), em sua tese, comentou que os enamorados evocam “o Matrimônio”, “a criação” e “sentimento, livre arbítrio, provação”. Essa tese se complementa com a de Bartlett (2011) na qual, segundo a autora, a carta revela a individualidade das pessoas, ainda que haja a proximidade sexual ou emocional, e que os valores e necessidades pessoais de cada um devem ser reconhecidos.

O arquétipo também indica o momento de fazer escolhas num relacionamento, bem como incentiva o pensamento individual no que significa o amor. Feita essa associação simbólica, no quesito visual, Nadolny (2022) explica que de modo geral a carta dos enamorados carrega a ilustração de um casal de apaixonados, muitas vezes na presença de uma terceira pessoa. No entanto, no Tarô de Marselha, o homem parece confuso entre duas moças que representam o bom e o mau caminho, a esquerda e a direita respectivamente. Vale ressaltar que o cupido é mal visto dependendo do período, com autores o descrevendo como um deus inconstante, cruel e enganador capaz de influenciar negativamente nas decisões do rapaz.

Bartlett (2011, p 96) aponta que as palavras-chave para decifrar a carta dos enamorados são “amor”, “plenitude”, “escolha”, “tentação” e compromisso, sendo as suas frases-chave “Buscar a plenitude”, “Manter-se fiel aos seus valores”, “Harmonia Sexual”, “Desejo romântico”, *et cetera*.

Figura 20 - Os Enamorados (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁰

5.5.8.O Carro

A oitava carta do tarô e o sétimo arcano maior numerado do baralho é a do Carro. Inicialmente, Nadolny (2022, p 223) define o arquétipo do carro como “barulho, discordância, desordem”, “espírito e forma” e “triunfo, domínio, superioridade”. Na tese de Bartlett (2011), associa-se a carta com a confiança, um ego saudável e acreditar em si próprio. Além disso, ela pode significar influências conflitantes na vida da pessoa, o surgimento de uma força controladora exterior e competitividade.

Nadolny (2022) explica que a carta do carro carrega a imagem do herói triunfante, em pé em um carro (ver Figura 21). A autora faz alusão a diversas figuras históricas guerreiras como o rei Osiris e Júlio César, sendo notável a armadura com suas ombreiras decoradas e o escudo. Assim sendo, a carta é facilmente associada ao triunfo, isto é, o retorno vitorioso após uma batalha.

Segundo Bartlett (2011, p 96), as palavras chaves ao tirar a carta do carro são “Diligência, força de vontade, honestidade e perseverança”, com as frases-chave na hora de interpretação sendo, por exemplo, “Ser puxado em duas

²⁰ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

direções”, “Vaidade Sexual”, “Sucesso”, “Desejo de vitória”, “viagens mentais e físicas”, entre outros.

Figura 21 - O Carro (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²¹

5.5.9.A Justiça

A nona carta do tarô e o oitavo arcano maior numerado do baralho é a da Justiça. Em primeira instância Nadolny (2022, p. 226), na sua pesquisa, define a justiça como “equidade”, “equilíbrio universal” e “ordem, regularidade, equilíbrio”. Para Bartlett (2011), essa ideia de equilíbrio do arcano relaciona-se intimamente com o poder de fazer ou não julgamentos, da visão racional, com a busca da verdade independente do resultado.

Segundo Nadolny (2022), em sua representação tanto na arte quanto no tarô, a Justiça herdou atributos visuais da divindade grega Têmis: o gládio e a balança que, de acordo com Aristóteles, são as duas maneiras de considerar a justiça, com o primeiro representando a força distributiva e o segundo sua missão

²¹ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

equilibrante (ver Figura 22). De acordo com a autora, no contexto do tarô, a representação da Justiça permanece relativamente constante, exceto em relação à disposição dos trunfos: ainda que mantenha o nome e atributos, houve ocasiões em que o arcano apareceu como o vigésimo arcano em alguns baralhos, talvez associado com a carta do Juízo Final. No mais, Nadolny (2022) considera que ela não seja negativa, mas sim como uma das virtudes católicas, convidando à emulação de seus princípios.

No que diz respeito às palavras-chave da carta, Bartlett (2011, p. 106) as sumariza em “Justiça, harmonia, igualdade, causa e efeito.”, sendo algumas das frases-chave durante a leitura “Pensamento objetivo que restaura o equilíbrio”, “Interação e comunicação são essenciais”, “Aceitar a verdade” e “Assumir a responsabilidade de suas escolhas”.

Figura 22 - A Justiça (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²²

5.5.10. O Eremita

A décima carta do tarô e o nono arcano maior numerado do baralho é o arquétipo do Eremita. Nadolny (2022, p. 229) define a carta do Eremita como um

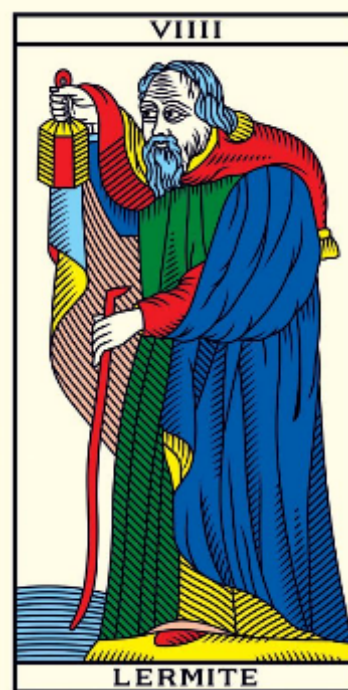
²² <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

símbolo de “prudência”, “reserva” e “restrição”. No que concerne Bartlett (2011), o Eremita representa a parte mais secreta do Eu Interior. Em algumas tiragens, ele reflete a necessidade de procurar respostas internas, formação da auto opinião e pausar a rotina.

Visualmente, Nadolny (2022) expõe que a cara do Eremita – tanto na arte quanto no tarô – carrega a imagem de um homem religioso e solitário que abdicou das vaidades do mundo para viver em santidade. Ele possui uma barba, símbolo importante do eremitismo (ver Figura 23). Na arte, costuma ser acompanhado de um lampião, um cajado e um cão, ambos símbolos de errância que podem também ser encontrados com o Louco no tarô. Além disso, a autora destaca que o significado primordial do homem devastado pelo tempo adquire um aspecto espiritual, atribuindo-lhe o sentido de sabedoria.

No que concerne às palavras-chaves essenciais para a leitura desse arcano, Bartlett (2011, p 102) aponta-as como “Discernimento, critério, desapego e recolhimento”, com algumas das frases-chaves a serem visualizadas para o arcano são “Buscar a sabedoria interior”, “Conhecimento é um fardo”, “Medo de Revelar um segredo”, “Buscar uma direção e conselho” e “Romper um relacionamento”.

Figura 23 - O Eremita (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²³

²³ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

5.5.11.A Roda da fortuna

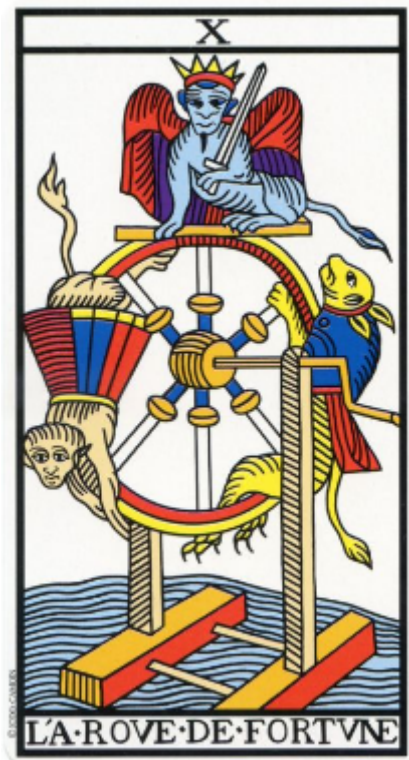
A décima primeira carta do tarô e o décimo arcano maior numerado do baralho é o arquétipo da Roda da Fortuna. Nadolny (2022, p 232) atribui à Roda da Fortuna significados como “sorte” e “fortuna no sentido da oportunidade”. Ela também apresenta o arcano com os significados de “aumento e fortuna”, “destino” e “instabilidade”. Bartlett (2011) explica que o arquétipo fala sobre a sorte e probabilidade, podendo representar tanto boa ou má sorte. Para a autora, puxar essa carta implica assumir responsabilidade pelas consequências das ações, em vez de colocar a culpa delas no destino.

Nadolny (2022, p 231) alude o arquétipo da carta com uma referência ao filósofo grego Anacreonte (cerca de 550 ou 470 a.C) que escreveu: “A vida humana gira de maneira instável como os raios da roda de um carro”. Associou-se também à roda de fiar de Parcas (228), onde o fio da vida humana é enrolado, desenrolado e o tecido é cortado pelas irmãs do destino”. Vale ressaltar o simbolismo de Fortuna, a divindade romana da sorte e do destino.

No tarô medieval, o significado da carta é representado como “uma mulher cega que move uma roda”. Posteriormente, a mulher e as figuras humanas têm o lugar tomado por animais (ver Figura 24). Primeiro são atribuídas características animais aos humanos que logo são substituídos por animais. Macacos, cães e coelhos são elementos que representam a estupidez humana, se enxergando como donos de seus destinos mas não percebendo que não possuem o controle sobre a roda.

Enfim, no que concerne às palavras-chave para a leitura da carta, Bartlett (2014, p 104) aponta-as como “Inevitabilidade, sorte, senso de oportunidade, reviravolta, destino”, com algumas das frases-chave essenciais para a interpretação sendo “Na vida nada é certo, a não ser o fato de tudo ser incerto”, “Cada momento é um novo começo”, “Sincronicidade ou coincidência” e “Eventos Imprevisíveis”.

Figura 24 - A Roda da Fortuna (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁴

5.5.12.A Força

A décima segunda carta do tarô e o décimo primeiro arcano maior numerado do baralho é a da Força. No que concerne à introdução sobre o arcano maior da Força, Nadolny (2022, p 234) apresenta-nos como símbolo de “poder, força, força moral”. Ela também atribui-lhe os significados de “força divina” e “virtude, coragem e força anímica”. Sendo assim, diz-se que concorda com a tese prévia de Bartlett (2011), na qual relaciona essa carta com a força e coragem, a fim de forçar os obstáculos para chegar aos resultados.

Nadolny (2022) expõe que, no tarô, os elementos visuais da Força são representados por uma figura feminina que ora derruba uma coluna, ora domina um leão (ver figura 25). Independente do caso, faz-se referências aos heróis da mitologia mais fortes como Sansão, que derrota um leão no Antigo Testamento ou a Hércules, que na mitologia greco-romana vence o leão de Nemeia com as próprias mãos. Ainda segundo a autora, na visão da Idade Média, o animal era

²⁴ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

visto como o mais forte e poderoso de toda a Criação, portanto, quem o derrotasse possuiria o poder absoluto, capaz de superar qualquer outra força da natureza.

Figura 25 - A Força (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁵

5.5.13.O Pendurado

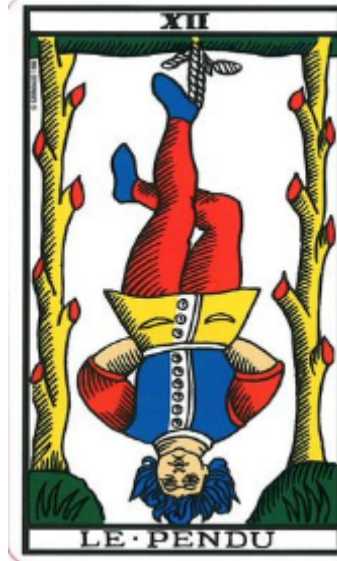
A décima terceira carta do tarô e o décimo segundo arcano maior numerado do baralho é o arquétipo do pendurado. Nadolny (2022, p 238) atribui para o Pendurado os significados de “provação, sacrifício” e “abegação, sacrifício consentido”. Bartlett (2011) fala que essa é uma das cartas mais misteriosas do tarô, paradoxal, misteriosa, imbuída da frustração de tentar resolver uma charada difícil, podendo significar tomar decisões contraditórias.

No que concerne ao aspecto visual da carta, Nadolny (2022, p. 237) explica que ser pendurado era uma punição italiana comum aos traidores no período final da Idade Média (ver Figura 26). A pena é uma condenação simbólica, no qual “o indivíduo culpado era apresentado de cabeça para baixo, pendurado pelo pé e acompanhado por inscrições em verso ou em prosa” que indicavam os crimes e a sua identidade. Ser pendurado significava perder a sua própria fama e se tornar um pária, cidadão inferior.

²⁵ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

Enfim, Bartlett (2011, p. 108) indica as palavras-chaves para interpretar a carta do Pendurado como “Transição, readaptação, limbo, paradoxo”. No que concerne às frases-chave referentes ao arcano, adicionalmente, são elas “Sacrifícios podem ser necessários”, “Tédio com a vida, expectativa do progresso”, “Ver a vida de um ângulo diferente” e “Abrir mão do controle”.

Figura 26 - O Pendurado (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁶

5.5.14.A Morte

A décima quarta carta do tarô e o décimo terceiro arcano maior numerado do baralho é a da Morte. Introduzindo a carta, Nadolny (2022, p 241, 242) atribui ao arquétipo da morte significados de “morte e renascimento” e “fatalidade inelutável, fim necessário, desencantamento”. Para Bartlett (2011), a Morte representa o término de um ciclo e o recomeço de outro, a aceitação da mudança ao invés do medo, metamorfose e transformação.

Quanto aos elementos visuais da carta, Nadolny (2022) ressalta que o esqueleto em diversas culturas é associado à morte e seu triunfo pode ser explicado pela evolução no estudo anatômico durante o período do Renascimento, no qual os artistas analisavam cadáveres para representar os mortos com maior autenticidade. A foice que acompanha o esqueleto reforça o sentido da alegoria da

²⁶ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

morte. Ainda, o número 13 que enumera a carta foi outrora considerado maléfico ao ponto de que, segundo a autora, “quando havia 13 pessoas à mesa, uma delas morreria ao longo do ano” (ver Figura 27).

Acerca das palavras-chave para auxiliar na interpretação dessa carta, Bartlett (2011, p 110) diz que são elas “Mudança, novos começos, finais, transformação”. Além disso, entre as frases-chaves a se ter em mente durante a leitura, alguns exemplos são “O fim de um velho ciclo para o começo de outro”, “Deixar o passado para trás [...]”, “Uma porta se fecha e outra é aberta” e “Aceitar ciclos de mudança”.

Figura 27 - A Morte (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁷

5.5.15.A Temperança

A décima quinta carta do tarô e o décimo quarto arcano maior numerado do baralho é o arquétipo da Temperança. Sobre a Temperança, Nadolny (2022, p 245) afirma que a carta indica “que é preciso moderar-se no que se refere ao tema indicado na lâmina seguinte”, “reversibilidade”, e “serenidade, frieza, adaptação”. Isso concorda com a tese de Bartlett (2011), na qual, segundo ela, o arcano sugere que, moderando os excessos físicos, emocionais ou espirituais, encontra-se o equilíbrio.

²⁷ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

Visualmente, de acordo com Nadolny (2022), a Temperança é representada por uma figura angelical que atenua o vinho de um jarro com a água que está em outro (ver Figura 28), simbolizando a moderação das aspirações humanas. Além disso, os anjos são considerados as criaturas mais puras de Deus. Nesse caso, o que derrota o leão é a inocência e a pureza.

Por fim, Bartlett (2011, p. 112) indica as palavras-chaves para interpretar essa carta como “Autocontrole, compromisso, moderação, virtude”. No que concerne às frases-chave referentes ao arcano, adicionalmente, são elas “Combinação de ideias”, “Harmonia e Compreensão”, “Moderação é a chave do sucesso”, “Processo alquímico” e “Energia de cura”.

Figura 28 - A Temperança (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁸

5.5.16.O Diabo

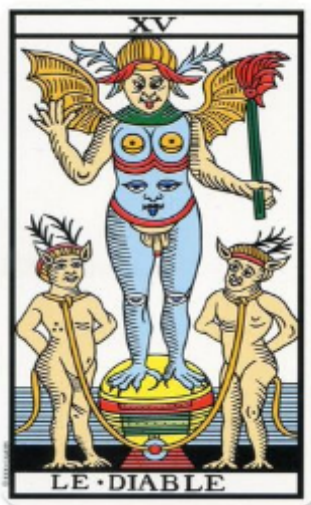
A décima sexta carta do tarô e o décimo quinto arcano maior numerado do baralho é a do Diabo. Nadolny (2022, p 248) atribui-lhe os significados de “erro, fé violada, crime” e “desordem, paixão, vício”. Bartlett (2011) comenta que o arquétipo do Diabo é tudo que é aparentemente “mal” num mundo onde constantemente busca-se o bem. Para a autora, isso simboliza o demônio interior em cada indivíduo.

²⁸ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

Segundo Nadolny (2022), a imagem visual do diabo sofreu alterações durante toda a Idade Média: passou de serpente, dragão até adquirir características animais e antropomórficas de onde vem o imaginário dos chifres e outros elementos conhecidos (ver Figura 29). Com o passar do tempo, a alegoria parou de ser considerada o mal que é posto no mundo, reintroduzindo-se como o mal que é liberado pelo coração humano e suas ganâncias egoístas. Posteriormente, no final da Idade Média, o diabo é quem passa a receber os pecadores no inferno. Esse último significado não sofreu grandes alterações até a atualidade.

Bartlett (2011, p 114) indica as palavras-chaves “ Submissão, escravidão, materialismo, viver uma mentira, tentação” para auxiliar na interpretação da carta, sendo algumas das frases-chave de suporte “Sede de dinheiro ou poder”, “Reações inconscientes, reações infantis”, “Obsessão”, “Abrir mão do controle” e “Manipulação por outros”.

Figura 29 - O Diabo (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik²⁹

5.5.17.A Torre

A décima sétima carta do tarô e o décimo sexto arcano maior numerado do baralho é o arquétipo da Torre. Na introdução sobre essa carta, Nadolny (2022, p 252) descreve a Torre como símbolo de “prisão, miséria”, “destruição por antagonismo” e “explosão, desmoronamento, queda”. Bartlett (2011) comenta que

²⁹ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

a Torre representa ruptura externa, mudança inesperada e caos ao redor do indivíduo, é um arquétipo de tragédia iminente.

No que concerne a Nadolny (2022), as representações da Torre durante a história variam entre a morada do diabo ou como um raio ou um fogo, entretanto, independente de um ou de outro, são atribuídos significados negativos (ver Figura 30). Ela simboliza a destruição divina vinda dos céus que vem para punir os homens por seu orgulho e maldade. Faz-se alusão a histórias como a Torre de Babel e Sodoma e Gomorra.

Figura 30 - A Casa de Deus ou A Torre (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik ³⁰

Bartlett (2011, p 116) indica as palavras-chaves do arquétipo como “Ruptura externa, eventos inesperados, revelação”. No que concerne às frases-chave referentes ao arcano, adicionalmente, são elas “Colapso do velho para anunciar o novo”, “Ver a verdade sobre uma questão de maneira repentina”, “Agitação dramática”, “Desafios inesperados”.

5.5.18.A Estrela

A décima oitava carta do tarô e o décimo sétimo arcano maior numerado do baralho é a Estrela. Nadolny (2022, p. 255) atribui-lhe significado de “despojamento”, “esperança” e “idealismo prático, esperança, beleza”. Bartlett

³⁰ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

(2011), em contrapartida, indica que a carta representa todos os corpos celestes direcionais, sendo o arquétipo da luz própria que permite navegar pela vida.

Ao contrário de Bartlett, Nadolny (2022), suspeita que o maior referencial para a representação visual da carta é o planeta que exerce influência sobre ela: Vênus. Nas palavras da autora, “O (planeta) é um signo feminino e tem as seguintes qualidades: gosta dos belos trajes ornados em ouro e prata, das canções, da alegria e dos jogos, e é sensual. Fala com delicadeza, tem olhos bonitos e um rosto e um corpo encantadores.” Justifica-se, portanto, em suas palavras, a presença da ninfa que à beira da água “prefere transformar-se a ceder ao assédio do deus solar” (ver Figura 31).

Bartlett (2011, p 116) comenta que as palavras-chave para interpretação desta carta foram “Inspiração, amor ideal, verdade revelada”, enquanto algumas das palavras-chave, por exemplo, são “Realização de um sonho”, “Conhecimento e crença em si mesmo são essenciais para a felicidade”, “Ver a luz no fim do túnel” e “Idealização de uma pessoa ou objetivo”.

Figura 31 - A Estrela (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik³¹

5.5.19.A Lua

A décima nona carta do tarô e o décimo oitavo arcano maior numerado do baralho é o arquétipo da Lua. Na introdução sobre a carta da Lua, Nadolny (2022, p 258) atribuiu-lhe o significado de “inimigos ocultos, perigo”, e “imaginação, aparência, ilusões”. Isso se complementa com a tese de Bartlett (2011), que fala da

³¹ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

natureza enganosa desse arcano, porque ele mostra uma preocupação com o senso de pertencimento e segurança.

De acordo com Nadolny (2022), as alegorias da carta em questão parecem mais fáceis de explicar que as da Estrela. Primeiramente, por muito tempo Câncer foi representado por uma lagosta, signo este que é tradicionalmente associado à Lua. O animal anda para frente e para trás, fazendo alusão com as fases crescente e decrescente do astro. Juntamente, mulheres seguram uma lua e um lagostim, representando inconsistência, visto que a Lua representa tudo aquilo em que não se pode confiar pois exerce uma forte influência sobre a mente humana: um homem “lunático” se encontra em estado de loucura. Ademais, os cães são elementos muitas vezes associados à Lua, o que pode ser observado nas diversas mitologias. As duas torres são responsáveis por representar portais que remetem ao astro, podendo ser portas para o inferno ou para o céu (ver Figura 32).

No que concerne às palavras-chave para interpretar essa carta, de acordo com Bartlett (2011, p 120), são elas: “Intuição, medo, enganar a si mesmo, ilusão”, enquanto algumas das frases-chave a ser terem em mente durante a leitura são “Caso de amor complicado”, “Cegueira a verdade, sonhos impossíveis”, “Sentimento de confusão” e “Confiar na sua intuição”.

Figura 32 - A Lua (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik³²

³² <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

5.5.20.O Sol

A vigésima carta do tarô e o décimo nono arcano maior do baralho é o arcano do Sol. No que concerne ao Sol, Nadolny (2022, p. 260, 261) o introduz atribuindo ao Arcano um significado positivo em oposição à Lua. A autora reforça tal sentido atribuindo-lhe simbolismos de “retribuição”, “felicidade”, “luz”, “razão”, “concordia”. Bartlett (2011), atribui-lhe a noção de sucesso e felicidade, pensamentos positivos e glória pessoal.

Visualmente, segundo Nadolny (2022, p 260), a representação com o Sol, os Gêmeos e o muro é exclusiva do Tarô de Marselha (ver Figura 33). No Tarot de Visconti, se tem a imagem de um menino nu e alado sobre uma nuvem segurando o Sol, tendo em vista que na época, figuras angelicais eram associadas com os astros. A autora cita Santo Tomás de Aquino que dizia que “os anjos da segunda hierarquia, ou seja, as Virtudes, movem os céus e as estrelas pela vontade de Deus”. Nos tratados astrológicos o Sol é um astro ligado à força, sendo um símbolo masculino, paterno e divinatório – ao contrário da Lua, que é considerado um astro materno. Também podem ser associados aos estados após a morte: o Sol representa o paraíso e a Lua, o inferno. Ademais, a autora destaca a presença das gotas coloridas que representam o mar terrestre, “tudo o que provém do céu para trazer algo ao mundo”.

Acerca das palavras-chave para interpretar o arquétipo dessa carta, Bartlett (2011, p 122) lista as palavras “Comunicação, compartilhar, felicidade, alegria, energia positiva, criatividade, crescimento”. Acerca das frases-chave para interpretação, algumas sugestões da autora são “Resultados favoráveis no amor”, “Novas amizades”, “Sentir-se iluminado” e “Confiança em si mesmo”.

Figura 33 - O Sol (Tarô de Marselha)

Fonte: Wischik³³

5.5.21.O Julgamento

A vigésima primeira carta do tarô e o vigésimo arcano maior numerado do baralho é o arquétipo do Julgamento.

Primariamente, Nadolny (2022), em sua pesquisa, aponta que a carta do Julgamento é relacionada diretamente ao Juízo Final bíblico representado na Idade Média. Nadolny (2022, p 264) relaciona ainda à “proteção pelas forças divinas”, ‘renascimento moral’ e “inspiração, sopro redentor”. No que abrange a tese de Bartlett (2011), tirar esse Arcano significa a necessidade de fazer escolhas sem culpar os outros por essas ações. Em algumas tiragens, inclusive, há o significado de perdoar a si próprio ou ao outro.

No que abrange os aspectos visuais da carta, Nadolny (2022), aponta que independentemente do tarô analisado, suas alegorias continuam as mesmas: um anjo toca uma trombeta no céu e os mortos se levantam nus de seus túmulos (ver Figura 34). A autora cita Inocêncio III, entre outros padres, que diz que “O homem sai nu do ventre materno e nu retorna à terra”. Jó dizia “Nu saí do ventre de minha mãe e nu voltarei”. Ainda de acordo com a autora, a carta faz referência à duas passagens do Apocalipse: a primeira dizendo acerca dos sete anjos que sopravam sete trombetas para punir os pecadores de acordo com os seus atos, a segunda

³³ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

falando sobre os mortos que se levantam dos túmulos mediante Cristo em majestade. “E foram julgados, um por um, segundo as suas obras”

Bartlett (2011, p 124) comenta que as palavras-chave para interpretação desta carta foram “Libertação, julgamento, chamado interior, transformação”, ao passo que algumas das palavras-chave, por exemplo, são “Dar conta das ações do passado”, “Reavaliação e renovação”, “Aceitar as coisas como são” e “Não culpar a ninguém, nem a si mesmo”.

Figura 34 - O Julgamento (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik³⁴

5.5.22.O Mundo

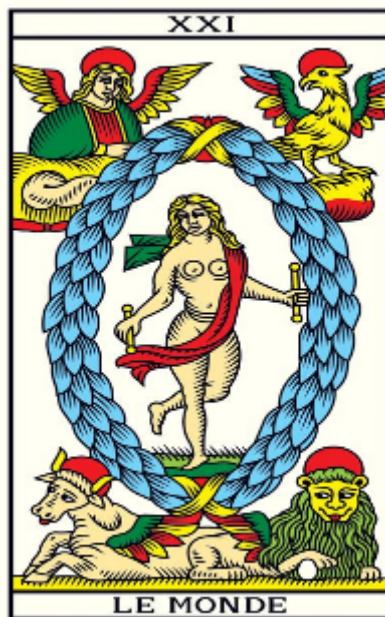
A vigésima segunda carta do tarô e o vigésimo primeiro arcano maior numerado do baralho é a do Mundo. Inicialmente, introduzindo a carta em sua tese, Nadolny (2022, p 267) associa o arquétipo do Mundo ao “absoluto”, ao “sucesso garantido” e à “realização, recompensa, apoteose”. Isso corrobora com a tese de Bartlett (2011), na qual a autora comenta que o mundo é uma carta positiva em qualquer tiragem, podendo significar a maior consciência das limitações pessoais, o sentimento de pertencimento ao mundo e recompensa pelo trabalho árduo.

³⁴ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

Segundo Nadolny (2022, p 266), a carta do mundo não representa nosso planeta, mas sim a união do universo com o divino. Jesus é representado pela mandorla, elemento muito encontrado em alegorias da Idade Média. Na época helenística, Mitra era representado por um jovem despido, envolto por uma guirlanda oval com os 12 signos do zodíaco que, por vezes, eram cercados pelos quatro ventos. Na carta aparece cercado por quatro figuras: o homem ou um anjo, o leão, o boi e a águia (ver Figura 35). As figuras podem ser relacionadas aos quatros evangelistas que são descritos visão do profeta Ezequiel em Ezequiel(1, 10-28): “A forma de seus rostos era como o de homem; à direita, os quatros tinham rosto de leão; à esquerda, rosto de boi; e rosto de águia, todos os quatro”. A autora explica que a mulher ao centro provavelmente se trata de “uma alegoria de Glória, que aos poucos se suplanta o Cristo triunfal”. Segundo ela, os antigos dicionários descrevem que o triunfo absoluto pode ser representado por meio de uma figura feminina alegórica, que possui uma coroa e/ou um cetro e aparece na posição de Cristo acima do globo do mundo. Já no tarô de Carlos VI, a mulher não representa o mundo, ela substitui Deus e representa a glória.

Enfim, no que diz respeito às palavras chaves da carta, Bartlett (2011, p 127) as sumariza em “Finalização, satisfação, liberdade, amor cósmico, liberdade do medo”, sendo algumas das frases-chave durante a leitura “Tempo para celebrar a si mesmo e os outros”, “Viagem física e mental”, “Descobrir a solução” e “Realização do que está tentando alcançar”.

Figura 35 - O Mundo (Tarô de Marselha)



Fonte: Wischik³⁵

³⁵ <https://www.wischik.com/lu/tarot/index.html>

6. CULTURA POPULAR

Neste capítulo, aponta-se a importância da cultura para manter viva as tradições de um povo, seu impacto social, como será usada no trabalho e os contos e lendas traduzidos para as cartas de Tarô.

6.1. APRESENTAÇÃO DA CULTURA

Os elementos da cultura são mantenedores da tradição, valores e histórias de um povo. Isso está presente na tese de Arantes (2000) na qual descreve que a cultura popular é a forma de pensar, agir e sentir coletiva de um povo espontaneamente. Oliveira (2017), Arantes (2007), Cascudo (2002), Megale (2003) e Sodré (2008) reforçam o impacto da miscigenação provocada pela colonização do Brasil na construção da cultura, que apresenta forte influência de três grupos étnicos constituintes da nação: os povos originários, europeus e africanos. Entretanto, Megale (2003, p 18), aponta que “há muito não existem raças puras e cada povo é um aglomerado de tradições, lendas e caracteres, que presidem a sua formação histórica”. Dessa forma se torna difícil distinguir quais são as influências de cada etnia na cultura brasileira, tornando-a própria de identidade.

Nora (1993, p 15) apresenta dois tipos de memória: A primeira sendo a memória tradicional – ou imediata – e a memória transformada, passível de mudança ao longo tempo. Segundo o autor, “[...] à medida que desaparece a memória tradicional, nós nos sentimos obrigados a acumular religiosamente vestígios, testemunhos, documentos, imagens, discursos, sinais visíveis do que foi”. Desse modo, compreende-se que tanto a memória quanto a cultura trabalham com lembranças e esquecimentos. Com base nisso, torna-se importante o uso de diferentes ferramentas para a preservação da memória e cultura de um povo e evitar, por consequência, o seu apagamento.

Além disso, Megale (2003) afirma que o folclore é a cultura mais antiga da humanidade e que tem se mantido viva pelo fato de ser transmitida de geração a geração através da oralidade e devido a sua dinamicidade. Sendo assim, conforme as palavras de Machado (2003) , para a compreensão plena das práticas culturais de um povo é preciso “beber na fonte” de seus signos e símbolos. Em outras palavras, compreender profundamente os mitos, tradições e crenças de um povo.

Desse modo, conclui-se acerca da importância do folclore para a reconstrução do passado e entendimento do presente, sendo este carregado de identidade. A partir disso, o uso de diferentes ferramentas – tal qual um jogo de cartas, por exemplo – é justificável na preservação da memória de uma cultura, mas não sem compreender de antemão os mitos e lendas nele contidos para inseri-los adequadamente quando traduzi-los para diferentes mídias.

6.2. IMPACTO DA CULTURA NO SOCIAL

Para compreender o impacto cultural no âmbito social e como ambos – cultura e sociedade – se relacionam, é necessário compreender as teses de Oliveira (2017) e Pedrazani (2010). Inicialmente, Halbwachs (2006) – nas palavras de Pedrazani (2010) – apresenta um conceito para memória social ou coletiva. Segundo a autora, as memórias se constroem em grupos sociais. Os indivíduos se recordam, mas são os grupos sociais que definem o que é memorável e de que maneira será lembrado. Enquanto a memória individual está na base da construção da memória coletiva, elas passam por transformações e se inserem em um contexto amplo – ou seja – plural. Reitera-se a cultura um retalho de diferentes elementos que são transmitidos para as gerações seguintes.

Sob a perspectiva de Fernandes(1978), a diversidade de fatores sociais, políticos, econômicos e religiosos é o motivo pelo qual o folclore – ou seja, a cultura popular – não se tornou obsoleto, levando em consideração que ele acompanha as transformações sociais e é transmitido informalmente com o passar do tempo. Oliveira (2017) justifica que o folclore é apresentado com características peculiares no âmbito social piauiense. Segundo a autora, várias informações das histórias e memórias culturais impactam na construção da sociedade, apresentando características recorrentes em outros municípios, mas com diferentes métodos de execução. Através dessas memórias, a identidade do povo é constituída e lhe é atribuída valores sociais.

Oliveira (2017) afirma sobre como a história do povo é contada através das manifestações culturais e que seus simbolismos retratam situações do cotidiano de um passado local. Por esses fatores, municípios piauienses possuem manifestações folclóricas diferentes, às vezes semelhantes porém não iguais.

Segundo Oliveira (2017), no que concerne às especificidades culturais de municípios – por exemplo – as comidas típicas são recorrentes mas há variação em seu modo de preparo, tempero ou nas misturas; Os ditos populares carregam sabedorias, contradições e aconselhamentos para a vida social. As danças possuem recorrência, mas podem ser apresentadas com elementos característicos diferentes; As canções possuem constante referência de hinos regionais e de louvor a santos padroeiros; As festividades estão bastante relacionadas a religiosidade do povo como em novenários e festejos típicos da região e – enfim, mas não menos importante – as lendas apresentam elementos singulares da região que carregam mistérios, suspenses e temores da população, sendo essa última adquirindo o interesse dos discentes para a continuidade do projeto.

Dito isso, compreende-se a cultura como transmissora de símbolos e simbolismos para as gerações posteriores e que – através dessas memórias – constitui-se uma identidade populacional a qual atribui-se valores sociais. Especificamente no contexto dos municípios piauienses, cada qual possuindo manifestações folclóricas diferentes devido a fatores geográficos, históricos e ocasionais e dos quais – para o trabalho – faz-se um recorte abrangendo as lendas e contos populares presentes no imaginário piauiense.

6.3. CONTOS E LENDAS

Sobre os contos e lendas piauienses, Portelada (2014) enfatiza que a integração do indivíduo com a sociedade e a própria história pode ser feita através de estímulos da leitura do que foi documentado. A partir disso, os discentes fizeram um recorte bibliográfico de vinte e duas lendas do Piauí coletadas pela autora e relacionam-nas de acordo com as cartas às quais cada uma tinha maior afinidade arquetípica – que serão explicadas cada uma, em conjunto com os contos coletados – no desenvolvimento do projeto.

São elas:

1. Uiara;
2. O Caipora;
3. A Velha de um peito só;
4. O menino de boné vermelho;
5. Vovô Nonô;

6. Zumbi-do-caboclo;
7. Macyrajara;
8. Carroceiro da Madrugada;
9. A Lenda do Burro dos Olhos Vermelhos;
10. Barba Ruiva e Miridam;
11. A Lenda de Alice;
12. O Cabeça de Cuia;
13. Serra Negra;
14. Zabelê;
15. A Carona de Floriano;
16. A lenda de Dona Mariana;
17. Curupira;
18. A Mulher de Branco;
19. O Veado Baião;
20. O Capa Verde;
21. O Carneirinho de Ouro.

Realizadas as pesquisas bibliográficas sobre o tarô e a cultura popular piauiense, iniciou-se o desenvolvimento do baralho de cartas.

7. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O seguinte capítulo mostra o processo de criação do baralho de tarô com lendas piauienses, abrangendo o sistema de cores utilizado, o estilo das cartas – e seus resultados – a confecção das ilustrações de cada arcano, o design de cada carta e o processo de teste e impressão de um protótipo físico.

7.1. SISTEMA DE CORES

Para o sistema de cores do baralho de tarô, fez-se um painel semântico contendo imagens de iluminuras contidas em manuscritos medievais, fotografias do espaço piauiense e de pessoas (vide figura 36). A razão para a escolha de paletas das ilustrações de manuscrito é a de que, através dela, cria-se uma ponte entre as origens medievas do tarô com os arquétipos traduzidos, enquanto a de imagens do meio piauiense têm a finalidade de associar as lendas das cartas com o lugar na qual foram inseridas e a de pessoas enfatiza a diversidade presente em território piauiense.

Figura 36 - Painel semântico da palheta de cores



Fonte: elaborado pelos autores

Extraíram-se paletas de cores das imagens e dividiram-nas em categorias. As categorias criadas foram “Céu”, “Pele”, “Vegetação”, “Tronco”, “Chão”, “Cabelo”, “Água” e “Roupas”.

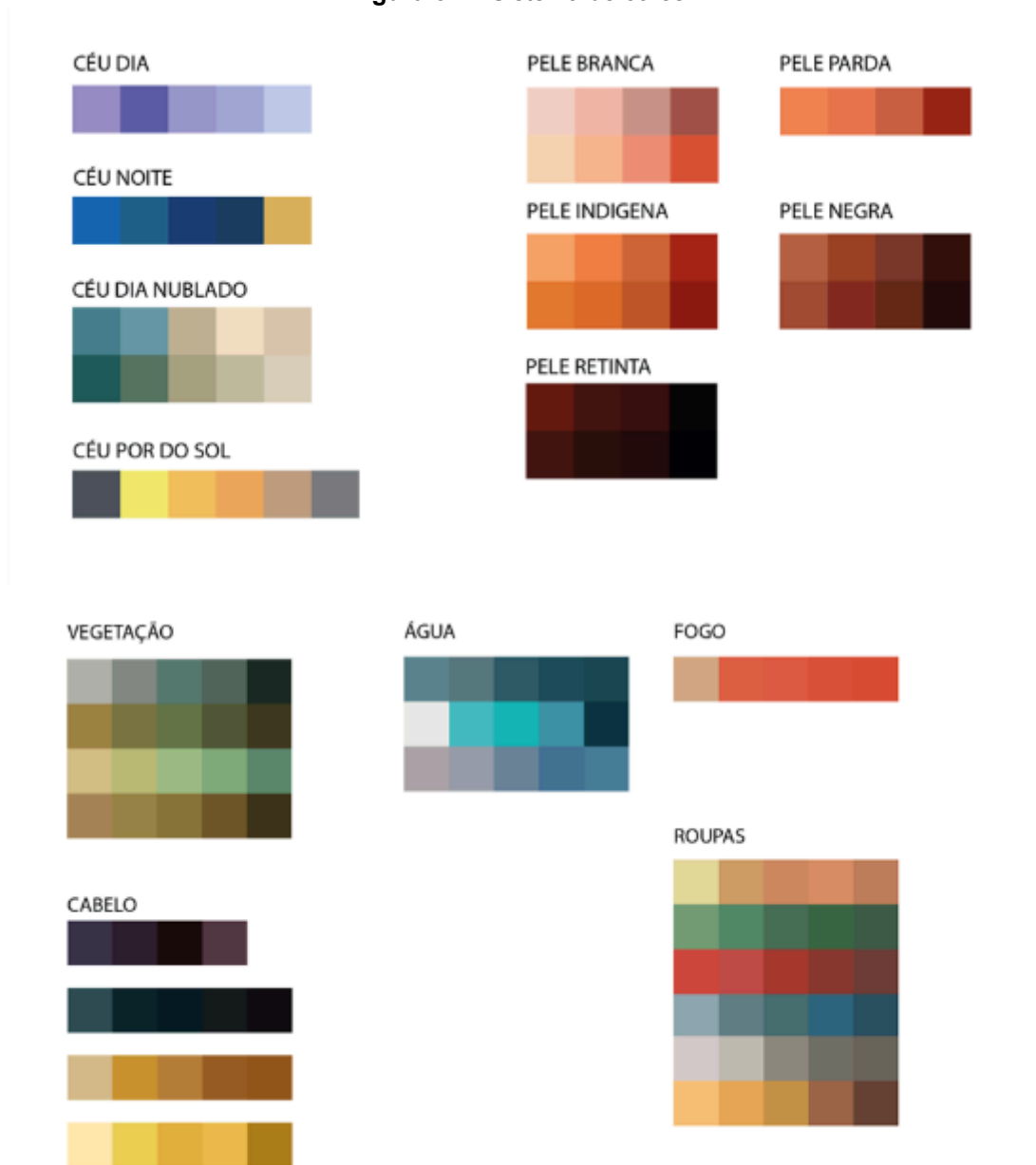
Primariamente, a paleta do céu foi considerada levando em conta a sua mudança de cores em diferentes momentos do dia. Para facilitar a categorização, os discentes extraíram matizes de quatro períodos diferentes de um intervalo de 24 horas: o céu diurno, limpo e com nuvens brancas, o céu noturno – com uma subcategoria de cores específica para as estrelas – o céu nublado e o céu durante o pôr do sol.

Da mesma forma que o céu, na categoria de tons de pele, considerando o contexto étnico local – rico em variedade – almejou-se enfatizar a diversidade dos piauienses através da cor. A partir disso, extraíram-se de imagens com pessoas as paletas de pele branca, parda, negra, retinta e indígena, destacando-se a última ao usufruir de fotografias dos povos originários locais como referência cromática. Uma análise acerca de características fenotípicas das diferentes etnias que são presentes na região foi essencial para uma maior veracidade para a escolha das cores. Através dessa pesquisa, percebeu-se, por exemplo, que os povos originários da região possuem um tom de pele mais alaranjado. Foi dado destaque para tons de pele preta, indígena e parda, tendo em vista que a maior parte dos contos e histórias místicas piauienses advém desses grupos étnicos. O mesmo pode ser dito das cores dos cabelos, aos quais fizeram-se um recorte de referências de tons de cabelo castanho escuro, ruivo e loiro.

Foi realizada uma pesquisa visual acerca das paisagens locais, com foco em sua vegetação e aspectos geológicos. No que concerne à paleta de cores da vegetação, extraí-lo-á da folhagem de plantas da caatinga – bioma prevalente no estado. Similar a isso, realizou-se o mesmo procedimento com os matizes da categoria “tronco”, discernindo da anterior pela extração delas dos troncos das árvores nativas.

Para a categoria de “chão”, entretanto, decidiu-se que a mesma palheta de cores seria aplicada para montanhas, rochas e terra, proporcionando coesão ao contrastar com a diversidade de opções de cores dos sistemas anteriores. As duas variações do sistema de cores de água foram extraídas de referências de córregos, rios e do oceano do litoral piauiense.

Figura 37 – Sistema de cores



Fonte: elaborado pelos autores

Feito o sistema de cores, procedeu-se para a criação do estilo a ser utilizado nas cartas de tarô.

7.2.SISTEMA DE ESTILO

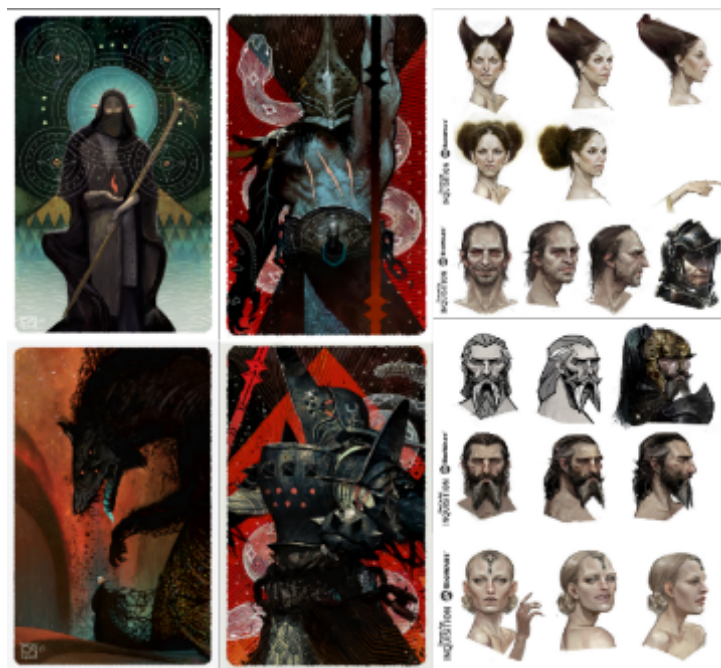
A partir da tese de Cascudo (1986) – na qual é justificável a apropriação da mídia de massas para transmissão folclórica – usufruiu-se de referências visuais

nacionais e internacionais para a definição do estilo do Tarô com o fim de auxiliar na representação visual dos arquétipos presentes nos arcanos.

Dentre as referências utilizadas, destaca-se o trabalho de Ramil Sunga. Artista conceitual canadense, seu trabalho para a empresa Bioware no jogo "Dragon Age Inquisition" – as cartas de tarô presente no jogo – é reconhecido internacionalmente. Com base nisso, escolheu-se o seu trabalho pelas seguintes razões: A ênfase dada aos personagens nas composições das cartas - visíveis do torso para cima. Segundo Bartlett (2011), a interpretação do Tarô é pessoal e ocorre pela associação intuitiva com as figuras presentes. O uso da luz e sombra nas cartas. A presença de texturas variadas e formas geométricas. A utilização da "linha de contorno" para gerar contraste entre os planos. (vide figura 38)

Figura 38 - Painel semântico da arte de Ramil Sunga





Fonte: elaborado pelos autores

Outras referências para o estilo foram as obras de arte santeira, especialmente de artesãos tais quais Mestre Expedito e Mestre Dezinho - artistas piauienses de destaque. De acordo com Lopes (2014) a arte santeira integra a cultura local trazendo em si a ressignificação do passado, através de todo imaginário religioso em volta dela. (vide figura 39)

Figura 39 - Painel Semântico da Arte Santeira



Fonte: elaborado pelos autores

Além disso, escolheu-se usar Iluminuras Medievais para o desenvolvimento do estilo, tal qual as cores. Escolheram-nas como referências devido ao fato de que, na Idade Média, segundo Goff (2007), tudo tinha função simbólica. No que concerne a questão visual, as Iluminuras usam do contraste entre cores, formas e linhas para criar composições ricas e ornamentadas na qual há pouca ênfase no realismo, o que proporciona um resultado estilizado porém agradável ao olhar, concomitante com o estilo almejado pelo trabalho. (vide figura 40)

Figura 40 - Painel Semântico das iluminuras medievais



Fonte: elaborado pelos autores

E, por fim, escolheram-se azulejos. Usaram-se azulejos como referência em decorrência dos seus padrões variados e geométricos, com o objetivo de enriquecer as ilustrações das cartas e a leitura visual. Enfatizou-se a sua usabilidade em texturas, especialmente em cartas que apresentem vegetação e terrenos montanhosos. (vide figura 41)

Figura 41 - Painel Semântico dos azulejos

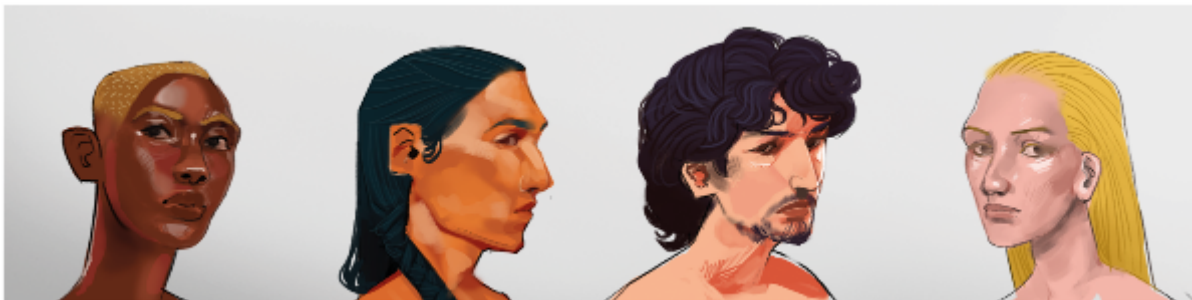


Fonte: elaborado pelos autores

7.3.RESULTADO DO ESTILO

O estilo dos personagens foi desenvolvido com base em artes conceituais de Ramil Sunga, nas esculturas da arte santeira e em iluminuras medievais, chegando ao seguinte resultado:

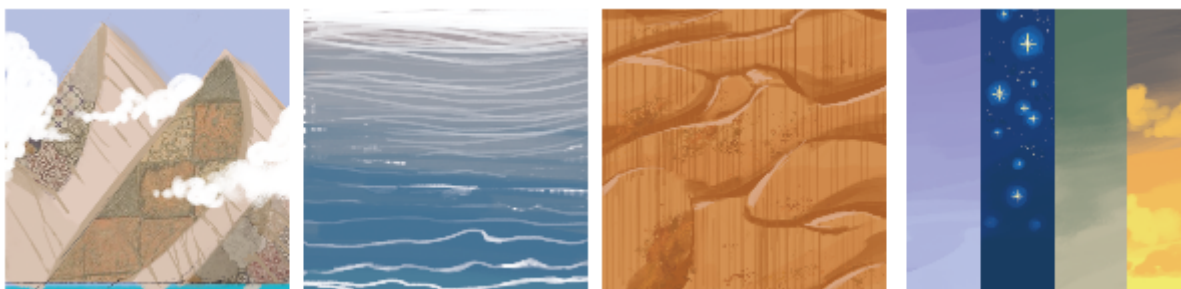
Figura 42 - Resultado do estilo para personagens



Fonte: elaborado pelos autores

O estilo das pessoas contém presença de luz e sombra – majoritariamente com uma fonte de luz acima dos personagens – contribuindo para o contraste e portanto dramaticidade das cartas. Há também o forte uso das linhas e texturas, em ocasiões beirando o semi realismo, que enfatizam aspectos físicos e arquetípicos dos indivíduos retratados. O mesmo pode ser dito de suas formas quase geométricas, salvo a dinamicidade das linhas.

Figura 43 - Resultado do Estilo para fundos



Legenda: Da esquerda para a direita, respectivamente, os estilos a serem usados para montanhas, água, rochas e céu, sendo esse último dividido entre as subcategorias de céu durante o dia, à noite, nublado e ao pôr do sol.

Fonte: elaborado pelos autores.

Sobre o resultado do estilo a ser utilizado nos fundos das cartas, há de se comentar sobre cada uma das categorias. Para as montanhas, usou-se o misto de colagens de azulejos e pinturas em decorrência da riqueza de detalhes trazidos nas lajes, enriquecendo o trabalho e valorizando-o esteticamente. Acerca do estilo da água, enfatiza-se o uso de linhas e gradientes para mostrar profundidade e a noção de movimento. No estilo do chão e rochas, entretanto, optou-se por usar-se de elementos presentes em iluminuras medievais, reiterando as referências do resultado. A mesma justificativa se aplica ao céu em diferentes horários do dia, criando um contraste entre as cartas e também auxiliando na noção de tempo do leitor.

7.4. ILUSTRAÇÕES DOS ARCANOS MAIORES

Finalizados o sistema de cores e estilo das cartas, seguiu-se para as ilustrações.

7.4.1. Ilustração do arcano “O Louco

A primeira ilustração a ser feita foi a do Louco. Tendo isso em mente, escolheu-se o conto a ser adaptado para essa carta, desenvolveu-se depois de uma análise metodológica permutativa e fez-se o processo ilustrativo, resultando na primeira ilustração de vinte e duas cartas.

7.4.1.1. Conto Escolhido: Uiara

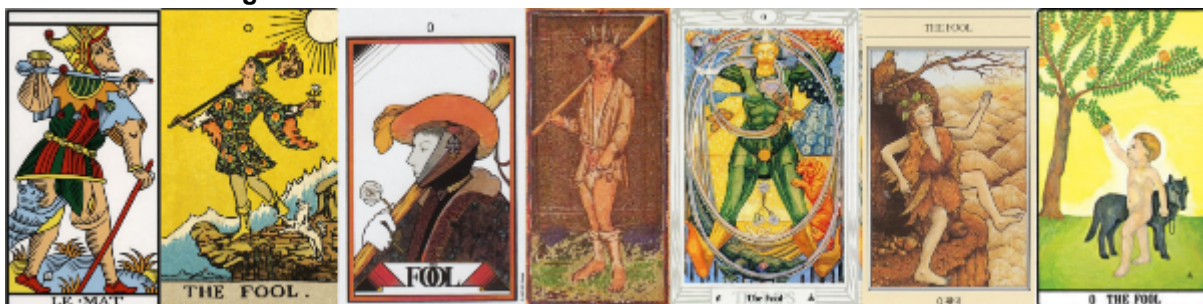
De acordo com Portelada (2014), a Uiara, também chamada de mãe d'água, é guardiã das águas e dos peixes. Pode ser vista à noite em grandes rios, lagos, riachos, fontes, açudes ou até na beira de poços. Ela é alta, tem pele branca, se cobre com os cabelos pretos, longos e lisos, sempre bem arrumados com seu pente de ouro. Em lagos ou rios em estiagem, ela gosta de andar no meio das águas ou sentar-se em pedras grandes, mas o seu lugar preferido é um olho d'água de fonte cristalina. Segundo com a autora, às vezes ela canta e sua voz maviosa, apaixonando perdidamente quem a ouve. Seu canto é quase imperceptível durante o dia, exceto aos pássaros. No fim das contas, ela conclui, é um ser divino e inofensivo, porém encantador.

A razão para a escolha do conto da Uiara para representar o arquétipo do "Louco" decorreu da similaridade de elementos simbólicos presentes na sua história e na carta. A partir disso, iniciou-se o desenvolvimento da carta.

7.4.1.2. Desenvolvimento

Escolhido a carta e o conto que será ilustrado, analisou-se seus aspectos visuais e simbólicos. Além de desenvolver-se um painel de similares para comparar o Arcano visualmente em diferentes sistemas, fez-se duas tabelas escritas com os diferentes elementos.

Figura 44 - Análise de Similares das diferentes cartas do Louco



Legenda: Legenda: Da esquerda para a direita, o Louco, respectivamente, no Tarô de Marselha, Tarô de Waite, Tarô Aquariano, Tarô de Visconti, Tarô de Crowley, Tarô Mitológico e Tarô Golden Dawn.

Fonte: elaborado pelos autores

Feitas as comparações, analisou-se os elementos visuais presentes na carta do Louco e do conto da Uiara com os elementos simbólicos de ambos. Isso foi feito sabendo que os aspectos visuais presentes na carta do louco simboliza, na tese de Nichols (1988) e Bartlett (2011) são começos, vida e imprevisibilidade, ao passo que os do conto da Uiara são maviosidade, atordoamento, e encanto..

Quadro 1 – Análise dos elementos visuais presentes na carta do Louco e do conto da Uiara

	Elementos Visuais	Elementos Simbólicos
O Louco	Pedras, Céu, Montanhas, Cajado, Precipício, Serenidade, Flores, Galhos, Feixes de trigo, Cachorro, Roupas de viagem.	Começos, Vida, Imprevisibilidade, Desorientação, Irracionalidade, Impulso, Fascínio, Pureza, Infantilidade.
Uiara	Ninfa, Pente de Ouro, Peixes, Água, Olho d'água/Fonte, Pedras, Montanhas, Cabelos, Correnteza	Vida, Maviosidade, Atordoamento, Inofensividade, Divino, Encanto, Vivacidade, Pureza

Fonte: elaborado pelos autores

Fez-se um recorte dos elementos visuais e simbólicos da carta e do conto usando-se da permutação – destacando-se entre eles elementos iguais ou semelhantes – para serem utilizados na ilustração da carta, vide a tabela abaixo:

Quadro 2 - Recorte dos elementos visuais iguais e semelhantes na carta do Louco e do conto da Uiara

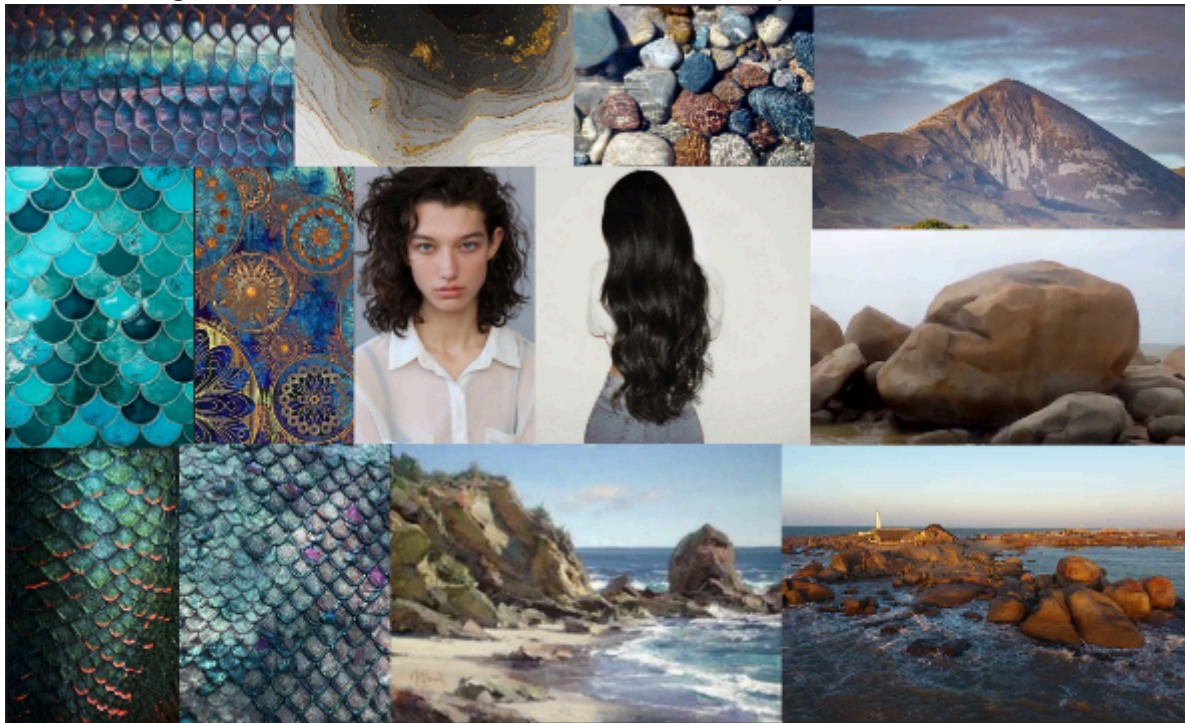
Elementos	Visuais	Simbólicos
Iguais	Pedra Montanhas	Vida Pureza Infantilidade
Semelhantes	Fonte/Água Precipício Céu	Irracionalidade – Divino Fascínio – Encanto Desorientação – Atordoamento Impulso – Vivacidade

Fonte: elaborado pelos autores

Criou-se um painel semântico com os elementos visuais que constariam na carta – as pedras, montanhas, fonte/água, precipício e céu – destacando-se a variedade de texturas, a forma das formações montanhosas e paisagens do litoral

piauiense, sendo uma delas a praia “Pedra do Sal”, localizada em Parnaíba, PI. vide a figura abaixo:

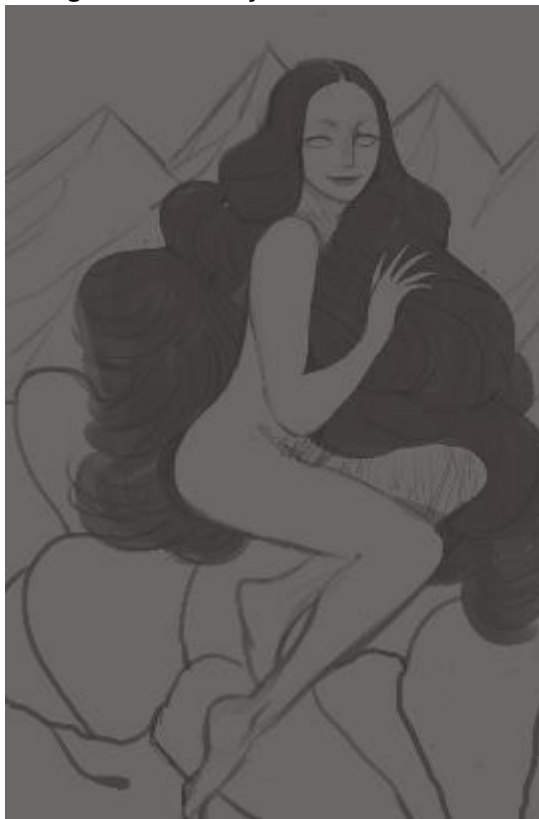
Figura 45 - Painel semântico com elementos visuais para a carta “O Louco”



Fonte: elaborado pelos autores

Procedeu-se a realizar a etapa de ilustrar a nova imagem temática da carta. Inicialmente, fez-se os esboços usando um misto de colagens e ilustrações com as referências adquiridas do painel semântico (ver figura 45). Em seguida, desenvolveu-se a linearte por cima do esboço – considerando o estilo desenvolvido para o baralho – e aplicou-se as cores bases por cima (ver figura 46). Após isso, pintou-se por cima para adicionar detalhes e texturas, realizando o acabamento na figura e no fundo da ilustração (ver figura 47).

Figura 46 - Esboço da Carta "O Louco"



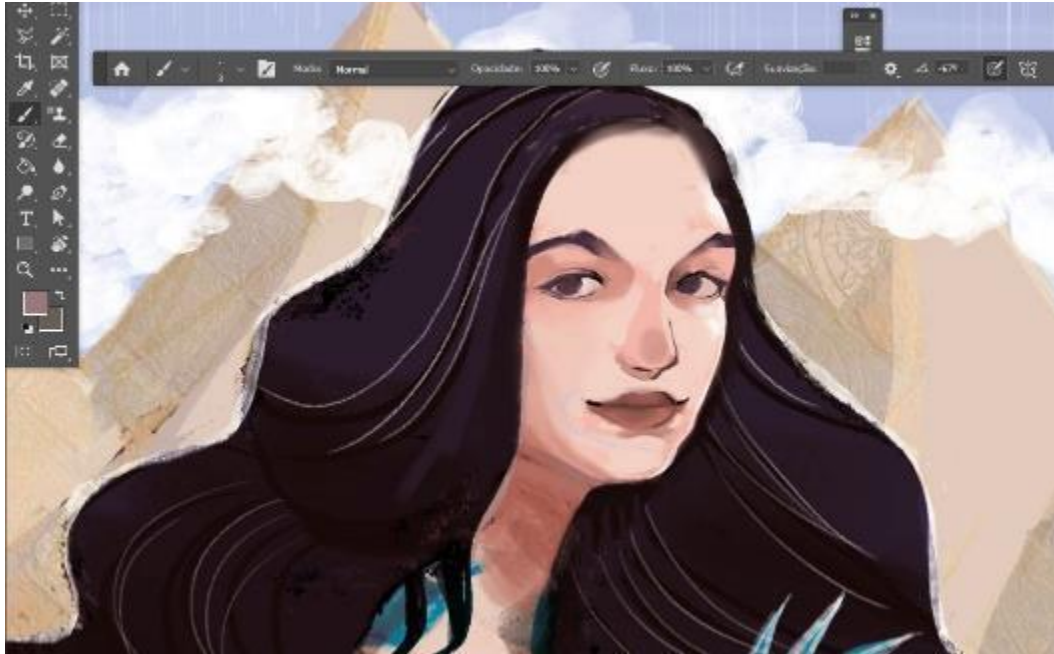
Fonte: elaborado pelos autores

Figura 47 - Aplicação das cores planas e texturas na carta "O Louco"



Fonte: elaborado pelos autores

Figura 48 - Renderização dos detalhes na carta “O Louco”



Fonte: elaborado pelos autores

Feitas essas etapas, chegou-se ao resultado da ilustração da carta.

7.4.1.3.Resultado

Efetuada todo o desenvolvimento – desde a concepção dos elementos visuais e simbólicos até o processo de ilustração – concluiu-se a ilustração da primeira carta do baralho (vide figura 49).

No que concerne aos elementos visuais presentes na ilustração, manteve-se as montanhas no fundo com um céu azul, deixando em destaque a figura arquetípica central – ou seja, a Uiara. Outro aspecto presente nas cartas do Louco que foi mantido foram as rochas, remetendo ao elemento original do arquétipo da carta – o precipício rochoso. A ressignificação simbólica do divino e da inocência está nos seus aspectos sobre-humanos, isto é, as escamas ao longo da pele e os dedos alongados, e na expressão da personagem, complacente, alheia ao restante do mundo.

Figura 49 - Ilustração final da Carta “O Louco”



Legenda: Ilustração final a ser utilizada na carta “O louco” do tarô temático de lendas piauienses.

Fonte: elaborado pelos autores

7.4.2. Apontamentos sobre o desenvolvimento das ilustrações

A partir da conclusão da ilustração da primeira carta, em decorrência da limitação do tempo para o trabalho de conclusão de curso, o número de ilustrações e arquétipos a serem desenvolvidos e para não estender a leitura do projeto além do necessário, prevenindo redundância, escolheu-se detalhar o desenvolvimento apenas da carta “O Louco” – comprovando a veracidade da metodologia adaptada ao projeto – e explicar brevemente os outros vinte e um arcanos maiores do baralho de tarô.

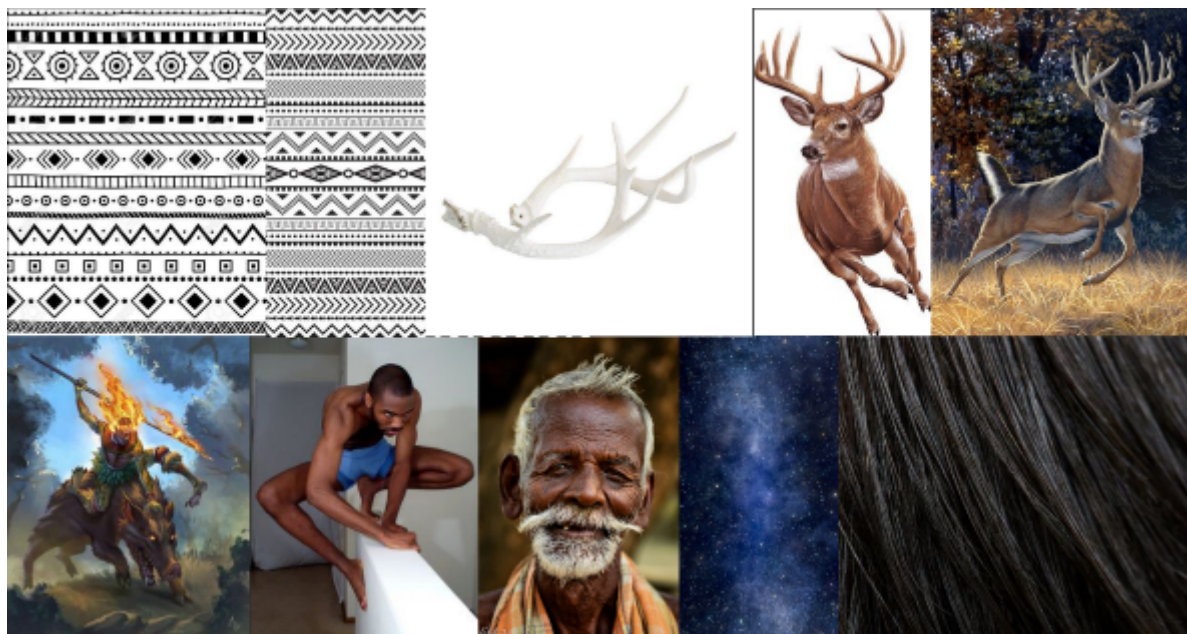
7.4.3. Ilustração do Arcano “O Mago”

Para a segunda carta e primeiro arcano maior do tarô – O Mago – escolheu-se traduzir simbolicamente a lenda do Caipora. Antes de justificar a escolha, entretanto, uma síntese da lenda é necessária.

De acordo com o livro de Portelada (2014) , nas matas de Amarante, o Caipora é um ser encantado, uma marmota, uma assombração. Tem os olhos brilhantes, barba, e uma densa cabeleira preta. Ele é chamado Rei da caça, correndo pelas matas e assustando os caçadores, jogando areia fina nos olhos deles e criando uma ventania para tirar os chapéus e quebrar galhos de árvores. Segundo a autora, essa criatura se diverte cavalgando no lombo de qualquer animal, mas sua montaria predileta é o veado. Com base no que foi entendido da lenda, adaptou-se o conto para essa carta porque o Caipora, tal qual o Mago, representa uma figura mística capaz de fazer escolhas e usar com confiança seus talentos sem segundos pensamentos, seja para atrapalhar os caçadores ou conseguir o que quer. Além disso, ele também é uma figura guia para os animais silvestres, nos quais ele monta para percorrer a floresta. Não obstante a isso, sua capacidade de manifestar ventanias e truques denota grande potencial.

Feita a associação direta entre os elementos simbólicos, fez-se um recorte de imagens que seriam utilizadas como referência para a composição da ilustração da carta do Mago (vide figura 50). Dentre as imagens escolhidas, escolheram-se as de pose do personagem, o animal em que ele estaria montado, exemplos de textura e padrões a serem utilizados na ilustração do arcano.

Figura 50 - Painel Semântico da carta “O Mago”



Fonte: elaborado pelos autores

Seguiu-se para o processo de ilustração. Fez-se o esboço com um misto de colagem das referências e com desenhos, prosseguindo para a linearte, aplicação de cores bases e a pintura de detalhes por cima, resultando no acabamento (vide figura abaixo).

Figura 51 - Ilustração do Arcano "O mago"



Fonte: elaborado pelos autores

7.4.4. Ilustração do Arcano “A Sacerdotisa”

O conto escolhido para a carta da Sacerdotisa – a terceira carta e o segundo arcano do baralho de tarô – foi o da Velha de um peito só. De acordo com Portelada (2014), essa é uma das lendas mais antigas do Brasil, oriunda dos tempos do Brasil Império, quando os ricos fazendeiros obrigavam as famílias dos colonos a cuidarem das suas propriedades em troca do mínimo sustento. Contam os vaqueiros que uma velha vigorosa prepara emboscada para eles. Dominadora, ela os coloca no colo. A partir daí ela retira um único seio grande de dentro da roupa e os obriga a amamentar, dizendo: “Mama, filhinho, mama; Mama o leite que te negam nas fazendas do Brasil”. É dito que todos acabam cedendo e sentindo um grande bem-estar, adormecendo.

Adaptou-se esse conto ao arquétipo da sacerdotisa pelas seguintes razões: de acordo Bartlett (2007) o segundo arcano implica o desconhecido. A história da velha de um peito só encarna a fartura desejada inconscientemente pelos habitantes do sertão nordestino – além disso, ela é uma figura materna, receptiva, tal qual a Sacerdotisa, encarnando o instinto maternal de amamentar uma criança. A velha, em suma, representa o sobrenatural, aquilo que está além da compreensão das pessoas.

Associando diretamente os elementos do conto e da carta, criou-se um painel semântico com imagens que seriam coladas ou usadas de referência para a composição, a personagem da velha, texturas e parte da estética de acordo com o estilo criado para o trabalho. (ver figura 52)

Figura 52 - Painel Semântico da ilustração “A papisa”



Fonte: elaborado pelos autores

Procedeu-se para a concepção dos esboços usando colagens diretas das referências em conformidade com rascunhos, seguindo para o processo de linearte, aplicação da palheta de cores conforme o sistema desenvolvido para o trabalho e a finalização dos detalhes finais da ilustração da carta, chegando ao seguinte resultado (ver figura 53);

Figura 53 – Resultado da Ilustração do Arcano “A Sacerdotisa”



Fonte: elaborado pelos autores

Acerca do resultado da carta, coloca-se em destaque a figura da velha no centro da ilustração. A personagem está em uma posição de relaxamento, em uma floresta escura e no meio da estrada, lugar onde faz suas aparições – onde o natural encontra o sobrenatural. Seu único peito, destoante da figura envelhecida dela, representa a fartura às quais ela alimenta suas vítimas.

7.4.5. Ilustração do Arcano “A Imperatriz”

Para o terceiro Arcano Maior e quarta carta do baralho de tarô, “A Imperatriz”, optou-se por adaptá-la ao conto do Menino de Boné Vermelho”.

Segundo Portelada (2014), existe uma aparição na cidade de Cristino Castro que ocorre no início da noite. Trata-se de uma mãe com uma criança no colo e uma cobra preta envolta do corpo dela. A criança chora aparentando fome, enquanto a mulher amamenta a cobra tranquilamente. É dito que o encanto está

em seu boné vermelho e que aquele que tirá-lo da cabeça do menino ficará rico, pois o boné e o garoto se transformarão em ouro.

A justificativa da escolha desse conto para ser adaptado à carta da imperatriz foi a de que essa aparição – embora tenha as três personagens, isto é, a mãe, o bebê e a cobra, destaca-se especificamente a mulher como a figura principal, considerando seu papel maternal em amamentar a cobra e cuidar do filho. Sua expressão impassível pode ser associada à plenitude, enquanto o ato de amamentar, à abundância e à nutrição. Feitas as associações diretamente entre os elementos simbólicos, desenvolveu-se o seguinte painel semântico (vide painel)

Figura 54 - Painel Semântico da Imperatriz



Fonte: elaborado pelos autores

Passou-se para a concepção dos esboços por meio do rascunho e colagens diretas. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a ilustração da carta e obtendo o resultado (vide figura 55).

Figura 55 - Ilustração do Arcano “A Imperatriz”



Fonte: elaborado pelos autores

A ilustração da carta – em seu resultado – destaca a mulher como a figura de maior proporcionalidade na composição, seguida da criança e, depois, da cobra. O menino está vestido com roupas douradas, indicando a recompensa por trás de quem pegar o seu boné, e o objeto propriamente dito. Ademais, ambas as vestimentas da mãe e do filho – ornamentadas em ouro e joias – implicam abundância, com um céu noturno ao fundo denotando o horário de avistamento da aparição.

7.4.6. Ilustração do Arcano “O Imperador”

Para o quarto Arcano Maior e quinta carta do baralho de tarô, “O Imperador”, os discentes a relacionaram com a lenda do Vovô Nonô.

De acordo com a pesquisa de Portelada (2014), o Vovô Nonô é protetor das fruteiras e fica irritado quando arrancam os frutos verdes dos galhos ou fazem extravagâncias com as árvores dos pomares. É dito que ele não maltrata as crianças travessas que fazem maldades com as árvores frutíferas, mas aplica-lhes boas palmadas. Depois de castigar a pessoa, o vovô desaparece misteriosamente.

A justificativa para relacionar a lenda previamente citada com o arcano maior do imperador foi, principalmente, pela similaridade simbólica de proteção. O Vovô Nonô, como o arquétipo da carta, é firme, afirmativo em defesa dos pomares, representando portanto uma figura de autoridade – encarnada na personagem do ancião – que instaura a ordem e estabilidade em seu meio. Tendo isso em mente, fez-se o painel semântico (vide figura 56)

Figura 56 - Painel Semântico do Imperador



Fonte: elaborado pelos autores

Feita a comparação e o painel semântico, continuou-se o projeto com esboços pelo uso, novamente, de colagens diretas das referências em conjunto com os rascunhos. Em seguida, procedeu-se para a etapa da linearte, utilizando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para o trabalho e culminando na finalização da ilustração da carta (vide figura 57)

Figura 57 - Ilustração do Arcano “O imperador”



Fonte: elaborado pelos autores

Tendo tudo isso em mente, destaca-se na ilustração a personagem do conto. A figura do Vovô Nonô permanece imponente e autoritária, segurando protetivamente o tronco como sinal de domínio. Suas roupas brancas quase se misturam com o céu e as nuvens, sugerindo a natureza ambígua desse ser. A árvore acima dele possui frutos dourados, demonstrando a riqueza natural cobiçada por aqueles dos quais Nonô conflita para defender os pomares.

7.4.7. Ilustração do Arcano “O Hierofante”

Posteriormente, no que concerne a ilustração o quinto Arcano Maior e sexta carta do baralho de tarô, “O Hierofante”, desenvolveu-a ao associar o arquétipo da carta com a lenda do zumbi-do-caboclo.

Segundo o livro de Portelada (2014), o zumbi-do-caboclo é uma entidade vinda no candomblé e na umbanda, mas diz a lenda que sua origem é dos povos

originários: um chefe de tribo ou pajem que chega ao centésimo ano de vida, um metamorfoseado que vaga pensando que ainda vive, mesmo depois da morte. É dito que quando ele é enterrado dentro de um pote de barro, como dita os costumes funerários, espera que passem sete luas cheias e sete luas novas para completar a transformação, saindo da sepultura como um morto-vivo.

A partir disso, a justificativa para associar o conto ao arcano, percebeu-se que o zumbi-do-caboclo, embora seja associado à ideia de morto vivo, age mais como uma figura transcendente à morte, exemplificado pela longevidade – e posteriormente, não morte – alcançada por figuras de autoridade e santidade, como o pajem e o chefe da aldeia, cargos que preceituam ambos os deveres, morais e religiosos, no cotidiano. Levando em consideração as características arquetípicas em comum entre ambos, desenvolveu-se o seguinte painel semântico (vide figura abaixo).

Figura 58 - Painel Semântico do Hierofante



Fonte: autoral

Seguindo para a produção da ilustração, fez-se, tal qual nas etapas anteriores, esboços utilizando colagens diretas das referências juntamente aos rascunhos. Em seguida, procedeu-se para o estágio de linearte, aplicando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para a obra e, a partir daí, a finalização dos detalhes finais da arte, alcançando o seguinte resultado.(vide figura 59)

Figura 59 - Ilustração do Arcano “O Hierofante”



Fonte: elaborado pelos autores

Analisando-se a ilustração final, percebe-se que a maior parte da ilustração contém o personagem – isto é, o zumbi. Ele está adornado em joias e com um colar de penas, adequado ao status de líder religioso e sentado no chão, recém acordado para viver o pós vida. Atrás dele, o céu brilha com estrelas pontilhando a sétima noite.

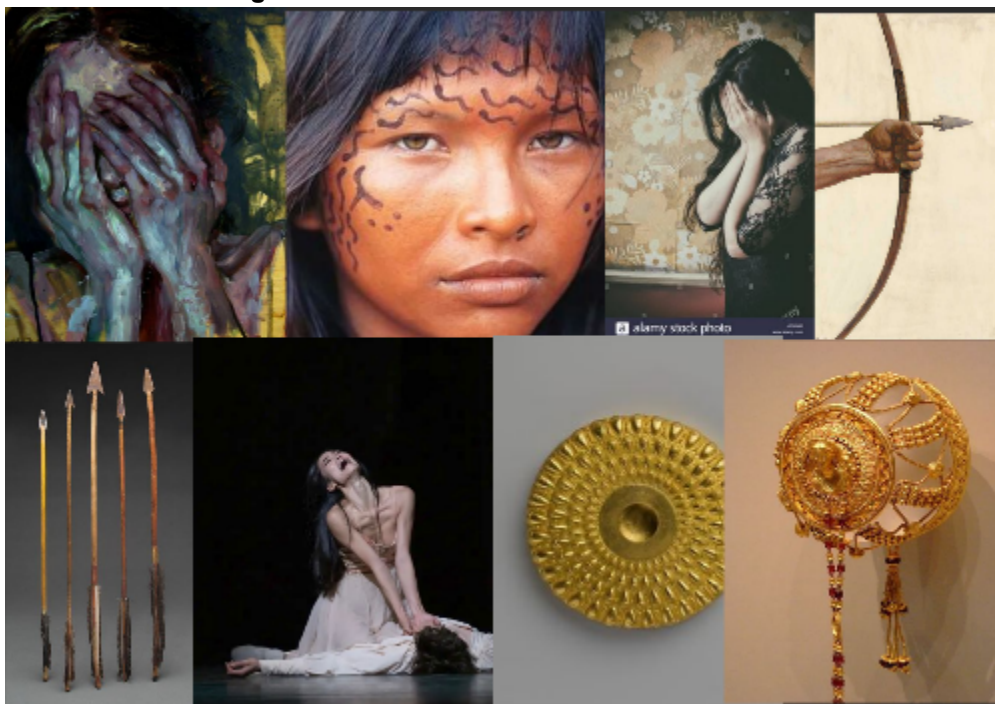
7.4.8. Ilustração do Arcano “Os Enamorados”

Para o sexto Arcano Maior e sétima carta do baralho de tarô, “Os Enamorados”, os discentes relacionaram o arcano com a lenda de Macyrajara.

Segundo as palavras de Portelada (2014), existe, na cidade de Parnaíba, uma lagoa muito frequentada como ponto turístico, a qual se conta a seguinte lenda: Macyrajara era uma jovem e bela índia da tribo dos Tremembés. Um dia, ela conheceu Ubitã, guerreiro de uma tribo inimiga à sua, e ambos se apaixonaram perdidamente.

Eles viveram um amor às escondidas até que o pai da moça, o chefe Botocó, descobriu e mandou prendê-la numa oca, vigiada por sete guerreiros. Ubitã, com saudades da amada, recorreu a Tupã, que interveio em um sonho, informando que Macyrajara estava guardada e que ele morreria se fosse atrás dela. O rapaz, perdidamente apaixonado, desobedeceu a Tupã e foi procurá-la. Ao se aproximar da oca em que ela estava escondida, entretanto, ele foi visto e mortalmente ferido no peito por uma flecha envenenada. Quando tomou conhecimento, a índia correu sem rumo por três dias e três noites, parando em um olho d'água para descansar. Naquele momento começou a chover e a água da chuva se misturava às suas lágrimas, formando assim a lagoa do Portinho.

Dito a história por trás da lenda, escolheu-a para associar com o arquétipo dos enamorados em decorrência dos elementos similares entre ambas: o envolvimento romântico, a disposição amorosa e os sentimentos compartilhados pelo casal. Isso se envolve diretamente com os tipos de união e ligação entre as pessoas, seja antagonista – como no caso das duas aldeias – ou positiva, do amor proibido de Macyrajara e Ubitã. Há também a similaridade com o tema de livre arbítrio entre ambas no momento que o guerreiro escolheu ir atrás da amada, mesmo que isso lhe custasse a vida. Considerando os elementos simbólicos presentes nas duas narrativas, fez-se um recorte imagético de referências em um painel semântico (vide figura 60).

Figura 60 - Painel Semântico dos Enamorados

Fonte: elaborado pelos autores

Seguiu-se para a criação dos esboços. Em seguida, procedeu-se para o estágio de linearte, utilizando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para o trabalho, culminando na finalização dos detalhes finais da ilustração da carta e chegando no seguinte resultado (vide figura 61).

Figura 61 - Ilustração do Arcano “Os Enamorados”



Fonte: elaborado pelos autores

Acerca da ilustração final do arcano e como um padrão entre as ilustrações do baralho de tarô temático, dá-se o destaque para as personagens do conto. A mulher – Macyrajara – está ajoelhada sobre a água do lago, chorando pelo amor perdido – Ubitã – que está caído após os ferimentos fatais. Além disso, ambos se complementam nos ornamentos e maquiagem, douradas e com a presença de círculos e triângulos, conotando a união amorosa dos dois. Por fim, a chuva e neblina ao fundo indicam a continuação da jornada, inundando o espaço onde ambos estão para formar a lagoa do portinho.

7.4.9. Ilustração do Arcano “O Carro”

Para a sétima carta e sexto arcano maior do tarô – O Carro – escolheu-se traduzir simbolicamente a história do Carroceiro da Madrugada. Antes de justificar a escolha, entretanto, requer-se saber os detalhes do conto.

Segundo Portelada (2014), na hora que todos precisam despertar para irem à feira, passa pela rua Santana em Parnaíba uma carroça fazendo muito barulho e despertando as pessoas. Os moradores denominaram-na “O Carroceiro da Madrugada” e o fato virou lenda. Comenta-se que todos veem a carroça passar e tentam pegar carona, mas não importa o quanto corram não conseguem alcançá-la, pois ela se afasta rapidamente e desaparece.

A associação feita do conto com o arquétipo da carta justifica-se pela similaridade de elementos presentes em ambas. A carroça misteriosa segue sempre ela rota e ninguém consegue alcançá-la, com o seu carroceiro misterioso deixando todos para trás em sua anonimidade, vitorioso. Isso se relaciona com os elementos simbólicos do arcano de aventurar-se, correr riscos, aprender-se a manter no caminho certo, de vitória e controle – ou seja – estar em movimento. Sabendo disso, desenvolveu-se o painel semântico (vide figura 62) a partir de imagens de cavalos, carroças e elementos distantes de cenários – como árvores e montanhas – adaptando ao contexto da caatinga, bioma predominante no Piauí.

Figura 62 - Painel Semântico do Carro



Fonte: elaborado pelos autores

Desenharam-se os esboços por meio de colagens diretas das referências em conjunção os rascunhos. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o

trabalho, finalizando com os detalhes finais e obtendo o seguinte resultado (vide figura 63).

Figura 63 - Ilustração do Arcano “O Carro”



Fonte: elaborado pelos autores

Em seu resultado final, a ilustração contém o personagem do carroceiro em conjunto com o cavalo e a carroça. O cavalo está cavalgando rapidamente em uma estrada no meio da noite, quase não sendo visível a silhueta branca. Em contraste, o carroceiro é totalmente anônimo, um vulto branco de aparição com círculos dourados representando as várias vitórias em se manter desconhecido ao povo de Parnaíba. Ao fundo, morros com árvores e residências ficam à distância, abandonadas pela aparição.

7.4.10. Ilustração do Arcano “A Justiça”

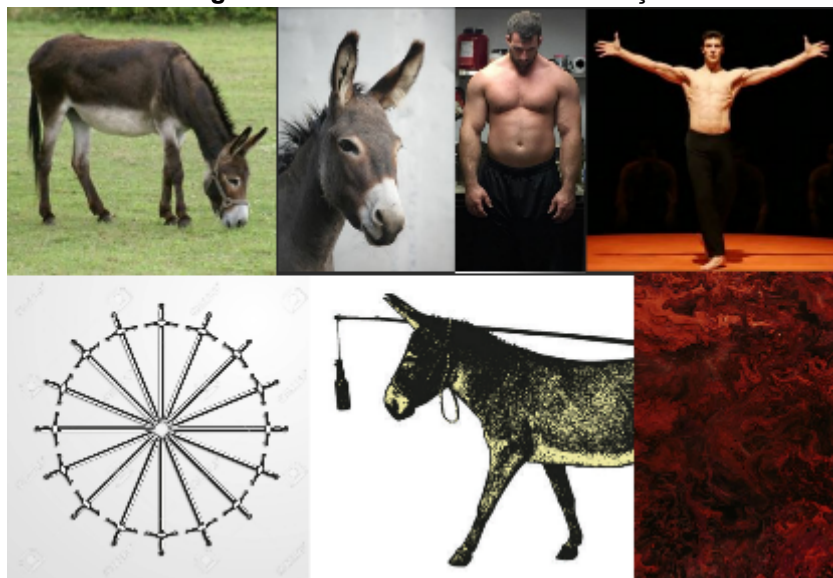
Para a nona carta e oitavo arcano maior do tarô – A justiça – escolheu-se adaptar a lenda do Burro de Olhos Vermelhos. Segundo a narrativa de Portelada (2014), essa é a história de um homem muito mau, que desrespeita a mãe, maltratava os familiares e agredia os animais. Tanto blasfemou contra Deus e

praticou maldades que foi castigado, se transformando em um burro. O homem ficou enlouquecido, correndo pela estrada, com olhos cor de fogo e aparência assustadora. É dito que todas as noites readquire a forma humana e tenta retornar para casa, mas sempre se transforma em animal novamente e começa a relinchar, amedrontando as pessoas que cuidam de mantê-lo bem longe.

A justificativa para relacionar o arcano e o conto ocorreu da sua similaridade no que concerne a aplicação da justiça. Essa carta simboliza equilíbrio, ordem e método, o que foi posto em prática com o homem cruel da história, ao qual foi-lhe imposto o devido julgamento pelas suas maldades. No conto e na carta, há o balanceamento de ações e a consequência dos atos, das reflexões nas escolhas de vida e a promessa de retribuição por causa e efeito.

Procuraram-se imagens de burros – o personagem central da história – figuras masculinas fortes que demonstram brutalidade, espadas – o símbolo principal da justiça, mas também do peso entre bem ou mal por serem instrumentos de ações – e textura vermelha para destacar os olhos da personagem (vide figura 64).

Figura 64 - Painel Semântico da Justiça



Fonte: elaborado pelos autores

Criado o painel semântico, sucedeu-se para a criação dos esboços através de colagens diretas das imagens com os desenhos. Em seguida, procedeu-se para fazer a linearte, utilizando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para

o trabalho e culminando na finalização dos detalhes finais da ilustração da carta, resultando no seguinte desfecho (vide figura 65).

Figura 65 - Ilustração do Arcano “A Justiça”



Fonte: elaborado pelos autores

O resultado da ilustração mostra o homem transformado parcialmente em um burro de olhos vermelhos, o meio termo entre o homem e o animal, da qual caracteriza sua sina. As espadas circulam a sua mão, tanto as lâminas quanto os braços sujos pelas escolhas ruins tomadas ao longo da vida. Ao fundo, o céu noturno indica quando o animal retorna à forma humana.

7.4.11. Ilustração do Arcano “O Eremita”

No que concerne a décima carta e nono arcano maior do tarô – O Eremita – escolheu-se adaptar para ela a lenda de Barba Ruiva e Miridam. Segundo Portelada (2014), essa história começa quando uma bela índia da tribo Acaraós, fugindo da tradição de seu povo, namorou e engravidou de um vaqueiro. Quando a

criança nasceu, não querendo ser descoberta, a moça colocou o filho num tacho e soltou nas águas do Paraim. A partir disso a Mãe d'Água, senhora de todos os rios, recolheu e encantou o menino, mas sua fúria pelo abandono foi tão grande que avolumou as águas e fez surgir a lagoa do Parnaguá, onde o encantado habita. Vez ou outra ao entardecer o Barba Ruiva aparece nas margens do lago e procura uma mãe que dê-lhe carinho: caso apareça alguém que não seja mãe, ele se joga nas águas zangado, fazendo grande barulho.

Tendo conhecimento da lenda e sabendo do simbolismo do arcano, escolheu associar a lenda com o arquétipo do eremita pelos seguintes motivos: o Barba Ruiva, em sua infância, foi iniciado no sobrenatural como a criança adotada da Mãe d'Água – um símbolo de sabedoria, iluminação, acima do mundano – entretanto, continua buscando incansavelmente suas origens.

Depois, fez-se o painel semântico (vide Anexo XV) com imagens contendo homens ruivos, barbas ruivas e cabelos longos, fotografias de escamas e barbatanas e – não menos importante – de uma paisagem com um lago.

Figura 66 - Painel Semântico do Eremita



Fonte: elaborado pelos autores

Criado o painel semântico, continuou-se pela produção de esboços utilizando colagens diretas das referências em consonância com os rascunhos, progredindo para a fase de linearte, adotando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para a obra e culminando na finalização da ilustração da carta (vide figura 67).

Figura 67 - Ilustração do Arcano “O Eremita”



Fonte: elaborado pelos autores

Sobre o resultado da ilustração final para a carta do Eremita, coloca-se em destaque o personagem do Barba Ruiva. Seu olhar encantado procura pela mãe perdida pela água enquanto ele se apoia em uma das várias estacas de madeira que saem do lago. O cabelo ruivo balança pelas ondas enquanto sua cauda de peixe – fruto do encanto da Mãe d’ água – se mistura na água, um reflexo de que a personagem não é mais humana.

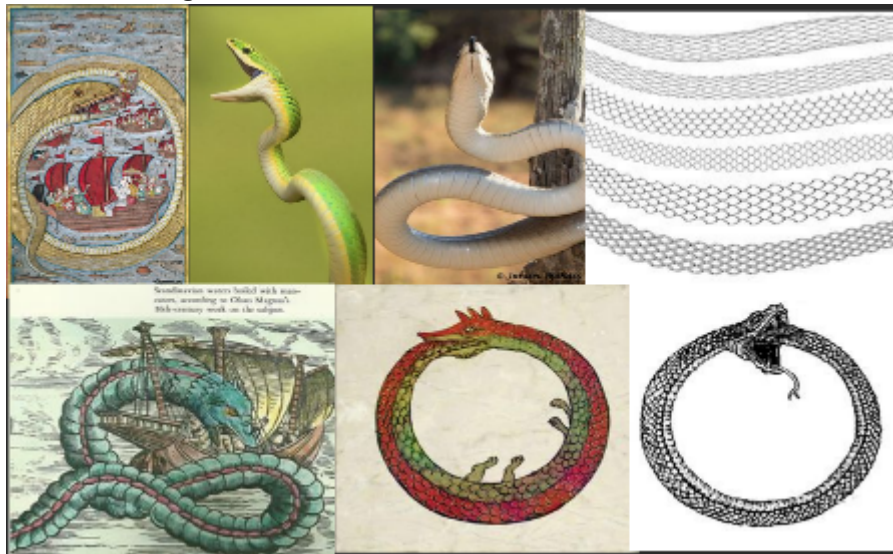
7.4.12. Ilustração do Arcano “A Roda da Fortuna”

Para a décima primeira carta e décimo maior arcano do tarô – A Roda da Fortuna – adaptou-se a lenda da Alice. Segundo a tese de Portelada (2014) Alice foi uma linda moça que desapareceu na Praia de Atalaia no município de Luís Correia. Filha de família importante, costumava tomar banho de mar frequentemente naquele local, mas um dia se foi para sempre, e nem a recompensa e buscas pagas pelo pai foram capazes de achá-la. O que conta a lenda é que Alice ficou encantada, se transformando em serpente marinha e só seria possível quebrar o encanto se um homem corajoso quisesse fazê-lo. Para isso seriam necessários os seguintes objetos: uma faca, um espelho, um pente e uma toalha. Esperaria uma noite de lua cheia e meia noite em ponto para o homem se jogar ao mar, no local onde ela costumava ficar, e cortar sete ondas. Da sétima onda cortada sairá a serpente, que rumará para a praia. Após isso, deverá cortar o rabo da cobra e sair correndo sem olhar para trás. Alice se desencanta no final, cobrindo a nudez com a toalha e penteando os cabelos olhando no espelho, tudo deixado ao seu alcance. O pescador corajoso que se casar com ela será dono de grande fortuna.

A razão para a escolha dessa história e traduzi-la com o arquétipo da carta foi a sua relação com os ciclos sucessivos na natureza e da vida humana, representados pela transformação de Alice em uma cobra e depois de volta em mulher. Alice, em sua maldição, representa o movimento de ascensão e de declínio, mobilidade, fluidez das coisas, tanto que para quebrar o encanto, o ritual há de ser feito durante à meia noite de uma lua cheia.

Justificada a escolha, fez-se um recorte de imagens para o painel semântico. Nesse caso, utilizaram-se referências de cobras, texturas de escamas reptilianas e artes de manuscritos antigos retratando serpentes marinhas (ver Figura 68).

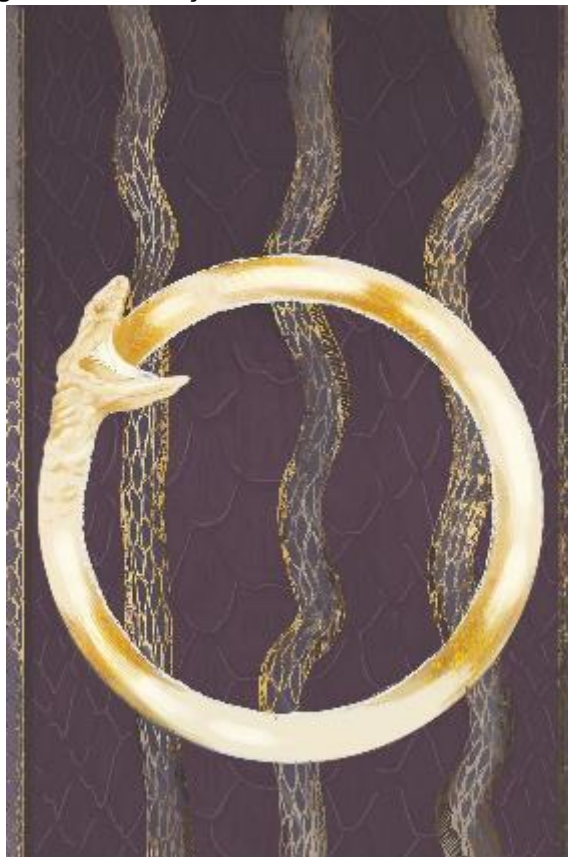
Figura 68 - Painel Semântico da Roda da Fortuna



Fonte: elaborado pelos autores

Finalizando o painel semântico, avançou-se para a criação dos esboços através de colagens e de acordo com os rascunhos. Posteriormente, fez-se a linearte, aplicando a paleta de cores conforme o sistema elaborado para o trabalho, resultando na finalização da ilustração (vide figura 69).

Figura 69 - Ilustração do Arcano “A Roda da Fortuna”



Fonte: elaborado pelos autores

A partir do que pode ser observado na ilustração final, a figura em destaque é uma cobra devorando o próprio rabo – conotando a natureza cíclica do arquétipo – sendo ela dourada para representar o encanto colocando em Alice. Ao fundo há a presença de diferentes peles escamosas, indicando novamente, a passagem de tempo em que as cobras trocam de pele para ressurgirem novamente.

7.4.13. Ilustração do Arcano “A Força”

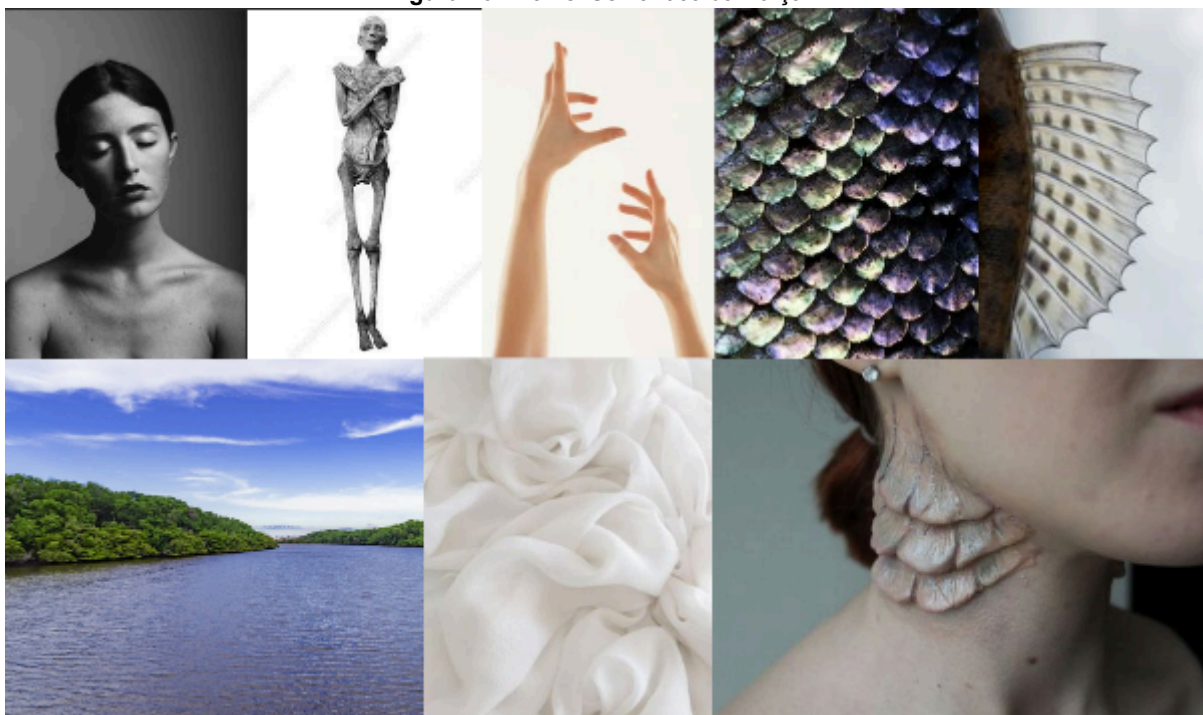
Acerca da décima segunda carta e décimo primeiro maior arcano do tarô – A Força – os discentes acharam adequado associá-la com a lenda do cabeça de cuia. Segundo Portelada (2014) Crispim era filho único de uma mulher muito pobre, ao ponto de faltar o alimento do dia a dia. Certa vez retornou da pesca muito faminto, encontrando apenas uma sopa rala feita de osso de boi. Ele, furioso, brigou com a mãe, a ferindo mortalmente com o tal osso. Antes de morrer, a mãe jogou-lhe uma praga de encantamento temporário: deveria viver seis meses de

inverno como peixe no rio Parnaíba e seis meses de verão no rio Poti. Dizem os pescadores que ele aparece nas noites de lua cheia, quando chamado de madrugada, e seu encanto será quebrado quando devorar sete Marias virgens.

A escolha dessa lenda para adaptar ao arquétipo, a priori, ocorreu devido ao fato de a história opor-se ao que a carta propõe. Entretanto, sob melhor análise, o Cabeça de Cuia, representando o oposto da virtude, para quebrar o encanto, requer adquirir aquilo que ele não tem das outras pessoas – nesse caso, as Marias. Pode-se refletir que as sete Marias são a sua antítese, representando virtude, coragem, força moral, autodisciplina e controle.

Posteriormente, fez-se um recorte digital de imagens para o painel semântico. Os elementos a serem utilizados foram o retrato e mãos de figuras femininas, texturas de tecido macio, corpos ressecados e aspectos associados à animais aquáticos – guelras, barbatanas e escamas – além de fotos do rio Parnaíba (ver figura abaixo).

Figura 70 - Painel Semântico da Força



Fonte: elaborado pelos autores

A partir do painel semântico, passou-se para a concepção dos esboços por meio do rascunho e colagens diretas. Posteriormente, avançou-se para o processo

de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a ilustração da carta e obtendo o resultado (vide figura 71).

Figura 71 - Ilustração do Arcano “A Força”



Fonte: elaborado pelos autores

Feita a ilustração final, há de se perceber oito personagens na composição: o Cabeça de Cuia no meio, em sua forma marinha, com os dedos alongados tais quais barbatanas, guelras e a grande cabeça que lhe é característica. Ao redor dele, as sete Marias o seguram acima da água com a expressão plena, coroadas com adornos dourados e roupas brancas representando a virtude em contraposto ao monstro.

7.4.14. Ilustração do Arcano “O Pendurado”

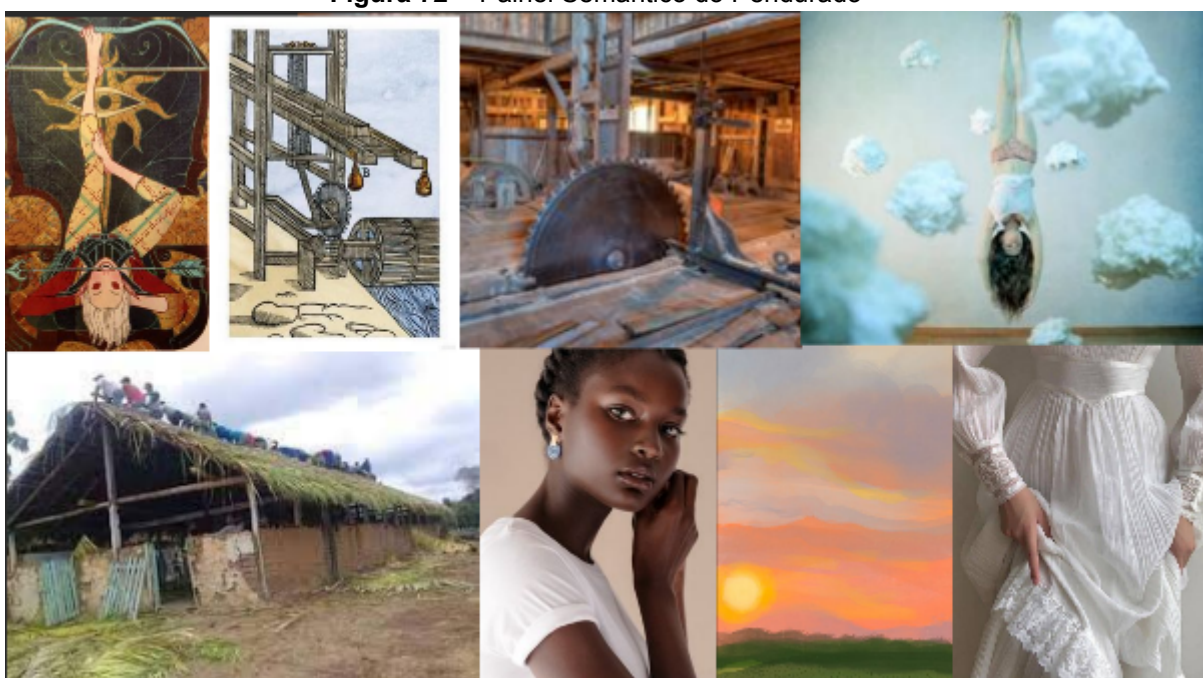
Para a décima terceira carta e décimo segundo maior arcano do tarô – O Pendurado – os discentes acharam interessante associá-la com a lenda da Serra Negra. De acordo com Portelada (2014), essa lenda vem de um vilarejo próximo a

cidade de Aroazes, onde residia um rico fazendeiro, insolente e malvado, principalmente com os humildes e subordinados. Certa vez uma escrava passou por ele sem reverenciá-lo. Como castigo, ele mandou que a pendurasse de cabeça para baixo e serrá-la ao meio. Essa história, que dizem ser real, virou assombração e a moça vez ou outra aparece para os moradores, mutilada e dividida em duas partes.

Sobre a relação entre a lenda e o arquétipo, justifica-se a associação devido à similaridade entre o elemento da contraditoriedade, do paradoxo. Como o pendurado, a aparição de Serra Negra é carregada de frustrações com o tratamento que sofreu, da injustiça de ter sido usada como uma lição de respeito onde não houve qualquer ofensa a não ser contra ela mesma, e não sabe resolver seu predicamento.

Com base nisso, filtram-se posições para a personagem estar, imagens representando serrarias – de manuscritos medievais a fotos – o telhado de palha de uma serraria colonial. (vide figura 72)

Figura 72 - Painel Semântico do Pendurado

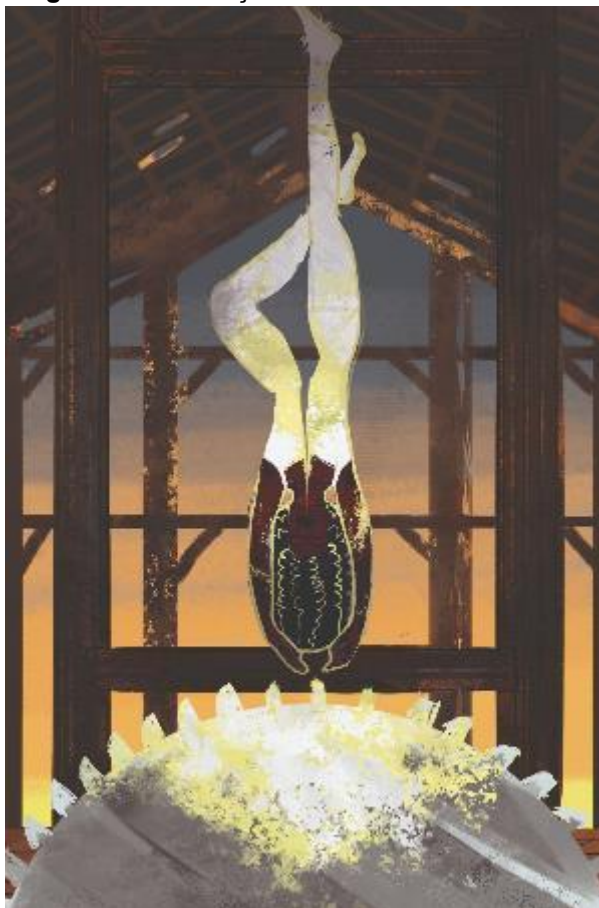


Fonte: elaborado pelos autores

Concluída a ilustração, ressalta-se a predominância de dois elementos principais: a serra e a personagem, pendurada de cabeça para baixo, parcialmente serrada ao meio. Ao fundo está a representação da serraria durante o pôr do sol.

No que concerne ao sangue, pintou-se-o dourado para evocar o paradoxo situacional de uma pessoa inocente sendo punida.

Figura 73 - Ilustração do Arcano “O Pendurado”



Fonte: elaborado pelos autores

7.4.15. Ilustração do Arcano “A Morte”

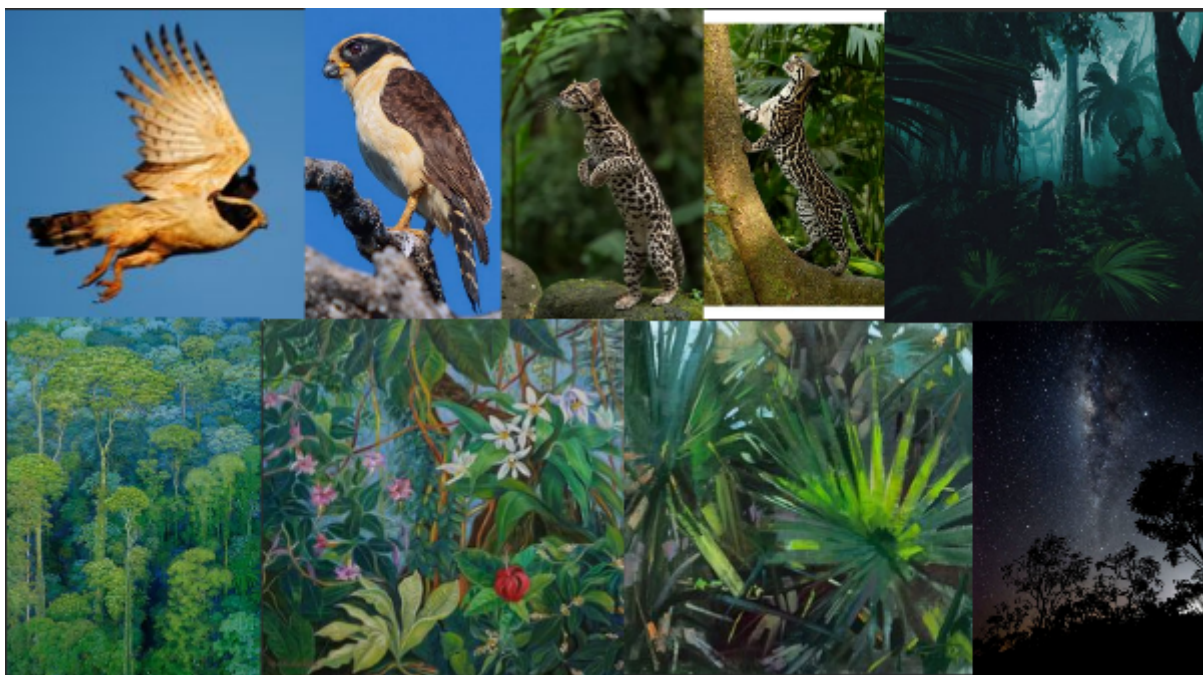
Acerca da décima quarta carta e décimo terceiro maior arcano do tarô – A Força – associou-se com a história de Zabelê. Segundo Portelada (2014) A índia Zabelê era filha do chefe dos Amanajós e apaixonou-se por Matara, um índio da tribo Pimenteiras, inimiga do seu povo. Para se encontrar com o amante, a moça dizia que ia caçar mel na beira do rio Itaim. Desconfiado e enciumado, Mandau, um rapaz da mesma tribo, descobriu o local de encontro de ambos e, lá mesmo, com algumas testemunhas, travou uma terrível luta, o que resultou no falecimento dos três. A tragédia provocou uma guerra entre as tribos, que durou sete sóis e sete luas. Tupã, com pena dos amantes, transformou-os em duas belas aves que andam sempre juntas, cantando a tristeza de um amor infeliz. Como castigo,

Mandau foi transformado no gato maracajá, que vive perseguindo os pássaros e é sempre perseguido pelos caçadores.

Com base nisso, a razão para fazer uma associação direta entre os elementos está no fato de sua história conter transmutações, vida eterna, dominação e força. É um conto de renascimento – dos amantes e do vilão – criação e destruição – do nascimento do amor e da guerra entre tribos – adequado ao arquétipo da Morte. Além disso, a história também contém uma fatalidade irreduzível – a morte de Zabelê, Mantara e Mandau – um fim trágico, porém necessário.

Sabendo dessa relação, fez-se um recorte de imagens com as aves associadas ao conto, fotos do gato maracajá, de florestas tropicais durante a noite e imagens da flora na natureza. (vide figura 74)

Figura 74 - Painel Semântico da Morte



Fonte: elaborado pelos autores

Concluída essa etapa, desenvolveram-se os esboços por meio de colagens diretas das referências em concordância com os rascunhos. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a renderização da ilustração e alcançando o resultado (vide figura 75).

Figura 75 - Ilustração do Arcano “A Morte”



Fonte: elaborado pelos autores

Analisando os elementos contidos na ilustração, enfim, mostram-se visíveis três personagens: as duas aves – representando Zabelê e Mantara – e Mandau, olhando ambos próximo ao chão. Um broto saí de um dos troncos caindo, simbolizando o ciclo de criação e destruição, morte e renascimento. O par de pássaros toma o céu noturno, em companhia das estrelas, participando eternamente do ciclo de reencarnação..

7.4.16. Ilustração do Arcano “A Temperança”

Para a décima quinta carta e décimo quarto arcano maior do tarô – A Temperança – escolheu-se adaptar a lenda do Bumba Meu Boi. Segundo Portelada (2014), a história começa assim: um rico fazendeiro tinha dois filhos, um legítimo de casamento e o outro por aventura. Com sua morte, o herdeiro legal se tornou dono da fazenda enquanto o outro virou capataz. Chico, o irmão pobre, se casou com Catirina, que engravidou e passou a ter várias vontades. Havia na fazenda um touro reprodutor e a mulher desejou comer sua língua. Chico achou a

ideia absurda, mas cedeu e no meio da mata abateu o bicho. A partir daí, sentindo falta dele, o dono da fazenda começou a procurar o boi, oferecendo recompensa pelo seu paradeiro. Algumas mulheres que tinham conhecimento da situação avisaram-no do que ocorreu e Chico foi amarrado no curral da fazenda, esperando a decisão de como seria sua morte. Catirina, apavorada, resolveu procurar o feiticeiro Fogoral para convencê-lo. O mago fez um ritual para ressuscitar o boi e o animal voltou à vida. Com isso, Catirina salvou a vida de seu marido e trouxe alegria da volta do touro, a libertação de Chico e o arrependimento do fazendeiro, que quase matou o próprio irmão. Animado, o irmão rico mandou que sangrassem o boi e tirassem sua língua – o motivo da desavença – e um grande banquete foi celebrado na festa junina.

Dentre as razões dos discentes para considerar esse conto o mais adequado a ser traduzido ao arquétipo da temperança, está a sua relação com a renovação da vida – a reencarnação do touro – alquimia, na presença de um feiticeiro, Fogoral – e na abertura a influências celestes, considerando que a história se passa no início de junho, marcando o começo das festividades juninas. Além disso, é uma história de adaptação às circunstâncias e flexibilidade – atribuídas à Catirina e resultando, finalmente, num equilíbrio. Dito isso, coletou-se diferentes imagens de touros – abrangendo fotos de bois e artes estilizadas da tradição do bumba-meu-boi – e reuniu-as em um painel semântico (vide Anexo XX)

Figura 76 - Painel Semântico da Temperança

Fonte: elaborado pelos autores

Concluída essa etapa, procedeu-se à produção dos esboços utilizando os rascunhos e colagens das referências. Em seguida, procedeu-se para o estágio de linearte, aplicando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para a obra, culminando na finalização dos detalhes finais da ilustração da carta. (ver Figura 77)

Figura 77 - Ilustração do Arcano “A Temperança”



Fonte: elaborado pelos autores

Há de se destacar na composição final que a personagem – o boi – está centralizado na imagem. Abaixo, o fogo do ritual o faz retornar a vida. Percebe-se também em sua pele as marcações atribuídas aos acessórios do touro na tradição. Complementando a composição está a terra ao redor, simbolizando o buraco de onde o animal saiu, a língua destacada em vermelho na boca enquanto ele muge aos céus. No fundo, o pôr do sol simboliza o começo das festividades do primeiro dia de junho, a renovação da vida do boi e o começo da festa junina.

7.4.17. Ilustração do Arcano “O Diabo”

Para a décima sexta carta e décimo quinto arcano maior do tarô – O Diabo – escolheu-se adaptar a história da Carona de Floriano. Portelada (2014) explica que, certa vez, em Floriano, uma linda moça foi assaltada nas ruas da cidade enquanto passeava. Usava um anel valioso, que o bandido tentou arrancar do seu

dedo, não conseguindo por ser muito apertado. O homem, com crueldade, amputou o dedo da jovem, causando-lhe um ferimento mortal. A moça era portadora de diabetes, a ferida infeccionou e causou sua morte. Foi a partir desse acontecimento que as aparições começaram. Sempre de madrugada, uma linda moça pede carona na estrada. Quando o motorista percebe seu dedo sangrando, fica preocupado e pergunta o endereço. Ela indica o caminho do cemitério, agradece e entra pelo portão.

A partir do que foi narrado, a história pode ser associada ao arquétipo do diabo devido às noções de contemplação ativa, na qual há a presença da aparição em direto contato com o observador, com seu repouso final no cemitério, um local sagrado para os mortos. Aqui há o tema de superioridade e realização, no qual o fantasma consegue o desejado e, satisfeito, volta a descansar, retornando para repetir o processo posteriormente. Dito isso, para o painel semântico, fez-se um recorte de referências contendo a pose da personagem, ambientes de cemitério e estradas durante a noite, lugares nublados e escuros (vide figura 78).

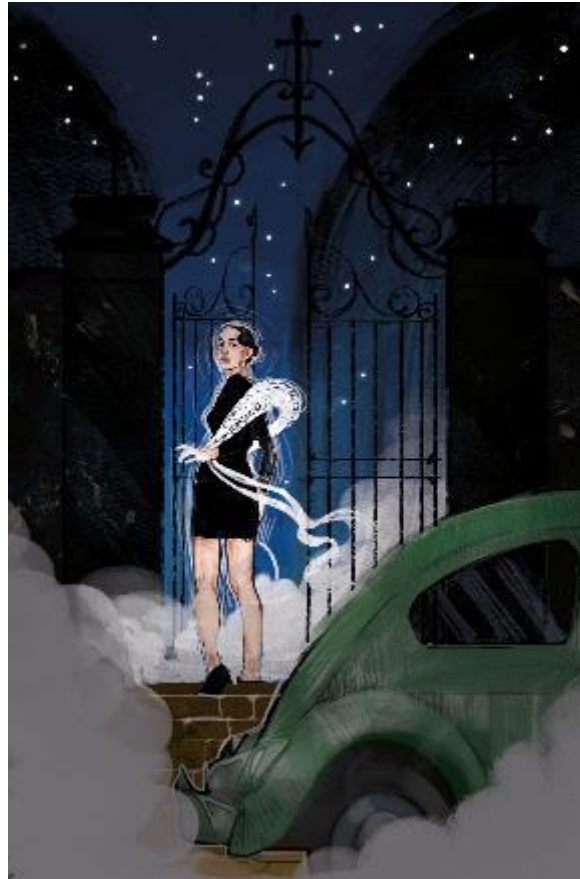
Figura 78 - Painel Semântico do Diabo



Fonte: elaborado pelos autores

Depois, passou-se para a concepção dos esboços por meio do rascunho e colagens diretas. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a ilustração da carta e obtendo o resultado (vide Figura 57).

Figura 79 - Ilustração do Arcano “O Diabo”



Fonte: elaborado pelos autores

Finalizada a ilustração, é notável o destaque da personagem e contraste com a silhueta da porta do cemitério semi aberta, como se aguardasse para que a aparição entrasse e descansasse. O fantasma de Floriano encara o leitor, satisfeita, prestes a desaparecer na noite enevoada. Em frente a ela, está o carro do motorista que a levou para o endereço, aguardando sua entrada.

7.4.18. Ilustração do Arcano “A Torre”

Para a décima sétima carta e décimo sexto arcano maior do tarô – A Torre, ou Casa de Deus – optou-se por traduzi-la à história da Lenda de Dona Mariana. Portelada (2014) conta que o Morro da Mariana é um dos pontos turísticos da cidade de Parnaíba, no litoral piauiense, entretanto, há uma história para a origem do seu nome. Dentre os primeiros habitantes da Ilha Grande de Santa Isabel estava uma senhora artesã muito boa chamada Mariana. Dona Mariana sofreu um golpe terrível quando perdeu a filha, quando a moça lavava roupa no rio.

Desesperada, a procurou em todos os lugares, mas foi através de um sonho que ela soube o que aconteceu com Conceição, a filha em questão. Ela foi engolida por uma sucuri. No sonho a filha informou onde encontrar o bicho, que os habitantes pegaram e abriram a barriga, encontrando seu corpo. Nessa mesma noite ela tornou a aparecer para a mãe, pedindo que ela mandasse erigir uma capela em homenagem à Nossa Senhora da Conceição. Esse é o motivo para o nome do morro e a sua Padroeira ser a Nossa Senhora da Conceição.

A partir do que foi contado, relaciona-se o conto com a carta porque ambas possuem aspectos simbólicos de libertação – do luto de uma mãe, no caso da lenda –, construção, literal, de um lugar sagrado – a libertação para um novo início e libertação de alma aprisionada, no caso de Conceição. A partir disso, coletaram-se imagens para usar de referência e as uniram em um painel semântico. Dentre as imagens escolhidas, estavam fotografias de serpentes, igrejas – destacando-se aqui a Igreja de Nossa Senhora da Conceição, presente na lenda (vide figura 80).

Figura 80 - Painel Semântico da Torre



Fonte: elaborado pelos autores

Finalizando o painel semântico, avançou-se para a criação dos esboços através de colagens e de acordo com os rascunhos. Posteriormente, fez-se a

linearte, aplicando a paleta de cores conforme o sistema elaborado para o trabalho, resultando na finalização da ilustração (vide figura 81).

Figura 81 - Ilustração do Arcano “A Torre”



Fonte: elaborado pelos autores

Sobre a ilustração final, há de se comentar que o ponto focal – Conceição – está no centro da composição, prestes a ser engolida pela cobra – representando o desastre iminente – que toma a maior parte da carta. Em associação direta com o elemento da torre, ilustrou-se ao fundo a igreja presente em Mariana, porém torreada. Ao fundo, o tempo está fechado e chuvoso, prenúncio da tragédia que está para acontecer com a personagem.

7.4.19. Ilustração do Arcano “A Estrela”

Para a décima oitava carta e décimo sétimo arcano maior do tarô – A Estrela – escolheu associá-la ao conto do Curupira. De acordo com Portelada (2014) a lenda do Curupira é conhecida desde 1580 entre os sertanejos nordestinos. O

Médico dos Vegetais, como é chamado por causa dos medicamentos eficientes feitos à base de plantas, tem cerca de um metro e o corpo totalmente peludo. Ele tem os pés ao contrário, confundido os caçadores com suas pegadas e sua missão imposta pelo Criador é cuidar das florestas. O Curupira habita as matas em matas escuras, fechadas, e os pássaros são prenúncio de sua chegada.

Sobre a justificativa da escolha do conto para associar com a carta, compreendeu-se que ambas relacionam-se com o tema de idealismo – isto é, proteger o meio ambiente – a imortalidade, pois o Curupira, como agente protetor, é imortal. Além disso, ambos envolvem a plenitude e beleza da natureza.

Levando em consideração o arquétipo e a história do Curupira, procuraram-se referências para colocar o painel semântico de poses dinâmicas para a personagem, ambientação noturna florestal e pele de pessoas com vitiligo, uma escolha artística que envolve a diversidade além de destacar elementos do personagem – como o fogo (vide figura 82).

Figura 82 - Painel Semântico da Estrela



Fonte: elaborado pelos autores

Desenvolvido o painel semântico, desenharam-se os esboços por meio de colagens diretas das referências em conjunção os rascunhos. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo

com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando com os detalhes finais e obtendo o seguinte resultado (vide figura 83).

Figura 83 - Ilustração do Arcano “A Estrela”



Fonte: elaborado pelos autores

Numa análise de elementos da ilustração, nota-se que a figura principal é o Curupira. Ele está entre os troncos das árvores, abraçando-as protetivamente, simbolizando sua ligação com o natural. Em vez de pelos, optou-se por pintar as extremidades do seu corpo e cabelo com o mesmo branco usando nas estrelas, um fogo pálido que não queima as árvores. O céu está escuro, no horário ideal para o Curupira sair em suas vigílias.

7.4.20. Ilustração do Arcano “A Lua”

Para a décima nona carta e décimo oitavo arcano maior do tarô – A Lua – associou-se com a lenda da Mulher de Branco. Segundo Portelada (2014), dizem que a mulher de branco foi uma noiva abandonada no altar e, por nunca ter se conformado com a decepção, morreu de tristeza. Morava na Serra do Urubu, hoje chamada de São João da Serra, e sempre aparece na Sexta-Feira Santa, depois

da meia-noite. Ela é alta, magra, conduz um manto e flutua no espaço. Reverência às pessoas, parece procurar alguém com o olhar – certamente o noivo que a abandonou – e depois desaparece da mesma forma que aparece, suavemente e sem assustar ninguém.

As razões para a escolha desse conto foram a associação direta com a carta nos temas de Imaginação, reflexão, reflexos e relances. Em ambos também estão presentes as questões das aparências, ilusões. A noiva aparece, translúcida, e desaparece misteriosamente da mesma maneira que aparece, como um jogo de luzes. Sabendo que ilusões ocorrem dessa forma, é possível remeter a uma das poucas fontes de luz durante a noite: a lua. Dessa forma, encaixam-se com arquétipo de personagem os elementos da natureza, o mundo em sua aparência, a luz refletida, as imagens, as formas materiais, as expressões simbólicas. Feita essa relação, efetuou-se um recorte imagético abrangendo fotografias de mulheres com véus, roupas de casamento, e pessoas flutuando no ar para referência. Além disso, foram-se atrás de cenários noturnos e paisagens vistas à distância para o painel semântico (vide figura 84)

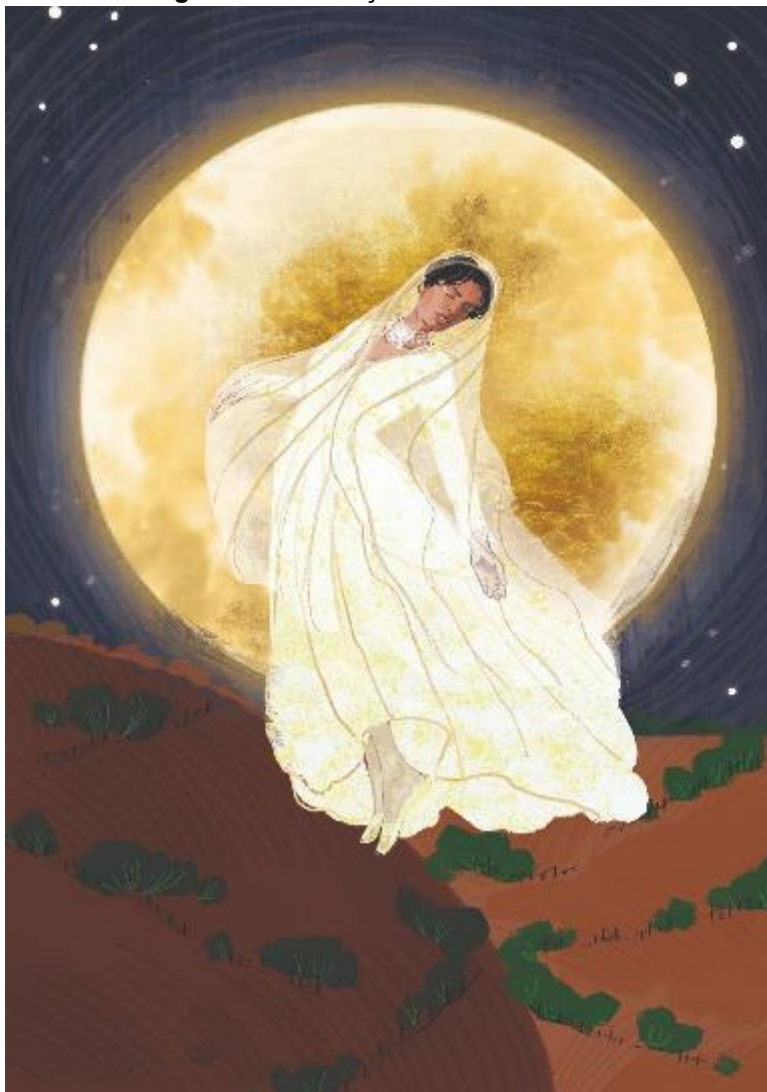
Figura 84 - Painel Semântico da Lua



Fonte: elaborado pelos autores

A partir do painel semântico, passou-se para a concepção dos esboços por meio do rascunho e colagens diretas. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a ilustração da carta e obtendo o resultado (vide figura 85).

Figura 85 - Ilustração do Arcano “A Lua”



Fonte: elaborado pelos autores

Concluída a ilustração, destaca-se como figura central a personagem – a Mulher de Branco – no centro da composição, flutuando no ar – conforme a sua história – , emoldurada pela lua. Entretanto, as cores do vestido e da Lua são similares, dando a ideia de uma possível ilusão do reflexo lunar. Ao fundo, está presente o céu noturno, com montes e colinas à distância.

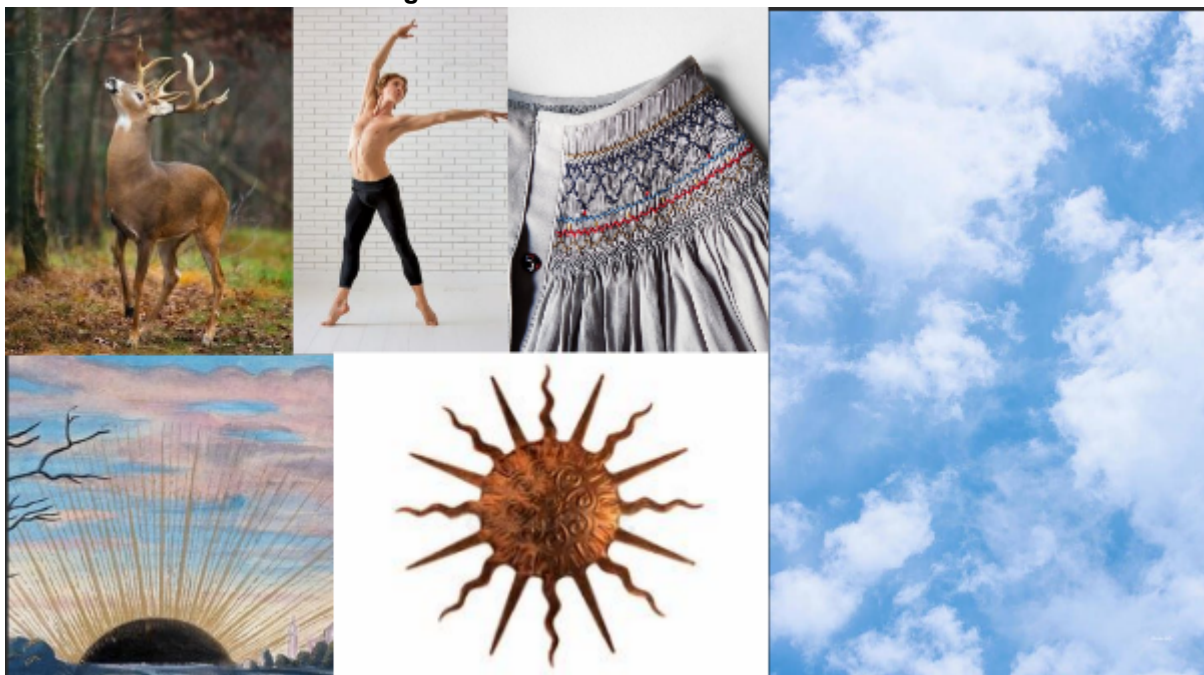
7.4.21. Ilustração do Arcano “O Sol”

No que concerne a vigésima carta e décimo nono arcano maior do tarô – O Eremita – escolheu-se adaptar para ela a lenda do Veado Baião. Segundo Portelada (2014), os caçadores costumam encontrar esse fantasma – ao qual batizaram de Veado Baião, justamente porque ele canta e se requebra, se equilibrando nas patas traseiras para dançar. Não é perigoso e só foi visto nas matas da cidade de Ribeiro Gonçalves, no sul do Piauí, cantando enquanto dançava.

Levando em consideração o que foi lido na história e tendo conhecimento do arquétipo do Sol, associou-se um e o outro pela similaridade no que concerne aos temas de vitalidade e alegria. Além disso, ambos simbolizam positividade, normalmente associada com clareza, luz e influência solar.

Considerando os elementos simbólicos presentes nas duas narrativas, fez-se um recorte imagético de referências em um painel semântico. Entre as imagens escolhidas, destacam-se a figura de um homem dançante, um cervo com o pescoço erguido, ilustrações de manuscritos medievais com representações solares e imagem do céu azul com nuvens. (vide figura 86)

Figura 86 - Painel Semântico do Sol



Fonte: elaborado pelos autores

Seguindo para a produção da ilustração, fez-se, tal qual nas etapas anteriores, esboços utilizando colagens diretas das referências juntamente aos rascunhos. Em seguida, procedeu-se para o estágio de linearte, aplicando a paleta de cores conforme o sistema desenvolvido para a obra e, a partir daí, a finalização dos detalhes finais da arte, alcançando o seguinte resultado.(vide figura 87).

Figura 87 - Ilustração do Arcano “o Sol”



Fonte: elaborado pelos autores

A partir da análise do que foi realizado, é notável o destaque da personagem – isto é, o veado baião – no meio da ilustração em uma pose dinâmica, dançando e piruetando pela mata aberta. Acima, o Sol irradia sobre ele, direcionando a visão de cima para baixo até o chão, a pista de dança do fantasma. Por fim, as nuvens e os raios emolduram as partes de cervo da aparição, causando contraste e atenção a elas.

7.4.22. Ilustração do Arcano “O Julgamento”

No que concerne à vigésima primeira carta e vigésimo arcano maior do tarô – O Julgamento – associou-se a lenda do Capa Verde. De acordo com a tese de Portelada (2014), a lenda da Capa Verde é apocalíptica. Dizem que um homem vistoso e falante aparecerá tentando seduzir as pessoas oferecendo dinheiro. Ele provocará principalmente os avarentos, os ambiciosos. Quem aceitar o dinheiro do garboso homem terá a capa verde jogada sobre ele e todo aquele que for coberto vai exalar um insuportável cheiro de enxofre. Assim haverá a separação dos bons e maus para facilitar o julgamento no juízo final.

A partir do que foi dito, escolheu-se associar a história do Capa Verde com o arquétipo do julgamento devido aos temas de promessa da vida eterna, o despertar da virtude mediante um teste divino e o ato prodigioso de discernir os bons e maus para ir ao céu ou ao inferno no Último dia, correlacionado ao simbolismo da carta.

Feita a associação, realizou-se um recorte de elementos visuais: procuraram-se imagens de pessoas com capas longas esvoaçantes, texturas de tecido, ornamentos dourados e moedas (vide figura 88).

Figura 88 - Painel Semântico do Julgamento



Fonte: elaborado pelos autores

Desenvolvido o painel semântico, desenharam-se os esboços por meio de colagens diretas das referências em conjunção os rascunhos. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando com os detalhes finais e obtendo o seguinte resultado (vide figura 89).

Figura 89 - Ilustração do Arcano “O Julgamento”



Fonte: elaborado pelos autores

Ao analisar a ilustração, indica-se que a personagem ocupa maior parte da composição em parte graças à capa verde. Seus olhos sem pupilas refletem o brilho inumano das estrelas e ele estende as mãos, deixando caírem as moedas que decidirão o destino das pessoas no fim dos tempos. Cordões com moedas penduram-se ao seu redor, facilitando a distribuição.

7.4.23. Ilustração do Arcano “O Mundo”

Para a vigésima segunda – e última – carta e vigésimo primeiro arcano maior do tarô, “O Mundo”, associou-se com a lenda do Carneirinho de Ouro. De acordo com Portelada (2014), é dito que existe um carneirinho de ouro morando numa caverna no topo do leme, na cidade de Oeiras, no Piauí. Apenas tarde da noite ele sai para dar uma volta no morro da sociedade, que fica do outro lado da cidade. Têm um pequeno sino amarrado ao pescoço, que badala harmoniosamente para expor sua existência, o dito badalar sendo escutado pela população de madrugada. Quem conseguir capturar o carneiro será uma pessoa muito rica, pois a lã é feita de fios de ouro e não se acaba, sempre crescendo de novo após a tosquia.

No que diz respeito à associação direta entre os elementos do conto com o do último arcano maior do baralho de tarô, compreende-se que ambos têm em comum os elementos de finalização, realização e recompensa. O carneiro representa, tal qual o arcano, um meio para a realização, a alegria de adquirir uma fortuna. Sendo capturável, torna-se um bem material pela lã dourada. Encontrar o carneiro seria o último ato da jornada, o de achar um local que faça o indivíduo pertencer ao mundo.

Para o painel semântico, fez-se um recorte imagético de cabras saltando, correntes, ornamentos dourados, montes e o céu noturno, indicando a hora que o carneirinho aparece (vide figura 90).

Figura 90 - Painel Semântico do Mundo



Fonte: elaborado pelos autores

Cumprida essa parte do processo, passou-se para a concepção dos esboços por meio do rascunho e colagens diretas. Posteriormente, avançou-se para o processo de linearte, utilizando a paleta de cores de acordo com o sistema elaborado para o trabalho, finalizando a ilustração da carta e obtendo o resultado (ver Figura 91).

Figura 91 - Ilustração do Arcano “O Mundo”



Fonte: elaborado pelos autores

Finalizada a última ilustração, é possível perceber a presença do carneirinho como elemento central na figura, com a lã dourada e ornamentado com cordões e fios de ouro. Atrás dele, está uma corrente ligando dois montes, simbolizando a ligação do fim de um ciclo com o próximo. Por fim, o céu noturno atrás dele implica o horário da madrugada que ele aparece.

7.5.FONTE TIPOGRÁFICA

Para o desenvolvimento da fonte tipográfica utilizada na identificação dos arcanos nas cartas, realizou-se um estudo acerca da tipografia armorial desenvolvida pelo dramaturgo, romancista e poeta Ariano Suassuna. O estilo carrega referências fortes do cotidiano sertanejo mesmo dentro da arte erudita e contribui para a formação da memória coletiva do povo nordestino. O design das letras também possui influência das iluminuras medievais e formalmente se assemelha com os ferros utilizados para marcar gado e a brasonagem heráldica medieval. Durante o período existiam monogramas usados para diferenciar famílias e eram usados para marcar escudos, roupas e animais com ferro batido e ligadas por rebites.

Segundo Maia (2004), as marcas não necessariamente seguiam o monograma do proprietário, mas obrigatoriamente deveriam obedecer às leis não-escritas dos Ferros de Gado. De acordo com o autor, Ariano Suassuna associa alguns símbolos à Astrologia, à Alquimia e ao Zodíaco, no entanto, afirma que os seus significados foram se perdendo com o passar das gerações.

Figura 92 - Sinais que compõem as marcas para ferrar gado.

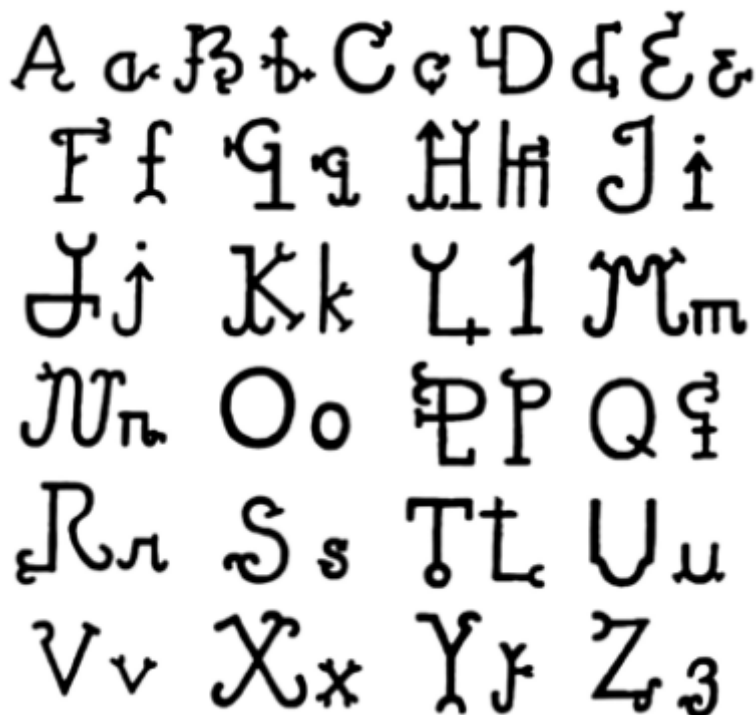


Fonte: MAIA, 2004, p. 36 (adaptado).

De acordo com Maia (2004, p 37), uma característica marcante desse sistema é a hereditariedade: um pai passa a marca para um filho que pode subtrair ou adicionar um sinal em suas extremidades. Segundo ele, havia um limite de gerações para as alterações mas se mantinha “uma certa semelhança, algo em comum e que não se modifica, por mais que sejam as diferenças adotadas”. Segundo Maia (2001). o design do Alfabeto Sertanejo foi inicialmente projetado como caligrafia, posteriormente sendo processado digitalmente e transformado em uma fonte digital. Sua inspiração veio de uma coleção de desenhos de marcas, adquirido por seu antepassado materno e do paraibano Paulino Vilar dos Santos Barbosa. O relato está registrado no livro *Ferros do Cariri Uma Heráldica Sertaneja*, de 1974. Obra com poucas tiragens, produzida de maneira quase artesanal com o uso de ferros de marcar em sua impressão sobre papel.

É possível perceber a influência visual da heráldica sertaneja através da predominância de linhas geométricas presentes nos ferros de marcar e os sinais presentes nas estruturas das letras. A fonte foi criada com o objetivo de integrar iluminuras juntamente de ilustrações e sonetos carregados de significado.

Figura 93 - Alfabeto Sertanejo



Legenda: Alfabeto Sertanejo, desenho de letras utilizado como padrão para os títulos das séries de iluminogravuras de 1980 e 1985.

Fonte: Arte Pop Brasil³⁶

Segundo Farias (2009, p 195), a Tipografia Armorial é uma Tipografia Vernacular Rústica que são “inspiradas em tradições populares, fortemente relacionadas com o folclore ou fenômenos culturais típicos de regiões específicas, em sua maioria não urbanas”. No caso do Alfabeto Armorial, é visível a estrutura retilínea e monolinear percebidas nos ferros de marcar e a irregularidade provocada pela queima.

7.5.1. Desenvolvimento da fonte tipográfica

Neste capítulo serão descritos e apresentados o processo de coleta de referências visuais, a fase dos esboços e a digitalização das letras.

A seguir apresenta-se o painel com as principais referências visuais para o desenvolvimento da fonte tipográfica inspirada no movimento Armorial. Destaca-se a tipografia digitalizada de Ariano Suassuna, sua aplicação em contos juntamente das ilustrações e suas semelhanças com o estilo medieval pelas cores, as formas

³⁶ <http://artepop-ularbrasil.blogspot.com.br/2016/02/ariano-suassuna.html>

e como as figuras são representadas. Além disso, aponta-se os formatos geométricos dos ferros de marcar gado.


Figura 94 - Painel Semântico da fonte tipográfica.



Fonte: elaborado pelos autores

A partir das referências visuais foram desenvolvidos esboços que posteriormente foram digitalizados através do *software* Adobe Illustrator (ver Figura 96).

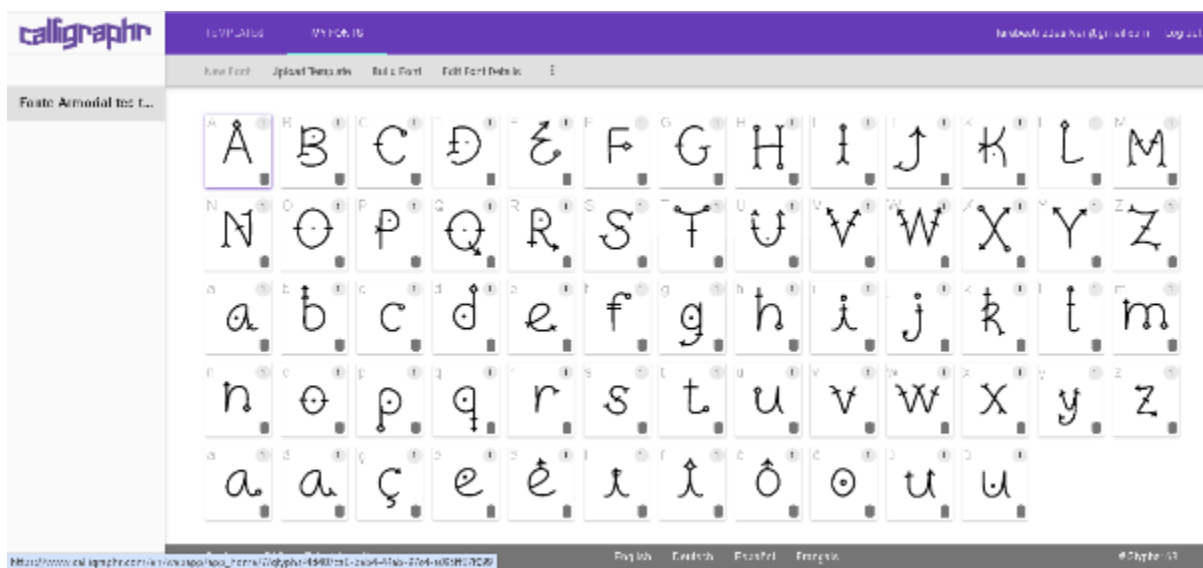
Figura 95 - Esboços digitalizados da fonte tipográfica.

=	>	?	@	A	B	C	D
=	>	?	@	À	Ë	Ç	Ð
E	F	G	H	I	J	K	L
É	Ë	Ç	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë
M	N	O	P	Q	R	S	T
Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë
U	V	W	X	Y	Z	[\
Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë
J	^	_	`	a	b		
c	d	e	f	g	h		
ç	ð	é	ë	ç	h		
i	j	k	l	m	n	o	p
Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë
q	r	s	t	u	v	w	x
Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë
y	z	{		}	~	ı	ç
Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë	Ë

Fonte: elaborado pelos autores

Por último, foram adicionadas variações para as vogais nos templates que foram editados e transformados em formato oft e ttf através do site Calligraphr (ver Figura 96). Finalizado o processo, exportou-se a fonte para uso.

Figura 96 - Disposição da fonte tipográfica na plataforma Calligraphr.



Fonte: elaborado pelos autores

7.6.CARTAS

Nessa etapa mostra-se o desenvolvimento de um painel de similares para a conceitualização das cartas, a análise desses similares, o processo criativo de uma moldura para a carta, a ilustração de seu verso, exemplos de como ficaram e o resultado, preparado para impressão.

7.6.1.Desenvolvimento das cartas

Para o desenvolvimento das cartas, procuraram-se referências no design de outros decks de tarôs. Levando isso em consideração, desenvolveu-se um painel de similares (Ver figura 97).

Figura 97 - Painel de Similares dos deques – design das cartas



Fonte: elaborado pelos autores

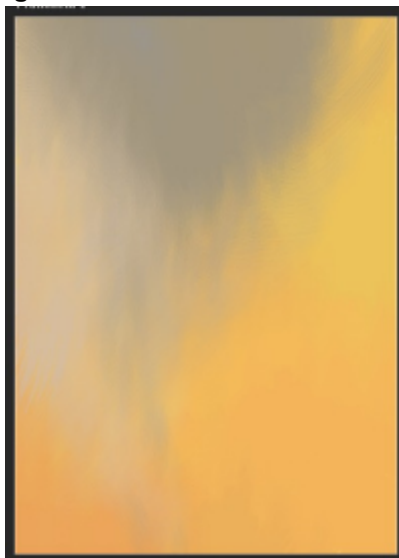
Analisando-se os similares, percebeu-se que os designs da tipografia combinavam com os das molduras das cartas. Além disso, notou-se que as numerações geralmente ficam no topo de cada uma, enquanto as nomenclaturas estão na parte inferior. Também constatou-se que alguns dos deques de tarô no painel usam da ausência de fundo para criar a moldura da frente. Além disso, os versos das cartas são padronizados para que não haja reconhecimento na hora de embaralhar o deck. Percebeu-se também que as cartas de tarô listadas seguem o tamanho padrão de 7 x 12 cm, apesar de haver variações de tamanho menores – 5,5 x 7 cm – e maiores – 8,5 x 13,5 cm.

Sendo assim, concluiu-se que o design da moldura ao redor das ilustrações para a frente e o verso da carta deveriam ser similares a tipografia desenvolvida para o projeto – no caso do trabalho, contendo geometrismos e predominância de

linhas finas –, mantendo a partir disso coesão com a fonte armorial. A frente da carta deveria conter a numeração no topo e o nome na parte inferior, respectivamente, e o verso deveria ser padronizado para não haver reconhecimento na tiragem.

Feito isso, iniciou-se a ilustração do verso da carta. Primeiramente, pintou-se um fundo colorido em vetor usando o *software* Adobe Photoshop (ver Figura 98), prosseguindo para o desenho de linhas originadas de um mesmo ponto, finas, e simétricas (ver Figura 99) e resultando em uma mandala ornamentada com o estilo similar ao presente nas fontes armoriais, a principal fonte de inspiração e razão para a escolha do design (ver Figura 100)

Figura 98 - Fundo do verso da carta



Fonte: elaborado pelos autores

Figura 99 - Processo de confecção da mandala armorial



Fonte: elaborado pelos autores

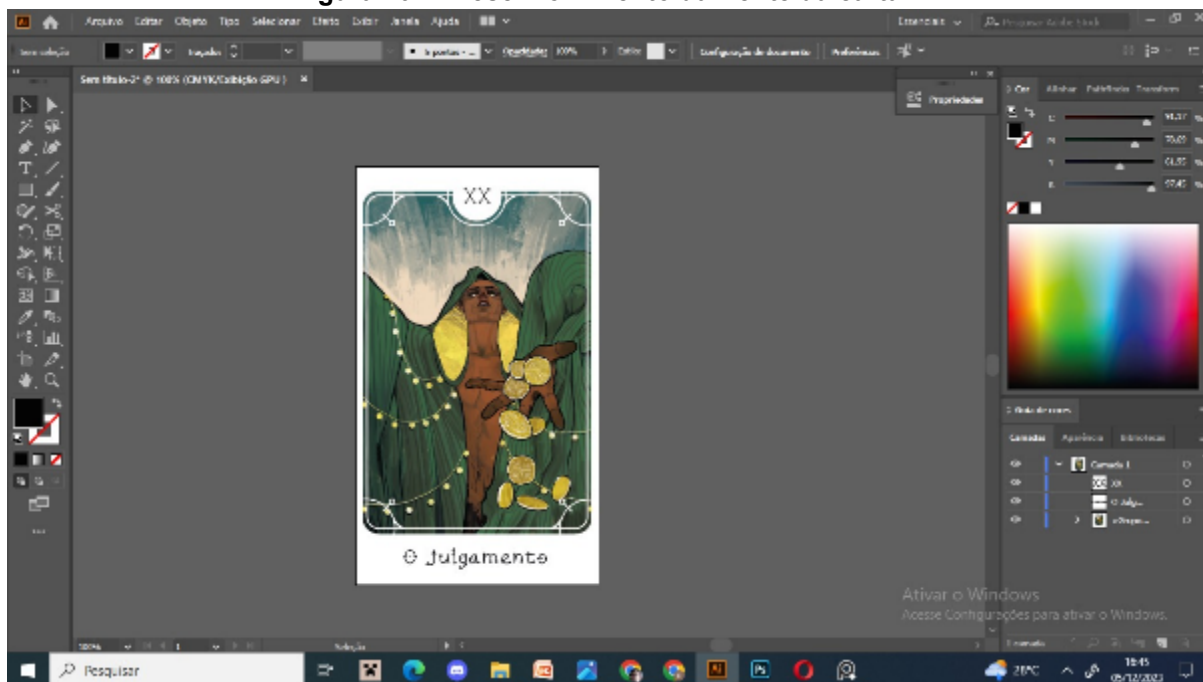
Figura 100 - Ilustração finalizada



Fonte: elaborado pelos autores

Procedeu-se ao design da moldura no lado da frente e no verso da carta. Para fazer isso – ainda usando a fonte tipográfica como referência e levando em consideração o que foi observado na análise de similares – fez-se a moldura no mesmo estilo do verso, usando as linhas ornamentadas e criando-se o vazado ao redor da ilustração centralizada. Feito isso, usufruiu-se da fonte armorial para colocar o numeral e a nomenclatura da carta nas designações especificadas previamente (ver Figura 101).

Figura 101 - Desenvolvimento da frente da carta



Fonte: elaborado pelos autores

Finalizando esse processo, alterou-se a moldura da frente para ser usada no verso, chegando ao seguinte resultado: a frente e o verso vazados, com a ilustração ao meio. Na frente, considerando que a carta do louco não possui um número fixo, há apenas a nomenclatura, mas percebe-se o espaço para colocar a numeração em cartas posteriores. (ver figura 102).

Figura 102 - Processo de desenvolvimento da moldura, frente e verso



Legenda: Da esquerda para a direita, respectivamente, o verso e a frente da carta “O Louco”.

Fonte: elaborado pelos autores

A partir disso, com o layout da frente e do verso das cartas finalizado, aplicou-se a mesma formatação para as demais vinte e uma cartas de arcanos maiores do tarô (ver figura 103).

Figura 103 - Os Arcanos Maiores, versão do projeto.



Legenda: Os Arcanos Maiores do Tarô - Versão temática das lendas piauienses. da Esquerda para a Direita: O Louco, O Mago, A Sacerdotisa, A Imperatriz, O Imperador, O Papa, Os Enamorados, O Carro, A Justiça, O Eremita, A Roda da Fortuna, A Força, O Pendurado, A Morte, A Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela, A Lua, O Sol, O Julgamento, O Mundo.

Fonte: elaborado pelos autores

Concluída a etapa de desenvolvimento das cartas do baralho de tarô temático, procedeu-se a preparar o baralho para ser impresso.

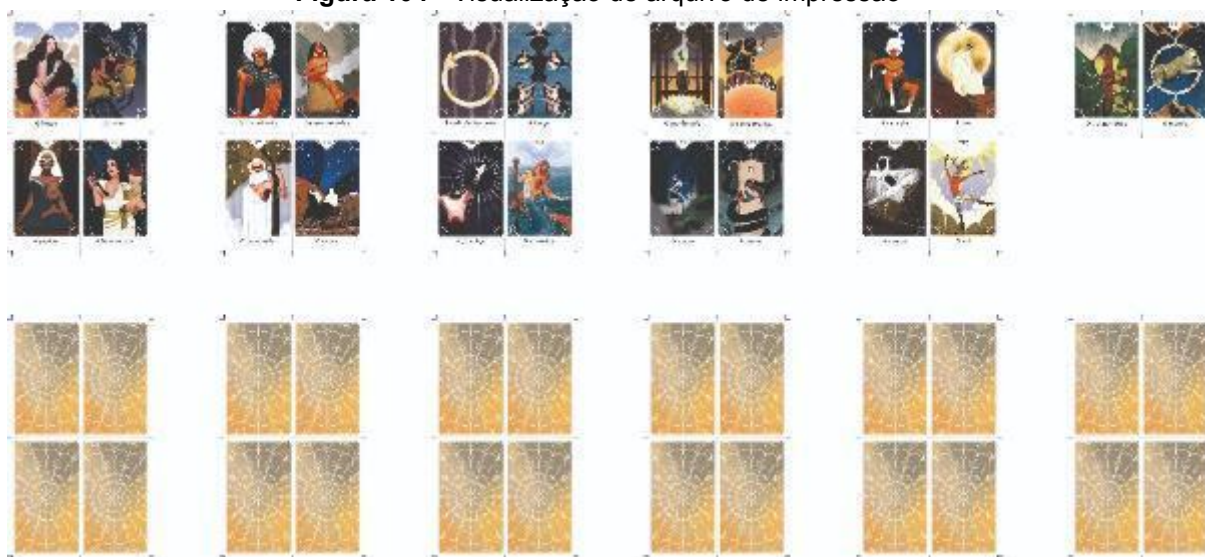
7.7. IMPRESSÃO

Durante a fase de impressão, organizou-se o arquivo a ser usado para impressão do baralho, estipulou-se os materiais a serem usados, fez-se um orçamento, seguindo para a escolha de um plano e impressão de uma embalagem, do protótipo das cartas e, enfim, ao resultado de um protótipo.

7.7.1. Processo de Impressão

Inicialmente, organizou-se as cartas e os versos destacados em um único documento com a sangria e as delimitações de corte. As dimensões estabelecidas para as cartas foram de 7x14cm, visando facilidade de manuseio por parte do usuário (ver figura 104).

Figura 104 - Visualização de arquivo de impressão



Fonte: elaborado pelos autores

A partir disso, fechou-se o arquivo e procurou-se diferentes meios para imprimir o baralho. Com base nas informações oferecidas pelo orientador, julgou-se adequado para um baralho de tarô o tipo de impressão Offset, em papel texturizado de gramatura 300g/m² ou maior – com a alternativa de impressão sendo em Fine Art e papel fotográfico, cuja gramatura é mais espessa do que a anterior.

Tendo o conhecimento técnico necessário, foi-se atrás de empresas gráficas para fazer um orçamento do custo de impressão. A partir disso, entretanto, os discentes perceberam que, tanto para o acabamento em Offset e Fine Art, o orçamento era além do esperado e não se encaixava com o escopo do projeto. Como alternativa, escolheu-se imprimir um protótipo do projeto com impressão a laser e em papel couchê.

Decidido o tipo de impressão, focou-se na embalagem que conteria o baralho de tarô. Levando em consideração a natureza do protótipo, optou-se por envolvê-lo colocá-lo dentro de uma sacola de organza dourada. As razões para a escolha do saco foram a de que ele reforça os aspectos estéticos e simbólicos atribuídos ao projeto e ela possui um tamanho adequado – de 12 x 16 cm – para conter as cartas (ver Figura 105).

Figura 105 - Sacola de organza.



Fonte: Elaborado pelos autores

Escolhida a embalagem, desenvolveu-se uma fita contendo a identidade visual do projeto para envolver o baralho. Ela foi criada com o intuito de apresentar o título do tarô e o nome dos seus autores – mostrando o trabalho tipográfico autoral – e o aspecto visual com a adaptação da arte do verso das cartas (ver Figura 106). Feita essa etapa, fechou-se o arquivo contendo a fita e imprimiu-se-na em papel couchê 150g.

Figura 106 - Arquivo da fita com a identidade visual do projeto.



Fonte: Elaborado pelos autores

Além disso, imprimiu-se o arquivo com a frente e verso das cartas de baralho em papel offset 300g e impressão a laser, efetuando posteriormente o recorte das cartas de acordo com as guias das marcas de corte (ver Figura 106). Feito isso, arredondaram-se as pontas das cartas. (Ver figura 107).

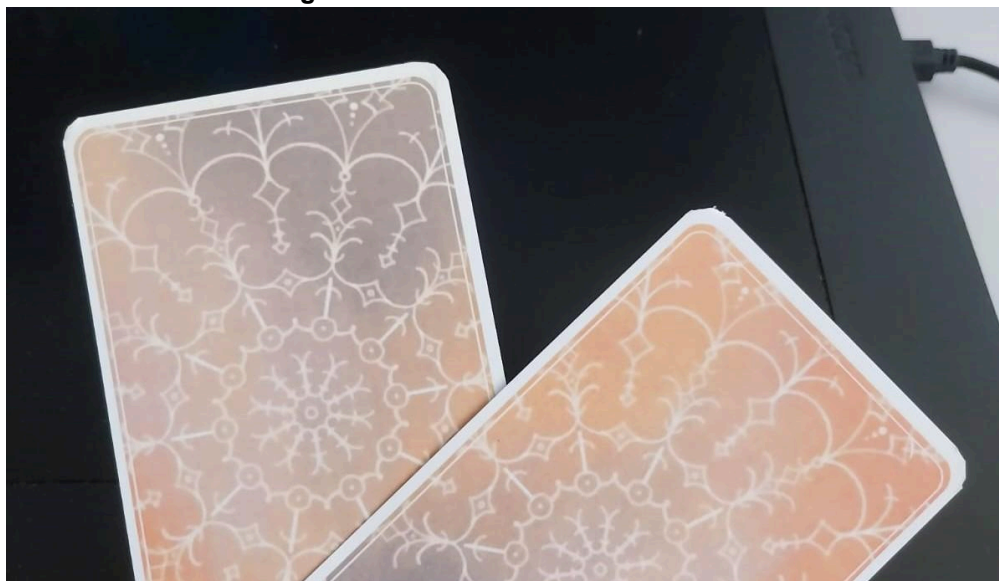
Figura 107 - Cartas recortadas



Legenda: Carta do baralho de tarô piauiense recortadas pré arredondamento das pontas

Fonte: elaborado pelos autores

Figura 108 - Cartas recortadas – verso



Legenda: Carta do baralho de tarô piauiense recortadas após arredondamento das pontas

Fonte: elaborado pelos autores

Finalizadas essas etapas, envolveu-se a fita ao redor dos baralhos e guardaram-se as vinte e duas cartas dentro da embalagem de organza, finalizando o protótipo para visualização (ver Figura 108).

Figura 109 - Protótipo do baralho e embalagem



Legenda: protótipo do baralho de tarô com tema piauiense dentro do protótipo de embalagem,
Fonte: elaborado pelos autores

8. CONCLUSÃO

Considerando o que foi proposto nos objetivos gerais e específicos do projeto, falou-se neste capítulo o que foi percebido, analisado e cumprido ao desfecho do trabalho de conclusão de curso.

Inicialmente, alcançou-se o objetivo geral – isto é, de criar e ilustrar um baralho de cartas, desenvolvendo no processo um baralho de tarô com tema piauiense e expor temas folclóricos. Isso ocorreu através da adaptação do método semiótico para desenvolver o estilo, a paleta de cores, as ilustrações, tipografia, frente e verso de vinte e duas cartas representando os Arcanos Maiores no tarô. Além disso, entende-se que esse requisito foi cumprido ao utilizar uma referência bibliográfica local – a tese de Portelada (2014) – para realizar a tradução intermediária de lendas municipais aos arquétipos dos arcanos, usando informações geográficas, biológicas, sociológicas e históricas contextualizadas ao Piauí.

No que concerne ao estudo bibliográfico da cultura, costumes e histórias tradicionais piauienses confirmou-se, através dos referenciais teóricos ao trabalho que, no cenário regional, a cultura popular piauiense possui uma escassez de material e destaque em comparação aos outros estados nordestinos – comprovado devido à dificuldade para acessar à coletânea de contos exclusivamente piauienses, um dos únicos do gênero. Entretanto, apesar dessa limitação e com um segundo recorte extenso das informações adquiridas a serem adaptados ao baralho, conseguiu-se material suficiente para desenvolver vinte e duas cartas diferentes com histórias de diversas localidades e contextos relevantes da cultura popular do Piauí, o que demonstra o sucesso da pesquisa bibliográfica.

Conclui-se também que a presente pesquisa demonstrou a importância da folkcomunicação nos meios mais diversos como uma ferramenta tangível para a preservação da memória coletiva e, conseqüentemente, da identidade de um povo, exposta acerca do apagamento gradual da cultura piauiense mediante as transformações sociais e a necessidade de reavivamento constante através de livros, filmes, documentos, imagens, sinais visíveis, discursos ou – nesse caso – através de um baralho de tarô.

Sobre a projeção do baralho do tarô piauiense com os métodos adaptados de Bauer, Gaskell (2003) e Martine Joly (1996), pode-se dizer que cumpriu-se o

objetivo ao observar o processo de tradução intersemiótica – ou seja, de uma mídia para outra – das lendas piauienses para as cartas. Em decorrência do prazo para a conclusão do trabalho, tornou-se inviável aprofundar no processo das outras vinte e uma cartas do baralho. Todavia, o detalhamento na criação da carta do Louco comprova a veracidade da metodologia desenvolvida.

Também sucedeu-se no desenvolvimento da identidade visual, das ilustrações e o restante do aspecto do trabalho segundo o que aprendeu-se da área do design gráfico. Isso foi comprovado ao – apropriando-se de elementos visuais medievais em conjunto com os simbolismos místicos dos Arcanos e das lendas nordestinas – ressignificar práticas apagadas historicamente e quebrar preconceitos enraizados na falta de informação. Tal aspecto é demonstrado tanto pelo estilo tipográfico escolhido, desenvolvido por Ariano Suassuna, quanto no desenvolvimento do sistema de cores e de estilo, retirados de paisagens, arte e cultura piauienses. Essa prática proporcionou a oportunidade de ampliar a compreensão acerca de manifestações e práticas culturais do Piauí, resgatando, destacando e preservando histórias e elementos do imaginário de um povo.

Também cumpriu-se o proposto ao imprimir o protótipo das cartas dos vinte dois arcanos. Entretanto, apesar de não ser o resultado, compreendeu-se que para um projeto desse escopo requer maior tempo de produção do que foi proposto e que ele poderá ser finalizado com o devido acabamento fora do ambiente acadêmico – seja por doação de fundos ou orçamento pessoal.

Abrangendo o design de cartas de tarô propriamente, destacou-se o papel do designer e do ilustrador na tradução dos diversos simbolismos e significados que se conectam com os indivíduos através dos arquétipos em representações visuais por meio da ilustração.

Por último, mas não menos importante, pode-se dizer que a utilização de métodos visuais, como a semiótica – especialmente a tradução intermediária – a ilustração e o design gráfico, concordante com a ressignificação cultural, demonstram a possibilidade de abordar o design gráfico na renovação de práticas culturais e preservação da memória coletiva, proporcionando que conhecimentos sejam transmitidos e reinterpretados pelas gerações futuras e promovendo o enriquecimento de laços identitário.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Sky. **The Modern Witchcraft Book of Tarot: Your complete guide to understanding the tarot**, . Editora Simon & Schuster, Inc.

ARANHA, Roberta Heinemann de Souza. **Os Arcanos Maiores do Tarô e a Pintura Simbolista do Séc XIX - uma visão interpretativa da correlação arquetípica**. Campinas, SP: [s.n.], 2010.

ARANTES, Antônio Augusto. **O que é Cultura Popular**. Editora brasiliense; São Paulo; 2007.

BARTLETT, Sarah. **A bíblia do Tarô**. Dinalivro c Octopus publishing Group Ltd, 2011.

BARTLETT, Sarah. **A bíblia do Tarô**. Dinalivro c Octopus publishing Group Ltd, 2007.

BAUER, Martin W., GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, Editora Vozes Ltda., 2003, 2 ed.

CARDINALI, L. **A tipografia Armorial: a concepção de uma identidade visual sertaneja**. DAT Journal, v. 1, n. 1, p. 160–180, 2016.

CASCUDO, L.. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Itatiaia. Belo Horizonte, 1986.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. Global; São Paulo; 2002. Ed. 2.

CHRISTIAN,Paul. **L'homme rouge delle Tuileries**. Venexia, 2011.

D'ALLEGMANE, Henry René. **As Cartas de Jogos do século XVI ao XX**. Hachette, Paris, 1906, 2 vol.

DEPAULIS, Thierry. **O Tarot revelado, uma história do tarot de acordo com os documentos**. Museu Suiço dos Jogos, La Tour-de-Peilz, 2013.

FERNANDES, Florestan. **O folclore em questão**. HUCITEC; São Paulo; 1978.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Centauro, São Paulo, 2006.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa, 2007. Ed. 70

JUNG, EMMA (1991). **Animus e anima**. Trad. de Dante Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix. Publicado originalmente em 1967.

JUPPE, Moepa. **O Simbólico e o Semi-simbólico nas Cartas de Tarot**. UDESC, 2008. Disponível em: <https://www.udesc.br/ceart/nest/anais/iseminarioteituradeimagens>. Acesso em: 1 de Maio de 2023.

- LE GOFF, Jacques. **Uma Idade Média em imagens**. Hazan, Paris, 2007.
- LHÔTE, Jean-Marie. **O Tarô, apresentado e comentado por Jean-Marie Lhôte**. Paris: Berg International, 1983.
- LOPES, Katuscy da Rocha. **Arte Santeira do Piauí: entalhando imaginários**. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2014.
- MACHADO, Maria Clara Tomaz, PATRIOTA, Rosangela (Org). **Histórias e Historiografia: perspectiva contemporânea de investigação**. IN: MACHADO. Folia de reis: liturgia do povo recriando os mistérios da vida. Uberlândia, 2003.
- MAIA, Virgílio. **Comarca da escrita a ferro**. In: Tupigrafia 3, 2001.
- MARTINELLI, Cristina Gonçalves Skrebys. **Os Signos Pictóricos das Cartas de Tarô como Veículos Narrativos**. Sorocaba, SP, 2013..
- MEGALE, Nilza Botelho. **Folclore Brasileiro**. Editora Vozes Ltda. Petrópolis- RJ; 2003. 4 ed.
- NADOLNY, Isabelle. **A História do Tarô: Um estudo Completo sobre suas origens, Iconografia e Simbolismo**. 1a edição, São Paulo: Editora Pensamento, 2022.
- NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô – Uma jornada arquetípica** , São Paulo. Editora Cutrix Ltda. 1995. Ed. 10.
- NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História, São Paulo, n. 10, dez. 1993, p 15.
- OLIVEIRA, Ramalho S. R. **Imagem + Tempo = arte? In A Arte Pesquisa II**. Brasília, vol 2, 2003
- OLIVEIRA, Ramalho S. R.. **Leitura de Imagens para a Educação. Tese de doutorado** PUC. São Paulo, 1998.
- OLIVEIRA, Vilma da Silva Mesquita. **MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS NO PIAUÍ: ÂMBITO SOCIAL E EDUCACIONAL**. 2017. Disponível em: <https://silo.tips/download/manifestacoes-folcloricas-no-piaui-ambito-social-e-educacional>. Acesso em: 1 de Junho de 2023
- PASTOUREAU, Michel. **Uma história simbólica da Idade Média Ocidental**. Seuil, Paris, 2014.
- PEDRAZANI, Viviane. **NO “MIOLO” DA FESTA: um estudo sobre o bumba-meu-boi do Piauí**. 2010.
- PORTELADA, Arleni. **Lendas do Piauí**. LC Gráfica, Fortaleza, Ceará. 2014. 1 ed.
- QUADROS, J. **Literatura Brasileira - Folclore**. Somar, São Paulo, 1976.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo, Brasiliense, 1983

SANTOS, Francimário Vito dos. **O ofício das rezadeiras como patrimônio cultural: religiosidade e saberes de cura em Cruzeta na região do Seridó Potiguar**. Revista CPC, São Paulo, p. 6-35. 2009.

SAUSSURE, F. de. **Course in General Linguistics** [trans. W. Baskin]. 1915.

SODRÉ, Nelson Werneck. **Síntese de História da Cultura Brasileira**. Bertrand Brasil; Rio de Janeiro; 2003, p 106. 20 ed.