

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM

EMANUEL JOSÉ DOS SANTOS

O TARÔ COMO ARTEFATO LITERÁRIO
USO FRACO E USO FORTE DO TARÔ NA LITERATURA

CUIABÁ
2025

EMANUEL JOSÉ DOS SANTOS

O TARÔ COMO ARTEFATO LITERÁRIO
USO FRACO E USO FORTE DO TARÔ NA LITERATURA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso como requisito para a obtenção do título de Doutor em Estudos de Linguagem na Área de Concentração de Estudos Literários.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Elisa Rodrigues
Moreira

CUIABÁ
2025

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

S237t Santos, Emanuel José dos.

O Tarô como artefato literário [recurso eletrônico] : Uso fraco e uso forte do Tarô na Literatura / Emanuel José dos Santos. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 238 f., il. color., pdf). - 2025.

Orientadora: Maria Elisa Rodrigues Moreira.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, Cuiabá, 2025.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. Tarô. 2. Literatura. 3. Literatura eletrônica. 4. Uso forte e uso fraco. I. Moreira, Maria Elisa Rodrigues, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: O TARÔ COMO ARTEFATO LITERÁRIO: USO FRACO E USO FORTE DO TARÔ NA LITERATURA

AUTOR: DOUTORANDO EMANUEL JOSÉ DOS SANTOS

Tese defendida e aprovada em 1º de agosto de 2025.

COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

1. DOUTORA MARIA ELISA RODRIGUES MOREIRA (PRESIDENTE BANCA/ORIENTADORA)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

2. DOUTOR VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA (MEMBRO INTERNO)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

3. DOUTORA CAROLINA VIGNA PRADO (MEMBRO EXTERNO)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - UPM

4. DOUTOR CARLOS MANOEL DE HOLLANDA CAVALCANTI (MEMBRO EXTERNO)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ

5. DOUTOR RAFAEL CLIMENT-ESPINO (MEMBRO EXTERNO)

INSTITUIÇÃO: BAYLOR UNIVERSITY

6. DOUTORA CAROLINA AKIE OCHIAI SEIXAS LIMA (SUPLENTE)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO - UFMT

7. DOUTORA LUANA JÉSSICA DELLA-FLORA (SUPLENTE)

INSTITUIÇÃO: UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - UPM

Cuiabá - MT, 1º de agosto de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Elisa Rodrigues Moreira, Usuário Externo**, em 05/08/2025, às 21:55, 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 **CARLOS HOLLANDA registrado(a) civilmente como Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti, Usuário Externo**, em 05/08/2025, às 23:28, 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 **VINICIUS CARVALHO PEREIRA, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso**, em 06/08/2025, às 08:24, 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 **Rafael Climent-Espino, Usuário Externo**, em 06/08/2025, às 10:34, 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 **CAROLINA VIGNA PRADO, Usuário Externo**, em 06/08/2025, às 14:45, 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 http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **8192248** e o código CRC **75999375**.

AGRADECIMENTOS

Nenhum agradecimento é o bastante para justificar o bem correr deste trabalho, mas lembrar dos nomes que vieram antes e permitiram que eu estivesse neste patamar é o mínimo que posso fazer.

Agradeço aos Deuses, Àqueles Que Vieram Antes, aos Nomes que me acolheram, por permitirem a minha leitura da vida e do mundo através do meu baralho. Agradeço à minha avó Helena (*in memoriam*), por ter me ensinado tanto sobre a vida – começando por ler, depois a ler as cartas do baralho, e tudo o que foi necessário para que eu pudesse caminhar com as minhas próprias pernas e em minha própria velocidade. Agradeço aos meus pais, Aparecida (*in memoriam*) e Afonso, e sobretudo ao meu irmão, Arquimed, por serem a melhor família que eu mereci ter.

Agradeço à CAPES, por me permitir manter esta pesquisa em dedicação exclusiva, e por ter fornecido os subsídios para que eu pudesse estudar com o prof. Dr. Manuel Portela, que me acolheu na Universidade de Coimbra, e com o prof. Dr. Diogo Marques, cuja pesquisa sobre o Tarô me fascinou e inspirou no que tange à e-lit.

Agradeço à prof. Dra. Maria Elisa Rodrigues Moreira, por ter sido a primeira a acreditar no meu potencial para desenvolver este trabalho e me apoiar em todo o processo, e ao prof. Dr. Vinícius Pereira, por ser fonte de inspiração e direcionamento. Estendo meu agradecimento a todo o corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da UFMT, por serem sempre solícitos e céleres em me orientar e direcionar. Agradeço aos grupos de pesquisa SEMIC e LICEX por me acolherem e compartilharem comigo suas aprendizagens e questionamentos.

Agradeço à prof. Dra. Bruna Ferraz por ter me acolhido em meu estágio docência e por toda a sua generosidade em me direcionar durante minha qualificação. Ao prof. Dr. Carlos Hollanda, por ser uma referência profissional para mim em diversos âmbitos, e ao prof. Dr. Rafael Climent-Espino, pelas partilhas e diálogos construídos no LICEX que motivaram diversas reflexões nesta tese. À prof. Dra. Carolina Vigna, agradeço a presença constante e o exemplo profissional que espero ser bom o bastante para poder espelhar em minha própria carreira como pesquisador.

Agradeço a todos os meus alunos, clientes e amigos que, nesses mais de vinte anos como cartomante profissional, permitiram que eu compartilhasse minha jornada, meus questionamentos e minhas iluminações consigo. Seria injusto citar apenas alguns nomes; eu sou

muito sortudo de contar com a companhia de tantas pessoas maravilhosas, encantadoras e surpreendentes. Que eu possa sempre os servir bem.

Agradeço a COPAG, ao Grupo Editorial Pensamento e à Editora Alfabeto pela confiança constante no meu trabalho. Se hoje posso me considerar um especialista em baralhos e cartomancia, muito devo a produção dessas empresas, que abrilhantam o cenário de jogos do Brasil.

Agradeço a Neil Gaiman, que não me conhece – ainda – mas que é uma das maiores inspirações para que eu siga dizendo o que eu quero dizer com o máximo de honestidade possível. A Dona Yedda Paranhos (*in memoriam*) por ter olhado nos meus olhos e visto coisas que eu ainda não vi, mas verei. Agradeço a Katja Bastos e à Rainha Cigana, que me acolheu como afilhado, pelo amor e pelo mistério compartilhados.

Esta tese é o resultado de todo esse tempo olhando para as mesmas cartas sem deixar de me maravilhar um dia sequer.

Espero seguir assim pelo resto do tempo que me cabe nesta vida.

Dedico esta tese a todos os anônimos que permitiram que a história do Tarô fosse escrita.
E a todos aqueles que mantêm essa história viva, hoje.
E a todos aqueles que a manterão viva, amanhã.

Sigamos fazendo boa arte.

So I guess the Fortune Teller's right...

Natalie Imbruglia, *Torn*

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar o Tarô como um artefato literário, a partir da lógica do jogo de Tarô – a Cartomancia em amplo espectro ou Taromancia em particular –, separando a produção textual sobre Tarô em três grandes grupos e elegendo a produção com intenção literária como foco. A partir dessa divisão, duas possibilidades de uso do Tarô se apresentaram: a citação, correspondendo ao uso fraco, no qual o personagem possui preponderância sobre o artefato, e a interação, correspondendo ao uso forte, no qual o baralho possui preponderância na narrativa. Para categorizar a produção sobre Tarô, lançamos mão do estudo de Monteiro sobre as relações entre Literatura e Direito, fazendo as transposições necessárias. A partir deste ponto, retomamos as reflexões de Johan Huizinga e Roger Caillois sobre o amplo espectro do jogo, para construir as categorizações da interface entre a Literatura e o jogo de Tarô como diretrizes. Então, utilizamos os conceitos desenvolvidos por Rui Torres e Bruno Ministro para categorização do uso da rede como uso forte ou uso fraco, adaptados para a relação entre o Tarô e a Literatura, correspondendo à citação ou à interação. O cruzamento entre tais leituras permitiu a observação, em obras que trazem o Tarô em sua trama, das formas pelas quais o Tarô – aqui tomado como o jogo, como o artefato e como o atributo – é utilizado, assim como tem potencial para ser utilizado, como tema e abordagem na Literatura. Foram elencadas obras que trazem, no todo ou em parte, a presença das cartas deste baralho, analisando, a partir das categorias supracitadas, a forma pela qual o Tarô é um atributo de um personagem (configurando o uso fraco) e a forma pela qual o Tarô é intrinsecamente ligado à obra, sendo inviável, até mesmo impossível, pensar a trama sem sua presença (uso forte). Objetivamos, com isso, categorizar a produção literária em modelos replicáveis de leitura e escrita com o uso do Tarô. Concluímos que as confluências entre o Tarô e a Literatura podem ser classificadas quanto ao uso dado ao texto, e que esse uso pode ser classificado de forma a permitir não apenas um melhor direcionamento de pesquisas futuras como também sugerir novos usos para o sistema de jogo de Tarô.

Palavras-chave: Tarô; Literatura; Literatura eletrônica; Uso forte e uso fraco.

ABSTRACT

TAROT AS A LITERARY ARTIFACT: WEAK USE AND STRONG USE OF TAROT IN LITERATURE

This thesis aims to present the Tarot as a literary artifact, based on the logic of the Tarot game – Cartomancy in its broadest spectrum or Taromancy in particular –, separating the textual production on Tarot into three large groups and choosing production with literary intent as its focus. From this division, two possibilities for using the Tarot emerged: citation, corresponding to weak use, in which the character has preponderance over the artifact, and interaction, corresponding to strong use, in which the deck has preponderance in the narrative. To categorize the production on Tarot, we used Monteiro's study on the relations between Literature and Law, making the necessary transpositions. From this point on, we revisited the reflections of Johan Huizinga and Roger Caillois on the broad spectrum of the game, to construct categorizations of the interface between Literature and the Tarot game as guidelines. We then used the concepts developed by Rui Torres and Bruno Ministro to categorize the use of the network as strong or weak use, adapted to the relationship between Tarot and Literature, corresponding to citation or interaction. The intersection of these readings allowed us to observe, in works that feature Tarot in their plot, the ways in which Tarot – here considered as a game, an artifact, and an attribute – is used, as well as has the potential to be used, as a theme and approach in Literature. Works that feature, in whole or in part, the presence of cards from this deck were listed, analysing, based on the aforementioned categories, the way in which Tarot is an attribute of a character (configuring weak use) and the way in which Tarot is intrinsically linked to the work, making it unfeasible, even impossible, to think about the plot without its presence (strong use). With this, we aimed to categorize literary production into replicable models of reading and writing with the use of Tarot. We conclude that the confluences between Tarot and Literature can be classified according to the use given to the text, and that this use can be classified in a way that allows not only a better direction for future research but also suggests new uses for the Tarot game system.

Keywords: Tarot; Literature; Electronic literature; Strong use and weak use.

RÉSUMÉ

LE TAROT COMME ARTEFACT LITTÉRAIRE : UTILISATIONS FAIBLES ET FORTES DU TAROT DANS LA LITTÉRATURE

Cet ouvrage vise à présenter le Tarot comme un artefact littéraire, basé sur la logique du jeu du Tarot – la Cartomancie dans un large spectre ou la Taromancie en particulier –, en séparant la production textuelle sur le Tarot en trois grands groupes et en choisissant la production avec une intention littéraire comme point central. De cette division, deux possibilités d'utilisation du Tarot ont émergé : la citation, correspondant à un usage faible, dans lequel le personnage a la prépondérance sur l'artefact, et l'interaction, correspondant à un usage fort, dans lequel le jeu a la prépondérance dans le récit. Pour catégoriser la production sur le Tarot, nous avons utilisé l'étude de Monteiro sur les relations entre Littérature et Droit, en effectuant les transpositions nécessaires. A partir de ce point, nous revenons aux réflexions de Johan Huizinga et Roger Caillois sur le large spectre du jeu, pour construire les catégorisations de l'interface entre la Littérature et le jeu du Tarot comme lignes directrices. Nous avons donc utilisé les concepts développés par Rui Torres et Bruno Ministro pour catégoriser l'utilisation du réseau comme une utilisation forte ou une utilisation faible, adaptées à la relation entre le Tarot et la Littérature, correspondant à la citation ou à l'interaction. L'intersection entre ces lectures a permis d'observer, dans les œuvres qui présentent le Tarot dans leur intrigue, la manière dont le Tarot – ici pris comme jeu, comme artefact et comme attribut – est utilisé, ainsi que le potentiel d'être utilisé, comme thème et approche dans la littérature. Les œuvres qui présentent, en tout ou en partie, la présence de cartes de ce jeu ont été répertoriées, en analysant, sur la base des catégories susmentionnées, la manière dont le Tarot est un attribut d'un personnage (configuration d'utilisation faible) et la manière dont le Tarot est intrinsèquement lié à l'œuvre, rendant impraticable, voire impossible, de penser l'intrigue sans sa présence (utilisation forte). Notre objectif est de catégoriser la production littéraire en modèles reproductibles de lecture et d'écriture à l'aide du Tarot. Nous concluons que les confluences entre le Tarot et la Littérature peuvent être classées en fonction de l'usage donné au texte, et que cet usage peut être classé d'une manière qui permet non seulement une meilleure direction pour les recherches futures mais suggère également de nouvelles utilisations pour le système de jeu du Tarot.

Mots clés : Tarot; Littérature; Littérature électronique; Utilisation forte et utilisation faible.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Relações iconográficas entre a Papisa, do filme <i>Le Château du Tarot</i> , e outras cartas homônimas de baralhos de Tarô clássicos	25
Figura 2 – A carta da Lua, nos Tarôs <i>Visconti-Sforza</i> e <i>Marseille</i> de Jean Noblet	33
Figura 3 – Capa do álbum <i>The Independent</i> , da banda Roger Clyne and the Peacemakers	44
Figura 4 – Justiça na posição correta e em posição invertida	53
Figura 5 – Cartaz promocional da série <i>Good Omens</i> , desenvolvida pela Amazon Prime	54
Figura 6 – Cartaz do filme <i>Rei Arthur: A lenda da espada</i> (2017)	55
Figura 7 – Carta comemorativa da edição <i>Batman: the Three Jokers</i>	56
Figura 8 – Os quatro Valetes (<i>Bubes</i>) do baralho	57
Figura 9 – Theodoor Rombouts. <i>A card player showing his hand</i> . c. 1616 a 1637	58
Figura 10 – Jan Steen (1625/1626-1679). <i>Discussão sobre um jogo de cartas</i> .	67
Figura 11 – Georges de la Tour. <i>O trapaceiro com o Ás de Paus</i> . c. 1620 / Georges de la Tour. <i>O trapaceiro com o Ás de Ouros</i> . c. 1620-1640.	71
Figura 12 – Michelangelo Merisi, dito Caravaggio. <i>Os trapaceiros</i> . c. 1595.	72
Figura 13 – Eva Green como Vanessa Ives, dispondo seu Tarô em leque na série de televisão <i>Penny Dreadful</i> (2014)	76
Figura 14 – Esquema da Cruz Celta, conforme Waite (1985, p. 135)	79
Figura 15 – Cartas do baralho francês, também chamado Portrait de Paris	82
Figura 16 – Cartas do baralho espanhol da COPAG	82
Figura 17 – Exemplo de cartas de conversação: <i>Petit Cartomancien</i>	84
Figura 18 – Cartas do baralho <i>Love Oracles</i>	85
Figura 19 – Cartas do baralho <i>Minchiate Florentine</i>	86
Figura 20 – Interseções entre abordagens do Tarô e Literatura, a partir da <i>Vesica Piscis</i>	94
Figura 21 – Theodore von Holst. <i>The Wish</i> , ou <i>The Fortune Teller</i> . 1840.	101
Figura 22 – Edgar Bundy. <i>Uma bruxa</i> . 1896.	115
Figura 23 – Página 6 da HQ <i>Bruxas, minhas irmãs</i> , de Chantal Montellier.	118
Figura 24 – À esquerda, carta 23 do <i>Tarô Egípcio</i> da Editora Kier, “O Lavrador”, correspondente ao Rei de Paus dos Tarôs convencionais. À direita, Rei de Paus do <i>Tarô Adivinhatório</i> .	123
Figura 25 – O Diabo, a décima quinta carta do Tarô, no baralho <i>Tarô de Marselha CBD</i> .	127
Figura 26 – <i>Interior de uma residência de ciganos</i> , por Jean-Baptiste Debret.	129
Figura 27 – Pere Borrell del Caso. <i>Huyendo de la crítica</i> . 1874.	137
Figura 28 – Seleção de quatro obras de Andrew Scott.	141
Figura 29 – Quatro versões d’ <i>Os Enamorados</i>	143
Figura 30 – Cartas de Tarô “Os Enamorados” e “O Carro” do <i>Housewives Tarot</i> (Kepple, Buffum, 2004).	154
Figura 31 – <i>A Imperatriz</i> , no Tarô RWS.	156
Figura 32 – Representação do Arcano Maior “A Morte”, no <i>Tarô Gringonneur</i> , ou Charles VI, uma das poucas representações históricas nas quais a Morte, simbolizada pelo esqueleto, é também um cavaleiro, representando a velocidade de sua ação.	157
Figura 33 – O décimo terceiro Arcano nos baralhos RWS (acima, à esquerda), <i>Visconti Sforza</i> (acima, à direita), <i>Thoth</i> (abaixo, à esquerda) e <i>CBD Tarot de Marseille</i> (abaixo, à direita), com vistas a observar a singularidade da representação do RWS frente os demais padrões iconográficos.	159
Figura 34 – As cartas descritas por Stan [Gresham, 2021 [1946], p. 75)	161
Figura 35 – A descrição de Stan d’ <i>O Enforcado</i> (“The Hanged Man”) é pontual e precisa, a ponto de dar-nos a certeza de que tratamos desta carta no baralho RWS.	162
Figura 36 – <i>O Louco</i> (“The Fool”) e <i>o Enforcado/Pendurado</i> (“The Hanged Man”) no Tarô RWS.	168
Figura 37 – Mario Monge. <i>Italo Calvino Bateleur</i> . 1973.	171
Figura 38 – Tela título do jogo <i>Taboo: The sixth sense</i> .	182
Figura 39 – Capa do jogo <i>Tarot Mystery</i> .	184
Figura 40 – Capa do jogo <i>House of Tarot</i> .	185
Figura 41 – Batalha contra a Morte (Death) em <i>Castlevania: Bloodlines</i> .	187
Figura 42 – Tela inicial do e-poema RE\VERSO	191
Figura 43 – Face e verso da carta “Ás de Copas”, do baralho vermelho presente em <i>Juego de Cartas</i> , de Max Aub (1964)	197
Figura 44 – <i>Retábulo de Beaune</i> , de Rogier van der Weyden.	204
Figura 45 – Contraponto entre o fragmento do <i>Retábulo de Beaune</i> e o Arcano XX do Tarô, <i>O Julgamento</i>	205
Figura 46 – Relações entre o Arcano VIII e a representação de São Miguel no <i>Retábulo de Beaune</i>	205

Figura 47 – Comparação entre O Mago (“The Magician”) no <i>Tarô do amor</i> , de Jane Lyle (2018) e a mesma carta (“Le bateleur”) no CBD <i>Tarot</i> (Ben-Dov, 2020)	206
Figura 48 – Uma das possibilidades de composição de uma carta em RE\VERSO	207
Figura 49 – Relação entre uma das obras dos <i>Diários da Sanidade</i> , de Daniela Reis e o fragmento obtido em RE\VERSO	208
Figura 50 – Imagens d’O Mago do RWS compostas pela loja Chico Rei	209
Figura 51 – Cartaz da exposição temporária <i>Tarot – Origins & Afterlives</i> , ocorrida no Walburg Institute, em Londres, entre 31 de janeiro e 30 de abril de 2025.	211
Figura 52 – Face e verso do poema “O Diabo”, por d1g1t0 (Diogo Marques + Emanuel J Santos).	215

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Distribuição dos jogos segundo Caillois	66
Quadro 2 – Jogos de cartas segundo o modelo de Caillois	70
Quadro 3 – Relações entre Direito e Literatura	89
Quadro 4 – Relações entre Tarô e Literatura	90
Quadro 5 – Títulos e epígrafes dos capítulos d’ <i>O beco das ilusões perdidas</i>	155
Quadro 6 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Paus do Tarô	235
Quadro 7 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Copas do Tarô	236
Quadro 8 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Espadas do Tarô	237
Quadro 9 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Ouros do Tarô	237

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1 O LUGAR DO TARÔ NA CONTEMPORANEIDADE	23
1.1 O Tarô na cultura	26
1.1.1 O Tarô de Marselha	32
1.1.2 O tarô esotérico, místico, mágico, adivinhatório	34
1.1.3 Os baralhos contemporâneos: investigações artísticas e atravessamentos culturais	39
1.2 A materialidade do Tarô	46
1.2.1 Face e verso	51
1.2.2 Inversão e espelhamento	52
2 O TARÔ COMO JOGO: QUESTÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS	58
2.1 O jogo segundo Johan Huizinga	59
2.2 O jogo segundo Roger Caillois	62
2.3 Os jogos de cartas e o jogo de Tarô	67
2.3.1 Embaralhamento	75
2.3.2 Corte	76
2.3.3 Disposição	77
2.3.4 Interpretação	79
2.4 Nem todo baralho é um Tarô: uma questão de recorte	80
2.4.1 Cartas convencionais de jogar	80
2.4.2 Cartas de conversação	83
2.4.3 Oráculos	84
2.4.4 Tarôs históricos	85
2.5 O jogo no texto: a representação da cartomancia na literatura	87
2.6 Uso forte e uso fraco do Tarô na Literatura	95
3 O USO FRACO DO TARÔ E A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS	101
3.1 A cartomante	107
3.2 A Bruxa	115
3.3 A Cigana	128
4 A NARRATIVA MOLDURA E O USO FORTE DO TARÔ NA LITERATURA	137
4.1 A moldura nas artes	138
4.2 A moldura nas cartas de Tarô	142
4.3 A narrativa-moldura na literatura	145
4.3.1 O caso d'O beco das ilusões perdidas, de William Lindsay Gresham (2021[1946])	147
4.3.2 Uma leitura d'O Castelo dos Destinos Cruzados	169
5 O TARÔ EM AMBIENTE ELETRÔNICO	178
5.1 O jogo de Tarô em meio eletrônico	179
5.2 RE\VERSO: e-poema elegíaco: um estudo de caso das possibilidades do uso do Tarô em ambiente eletrônico	189
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	211
REFERÊNCIAS	216
APÊNDICE A: SIGNIFICADOS RELATIVAMENTE ESTÁVEIS DAS 78 CARTAS DO TARÔ	230

INTRODUÇÃO

Não há um momento na história em que a humanidade não tenha se preocupado com o futuro. Da previsão do tempo, do clima, das estações e das migrações animais pelos homens primitivos até a previsão de alta e queda da Bolsa, sempre houve preocupação com o que há de acontecer. Conforme Georges Minois,

Predizer é próprio do homem. É uma dimensão fundamental de sua existência. Todos nós temos um pé no presente e outro no futuro. Viver é antecipar incessantemente, e cada uma de nossas ações tende para um alvo situado no futuro. Apenas uma parte desse futuro é conhecida, determinada: amanhã, o dia amanhecerá, e as estações continuarão a se suceder. O desconhecido é o conteúdo desse quadro fixo: de que será feito o amanhã? Essa pergunta não é uma prova de curiosidade vã, é uma pergunta vital, à qual respondemos incessantemente de forma implícita, porque, se fazemos hoje os mesmos atos de ontem, é porque supomos que amanhã será como hoje. Passado, presente, futuro formam um todo indissociável e, se podemos agir no presente, é porque nos lembramos do passado e entrevemos o futuro (Minois, 2016, p. 1).

Entretanto, o futuro nos é desconhecido. Apostamos na perspectiva de acertarmos o melhor caminho, a melhor decisão, o melhor passo. “O ideal, acreditamos, seria conhecer o futuro, o que nos permitiria fazer exatamente o que convém para nosso bem. É por isso que, desde as origens, o homem se esforça para alcançar esse conhecimento do futuro pelos meios mais variados” (Minois, 2016, p. 1).

Assim, “predizer é agir” (Minois, 2016, p. 2). É reforçar ou negar uma perspectiva ou um evento de acordo com interesses pessoais. É tranquilizar e dar acabamento ao devir, sempre em aberto, “para nos convencer de que não somos um brinquedo de um acaso cego, mas fazemos parte de um plano coerente” (Minois, 2016, p. 2). É referenciar-se no agora sobre o que esperar no amanhã. Nas palavras do historiador,

[...] predizer é dar os meios para cumprir ou evitar a realização da predição. Nesse sentido, a melhor predição é muitas vezes aquela que não se realiza, aquela que nos permite tomar medidas para evitar a realização da catástrofe prevista. A predição eficaz pode ser tanto autodestruidora quanto autorrealizadora. Prever a paz mundial pode nos estimular a tomar medidas para favorecê-la; prever a guerra mundial pode nos estimular a tomar medidas para evitá-la. Tanto num caso como noutro, a predição terá sido salutar. O importante, portanto, não é a exatidão da predição, mas seu papel de terapia social ou individual (Minois, 2016, p. 3).

Na busca por antever o porvir, a humanidade lançou mão dos mais diversos artefatos e suportes: ossos, pedras, o voo dos pássaros, as vísceras de um animal sacrificado, os sonhos, a direção dos ventos; passou, então, a construir artefatos específicos para tal atividade: os dados,

as varinhas de milefólio, as cartas de baralho – e, deste, a sua derivação mais perene no campo da adivinhação: o Tarô.

O Tarô, em sua relativa estabilidade contemporânea¹, é um baralho, isto é, um conjunto limitado e organizado de cartas compostas por uma face singular e um verso comum ao todo, composto por 22, 42 ou 78 cartas² reversíveis, organizadas em dois grandes grupos: os Arcanos Maiores, ou Trunfos, compostos por 22 cartas numeradas e nomeadas, de imagens singulares, e 56 Arcanos Menores, compostos por quatro grupos, denominados naipes: Paus, Copas, Espadas e Ouros³. Cada naipe é composto por catorze cartas: Dez cartas numeradas de um (Ás) a Dez e quatro cartas compondo a Corte: Valete, Cavaleiro, Rainha e Rei⁴, que podem ser singulares ou não, reproduzindo a mesma imagem com a alteração do naipe.

Apresenta-se, convencionalmente, impresso em papel, havendo versões em plástico, assim como em materialidades atípicas como tecido, madeira ou metal⁵; ou ainda em meios virtuais, com o tarô *online*, ou presente em videogames, materializando-se, inclusive, em mídias ocasionais – que naturalmente não se prestam ao jogo, mas levam consigo o Tarô como uma moldura para o propósito comunicativo. No que tange ao uso para o jogo em particular, podemos delimitar duas grandes áreas a partir do mesmo conjunto de cartas: a primeira é o jogo de azar, ou *Tarocco*, que não é comum no Brasil, e que devido a suas regras permitiu a modificação das cartas do Tarô, que se tornaram espelhadas, ou seja, irreversíveis, como as

¹ Percebemos que o entendimento do baralho passa pela confluência entre a relativa estabilidade do enunciado, conforme proposta por Bakhtin (2016), e o conceito de contemporâneo, conforme Agamben (2009). A relativa estabilidade do enunciado permite que, nas mais diversas esferas de comunicação, haja um entendimento de sua proposta, o que não exclui, eventualmente, alterações e rupturas na produção deste mesmo enunciado. O Tarô, como enunciado, é relativamente estável em suas representações, conforme veremos; isso não impede, entretanto, que haja incursões e novas perspectivas de construção do conjunto, assim como de suas individualidades, as cartas. Por seu turno, Agamben considera o contemporâneo, como sujeito, o indivíduo que enxerga, além das luzes do seu tempo, as sombras; neste *chiaroscuro*, não se identifica completamente com o *zeitgeist* e, por isso, pode observá-lo com criticidade. A confluência entre as visões dos autores citados apresenta o Tarô como um artefato contemporâneo, porque renova-se diante do tempo e de suas manifestações anteriores, atualizando-se tanto no campo da representação quanto do discurso; e relativamente estável, porque qualquer inovação neste campo dialoga, diretamente, com a fortuna crítica e imagética desenvolvida anteriormente.

² Embora o conjunto completo seja considerado com 78 cartas, existem no mercado versões com 22 ou 42 cartas que se prestam ao jogo. Consideramos, portanto, conjuntos que, inspirados no número máximo estabilizado de cartas, seleciona aquelas que participarão do jogo. Em todos os casos, os 22 Arcanos Maiores são imprescindíveis. Ainda que os 22 Arcanos Maiores façam parte do conjunto de 78 cartas e que, portanto, poder-se-ia considerar que são uma seleção de cartas de um conjunto fechado, consideramos o desenvolvimento artístico como a referência para a composição do conjunto: existem conjuntos no mercado que foram desenvolvidos *apenas* com 22 cartas, ou 42, sem nenhuma pretensão de serem ampliados.

³ Ainda que os naipes tenham os mesmos nomes dos naipes do baralho convencional, suas representações são mais próximas do que viria a se tornar o baralho espanhol: Clavas para Paus, Taças para Copas, Cimitarras para Espadas e Moedas para Ouros.

⁴ Os baralhos contemporâneos podem ter sua corte composta por Rei, Rainha, Príncipe e Princesa, sem ônus para a interpretação em um primeiro momento.

⁵ O baralho histórico *Visconti Sforza*, sobre o qual falaremos adiante, cujas imagens foram utilizadas por Italo Calvino em seu *O Castelo dos Destinos Cruzados* (1995), é um exemplo de cartas de metal, folheadas a ouro.

cartas de jogar convencionais. E a segunda forma, que consagrou o baralho, principalmente a partir do final século XVIII, que se mantém ativa e, atualmente, se mostra a forma mais conhecida de uso para o jogo dessas cartas, é a divinação com as cartas de Tarô, ou taromancia, que lança mão da interpretação das cartas conforme determinados significados individuais organizados em padrões específicos de análise, denominados jogos ou métodos, nos quais as cartas são vistas individualmente e em relação com as demais, assim como em rituais de ordens iniciáticas.

É complexo afirmar o que veio primeiro: a tarologia, ou seja, o estudo das cartas visando o entendimento dos seus significados individuais e em conjunto, ou a taromancia, que, em outras palavras, seria a previsão ou o aconselhamento a partir da organização das cartas conforme padrões específicos e pré-estabelecidos. Não existem fontes que atestem a criação do baralho (aqui tomado como uma individualidade) em determinado tempo ou sob determinada encomenda, nem sua função inicial, se determinada ou construída pelo uso; é possível traçar na longa duração da história ocidental os métodos, técnicas, usos e costumes associados às cartas do Tarô. Mostra-se unívoco que as cartas se prestam, enquanto conjunto⁶, ao jogo – no amplo sentido que esse conceito possui – e à combinatória.

Para o entendimento das regras do jogo, seja o jogo de alegoria e interpretação divinatória ou o jogo de azar baseado na aleatoriedade, são construídos manuais específicos: os manuais para o jogo de azar, mais raros no Brasil⁷, focarão nas estruturas que permitem a um jogador vencer seu adversário a partir de combinações tecidas entre as cartas na mão e as cartas na mesa, propiciando o desenvolvimento de estratégias pré-concebidas que sejam aplicáveis na primeira oportunidade – algo que em nada difere do uso das cartas convencionais de jogar para os jogos de azar.

Por sua vez, os manuais de tarô voltado para a adivinhação, muito mais numerosos, trazem em suas páginas interpretações para os atributos de cada uma das cartas em sua singularidade, assim como para os conjuntos e associações entre os conjuntos⁸. Quanto maior

⁶ Conforme dito anteriormente, partindo de um conjunto de, no mínimo, 22 cartas. Individualmente, entretanto, as cartas se prestam às mais diversas representações artísticas sem, no entanto, estarem presas ao potencial do conjunto. Podemos citar como exemplo a série de perfumes inspiradas nas cartas do Tarô produzida pela empresa Dolce & Gabbana, e eventuais usos pela moda em ornamentos de vestuário. Trataremos desse assunto no primeiro capítulo desta tese.

⁷ Não foram encontrados, nesta pesquisa, manuais exclusivamente voltados para o *Tarocco* ou outra forma de uso do Tarô como jogo de azar. Encontramos um capítulo sobre o jogo na obra *Jogos de cartas* (1978), voltada para jogos de azar com cartas em geral, e, em obras voltadas para o Tarô como instrumento adivinatório, capítulos breves nas obras de Papus (1992) e MacGregor Matthers (2014).

⁸ Uma das leituras mais comuns para os Arcanos Maiores, por exemplo, é, a partir da Jornada do Herói idealizada por Joseph Campbell (1988) e Christopher Vogler (2015), construir uma narrativa em passos que percorrem todos os Arcanos, iniciando n'O Louco. Cf. por exemplo os trabalhos de Hajo Banzhaf (2007) e Alexandra Collins

for a capacidade de tecer combinações e jogar com elas, mais competente é o operador. Cada narrativa é única e a relação do jogo se dá entre o operador e a mesa, sendo o consulente – aquele a quem se abrem as cartas – um interlocutor passivo, a quem a narrativa é oferecida como adivinhação e aconselhamento.

Entretanto, a produção literária associada, ou produzida em função das cartas de Tarô, não se restringe ao uso direto no jogo. As perspectivas de tradução interartes das cartas permitiram usos tanto ligados aos gêneros específicos, como a consulta de tarô⁹ e a meditação¹⁰ com suas cartas, como também a perspectivas *literárias* e *cinematográficas*: por um lado, temos a sugestão do uso, em que o personagem possui maior impacto na trama; podemos citar, por exemplo, a personagem anônima do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis (2008); ou madama Carlota, cartomante de Macabéa em *A hora da estrela*, de Clarice Lispector (2017), nas quais a natureza do jogo dá lugar à natureza do operador do jogo, que efetua suas operações diante dos olhos de um personagem que desconhece as regras do jogo em si, mas ouve atentamente a interpretação¹¹. Por outro lado, temos obras em que o jogo de Tarô é claramente citado e o jogo é fio condutor da tessitura narrativa, tecendo e emoldurando a trama, como é o caso d’ *O Castelo dos Destinos Cruzados*, de Italo Calvino (1995), ou de “15 Cartas Pintadas de um Tarô de Vampiro”, conto escrito por Neil Gaiman e publicado na coletânea *Coisas Frágeis* (2010; 2023).

Nos livros citados, a estrutura do Tarô, como um labirinto, é utilizada para nortear a interação entre os eventos e os personagens. Em alguns, os capítulos são intitulados com os nomes dos Arcanos Maiores do Tarô, sugerindo uma lista (Eco, 2010; 2013); em outros, o Tarô integra a narrativa como alegoria; e, por fim, há aqueles nos quais uma ou mais cenas só tem sentido pela presença das cartas no processo de adivinhação.

Dickerman (1994), assim como o *Tarô Mitológico* de Liz Greene e Juliett Sharman-Burke (2014). Em relação aos Arcanos Menores, as relações relativamente estáveis estão associadas aos quatro elementos: Fogo, Água, Ar e Terra, e às classes sociais dos Camponeses, Clérigos, Nobres e Burgueses, respectivamente.

⁹ Quase todos os manuais de Tarô voltados para a adivinhação consultados para esta pesquisa trazem uma ou mais leituras hipotéticas interpretadas à título de ilustração do processo.

¹⁰ Os manuais voltados para o Tarô de forma mais esotérica, em especial manuais recentes das décadas de 1970, 1980 e 1990, no auge do movimento Nova Era, associam a observação dos detalhes das cartas a processos meditativos ativos e passivos. Não sendo o objetivo deste trabalho a meditação, apontamos como possibilidades de ilustração desse tópico os Tarôs dos *sanyasin* de Osho, publicados pela Editora Pensamento (Osho, 2006).

¹¹ Essa é, inclusive, a perspectiva comumente adotada no cinema: o personagem cartomante interage com o personagem consulente a partir dos significados já interpretados, enquanto o espectador observa as cartas sobre a mesa em tomadas que podem tanto mostrar a totalidade do jogo quanto o virar de uma única carta; assim, cabe ao espectador, como testemunha, estar lado a lado com o consulente que vê as cartas, mas não é capaz de interpretá-las, ou mesmo lado a lado com o cartomante, testemunhando a tradução dos símbolos e partilhando ou se opondo à interpretação proposta pela narrativa.

Nesta tese, verificaremos, no primeiro capítulo, diversas manifestações do Tarô na cultura: como o artefato é utilizado nas mais diversas artes, assim como no design, e os efeitos de sentido obtidos em tais ocasiões. De posse desse panorama, observaremos as questões teóricas desenvolvidas por Johan Huizinga (2019) e Roger Caillois (2017), e então direcionar-nos-emos para as questões de pesquisa.

Esta tese se orienta para responder duas questões: como o Tarô se manifesta na literatura, compreendendo que existem outras formas narrativas que se apropriam do Tarô; para isso, categorizamos a produção textual voltada para este artefato, inspirados por Eduardo Aleixo Monteiro (2020), em três aspectos: *o Tarô na Literatura*, objeto deste trabalho; *o Tarô como Literatura*; e *a Literatura do Tarô*. Tais categorias serão abordadas no capítulo 2.

A segunda questão que nos norteia é a forma como o Tarô se manifesta na primeira categoria elencada, o *Tarô na Literatura*. Observamos, inspirados por Rui Torres e Bruno Ministro (2021), que o Tarô pode ser tanto o fio condutor da narrativa, configurando o uso forte do baralho, como pode ser um acessório de um personagem, configurando um uso fraco. As duas categorias não têm função qualitativa; abordaremos com profundidade o tema também no capítulo 2.

Observaremos, no capítulo 3, a expressão do uso fraco do Tarô na Literatura, a partir da construção dos personagens cartomantes. Observaremos as diferenças entre três personagens que são costumeiramente associadas à magia e/ou a adivinhação: a Cigana, a Bruxa e a Cartomante, justificando nosso foco nesta última.

No capítulo 4, observaremos como se desenvolve o uso forte do Tarô, a partir do processo que nomeamos como emolduramento: a utilização das características das cartas de Tarô para nortear, de forma indelével, a construção da trama e seu clímax. Tal questão se une à produção literária em cenário eletrônico, o que nos leva a considerar tal cenário no quinto capítulo.

Por fim, concluímos, a partir das categorias elencadas, apontando formas de análise que permitam observar este fenômeno literário com profundidade, a partir do Tarô, possibilitando análises futuras neste mesmo campo.

É importante ressaltar que, ainda que este trabalho esteja no campo das Letras, e o abordemos pela perspectiva do campo expandido da Literatura, ele é fruto de uma formação multidisciplinar. Sou formado em História, e venho me dedicando nos mais recentes vinte anos ao estudo da iconografia. Além disso, sou cartomante praticante desde os meus dez anos de idade, o que me faz ter uma familiaridade com as cartas que exige, muitas vezes, um esclarecimento dos pontos visualizados nas leituras que elaboro nesta pesquisa. Ao

compartilhar essas visões, essas leituras, meu objetivo pessoal é mostrar que existem estudos marginais – e o Tarô é um deles. Por mais que seja um objeto de gosto de pessoas sofisticadas, sua prática é marginal aos estudos da academia, que possui outros vieses, em sua grande maioria cartesianos, de abordar o Tarô, sem, no entanto, abordar a prática do Tarô em uma perspectiva visceral, interina, afetuosa. Campos que são tão familiares para mim, foram, nesta pesquisa, colocados no crisol teórico da fortuna crítica utilizada, e espero, verdadeiramente, que deste chumbo obtenhamos o ouro alquímico que torna os olhos fulvos. Sigamos então ao primeiro passo: observar como o Tarô se configura como um artefato cultural.

1 O LUGAR DO TARÔ NA CONTEMPORANEIDADE

*Joga as cartas, lê a minha sorte
Tanto faz a vida como a morte
E o pior de tudo eu já passei*

Raul Seixas, *As Minas do Rei Salomão*

Em 25 de janeiro de 2021, em meio à epidemia de COVID-19, tendo a insegurança e a incerteza como uma constante pairando sobre as perspectivas futuras, as *maisons* de *Haute Couture* parisienses se dispuseram a apresentar suas coleções em formato digital. Dentre elas, a *maison* Dior apresentou sua coleção primavera-verão na forma de um curta metragem, “um *fashion film* que nem tem a pretensão de simular uma passarela” (Camargo, 2021, não paginado). Inspirado nas cartas do Tarô, tendo como principal referência o baralho *Visconti Sforza*¹², o filme, intitulado *Le Château du Tarot* (Le Château..., 2021), remete tanto à natureza das cartas de Tarô como passíveis de narrativas quanto às narrativas do livro de Italo Calvino *O Castelo dos Destinos Cruzados* (Calvino, 1991)¹³, assim como faz uma associação entre a Jornada do Herói e a Jornada do Louco do Tarô¹⁴. Sob curadoria de Maria Grazia Chiuri e dirigido pelo romano Matteo Garrone,

¹² Segundo Isabelle Nadolny (2022, p. 63-64), denominam-se “tarô Visconti” um conjunto de cerca de “239 cartas que pertenceram à família Visconti, provenientes de onze conjuntos diferentes, mais ou menos incompletos”. Sua conservação se deve à natureza do seu suporte: “Trata-se de cartas pintadas à mão, com pigmentos preciosos sobre fundo de ouro.” Os três conjuntos mais importantes são “o tarô chamado de ‘Visconti di Modrone’ ou ‘de Cary-Yale’ (do nome de seu primeiro proprietário particular). Foi criado em 1441 para o duque Filippo Maria Visconti e destinado à Bianca Maria, por ocasião do seu casamento com Francesco Sforza. É o mais antigo tarô conhecido e preservado. [...] Foram preservadas 67 cartas desse tarô atípico, que compreendia ao menos 89: 64 naipes e cartas da corte e 25 trunfos”; o tarô “Brambilla” ou “de Brera-Brambilla” (do nome do último proprietário), também pintado “para o duque Filippo Maria Visconti, portanto, antes de 1447”, do qual restaram um total de 48 cartas; e o tarô “Visconti-Sforza” ou de “Pierpont Morgan-Bergamo”, baralho pintado para Francesco Sforza, “que se tornou duque de Milão em 1450. A divisa ‘A bon droyt’ [legitimamente], que é a dos Sforza, presente em algumas cartas, permitiu identificar o baralho, datado de cerca de 1452. É célebre por ser o mais completo dos baralhos antigos de que se tem conhecimento: dele restam 72 cartas, conservadas em vários lugares diferentes. Faltam apenas o Diabo, a Casa de Deus, o Três de Espadas e o Cavaleiro de Denários”. Este é o mais reconstituído ou reimpresso em fac-símile, “podendo ser encontrado no comércio com o nome de ‘tarô de Visconti’”, tendo sido este último a principal referência à construção dos figurinos (NADOLNY, 2022, p. 63-64).

¹³ Alguns pontos, a serem explorados posteriormente, podem ser indicados neste momento: primeiro, o uso de *castelo*, como em Calvino, para a construção da narrativa, assim como das cartas de um Tarô eminentemente italiano, criado, desenvolvido e jogado por e para italianos, e que também é usado pelo autor no primeiro arco de sua narrativa.

¹⁴ Nessa perspectiva, o Louco — carta normalmente não numerada, que figura como a primeira carta (não numerada ou zero), o penúltimo trunfo (entre o Julgamento e o Mundo) ou mesmo a última carta do baralho, seja esse o conjunto dos trunfos (no caso, como a vigésima segunda) ou do baralho como um todo (como septuagésima oitava) — passa a representar o herói, o protagonista da jornada, que interage com cada um dos trunfos e deles apreende uma habilidade, virtude, experiência ou vence um desafio. Essa proposta parte da Jornada do Herói, desenvolvida por Joseph Campbell (1988) como a estrutura do monomito, sendo posteriormente adaptada por Christopher Vogler (2015) para a temática da escrita autoral e também originando técnicas de aprendizagem do

[...] o filme segue os passos de uma garota em busca da resposta a uma pergunta ontológica: “quem sou eu?” diz a protagonista enfrentando o olhar caloroso de uma taróloga que, logo na sequência, tira para a jovem (interpretada pela atriz franco-italiana Agnese Claisse) a carta da Papisa. Após metamorfosear-se em um ser humano (vestido de alta-costura Dior dos pés à cabeça) o arquétipo entrega à personagem uma chave (CAMARGO, 2021, não paginado).

É curioso perceber que a *Maison* não se utilizou apenas da Papisa do baralho *Visconti Sforza*; o panejamento que emoldura a personagem está presente no baralho Rider Waite Smith (doravante, RWS), um dos baralhos mais populares do mundo, publicado em 1909 e, desde então, alvo de inúmeras republicações, releituras e reflexões. Há, portanto, uma hibridização de elementos de baralhos diferentes, propondo uma unicidade a partir dos atributos elencados. Por sua vez, a chave que a personagem oferece está presente no Tarô desenvolvido por Oswald Wirth (Wirth, 1978).

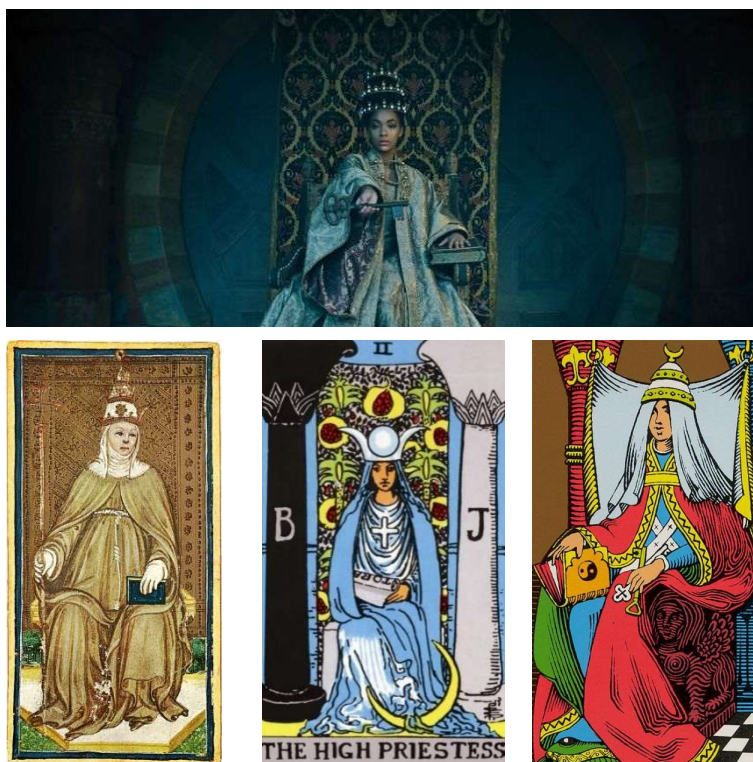
Essa não é uma característica inovadora do uso das cartas de Tarô. Comparando os atributos das imagens, verificamos que a presença do livro sob a mão da personagem da *Maison Dior* (como veremos na Figura 1, apresentada em seguida) é coerente com as representações do Tarô Visconti Sforza, Marseille e Wirth, sendo este objeto substituído pelo rolo da Torah no RWS. Por sua vez, a chave é presente apenas na representação de Wirth, embora seja coerente com as atribuições da carta — por isso, sua inclusão no curta metragem. O resultado é uma imagem única, amparada por uma tradição iconográfica robusta da cultura ocidental. Gostaríamos de apontar, neste momento, que o desenvolvimento de uma imagem a partir de características de cartas de outros baralhos, num processo de recorte e colagem, não concede significados diferentes para a carta, mas sim que, na interpretação deste autor/artista em específico, tais atributos são necessários para a unidade significativa da carta. Entretanto, essa unidade se dá pela presença dos elementos estáveis representativos da carta, ou, em outra instância, da justificativa para a presença ou ausência deles, não do número de elementos adicionados em um caso específico. No caso da Papisa, recuperamos a fala de Stuart R. Kaplan em sua *Encyclopedia of Tarot* (1978), para a apresentação dos elementos estáveis presentes nesta carta, a despeito das diferentes representações:

Uma mulher suntuosamente vestida está sentada em um trono com um véu alto ou dossel entre dois pilares e com uma touca dupla atrás da cabeça. Em alguns baralhos, os pilares trazem à esquerda a inscrição B ou Boaz e à direita J ou Jaquin. A Papisa usa uma coroa semelhante à coroa papal, com dois ou três diademas e às vezes encimada por um crescente lunar, enquanto em seu colo repousa a Torá ou livro de sabedoria infinita. Esta figura tem sido associada à lenda da Papisa Joana. Os Tarôs

jogo de Tarô, como as desenvolvidas por Banzhaf (2007), Dickerman (1994), Nichols (2000) e Sharman-Burke e Greene (2003).

egípcios mostram a Papisa velada. Nos baralhos Minchiate ela segura um globo e um cetro. Os baralhos de tarô do século XVIII no sul da França substituíram a Papisa por Juno. No baralho 1JJ um pavão aparece ao fundo. A Papisa é por vezes apresentada com um rosto masculino. Ela representa a pessoa intelectual, automotivada, com percepção e compreensão¹⁵ (KAPLAN, 1978, p. 328, tradução nossa).

Figura 1 – Relações iconográficas entre a Papisa, do filme *Le Château du Tarot*, e outras cartas homônimas de baralhos de Tarô clássicos



Acima, a Papisa na releitura da Maison Dior, desenvolvida para o *fashion film Le Château du Tarot*. Abaixo, à esquerda, a sua correspondência no Tarô *Visconti Sforza* (cf. nota de rodapé 2), que serviu de inspiração para a vestimenta da personagem. Ao centro, a Sumo Sacerdotisa (*High Priestess*) no Tarô RWS, que serviu de inspiração para o panejamento que emoldura a cena. À direita, a Papisa no Tarô de Oswald Wirth, do qual destacamos a presença do livro e da chave.

Fonte: LE CHÂTEAU..., 2021; acervo do autor.

Não apenas a Papisa, como todas as demais personagens/cartas/imagens arquetípicas do curta-metragem estão vestidas e ornamentadas de forma a criar um diálogo direto com as lâminas do Tarô no que tange à forma, cor, textura, disposição, enredo:

¹⁵ No original: “A woman clothed in impressive robes is seated on a throne with a high veil or canopy between two pillars and with a double wimple behind her head. In some packs the pillars bear the inscription on the left B or Boaz and on the right J or Jachin. The Popess wears a crown similar to the papal crown with two or three diadems and sometimes topped by a lunar crescent, while in her lap rests the Torah or book of infinite wisdom. This figure has been associated with the legend of the female Pope Joan. Egyptian tarots show The Popess veiled. In minchiate packs she holds a globe and a scepter. Eighteenth-century tarot packs in Southern France substituted Juno or Junon for The Female Pope or The Popess. In the 1JJ pack a peacock appears in the background. The Popess is sometimes shown with a masculine face. She represents the self-motivated, intellectual person with perception and understanding.”.

Uma verdadeira fonte de inspiração para Maria Grazia Chiuri, o tarô Visconti-Sforza, criado por Bonifacio Bembo para o Duque de Milão no século XV, engrandece a coleção com sua força visual. Estas magníficas cartas adornadas com ouro, esmalte, entrelaçamento geométrico e vegetal agregaram encantamentos às criações graças à excelência virtuosa dos Ateliês Dior. Simbolizando a transição do papel para os tecidos, os volumes e recortes das silhuetas evocam os trajes de aparência aristocrática dos personagens representados nessas cartas, uma obra-prima de iluminação (RENASCENÇAS, 2021).

O exemplo se mostrou coerente por coincidir com o início da escrita desta tese. Embora recente, este não é um caso isolado. Com esse dado em evidência, o propósito deste capítulo é apresentar, em linhas gerais, a abrangência e multiplicidade do Tarô como elemento da cultura ocidental. Entendemos que, para o âmbito desta pesquisa em particular, que objetiva analisar, a partir das reflexões sobre jogo e sociedade elaboradas por Roger Caillois (2017 [1978]), Johan Huizinga (2008 [1938]) e Umberto Eco (2013), o jogo de Tarô — aqui tomado como o baralho em sua materialidade, suporte e potência, o método utilizado para seu uso como elemento do jogo e os efeitos de sentido obtidos pela interpretação, simultânea e alternadamente — como se apresenta na literatura, a partir de uma perspectiva da Literatura Comparada, é coerente que tenhamos a dimensão da presença e a abordagem dada a estas cartas (enquanto suporte) / imagens (enquanto potência) nos mais diversos campos da arte. Em nossa exploração do uso desse produto da cultura ocidental, verificamos que o Tarô é um artefato, mas também pode ser analisado pela perspectiva de ser um suporte, um tema, uma performance, uma potência. A observação de sua presença e dos usos dados às cartas permitiu que desenvolvêssemos categorias de análise que nos permitirão, nos capítulos seguintes, refletir sobre o uso do Tarô no campo literário. *A priori*, ressaltamos que o termo Tarô cobre uma multiplicidade de setores: *Tarô* é uma metodologia de leitura das cartas de um baralho específico; *Tarô* é uma temática explorada por diversos campos artísticos, aqui incluso o literário. Mostra-se importante, portanto, verificarmos definições coerentes, embora não definitivas, do que é o Tarô e de como este se apresenta na cultura, a partir de suas características físicas e virtuais.

1.1 O Tarô na cultura

Entender os usos possíveis para as cartas de um baralho é relativamente fácil: sua função como instrumento de jogo vem sendo paulatinamente publicada e republicada nas mais diversas editoras. Mais difícil, contudo, é compreender o que faz as cartas de um baralho de Tarô terem tamanho impacto, decorrente e para além do jogo, ainda na contemporaneidade. Por que esse conjunto específico de imagens ainda evoca diálogos com a cultura, em geral, e com a arte, em

particular? Quais são os mecanismos pelos quais essas imagens são resgatadas, relidas e reinterpretadas para o contexto contemporâneo? Para responder essas e outras perguntas, é necessário, num primeiro momento, entender a abrangência do termo *Tarô* e as decorrências de seu uso a partir de um primeiro mapeamento da sua presença nas artes, o que permite considerar sua importância a partir de sua propagação nos mais diversos artefatos culturais, para, num segundo momento, atermo-nos as características específicas do suporte.

Sendo o baralho um artefato de origem bidimensional, e tendo sido a técnica aplicada aos primeiros baralhos cujo registro durou até a contemporaneidade, não é difícil encontrar representações que tragam o Tarô como tema na pintura, assim como em outras representações bidimensionais como a gravura. Como tema artístico, o Tarô (assim como outros baralhos) primeiro se apresenta como a prática do *Tarocco* e como um instrumento oracular, na mão da cartomante. De certa forma, o baralho é o atributo que define essa personagem.

O tarot retrata os mitos sagrados dos romani (ou ciganos), disfarçados de cartas para os séculos de exílio da pátria Rom da Índia, ou do Egito... ou de qualquer outro lugar. O tarot é um jogo de cartas renascentista inspirado nas festividades carnavalescas anuais, chamadas de triunfos. O tarot é um jogo de cartas derivado de procissões anuais, chamados *thriambos*, em homenagem ao deus Dionísio, o criador do vinho. O tarot esconde/revela os ensinamentos dos números secretos de Pitágoras, um místico grego que viveu na época de Moisés e que influenciou Platão. O tarot retrata a secreta tradição oral de Moisés, que a recebeu diretamente de Deus. O tarot contém os saberes perdidos da Atlântida, um continente perdido no mar e descrito pela primeira vez por Platão. O tarot é um jogo de cartas importado da Palestina e do Egito durante as Cruzadas. O tarot é um vasto sistema mnemônico que dá acesso à Árvore da Vida, um diagrama cabalístico com as leis da criação. O tarot esconde à vista de todos a sabedoria do deus egípcio Thoth, mestre de todo o conhecimento. O tarot dá acesso a iniciações dos antigos tempos egípcios. O tarot mostra as iniciações de templos tântricos. O tarot preserva a sabedoria das bruxas que foram iniciadas pela Grande Deusa durante os longos séculos da religião patriarcal. O tarot mapeia os padrões da lua na astrologia caldeia. O tarot foi criado por guildas de fabricantes de papel que eram os últimos descendentes dos cátaros, hereges cristãos brutalmente reprimidos pela Igreja de Roma. Todos os itens acima, e ainda outros, os tarólogos proclamam como a única, a legítima e a verdadeira origem do tarot (Pollack, 2023, p. 21-22).

Conforme podemos perceber pelo levantamento de hipóteses feito por Rachel Pollack, citado acima, muitas são as formas de se supor o surgimento das cartas de Tarô. Entretanto, não existem provas definitivas de quando, onde e por que o Tarô foi criado, nem forma de dissociar a criação das cartas de jogar das cartas de Tarô. As provas materiais (tanto exemplares das cartas de jogar quanto citações literárias) são europeias, do final do século XIV em diante. Conforme Isabelle Nadolny (2022, p. 27), até esta data “as cartas de jogo não são mencionadas em nenhum texto de escritor, trovador ou moralista que descrevesse a vida cotidiana nos castelos, nas casas de burgueses ou nas tabernas, tampouco são referidas por algum pregador que invectivasse contra os vícios dos jogos.” Entretanto, em concordância com a autora, a ausência

de provas materiais não prova que não existissem cartas, mas sim que, caso existissem, “não era em número suficiente para preocuparem o poder” (Nadolny, 2022, p. 27). Além disso, podemos citar que a ausência de provas materiais foi campo profícuo nos séculos que se seguiram à sua criação para a produção das mais diversas narrativas de origem.

Os primeiros registros a que temos acesso atualmente sobre as cartas de jogar datam de 1369 em diante, mas não denominam o Tarô em particular: “fala-se em *naips* e *naibi*, no Sul [da Europa], e em *chartae*, *karten* (‘cartas’) no Norte” (Nadolny, 2022, p. 27). O mais antigo texto conhecido a descrever os jogos de cartas foi escrito por Johannes, um frade dominicano, residente em Rheinfelden, na Suíça: trata-se do documento *Tractatus de moribus et disciplina humanae conversacionis*. Nesta obra, o monge descreve o *ludus cartarum*: “Eis que certo jogo, chamado jogo de cartas, chegou a nós neste ano, ou seja, no ano do Senhor de 1377. Nele, o estado do mundo nos tempos atuais e modernos é descrito e representado de maneira perfeita”. (Nadolny, 2022, p. 28). Entretanto, “infelizmente, esse autor, levado por suas considerações morais, esquece-se de nos descrever os emblemas referentes às cartas e como elas são jogadas. Sabemos apenas que há ‘bons’ e ‘maus’ emblemas.” (Nadolny, 2022, p. 28). Isso já indicia que existem “imagens consideradas positivas ou negativas nas cartas” (Nadolny, 2022, p. 28), e este aspecto qualitativo é fundamental para o uso oracular do baralho.

Em 1392, foi registrado no livro contábil de Carlos VI da França um pagamento “devido a Jacquemin Grigonneur por um baralho” (Nadolny, 2022, p. 29). Apesar de haver um baralho de Tarô intitulado “Tarô de Carlos VI”, o baralho a que o documento se refere é desconhecido. Conforme Isabelle Nadolny (2022, p. 29), “no século XIX [o Tarô de Carlos VI] seria confundido por um autor demasiado meticuloso com o belo tarô conservado na Biblioteca Nacional da França”, publicado até hoje como tal¹⁶.

Em 1379, uma crônica da história de Viterbo, na Itália, refere-se a um jogo levado à região pelos sarracenos: “No ano de 1379, foi levado a Viterbo por um sarraceno de nome Hayl o jogo de cartas originário do país dos sarracenos e por eles chamado de *naib*” (Nadolny, 2022, p. 29). Esse documento serve de respaldo para a hipótese de que as cartas tenham se originado no oriente: “Supõe-se que elas [as cartas de jogar] tenham vindo da Pérsia, trazidas pelos tártaros desde a China, não se sabe exatamente de que maneira”, haja vista que “não se tem nenhuma prova de que Marco Polo ou outros mercadores venezianos depois dele tenham trazido da China a partir do século XIII” (Nadolny, 2022, p. 29). Conforme Robert M. Place,

¹⁶ Disponível em: <https://www.loscarabeo.com/en/products/i-tarocchi-dorati-del-rinascimento-tarocchi-estensi>. Acesso em: 10 maio 2024.

Em 1362, ou possivelmente já em 1352, os europeus começaram a criar seus próprios baralhos baseados no modelo islâmico, os quais tinham quatro naipes que derivavam dos baralhos muçulmanos: moedas, copas, espadas e bastões, com dez números e três cartas da corte em cada naipe. As figuras da realeza foram transformadas em valete, cavaleiro e rei. À medida que as cartas se espalhavam pela Europa, cada país criava seu próprio conjunto de símbolos para o naipe. A Espanha e a Itália mantiveram os originais: espadas, copas, moedas e bastões (Place, 2016, p. 79).

Por outro lado, as cartas de jogar ou os jogos de cartas não são mencionados nenhuma vez n’*As Mil e Uma Noites*¹⁷, “assim como em outras fontes da literatura árabe ou mourisca. Também se sabe que o Alcorão proscree os jogos de azar e a dinheiro, bem como as imagens dos seres vivos” (Nadolny, 2022, p. 30), o que enfraquece a hipótese de que a cultura árabe produziria tal artefato. Conforme Ernst Gombrich,

A religião do Oriente Médio, que, nos séculos VII e VIII da nossa era, levou tudo de roldão à sua frente, a religião dos conquistadores da Pérsia, Mesopotâmia, Egito, África do Norte e Espanha, era ainda mais rigorosa do que fora o cristianismo. Fazer imagens era proibido. Mas a arte, é claro, não pode ser simplesmente suprimida, e os artífices do Oriente, aos quais não era permitido representar seres humanos, deixaram sua imaginação jogar com padrões e formas. Eles criaram as ornamentações mais rendilhadas e sutis, conhecidas como arabescos. (Gombrich, 2015, p. 143).

Somente a partir do século XIV, seitas posteriores a Maomé, entre os muçulmanos, se tornaram menos rigorosas ao interpretar a proibição das imagens, permitindo “a reprodução de figuras e ilustrações que não tivessem qualquer conotação religiosa” (Gombrich, 2015, p. 143), como a ilustração de romances, histórias e fábulas. Nadolny conclui, portanto: “Os poucos relatos de viajantes ocidentais no Oriente são muito recentes para constituírem provas, e poderíamos até mesmo dizer que indicam a exportação das cartas ocidentais para o Oriente, e não o inverso” (Nadolny, 2022, p. 30).

Se partirmos da hipótese de que as cartas de jogar foram desenvolvidas na Europa, há menções às cartas de jogo em Borgonha, Flandres e Alemanha no mesmo período da crônica de Viterbo. Pela proposição do historiador Henry René d’Allemagne, assim como Romain Merlin, entre outros (citados por Nadolny, 2022, p. 31), as cartas teriam sido originadas na Alemanha, partindo para a Espanha, passando por Flandres. “Neste caso, o termo *naibi* viria do flamengo *knaep*, que significaria ‘papel’. Da Espanha, as cartas numeradas teriam ido para a Itália com o nome de *naypes*, e foram elas que os italianos viram surgir, tomando-as por cartas árabes” (Nadolny, 2022, p. 31), haja vista que, nesta época, a Espanha estava sob dominação mourisca.

¹⁷ Cotejamos a informação oferecida por Isabelle Nadolny em duas fontes: a versão de Antoine Galland (2015) e a tradução do prof. Dr. Mamede Mustafa Jarouche, diretamente do árabe.

Uma outra teoria da chegada das cartas de jogar à Europa é terem sido trazidas pelos ciganos, também chamados de boêmios – teoria longeva, desenvolvida no século XIX, ainda que mal embasada: até hoje encontramos referências ao “legítimo”, “verdadeiro”, “original” baralho cigano. Conforme Isabelle Nadolny (2022, p. 32), “de fato, chegam ao continente no século XV, fugindo da invasão do Império Bizantino pelos otomanos”. Consta que vieram do Egito, e, como tais, seriam herdeiros da magia e sabedoria oriundas deste local; tal é a crença nesta origem que são chamados em inglês de *gypsies*. Entretanto, conforme Nadolny (2022, p. 32), “Não vêm do Egito, mas do ‘Pequeno Egito’, província grega do Épiro, no antigo Império Bizantino”. As suposições sobre os ciganos conforme a literatura serão abordadas em capítulo oportuno nesta tese; cabe-nos, neste momento, justificar a fragilidade desta hipótese conforme dois fatos apresentados por Isabelle Nadolny: primeiro, que sua presença em Paris é notada em 1427, momento no qual as cartas de jogar já estavam presentes na cidade; e, dado o luxo e suntuosidade dos primeiros Tarôs, seria muito difícil que “esses povos errantes teriam tido acesso a baralhos principescos, cujos conteúdos evocam claramente estilos de vida aristocráticos ocidentais” (Nadolny, 2022, p. 32).

As primeiras referências de arquivo referentes ao Tarô datam de 16 de setembro de 1440. Em documento encontrado por Thierry Depaulis (citado por Nadolny, 2022, p. 62), “Giusto Giusti, tabelião dos Médici, escreveu em seu diário: ‘Na sexta-feira, 16 de setembro, dei ao magnífico senhor Gismondo um jogo de *naibi* de triunfos que eu havia encomendado em Florença com suas maravilhosas armas, o que me custou quatro ducados e meio’”. Nesta citação, Florença se apresenta como o polo de produção das cartas de Tarô. Os documentos de datas posteriores apontam Ferrara, “cidade onde reina a família d’Este”, e Milão, “feudo da família Visconti” (Nadolny, 2022, p. 62).

Anteriormente, a data mais antiga mencionada era 1442, quando o pintor Giacomo Sagromoro foi incumbido de produzir quatro conjuntos de triunfos. A descrição da encomenda diz que os quatro baralhos “deveriam incluir copas, espadas, denários, bastões e todas as figuras” (Nadolny, 2022, p. 62). Outros artistas são citados como produtores de baralhos: Fillipo di Marco, Giovanni di Domenico, Antonio di Dino, Matteo Ballerini, Bonifacio Bembo, Francesco Zavattari, nomes pouco conhecidos na história da arte.

Os mais antigos baralhos conservados na contemporaneidade foram produzidos para a família Visconti, como nos apresenta Isabelle Nadolny:

Em 11 de dezembro de 1450, o duque Francesco Sforza pediu a seu tesoureiro Antonio Trecchi, em Cremona, que “encomendasse dois jogos de cartas de triunfos, dos mais belos que puderes encontrar”. Em outubro de 1452, Sigismondo Malesta, *condottiere*

a serviço dos Visconti e grande apreciador de tarô, pediu a Bianca Maria Visconti que lhe arranjasse um “jogo de cartas de triunfos para jogar”, e o marido de Bianca, Francesco Sforza, pediu ao mesmo Antonio que mandasse ornar as cartas com suas armas (Nadolny, 2022, p. 62).

O baralho *Visconti Sforza* é um dos mais antigos conjuntos que pôde ser completado em 78 cartas. Tal possibilidade decorre de não haver um único e homogêneo conjunto: conforme Isabelle Nadolny (2022, p. 63), “foram conservadas 239 cartas que pertenceram à família Visconti, provenientes de onze conjuntos diferentes, mais ou menos incompletos”¹⁸. Tais conjuntos foram organizados em três grandes grupos para publicação: Visconti-Sforza Cary-Yale, Brambilla e Modrone¹⁹. Entretanto, mesmo com o cotejamento entre os conjuntos existentes, algumas cartas permanecem perdidas, em especial os Arcanos Maiores *O Diabo* e *A Torre* – o que levou os atuais editores a convidarem artistas para desenvolverem versões destas cartas, visando completar o maço, com o intuito de utilizá-lo na adivinhação.

Este baralho é fundamental para pensarmos a obra de Italo Calvino, *O Castelo dos Destinos Cruzados*. Ao lançar mão de dois baralhos – o Castelo é escrito a partir do Tarô *Visconti Sforza*, e a Taverna a partir do Tarô de Marselha –, o autor já posiciona que a natureza da imagem interfere diretamente na interpretação dada pelos personagens. Como o *Visconti*

¹⁸ Conforme Stuart R. Kaplan (1978, p. 35), os onze conjuntos são: o pertencente a Pierpont Morgan Gallery, Accademia Carrara e Casa Colleoni, o mais completo entre eles, composto por 74 cartas; o conjunto pertencente a Universidade de Yale, com 67 cartas; o conjunto pertencente a Galeria Brera, composto por 48 cartas; a coleção Rosenthal, com 23 cartas; as cartas de Von Bartsch, composta pelas cartas dispostas no Montreal Museum of Fine Arts, na coleção de J. Bartlett Morgan e na coleção de Piero Tozzi, com 13 cartas; a coleção do Museo Fornier, com seis cartas; o Museu Victoria e Albert, com quatro cartas; as quatro últimas cartas estão em posse de Guilhall, Andrioletti, Marzoli e Biedak. O autor ainda diz que há quem considere as 23 cartas da coleção Rosenthal mais recentes, o que reduz o conjunto restante a 216 cartas. Para maiores informações sobre a natureza das coleções que norteiam a produção atual deste baralho, sugerimos a leitura do ensaio de Thierry de Paulis presente no catálogo produzido por ocasião da exposição homônima “Tarots enluminés: chefs d’œuvre de la Renaissance italienne”, ocorrida no Musée Français de la Carte à Jouer, entre 2020 e 2021 (Depaulis, 2020).

¹⁹ Das versões a que tivemos acesso, podemos citar as edições da editora U. S. Games Systems, que possui em seu catálogo o Cary-Yale Visconti, composto pela reprodução fac-símile de 67 cartas do século XV, acompanhadas de 19 cartas recriadas para substituir as ausentes (Cf. <https://www.usgamesinc.com/cary-yale-visconti-tarocchi-deck.html>. Acesso em: 29 abr. 2024), e o Visconti Sforza Pierpont Morgan, composto por fac-símiles de 74 cartas, oriundas das coleções Pierpont Morgan (35 cartas), Accademia Carrara (26 cartas) e Casa Colleoni (13 cartas), tendo sido quatro cartas recriadas para compor o conjunto: O Diabo, a Torre, o Três de Espadas e o Cavaleiro de Moedas (Cf. https://www.usgamesinc.com/visconti-sforza_pierpont_morgan_tarocchi_deck.html. Acesso em: 29 abr. 2024). A editora Lo Scarabeo possui duas edições: Visconti Tarot, baralho recriado e impresso com folha de ouro (Cf. <https://www.loscarabeo.com/en/products/i-tarocchi-dei-visconti>. Acesso em: 29 abr. 2024) e Visconti di Modrone, composto por 89 cartas, incluindo fac-símiles e reproduções das faltantes. A edição é impressa com folhas de ouro e prata (Cf. <https://www.loscarabeo.com/en/products/visconti-di-modrone-tarot>. Acesso em: 29 abr. 2024). A editora Il Meneghello, especializada em publicações de fac-símiles, tem em seu catálogo três edições: Visconti di Modrone (edição numerada de 1000 exemplares), Visconti Brambilla (edição numerada de 1200 exemplares) e Visconti Sforza (edição numerada de 1500 exemplares) (Cf. <https://www.ilmeneghello.it/>. Acesso em: 29 abr. 2024). Verificam-se variações substanciais nas cartas desenvolvidas para completar os conjuntos de cartas, o que sugere que os artistas utilizaram referências diferentes na sua produção. Para além dos fac-símiles, com recriações pontuais, existem também recriações completas, como o caso do *The Golden Tarot*, de Mary Packard, ilustrado por Rachel Clowes (2013).

Sforza não possui titulação nem numeração, é uma forma coerente de usar o potencial emoldurativo do baralho, conforme veremos posteriormente.

O primeiro texto da obra, homônimo, “foi publicado inicialmente no volume *Tarocchi, il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, pela editora Franco Maria Ricci, de Parma, em 1969” (Calvino, 1991, p. 151). Nesta ocasião, as ilustrações do livro remetiam às “miniaturas reproduzidas nas cores e dimensões originais da edição Ricci” (Calvino, 1991, p. 151). Republicado n’*O Castelo dos Destinos Cruzados*, manteve a referência ao *Visconti Sforza*.

A ausência d’*O Diabo* e d’*A Torre* nos conjuntos originais não impediu o uso do baralho pelo autor. Calvino justifica o uso: “nos pontos em que tais cartas vêm designadas em meu texto, não pude por consequência estampar à margem a figura correspondente” (Calvino, 1991, p. 151). Há, nesses casos, o uso do baralho que serve de referência para o texto, fac-símile impresso nas margens, mas também há os textos que servem de referência para o baralho utilizado na narrativa, que permitem, no caso das cartas supracitadas, substituí-las por quadros com seus respectivos nomes, como vemos na “História do alquimista que vendeu a sua alma” (Calvino, 1991, p. 31), em que *O Diabo* é substituído, e na “História de um ladrão de sepulcros” (Calvino, 1991, p. 43) e na “História de Astolfo na lua” (Calvino, 1991, p. 58), em que *A Torre* é substituída, conforme podemos também observar no quadro completo (Calvino, 1991, p. 59).

1.1.1 O tarô de Marselha

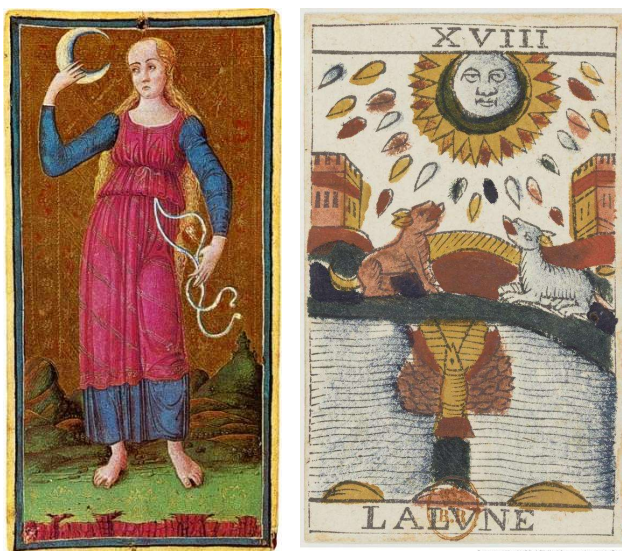
Por “Tarô de Marselha” se entende um grupo de baralhos que possui grande homogeneidade em sua representação, resultado de diferentes jogos e “um modelo de jogo que sobreviveu melhor que outros” (Nadolny, 2022, p. 103). Assim, podemos considerar o Tarô de Marselha mais um padrão representativo que um baralho em particular,

O que nos leva a nos perguntarmos quem foi o criador das imagens que aparecem precisamente no Tarô de Marselha. Talvez um gravador de moldes de cartas. Quem desenhou o molde? Não se sabe. Tudo o que se pode dizer é que muito provavelmente foi um francês que vivia sob o reinado de Luis XIV, pois os mais antigos tarôs comprovados com base no modelo do chamado Tarô de Marselha são baralhos franceses desse período (Nadolny, 2022, p. 91).

O mais antigo exemplar preservado é o Tarô de Jean Noblet, publicado em 1650. Neste baralho se encontram marcas consideráveis do que seria o rompimento com a tradição iconográfica anterior e o que se estruturaria como referencial dali em diante.

Neste tarô de pequena dimensão (o que é bastante incomum para este jogo) encontram-se as representações familiares aos usuários dos Tarôs de Marselha, tanto nos trunfos quanto nas sequências. Os bastões, as copas, as espadas e os denários são ilustrados dessa maneira específica, uma mistura de figuras *naïfe* e abstratas, conhecida até hoje. Quanto aos trunfos, a Lua representada com o tanque de água, o lagostim, os cães e as torres é um exemplo significativo. No passado, ela era ilustrada ora com os astrônomos que a observavam, ora com uma figura feminina que a carregava como atributo. Pela primeira vez vemos o Sol como astro do dia superando os gêmeos diante da mureta. Esses elementos simbólicos particulares não são vistos em nenhum tarô anterior (Nadolny, 2022, p. 104).

Figura 2 – A carta da Lua, nos Tarôs *Visconti-Sforza* e *Marseille* de Jean Noblet



À esquerda: *A Lua* do Tarô Visconti-Sforza. À direita: A mesma carta no Tarô Jean Noblet, que é um baralho do padrão *Marseille*. O Tarô Jean Noblet apresenta uma modificação significativa na representação, que rompe com a presença do humano em favor de uma representação isolada, na qual os animais e a lua são os protagonistas.

Fonte: <https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Visconti-sforza-18-moon.jpg> ;
<https://www.sefaria.org/sheets/476411?lang=bi>. Acesso em 18 jun 2024.

Não há certeza de que o Tarô de Marselha tenha sido criado na Paris do século XVII, nem de que Jean Noblet tenha sido o idealizador de tais modificações: “os acasos da conservação permitiram preservar esse tarô entre centenas de outros” (Nadolny, 2022, p. 104). É bem provável, diz Nadolny, que um modelo milanês tenha chegado à França através de Lyon, sendo adaptado ao uso e gosto francês no século XVI ou XVII (Nadolny, 2022, p. 104). Entretanto, paradoxalmente, a França que lega o Tarô de Marselha à posteridade não é a França que o joga: não se encontram referências ao Tarô em Versailles, e a *Encyclopédie* de Diderot e d’Alembert o cita como um jogo estrangeiro (Nadolny, 2022, p. 106). Existem outros modelos, que guardam similitudes com o padrão conhecido atualmente: o Tarô de Jean-Pierre Payen (1713), o Tarô de Jean Dodal (c. 1701-1715), o Tarô de Pierre Madenié (1709). Este último foi a inspiração de Nicolas Conver, Grimaud e Camoin, responsáveis pelo padrão utilizado à profusão atualmente, o “preferido dos ocultistas e tarólogos” (Nadolny, 2022, p. 107).

O padrão Conver do Tarô de Marselha foi desenvolvido no período entre 1783 e 1789, possivelmente a partir de pranchas herdadas por Mathieu Conver, pai de Nicolas Conver – o Tarô que leva seu sobrenome é datado de 1760. Era comum o costume de apagar o nome do proprietário anterior. A partir de 1878, resta em Marselha apenas a casa Camoin, herdeira da casa Conver. Em 1930, a casa Grimaud (fundada em 1858) reeditou o “Antigo Tarô de Marselha”, vendido até hoje. Este baralho terá grande impacto na bibliografia produzida na França e, posteriormente, no Brasil, devido ao trabalho de Paul Marteau (1984) e seus leitores. A proposta Paul Marteau estabeleceu um “cânone” ainda corrente, contestado posteriormente em 1997, por Alejandro Jodorowsky e Phillipe Camoin²⁰, que determinaram elementos perdidos resgatados por eles em seu trabalho. Alejandro Jodorowsky, inclusive, aponta sua opção pelo Tarô de Marselha em detrimento a todos os outros como influência direta de André Breton:

Quando voltei a Paris, comecei a frequentar um café da Place des Halles, La Promenade de Vénus, onde André Breton se reunia uma vez por semana com seu grupo surrealista. Ousei oferecer-lhe o Tarô de Waite, esperando, com dissimulado orgulho, obter sua aprovação. O poeta observou os Arcanos atentamente, com um sorriso que pouco a pouco se transformou em uma careta de desgosto: “Este baralho é ridículo. Os símbolos são de uma obviedade lamentável. Não há nada de profundo nele. O único Tarot que vale é o de Marselha. Essas cartas intrigam, comovem, mas nunca revelam seu segredo intrínseco. Em uma delas, eu me inspirei para escrever *Arcano 17*”. Admirador fervoroso do grande surrealista, joguei no lixo minha coleção de cartas, guardando apenas o Tarot de Marselha, isto é, a versão que Paul Marteau havia publicado em 1930 (Jodorowsky; Costa, 2016, p. 18-19).

A literatura sobre o Tarô de Marselha pouco interfere na iconografia das cartas: sua maior preocupação é descobrir os elementos iniciáticos, secretos, que supostamente se escondem no entremeio de sua xilogravura. Seria ele “um modelo original, antigo, único, receptáculo de ensinamentos particulares – um modelo imutável, cujos elementos perdidos deveriam ser encontrados” (Nadolny, 2022, p. 122) – algo muito diverso do que viria a acontecer no mundo anglo-saxão, com o surgimento, especialmente, do Tarô Rider Waite-Smith (RWS), uma outra leitura das origens e funções do Tarô.

1.1.2 O tarô esotérico, místico, mágico, adivinhatório

A ausência de documentos e registros sobre as cartas de jogar em geral e do Tarô em particular permitiu que, no final do século XVIII, Antoine Court de Gebelin, um teólogo

²⁰ Cf. o processo de reestruturação do baralho conforme os autores em <https://www.camoin.pro/pt/tarots/tarot-de-marselha-camoin-jodorowsky>. Acesso em: 12 maio 2024.

francês, afirmasse em sua obra *Le Monde Primitif, analysé et compare avec le monde moderne*, que as cartas de Tarô teriam origem egípcia. Em sua tese, as cartas teriam sido trazidas pelos egípcios tornados ciganos que se dispersaram pela Europa, ensinando a maneira de ler as cartas com intuítos adivinhatórios. Em sua obra, aponta a palavra Tarô “como uma combinação de *tar*, que significa caminho ou estrada, a *ro*, *ros* ou *rog*, que significa rei ou real; a palavra tarô tem, portanto, o significado de ‘estrada real da vida’” (Kaplan, 2003, p. 37). Ainda que não haja nenhum embasamento em suas informações – “vale relemburar aqui que, em sua época, os hieróglifos ainda não tinham sido traduzidos” (Nadolny, 2022, p. 98) –, suas ideias foram muito bem recebidas nos círculos esotéricos, e a relação entre o Tarô e o cenário egípcio ganhou corpo e estrutura.

Ainda na França, um seguidor de Gebelin torna-se uma das principais referências em cartomancia: Etteilla. Seu nome era Alliette, e, conforme Stuart R. Kaplan, “foi um oportunista esperto, dotado de grande imaginação. Ele inverteu a ordem das letras do seu nome, dando-lhe uma sonoridade menos comum, e como *Etteilla* [...] publicou muitos livros sobre suas revelações, inclusive, em 1783, o seu famoso trabalho *Manière de se récréer avec le Jeu de Cartes nommées Tarot*” (Kaplan, 2003, p. 43-44). Kaplan continua:

Etteilla sabia como arrebatara a imaginação e a mente do povo da sua época. Adaptou o baralho do tarô ao seu próprio sistema e promoveu ao máximo a cartomancia. Procurou ser tão exato e científico quanto sua imaginação podia permitir. Deste modo, o peruqueiro Alliette transformou-se no sumo-sacerdote da religião, Etteilla, o grande adivinho, *Le Célèbre Etteilla*. Ele se instalou no Hôtel De Crillon, na Rue de la Verrerie, em Paris, e o seu séquito vai além de qualquer imaginação. Durante os perigosos dias de 1789 ele pressagiou o destino de muitos franceses que seriam vitimados pelos acontecimentos da época (Kaplan, 2003, p. 44).

O que percebemos na França da Revolução, portanto, é a busca por um passado mítico para as cartas cuja origem havia sido perdida. Passado que não poderia vir de outro lugar senão o Egito, terra cuja tecnologia e magia também haviam se perdido no tempo.

Outro teórico deste mesmo período foi o sacerdote Alphonse Louis Constant (1810-1875), que adotou o nome de Eliphas Levi para assinar as obras que o tornaram famoso. Em sua concepção, as cartas teriam origem hebraica, sendo “um alfabeto sagrado e oculto, atribuído, pelos hebreus, a Enoch, filho mais velho de Caim; pelos egípcios, a Hermes Trimegistus, o deus egípcio Thoth; e pelos gregos, a Cadmus, que fundou a cidade de Tebas” (Kaplan, 2003, p. 47). Eliphas Levi foi o responsável por associar a Cabala ao Tarô. Associando os vinte e dois Arcanos Maiores aos vinte e dois Caminhos entre as Sephiroth, Eliphas Levi concluiu que a combinação constituiria “uma unidade completa de letras, cartas e caminhos”

(Kaplan, 2003, p. 48). O Tarô seria, portanto, o livro universal, a biblioteca de todo o conhecimento humano e arcano:

Como um livro cabalístico erudito, todas as combinações que revelam a harmonia pré-existente entre símbolos, letras e números, o valor prático do tarô é verdadeiramente, e acima de tudo, maravilhoso. Se um prisioneiro desprovido de livros tivesse apenas um tarô e soubesse como fazer uso dele, em poucos anos poderia adquirir um conhecimento universal e poderia conversar com inigualável doutrina e inexaurível eloquência (Kaplan, 2003, p. 48).

Assim, o Tarô, que já possuía referência imagética na cultura do Renascimento, cujos títulos foram desenvolvidos posteriormente e cuja ordenação estabilizou-se com o Tarô de Marselha, passa a ter, também, outros significados ocultos, que são trazidos à superfície pela pesquisa destes homens: a utilização das letras hebraicas também marca a moldura das cartas produzidas a partir do XIX²¹.

O primeiro autor a marcar a moldura com as letras do alfabeto hebraico é Oswald Wirth (1860-1943). Seu livro, *Le Tarot des imagiers du Moyen Âge*, publicado em 1889, acompanhava um baralho ilustrado pelo próprio autor, retomando as ilustrações do Carro, do Diabo e da Roda da Fortuna, “publicadas por Lévi em seu *Dogma e Ritual da Alta Magia*” (Nadolny, 2022, p. 184). Wirth é considerado o autor do primeiro Tarô ocultista, e o primeiro a reconciliar a parte ocultista e a divinatória do Tarô (Nadolny, 2022, p. 184).

É neste cenário que o Dr. Gérard Encausse (1865-1917), que adotou o pseudônimo de Papus para escrever suas obras, aprofunda a pesquisa de Lévi sobre a correlação entre as letras hebraicas e as cartas do Tarô. Fundador da Ordem dos Martinistas e membro da Rosacruz, Papus seguiu a corrente que permutava as cartas em números, a partir de um padrão pré-determinado – neste caso, as quatro letras do Sagrado Nome de Deus: Iod, He, Vau, He (יהוה), também conhecido como Tetragramaton. Papus publicou em 1889 *Le Tarot des Bohémiens*, retomando as imagens criadas por Oswald Wirth para o seu baralho, e em 1909 *Le Tarot Adivinhatoire*, ilustrado por Jean-Gabriel Goulinat, no qual a moldura das cartas contém as informações reunidas pelo autor:

No alto, encontramos o número do arcano; à esquerda, suas correspondências com o signo do arcano nos alfabetos francês [...], hebraico, sânscrito e egípcio, bem como

²¹ É importante ressaltar que o uso dos textos de Eliphas Lévi na contemporaneidade é inversamente proporcional ao uso do seu desenvolvimento do Tarô. Não se produzem baralhos com sua iconografia; entretanto, seus livros seguem sendo reeditados. Conforme Isabelle Nadolny (2022, p. 184), o “desenvolvimento da egiptologia moderna talvez tenha impactado as origens ‘egípcias’ do tarô. Surgem cada vez menos cartas com uma iconografia egípcia, e o Tarô de Marselha faz seu grande retorno... Enquanto isso, as teorias de Éliphas Lévi continuam a atrair concorrentes”.

“o signo do (*alfabeto*) vatan de acordo com o arqueômetro de Saint-Yves”; por fim, na parte inferior, o nome do arcano seguido dos três sentidos “espiritual, moral, alquímico e físico”, sendo a última menção a utilizada para a adivinhação (Nadolny, 2022, p. 187).

A inspiração do ocultismo francês transcendeu os limites deste país, chegando ao cenário anglo-saxão. Inspirados pelos estudos desenvolvidos, os ingleses, em especial, passaram a criar seus próprios baralhos, balizados, especialmente, pela estruturação da Ordem Hermética da Aurora Dourada (*Hermetic Order of Golden Dawn*, doravante GD). Fundada em 1888 por Samuel Liddell Mathers, William Wynn Westcott e William Robert Woodman, a ordem “sintetizou uma ampla gama de informações provenientes de inúmeras fontes: a cabala, a astrologia, o neoplatonismo, o cristianismo esotérico, a franco-maçonaria, a magia medieval, os mitos pagãos, e muitas outras” (Nadolny, 2022, p. 191), tendo o Tarô como referência enciclopédico-catalográfica para a organização deste material. Enciclopédica, porque o Tarô era visto como uma biblioteca do saber de outrora, ainda que criptografada; catalográfica, porque os conteúdos associados seriam distribuídos deliberadamente pelas cartas.

Dois autores se destacam neste contexto: Arthur Edward Waite (1857-1942) e Aleister Crowley (1875-1947). O primeiro publicou, em 1910, o livro *The Pictorial Key to the Tarot* (A Chave Pictórica do Tarô), acompanhado de um Tarô completamente redesenhado. A artista, Pamela Colman Smith (1878-1951), também membro da GD, não recebeu na ocasião nenhum crédito pela sua obra; o baralho, durante muito tempo, foi nominado como *Rider-Waite* – a editora e o escritor, respectivamente. Atualmente, com o reconhecimento da robusta contribuição da artista para a estética do baralho, é chamado *Rider-Waite-Smith*. Conforme Laetitia Barbier,

Waite encomendou a Smith os desenhos originais das setenta e oito cartas do tarô, executados por um valor fixo, entre abril e outubro de 1909. Se Waite esteve fortemente envolvido na concepção visual dos Arcanos Maiores, aparentemente deu carta branca a Colman Smith para criar os arcanos menores de acordo com sua própria visão. Inspirada no baralho Sola Busca, jogo italiano do século XV, ela é creditada pela ideia de desenhar um conjunto de imagens figurativas em vez das cartas numeradas geométricas, uma inovação que inspira intensidade dramática e psicológica neste conjunto de cartas tradicionalmente abstratas. Esta alteração inovadora, uma revolução, por assim dizer, permite que qualquer novato se conecte intuitivamente com a dimensão evocativa das cartas e, em última análise, com o seu significado esotérico. Primeira dupla dinâmica do tarô, a colaboração Waite-Smith se tornará um must-have da era de Aquário. De fato, na década de 1970, Stuart R. Kaplan e sua recém-fundada empresa U. S. Games Systems negociaram os direitos autorais do baralho com Sybil, filha de Waite, para publicá-lo no território dos Estados Unidos,

contribuindo enormemente para ancorar as imagens extraordinárias de Colman Smith no imaginário popular²² (Barbier, 2021, p. 25, tradução nossa).

Além da ilustração das cartas numeradas dos Arcanos Menores, Waite propôs uma alteração na ordem dos Arcanos Maiores, permutando a Força, numerada costumeiramente como XI, pela Justiça, numerada costumeiramente como VIII. O entendimento desta proposta demanda conhecimentos extrínsecos à cartomancia, que estão orientados pelos estudos da GD. O autor, entretanto, eximiu-se de explicar suas motivações: na descrição da carta da Força, Waite escreve: “Por motivos que me satisfazem, esta carta tem sido permutada com a da Justiça, que habitualmente tem o número oito. Como a variação nada acarreta que tenha significação para o leitor, não há necessidade de explicação” (Waite, 1985, p. 46). Apesar de sua expectativa, tal modificação gerou impactos significativos na bibliografia produzida a partir de então, posto que, tornado popular pela iniciativa de Stuart R. Kaplan, sua reprodutibilidade não acompanhou o entendimento da proposta.

Além de dedicar uma seção muito pequena em sua obra ao tema anglófono, Isabelle Nadolny postula: apesar do RWS ser citado como o Tarô mais influente na contemporaneidade, “certo é que, na França, pátria do Tarô de Marselha, essa produção anglófona não é muito conhecida” (Nadolny, 2022, p. 191), o que nos sugere uma variável regional na distribuição dos baralhos, de sua iconografia e sua bibliografia.

Pouco tempo depois do lançamento do RWS, entre 1938 e 1942, Aleister Crowley, em parceria com a artista *Lady Frieda Harris* (1877-1962), produziu os conceitos para as 78 telas que compõem o *Thoth Tarot*, também chamado “Tarô de Crowley”. Este Tarô ao mesmo tempo recupera os valores da GD como os atualiza, tendo em vista a filosofia desenvolvida por Crowley, a *Thelema*. Seu baralho foi publicado inicialmente numa tiragem de 200 cópias; muito de sua fama fora dos círculos esotéricos, atualmente, decorre da presença de Crowley na capa do álbum dos Beatles *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, de 1967, e da música *Mr. Crowley*, de Ozzy Osbourne, lançada em 1980. Entretanto, o baralho em si é de inegável beleza

²² No original: “Waite commissioned Smith’s original drawings of tarot’s seventy-eight cards, executed for a flat fee, between April and October 1909. If Waite might have been heavily involved in the visual conception of the Major Arcanas, he seemingly gave carte blanche to Colman Smith in order to create the minor suits according to her own vision. Inspired by the Sola Busca deck, an Italian game from the fifteenth century, she is credited for the idea of designing a set of figurative images instead of the geometric pip cards, an innovation breathing dramatic and psychological intensity in this traditionally abstract group of cards. This groundbreaking alteration, a revolution so to speak, allows any novice to intuitively connect with the evocative dimension of the cards, and ultimately to their esoteric significance. The first dynamic duo of the tarot, the Waite-Smith collaboration will turn into the Aquarius age must-have. Indeed, in the 1970s, Stuart R. Kaplan and his freshly founded company U. S. Games Systems negotiated the copyrights of the deck with Waite’s daughter Sybil to publish it on the United States territory., greatly contributing in anchoring Colman Smith’s extraordinary images in the popular imagination”.

e corresponde à obra magna de Crowley, sintetizando não apenas seus estudos na GD, como o posterior desenvolvimento para a construção da *Thelema*. As principais alterações feitas neste baralho são a alteração dos títulos das cartas Justiça, Força, Temperança e Julgamento para Ajustamento (*Adjustment*), Luxúria (*Lust*), Arte (*Art*) e Éon (*Eon*).

Podemos considerar que a história do Tarô, como o conhecemos, permitiu o desenvolvimento de duas formas literárias: a primeira, quanto às suas origens, que é retificada pelos registros materiais encontrados; e a segunda, a partir do século XVIII, em que a autoria do baralho deixa de ser ofício exclusivo de artesãos e passa a ganhar contornos intencionais específicos, o que chamamos nesta tese de *moldura*. O emolduramento das cartas pode ser entendido de duas formas: tanto o objetivamente impresso, quanto aquele que é subjetivamente lembrado (é possível reorganizar as cartas de um baralho pelas estabilidades numéricas, por exemplo, mesmo que o baralho não seja numerado; tema que será explorado adiante). É a partir destes dois meandros, a leitura sobre as origens e a produção imagético-textual, que desenvolveremos nossa leitura da presença do artefato na literatura.

1.1.3 Os baralhos contemporâneos: investigações artísticas e atravessamentos culturais

Nem todos os baralhos de Tarô contemporâneos, no entanto, foram desenvolvidos no interior das Escolas de Mistério. Na década de 70 do século XX, Salvador Dalí criou sua versão das 78 cartas do Tarô²³, sob encomenda do produtor Albert Broccoli, visando à cenografia do filme *007: Viva e Deixe Morrer*, lançado em 1973. Conforme Johannes Fiebig, “Salvador Dalí foi o primeiro pintor célebre a recriar um baralho completo de 78 cartas de tarot”, a quem “muitos pintores, escultores e cineastas famosos” iriam seguir (Fiebig, 2014, p. 14). Entretanto, o baralho não foi utilizado para o filme: supostamente, Dalí exigiu uma quantia para além do orçamento disponível para o artefato, o que culminou na quebra do contrato²⁴. O diretor, então,

²³ Conforme Johannes Fiebig (2014, p. 14), “Não é de todo estranho que em torno da origem do tarot de Dalí parem algumas lendas. É certo que os assistentes de Dalí o auxiliaram na preparação das suas pinturas. Isidor Bea, por exemplo, que trabalhou durante vários anos com Dalí, é um dos nomes conhecidos. No entanto, este colaborou em pinturas de grande dimensão, não no tarot de Dalí. Alguns afirmam que a amiga de Dalí Amanda Lear pintou algumas destas cartas. Porém, não existe nenhuma fonte fidedigna relativamente a esta constatação. Sabe-se com certeza que a mulher de Dalí, Gala, foi durante a sua vida uma incansável leitora de cartas (mesmo durante o franquismo, quando esta prática era desconsiderada e ilegal). É ainda de realçar que, no círculo de alguns surrealistas, tenha sido redesenhado, desde logo, em 1941 em Marselha, um tarot com as 22 cartas e que Salvador Dalí tenha publicado em 1966 um baralho de cartas de jogo (composto por duas vezes 54 cartas) numa editora parisiense”.

²⁴ “De forma unânime, os biógrafos relatam que, no início dos anos 70, Salvador Dalí assinou um contrato relativo à conceção de 78 cartas de tarot. Nos tempos que se seguiram, o contrato foi sendo sucessivamente transmitido, até que um editor nova-iorquino, que não gozava necessariamente da melhor reputação na cena artística, o adquiriu. Quando Dalí atrasou ou até suspendeu por completo o trabalho das cartas, foi acusado em Nova Iorque e uma

recorreu ao artista escocês Fergus Hall para criar o baralho exibido no filme, nomeado *Witches Tarot*²⁵.

Em alguns casos, os artistas produzem (e produzem) obras voltadas para uma carta específica, não focadas na criação de um baralho completo. Este é o caso de *O Eremita*, inspirado em RWS, presente no álbum *Led Zeppelin IV*, de 1971, que foi desenvolvido por Barrington Colby, creditado como “Barrington Colby MOM” na capa do álbum.

Talvez o espaço mais profícuo do Tarô, tanto como performance quanto como artefato, seja o campo audiovisual. No cinema, o tema é tão disseminado que Mary K. Greer publicou em seu blog (Greer, 2008) uma lista de aparições do Tarô em filmes, séries e seriados televisivos, apontando também para a pesquisa específica de Richard Kaczynski (2023) sobre a presença do *Thoth Tarot*, em particular, na mídia.

De igual maneira, filmes, seriados e personagens são utilizados por artistas como referência para a produção dos Arcanos do Tarô. Dessa forma, as cartas possuem representações de personagens, cenários e cenas que funcionam como recurso alegórico de recuperação dos significados básicos de cada uma das cartas na leitura da sorte. Podemos citar para o primeiro caso o *Labyrinth Tarot Deck*, que transforma a narrativa do filme *Labirinto - A magia do tempo* (1986) nas atribuições das cartas. Também o seriado *Game of Thrones* foi associado por Liz

grande parte do dinheiro nas suas contas americanas foi congelada. A 30 de janeiro de 1975, o jornal *Diario de Barcelona* publicou o seguinte: ‘Acusação nos Estados Unidos: editora exige a Dalí a entrega de 78 guaches’. O caso foi resolvido mediante um acordo extrajudicial, pelo que Dalí teve de assinar nos anos de 1976-1977 cerca de 20.000 folhas impressas (250 cada carta). Nessa altura, Dalí tinha acabado de contratar um novo secretário, Enrique Sabater. Sabater conseguiu manter os direitos sobre os desenhos de Dalí para as cartas de tarot sob controle e recuperá-los para as empresas *Distribucions d’Art Surrealista e Dasa (Dalí-Sabater)*” (Fiebig, 2014, p. 14).

²⁵ Cf. *TAROT Cards...*, 2023. Stuart R Kaplan, autor do livro *James Bond 007 Tarot Book*, publicado em 1973, assim descreve suas cartas em sua *Encyclopedia*: “Projetado por Fergus Hall, artista surrealista escocês, e publicado pela A. G. Muller & Cie, Suíça, e U. S. Games Systems, Inc., Nova York. Este baralho foi apresentado no filme de James Bond 007, *Live and Let Die*, e também faz parte dos baralhos *Tarot of the Witches* e *The Devil's Tarot* publicados na US Games Systems, Inc. As figuras humanas nas pinturas de Hall geralmente têm cabelos longos, pretos e presos. Os homens têm barbas espessas e um bigode fino, longo e esvoaçante, amarrado em cada extremidade com um pequeno laço. Tanto homens quanto mulheres têm braços e ombros exagerados, enquanto suas pernas geralmente são menores e cobertas por botas justas de cores vivas” (Kaplan, 1978, p. 253, tradução nossa). No original: “Designed by Fergus Hall, Scottish surrealist artist, and published by A. G. Muller & Cie, Switzerland, and U. S. Games Systems, Inc., New York. This pack was featured in the James Bond 007 movie, *Live and Let Die*, and is also part of the *Tarot of the Witches* and *The Devil's Tarot* packs published by U. S. Games Systems, Inc. The human figures in Hall's paintings usually have long, black, stranded hair. The men have heavy beards and a thin, long, flowing moustache tied at each end with a small bow. Both men and women have exaggerated arms and shoulders, while their legs often are undersized and covered with skinny bright-coloured boots.” Talvez, se não fosse sua utilização neste filme como segunda opção para o Tarô de Dalí, este baralho tivesse caído no ostracismo, sendo de interesse quase exclusivo de colecionadores: “Há muitos leitores de Tarô que não ficam impressionados com o design deste baralho, chamando-o de tudo, de ‘feio’ a ‘ridículo’, mas algumas pessoas gostam do design bastante colorido e surrealista. Porém, como acessório de um filme de James Bond, este baralho é obrigatório para qualquer colecionador de 007!” (*TAROT of the...*, 2023, tradução nossa). No original: “There are many Tarot readers who are not impressed with the design of this deck, calling it everything from 'ugly' to 'ridiculous', but some people do like the quite colourful and surrealistic design. As a James Bond movie prop, though, this deck is a must have for any 007 collector!”.

Dean às cartas do Tarô, no *Game of Thrones Tarot*; assim como o seriado *Supernatural*, que também deu origem a um tarô em que sua narrativa corresponde às cartas presentes. Em relação aos personagens, podemos citar os baralhos *Movie Tarot*, no qual cada carta corresponde a um personagem ou cena específicos de um filme, e *Disney Villains Tarot*, no qual os Arcanos são associados a vilões dos filmes Disney.

Nas artes cênicas, assim como no cinema, é comum que haja adaptações de textos literários, embora seja um pouco mais raro encontrar produções que possuam o Tarô como tema produzidas inicial ou exclusivamente para o teatro — normalmente as obras já são produzidas tendo em vista a adaptação para o cinema, ou são adaptações de textos literários. Entre as referências que encontramos ao teatro, uma das adaptações mais famosas e replicadas é *Carmen* (Mérimée, 2015), novela de 1845 que deu origem a diversas manifestações como “ópera, novela, roteiro de cinema ou balé” no século XX (Britto, 1987). A ópera, composta entre 1873 e 1874, foi apresentada pela primeira vez na “Opéra Comique de Paris, em 3 de março de 1875” (Meilhac; Halévy *apud* Bizet, 2011, p. 9). A novela de Prosper Mérimée cita as capacidades divinatórias da cigana, mas não seus procedimentos; na ópera, por outro lado, Bizet inclui no terceiro ato a cartomancia como ofício.

Manu Galli produziu a peça *Marta, Rosa e João* (2019), na qual o Tarô está integrado como elemento principal de construção do enredo: a narrativa é construída a partir da ordem pela qual os Arcanos são embaralhados e dispostos no prólogo²⁶. Conforme a autora:

A peça é constituída de 22 cenas escritas. Cada uma das cenas está associada a um dos 22 trunfos do tarô. No Prólogo há um jogo de tarô. Durante este jogo, 12 cartas serão sorteadas ao acaso, e a ordem em que saírem determinará a ordem das cenas do espetáculo naquela sessão. A última cena será escolhida entre duas cartas, O Sol e O Mundo, em um segundo sorteio, ao final do jogo. A cena d'O Louco fecha a peça como epílogo. O espetáculo, portanto, é composto de um prólogo, mais 13 cenas e um epílogo. Oito cenas ficam de fora a cada sessão (Galli, 2019, p. 15).

Ainda dentro do espaço das artes cênicas, é possível citar, mesmo que sob o espectro da inespecificidade (Garramuño, 2014), a obra *O Natimorto: Um musical silencioso* (Mutarelli, 2009), em que a estrutura textual da obra remete ao gênero teatral, cujo roteiro ganha forma em

²⁶ Brenda Seneme fez a performance de leitura de um fragmento da peça *Marta, Rosa e João*, correspondente à Torre do Tarô, selecionada por ocasião da leitura, como uma das ações do projeto de pesquisa/extensão “Leituras do drama contemporâneo”, da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), coordenado pela Profa. Dra. Fernanda Vieira Fernandes. *Drama em Drops* corresponde a gravações de vídeos curtos dos participantes com leituras de fragmentos de textos teatrais contemporâneos. Os vídeos servem para difundir os estudos que os colaboradores fazem sobre autores/autoras e textos dramáticos. A performance está disponível em: <https://youtu.be/QK0PfSwBSqk>. Acesso em: 2 jan. 2023. Quanto ao projeto, pode ser verificado em: <https://wp.ufpel.edu.br/leiturasufpel/leituras-do-drama-contemporaneo/drama-em-drops/>. Acesso em: 2 jan. 2023.

2007, sendo adaptada para o cinema em 2009. Dirigida por Paulo Machline²⁷, a obra é protagonizada pelo seu próprio autor (Barbieri Jr., 2011).

Outro espaço bidimensional no qual a cartomancia como performance e o Tarô como tema circulam é o campo das histórias em quadrinhos (doravante, HQ). O Tarô aparece sobretudo nos quadrinhos com público-alvo adulto, especialmente na *DC Comics*²⁸, em *graphic novels* como *Promethea*, de Alan Moore (1999-2005)²⁹; *John Constantine: Hellblazer* (1988-2013); *The Books of Magic* (1990-1991/1994-2000); *Madame Xanadu* (1978/2008), que, na primeira edição de sua revista, publicada em janeiro de 1981, aparece na capa com cartas notavelmente inspiradas no *Thoth Tarot*³⁰, para citar alguns exemplos.

É notável que os catálogos das empresas de baralhos crescem exponencialmente a cada ano; verifica-se a criação de baralhos artísticos alinhados com a ideologia dos artistas e/ou encomendantes, nem sempre respeitando a disposição e os atributos próprios do simbolismo de cada carta.

Nas artes tridimensionais também encontramos as cartas de baralho em geral, assim como as cartas de Tarô, em particular. Na arquitetura, chama atenção a instalação de um castelo de cartas, produzida por Rinaldo Denti na fachada do Castelo Pozzi³¹, em Milão, onde funciona a loja de roupas homônima (Marhiliary, 2022). Embora sejam cartas convencionais de jogar, a disposição em castelo cria efeitos de sentido coerentes com a proposta desta pesquisa.

Na escultura, destaca-se o *Giardino dei Tarocchi*, obra construída pela artista francesa Niki de Saint Phalle na cidade de Capalbio, região sul da Toscana, o qual é composto por uma série de esculturas com cerca de 15 metros de altura que representam os 22 Arcanos Maiores do Tarô (Ribeiro, 2021).

O Tarô também serve de inspiração a setores voltados para outros sentidos físicos, não ligados diretamente à visão. Destaca-se a linha de perfumes desenvolvida pela *Maison Dolce & Gabbana*, a qual tem como referência as cartas do Tarô: 1 Bateleur, 3 L'Imperatrice, 6

²⁷ Disponível em: <https://youtu.be/PfoHx-kHUhQ>. Acesso em: 20 mar. 2022.

²⁸ A Marvel Comics possui uma história chamada *Vingadores Defensores: Tarot*, que pouco ou nada tem a ver com o Tarô como o artefato que ora utilizamos, exceto pelo título e por haver, de fato, um baralho na trama, embora os aspectos conceituais e contextuais tenham sido completamente relegados a segundo plano.

²⁹ Para uma análise mais pormenorizada de *Promethea*, cf. Cavalcanti (2013).

³⁰ A imagem da capa pode ser conferida em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/madame-xanadu-\(1981\)-n-1/9551/84192?fbclid=IwAR2OMoJbD7xd6eBRhu2MyH6SijQScffGcPCoxsgWl8ptlACXaPonZK5e4m4](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/madame-xanadu-(1981)-n-1/9551/84192?fbclid=IwAR2OMoJbD7xd6eBRhu2MyH6SijQScffGcPCoxsgWl8ptlACXaPonZK5e4m4). Acesso em: 23 fev. 2021.

³¹ Cf. o site oficial: <https://pozzimilano.com/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

L'Amoureux, 10 La Roue de la Fortune, 11 La Force, 14 La Tempérance, 18 La Lune e 21 Le Fou³². O design minimalista dos frascos sugere que a experiência está para além da visão.

Há uma relação peculiar entre as representações tarológicas e a enologia. A Casa Venturini lançou um vinho chamado *Le Bateleur*, cujo rótulo é ilustrado com a carta homônima, conforme a representação presente no Tarô de Marselha padrão. Conforme a descrição do produto,

No lendário Tarot de Marselha, “Le Bateleur” (O Mago) é a carta que dá início à caminhada espiritual. Representa o poder da mente em direcionar um projeto com maestria. Além de reunir criatividade, naturalidade e espontaneidade, retrata a pura concentração de esforços e conhecimento, capaz de lhe proporcionar um repleto leque de sensações.³³

A vinícola Xavier Vignon produziu uma série limitada de vinhos inspirada em cartas do baralho de Tarô *Visconti*. Conforme a vinícola³⁴, cada *cuvée*³⁵ para a série dos Arcanos é a expressão de uma safra, uma variedade de uva ou um *terroir*³⁶ específicos, tornando cada fórmula irrepetível.

Além de suas reverberações na enologia, o Tarô está presente na música tanto em composições específicas, como, por exemplo, no videoclipe *Fairy Tale*, da banda *Shaman*, que gira em torno de uma consulta ao tarô, quanto intitulado álbuns, como o da banda de power metal *Dark Moor*, gravado em 2007³⁷; nomeia, ainda, a banda de metal *Tarot*, cujo vocalista, Marko Hietala, ganhou notoriedade ao integrar a banda *Nightwish* (Tarot, 2023). Sua relação com as artes plásticas pode ser observada, entre outros exemplos, no álbum da banda *Led Zeppelin*, citado anteriormente; no álbum *The Empress*, da banda irlandesa The McDades³⁸; no single *First Love*, da cantora Zoe-Blu Shantos³⁹ e na capa do álbum *The Independent*, da banda *Roger Clyne & The Peacemakers*. Vamos nos deter um pouco mais nesse objeto em particular,

³² Cf. <http://www.palomanavarreteoficial.com/blog/item/la-esencia-del-tarot-segun-dolce-gabana>. Acesso em: 18 fev. 2021.

³³ Disponível em: <http://www.casaventurini.com.br/produtos/categoria/le-bateleur/6/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

³⁴ Disponível em: <https://www.xaviervignon.com/en/arcanes-2/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

³⁵ Termo oriundo do francês *cuve*, “cuba, tanque”, *cuvée* especifica a mistura base para a construção sensorial de um vinho ou espumante (SIMÕES, 2018).

³⁶ Segundo a Organização Internacional da Vinha e do Vinho (OIV), sediada na França, *terroir* é entendido como “o conceito que remete a um espaço no qual está se desenvolvendo um conhecimento coletivo das interações entre o ambiente físico e biológico e as práticas enológicas aplicadas, proporcionando características distintas aos produtos originários deste espaço”. (O QUE..., 2021).

³⁷ O videoclipe pode ser visto em: <https://youtu.be/JA3vMBxLeMY>. Acesso em: 18 fev. 2021.

³⁸ Cf. <https://themcdades.com/>. Acesso em: 03 jan 2023.

³⁹ Cf. <https://open.spotify.com/track/05q2jR9PhVs45CxyfW303n?si=9f4afbd933b74a7a>. Acesso em: 03 jan 2023.

pela natureza da representação apresentar mais de uma carta, assim como atravessamentos na elaboração da imagem que apontam para o emolduramento (Figura 3).

A capa do álbum é composta por uma série de cartas de baralho dispostas aleatoriamente. Sabemos ser cartas de baralho por sua disposição bidimensional, retangular, com altura superior à largura. A carta que cobre o monte, apresentando-se em sua inteireza, mostra um homem, vestindo chapéu, poncho e um jeans sem a perna esquerda. Seu pé esquerdo está calçado, e seu pé direito está descalço. Segura em sua mão direita um violão, que apoia no ombro; o instrumento está com duas flechas cravadas. De sua mão esquerda restam apenas os ossos. Em sua perna esquerda, uma serpente se enrola.

O homem está num platô emoldurado por cactos e olha, ao longe, para um *canyon*: um relâmpago brilha em uma chuva de verão. O sol brilha acima das nuvens, no centro superior da carta. No centro do sol vê-se uma estrela formada por cinco ondas; no centro dela, vê-se o número zero. Abaixo, lê-se o título do álbum, *The Independent*.

Figura 3 - Capa do álbum *The Independent*, da banda Roger Clyne and the Peacemakers



A capa do álbum encontra-se rodeada pelas cartas do RWS que são diretamente identificáveis na arte: *The Fool* ao centro, Ás de Copas à sua direita, e acima os detalhes d'Os Enamorados e d'O Mago, que nos permitem fazer tal associação.

Fonte: Montagem realizada pelo autor, a partir da capa do álbum e de acervo particular de baralhos de tarô.

A disposição das informações — a numeração acima, a titulação abaixo — nos sugere ser esta uma proposta que lança mão das cartas do Tarô; conforme veremos adiante, é uma potencialidade do *emolduramento* que tal disposição sugira o Tarô como referência. As características da imagem sugerem que a inspiração tenha sido o Louco, em especial a carta do baralho RWS.

Tradicionalmente, a carta do Louco no Tarô é representada como um andarilho — remetendo a ideias como liberdade, possibilidade, descoberta, avanço, vanguarda, indo no limite ao encontro do conceito de *wanderlust*, o desejo genuíno de alteração das circunstâncias atuais, sem, no entanto, definir claramente qual é a mudança desejada ou o lugar aonde deseja ir ou estar. Essa representação, priorizada na capa do LP, sugere que a banda valoriza tais aspectos em sua jornada musical, assim como que seu estilo e sua sonoridade se alinham com esses valores, algo reforçado pelo título do álbum, *The Independent*.

Embora essa seja a principal carta em evidência, não é a única. Na capa do LP, o título *Roger Clyne* se lê na carta que está no canto superior esquerdo; não é possível ver sua imagem completa, mas o que nos é visível é um sapo coroadado, em um lago sob a luz da lua e das estrelas.

À direita da carta *The Independent*, vemos uma destra, saindo de nuvens, sobre cuja mão se apoia um cálice do qual verte água sobre todo o cenário aquático da base da carta. Uma ave, de asas abertas, desce sobre o cálice. É notável a inspiração no Ás de Copas do RWS.

Ao Ás de Copas estão associadas as ideias de familiaridade, de afeto, de apaixonamento, de todos os tipos de relacionamento e atração e da paz que decorre de sabermos sermos amados — o que faz do cruzamento com o título da banda, *The Peacemakers*, uma correlação coerente.

Outros elementos do RWS são vistos nas cartas que estão sob a carta *The Peacemakers*. O sol e a ramagem da carta anterior correspondem aos Enamorados e ao Mago, respectivamente.

O fato de serem identificáveis na cena não nos sugere significados particulares para a interpretação do álbum; parece-nos, mais, que estamos diante de um jogo do artista com o observador, para do detalhe recuperar a totalidade. Se fosse o caso, o artista poderia ter utilizado a carta intitulada *Roger Clyne* para evocar uma mensagem tarológica; porém, não o fez — não há, no RWS, uma carta com a representação de um sapo coroadado, em um lago, sob o céu noturno. Essa análise só nos é possível por conhecer as cartas do RWS, que sugerem os aspectos interpretativos. É notável a intencionalidade de apresentar o Tarô, mas não de que o observador interaja com ele — ou seja, encontrando sentidos na mídia sonora que remetam à capa que lhe protege.

Como se pôde perceber ao longo desta seção, o Tarô é utilizado no desenvolvimento das mais diversas propostas artísticas. Seja pela escolha deliberada de determinadas cartas, seja pela presença do nome do baralho, seja pela arquitetura de uma obra, o Tarô se mostra versátil como instrumento de cultura, como imagem, suporte e performance. Nesta pesquisa, procuramos observar de que forma essa utilização se aplica e se estrutura no campo literário, para o que recorreremos à Literatura Comparada, campo de estudos que nos permite observar não só como esses usos se dão nas mais diversas mídias, como apontamos anteriormente, mas também, em especial, como o tarô dialoga com a construção de narrativas literárias. Antes de passarmos, no entanto, à relação do tarô com as narrativas, entendemos ser importante apontarmos, na próxima seção, alguns aspectos relacionados às propriedades do tarô como suporte, sejam em meio físico ou virtual, uma vez que, como vimos na breve análise da capa do álbum *The Independent*, apresentada há pouco, essas propriedades são fundamentais aos efeitos de sentido propiciados pelo uso das cartas do tarô nos mais diversos objetos culturais.

1.2 A materialidade do Tarô

Entendemos as propriedades físicas deste artefato como os materiais utilizados para sua feitura, que impactam nos usos e nos trânsitos que vivenciou pelos séculos, e nas possibilidades simbólicas que desta produção e deste trânsito — em parte histórico, em parte imaginário — derivam. Não é viável, nesta instância, diferenciar as cartas de jogar entre Tarôs e outros sistemas, posto que a materialidade é semelhante. Na descrição oferecida para as cartas de jogar, por Henri-Louis Duhamel du Monceau (traduzido por Ian Cumpstey [2022] do texto publicado inicialmente em 1762 como parte da obra *Descriptions des Arts et Métiers*, “a collection of books about a wide variety of crafts, trades and skilled lines of work” [Cumpstey, 2022, p. vii]), consta a descrição do baralho convencional de 52 cartas, com a referência à materialidade das cartas de jogar, independentemente de sua natureza:

Este é o nosso conjunto habitual de cartas, mas existem também outros baralhos com designs diferentes. Um exemplo seria o jogo de tarô. Mas a intenção aqui não é descrever a forma como as cartas de baralho são feitas. Os mesmos métodos usados para fazer cartas de baralho comuns também são usados para fazer outros tipos de cartas. Portanto, não considerarei os diferentes desenhos e figuras que poderiam ser colocados nas cartas. Estas são questões arbitrárias de convenção, e a escolha de quais designs colocar nas cartas pode estar sujeita a uma série de coisas, e a mudanças na moda⁴⁰ (Cumpstey, 2022, p. ix, tradução nossa).

⁴⁰ No original: “This is our usual set of cards, but there are also other packs of cards with different designs. One example would be the game of tarot. But the intention here is not to describe of the way playing cards are made. The same methods that are used to make ordinary playing cards are also used to make other kind of cards. So, I

Vejamos, portanto, as estabilidades materializadas no Tarô. Este jogo de cartas possui dois grandes grupos – os Arcanos Maiores, ou Trunfos, e os Arcanos Menores, ou naipes. Os Arcanos Maiores são vinte e duas cartas, exclusivas e independentes, que podem configurar por si mesmas o Tarô (o que, não raro, é feito, posto que é plenamente possível jogar com vistas à adivinhação e/ou aconselhamento apenas com este grupo). São numeradas de 0 a 21, eventualmente de 1 a 22 em função do projeto autoral, possuindo cada uma um título específico que justifica e orienta sua representação iconográfica. A despeito da variação da nomenclatura específica em função do projeto autoral, mostram-se relativamente estabilizados os seguintes nomes para as cartas, nesta ordem numérica:

0. *O Louco*, também chamado *Bobo* (a depender da tradução de *The Fool*). Eventualmente essa carta pode ocupar o posto de vigésimo segundo Arcano Maior, encerrando a série. Pode apresentar-se também não numerado.
1. *O Mago*.
2. *A Sacerdotisa*, também chamada *Papisa*⁴¹.
3. *A Imperatriz*.
4. *O Imperador*.
5. *O Hierofante*, também chamado *Papa*⁴².
6. *Os Enamorados*.
7. *O Carro*.
8. *A Justiça*.
9. *O Eremita*.
10. *A Roda da Fortuna*.
11. *A Força*.
12. *O Pendurado*, também chamado *Enforcado*, a depender da tradução do termo *Hanged Man*.
13. *A Morte*⁴³.
14. *A Temperança*.

will not consider the different designs and figures that could be put onto the cards. These things are arbitrary matters of convention, and the choice of what designs to put onto cards could be subject to any number of things, and to changing fashions.”

⁴¹ O termo Sacerdotisa passou a ser utilizado para dissociar a carta de referências cristãs, mantendo os atributos da representação estabilizada. Os baralhos de Tarô produzidos nos Países Baixos para o jogo de azar eventualmente alteraram a Papisa e o Papa por Juno e Júpiter, respectivamente, fato de que o baralho de Tarô 1JJ é o exemplo mais presente no mercado.

⁴² Assim como a Sacerdotisa, a carta originalmente é nomeada Papa, mas o uso de Hierofante visou a desassociação com a maior autoridade da Igreja Católica.

⁴³ Nos baralhos inspirados no padrão desenvolvido para o Tarot de Marseille, essa carta não possui nome; em edições recentes, o nome tem sido incluso na própria imagem.

15. *O Diabo*.
16. *A Torre*, também chamada *A Casa de Deus*.
17. *A Estrela*.
18. *A Lua*.
19. *O Sol*.
20. *O Julgamento*, também chamado *Juízo Final*.
21. *O Mundo*.

Há um segundo grupo, nomeado Arcanos Menores, que, à maneira das cartas comuns de jogar, é composto por quatro grupamentos, chamados naipes, nomeados geralmente como Copas, Paus, Espadas e Ouros, ou termos equivalentes (Cálices, Cetros, Gládios, Pentáculos...). Cada naipe possui catorze cartas cada: além do Rei, da Rainha e do Valete, comuns aos baralhos convencionais, há mais uma carta da corte, o Cavaleiro. As cartas numeradas também correspondem ao padrão convencional, de Ás a dez, totalizando, com os Arcanos Maiores, setenta e oito cartas⁴⁴.

Esse conjunto de cartas se presta a dois usos principais no que tange ao jogo: o jogo de azar, também chamado *tarocco*, pouco usual no Brasil, mas que ainda é produzido e publicado na Europa⁴⁵. O segundo uso, muito mais popular e corrente na contemporaneidade em todo o mundo, é a leitura de sorte. Como em qualquer jogo de azar, é necessário identificar as cartas individualmente — os 22 números dos trunfos, a corte e as cartas numeradas, mas não há a

⁴⁴ Para o trabalho que ora empreendemos, salvo as exceções que se façam necessárias, utilizaremos esta estrutura, estabilizada no mercado e no uso adivinhatório do Tarô, composta por 78 cartas, com os 22 Arcanos Maiores evidenciados. Essa opção se faz pertinente em função dos objetos analisados e categorias elencadas, nas quais o padrão se faz presente, e pelo fato de as exceções aqui apresentadas não terem sido utilizadas em nenhuma das obras do *corpus* levantado para a pesquisa.

⁴⁵ O *Tarocco* é um jogo de vazes para dois ou três (MacGregor Mathers, 2003, p. 87) ou três ou quatro (Jogos de cartas, 1978, p. 19) participantes. Supõe-se ser originário “no norte da Itália, no sul da França e em toda a Hungria” (Jogos de cartas, 1978, p. 18). O objetivo é fazer o maior número de pontos em três ou quatro mãos, a depender do número de jogadores presentes. Os trunfos são contados pela sua numeração, sendo o Mundo a carta de maior valor e o Mago a de menor valor; o Louco não conta pontos, mas pode ser trocado por qualquer carta que se fizer necessária: “Por exemplo, se o adversário tem um Rei e você tem apenas a Rainha daquele naipe em sua mão, mas também tem o 0, você poderá jogá-lo em vez da Rainha, e assim salvá-la de ser tomada.” (MacGregor Mathers, 2003, p. 89). As cartas de maior valor são o Mundo, o Mago e o Louco, assim como os Reis dos quatro naipes, valendo cinco pontos; seguem-se as Damas (4 pontos), Cavaleiros (3 pontos) e Valetes (2 pontos). Conforme MacGregor Mathers, “o maior cuidado do jogador será para guardar as próprias cartas importantes enquanto toma as importantes do adversário” (MacGregor Mathers, 2003, p. 89), posto que, a cada vaza (rodada), ganha o jogador que tiver descartado a carta mais alta. Há uma variante do Tarocco, “muito popular na Tchecoslováquia” (Jogos de cartas, 1978, p. 20), denominada *Tarok*, que se diferencia pela contagem dos pontos. Apesar dos baralhos de Tarô voltados à adivinhação poderem ser utilizados para os jogos de azar, foram produzidos baralhos específicos, que contam, como as cartas de jogar convencionais, com o espelhamento e, eventualmente, as imagens dos trunfos são trocadas por paisagens.

necessidade de aprofundamento nas imagens em particular; o oposto da leitura de sorte, na qual os significados propostos, as palavras-chave e possíveis interpretações são decorrentes e dialogantes com os atributos que cada carta possui. As obras selecionadas como *corpus* desta pesquisa, sobre as quais falaremos adiante, se constituem em diálogo com o segundo uso elencado, que será o viés de nossa abordagem.

Recuperando Chartier (2022, p. 14), “o formato é somente uma das formas que proporcionam sua materialidade aos objetos impressos, mas é uma realidade essencial da cultura escrita, antes mesmo da invenção de Gutenberg”; recuperando Donald Francis Mackenzie, Chartier resume: “Formas afetam o sentido” (Mckenzie, 2013, p. 32, citado por Chartier, 2022, p. 14). No âmbito deste trabalho, tratamos a materialidade da carta (*card*) como a menor unidade completa de sentido em um baralho. O baralho convencional é composto por cartas de igual tamanho, cuja forma tradicional é retangular, de largura inferior à altura, com o verso homogêneo e a face singular em relação ao conjunto, visando a possibilidade de não serem descobertas até que sejam viradas. Conforme Chartier afirma em relação às publicações do século XVII, “o tamanho do livro era suficiente para indicar o gênero do seu texto” (Chartier, 2022, p. 15); a longa duração das formas pelas quais um baralho é confeccionado permite que saibamos de pronto estarmos diante de um jogo de cartas. Retomando Mackenzie, Chartier ilumina a questão: assim como ocorre em relação aos livros, o formato das cartas de baralho é o primeiro dos elementos não verbais que “têm uma função expressiva na transmissão do significado” (Mackenzie, 2013, p. 30, recuperado por Chartier, 2022, p. 19). Um baralho não possui cartas repetidas – mesmo seus dois coringas são tradicionalmente diferentes, ainda que apenas nas cores; um jogo de cartas pode exigir mais baralhos (na grande maioria dos casos, dois) para que haja mais de uma carta em jogo, e espera-se, em um *card game*, que as cartas mais fortes estejam no maço em mais de uma ocorrência, o que implica na aquisição de mais cartas, até que possam compor um conjunto ideal dentre as posses do jogador⁴⁶.

No baralho, a carta não é parte “indissociável” de um todo para concluir seu propósito enunciativo: podemos verificar que a carta de baralho possui uma característica autônoma, sendo capaz de veicular seus sentidos particulares, ainda que, nessa condição, não seja apropriada para o jogo, por não estar em conjunto com as demais; entretanto, recupera os sentidos de baralho e de todo, tal como uma semente recupera a ideia da árvore que está em potência no seu interior – como quando uma carta é encontrada na rua e a ela se atribuem

⁴⁶ Confira a nota 51, que versa especificamente sobre o *card game Magic: The Gathering*.

sentidos; quando é deixada em uma cena de crime, como uma mensagem⁴⁷; como a assinatura do criminoso⁴⁸; ou quando é objeto de coleção⁴⁹. Um caso curioso, neste sentido, é o *Juego de Cartas*, de Max Aub (2014[1964]). Nesta obra, desde o título, o autor joga com as ideias de carta de jogar e documento epistolar e, a partir da lógica entre página e carta, as 108 cartas (correspondendo a dois jogos completos de cartas, com seus respectivos coringas) podem ser embaralhadas, selecionadas e dispostas, configurando uma leitura a partir da aleatoriedade e da irrepetibilidade com um intuito específico (adivinhar quem foi Máximo Ballesteros), configurando o jogo⁵⁰.

Em sua individualidade e conjunto, a carta corresponde a um lugar físico (o jogo de cartas) ou virtual (o jogo *online* de cartas, baseado na mesma aleatoriedade, ainda que sob outro mecanismo — não mais o embaralhamento, mas sim o resultado de um algoritmo); seu formato específico é relativamente estável, como cartões em que a largura é inferior à altura, ainda que exceções possam ser encontradas (baralhos quadrados, circulares, até mesmo cordiformes); em seu estado ideal, a carta fixa a informação precisa da individualidade da face e da homogeneidade do verso em relação às demais cartas que compõem o conjunto.

Diante disso, concluímos que a menor parte independente — a célula do baralho, por assim dizer — é a carta, que apresenta características relativamente estáveis: a face e o verso, a possibilidade de inversão ou espelhamento. O baralho é, por essa perspectiva, orgânico, sendo possível pressupor a partir de suas unidades a unidade de suas partes — a partir de uma carta, determinar a natureza do baralho⁵¹.

⁴⁷ Caso da obra de Oakley Hall, *Ambrose Bierce e a Dama de Espadas* (HALL, 2001), na qual a São Francisco do século XIX se vê às voltas com uma série de brutais assassinatos de prostitutas, com as quais se encontram, reiteradamente, cartas do naipe de Espadas.

⁴⁸ Caso da obra de Boris Akunin, *O Valete de Espadas* (AKUNIN, 2007), na qual um personagem autodenomina-se Valete de Espadas, deleitando-se em humilhar os grandes nomes da cidade, expondo-os ao ridículo.

⁴⁹ Caso da obra de Jostein Gaarder, *O Dia do Coringa* (GAARDER, 1996), na qual o pai do protagonista colecionava especificamente os coringas dos mais diversos baralhos.

⁵⁰ Em 2019, a Cátedra Max Aub desenvolveu um jogo virtual e interativo, incorporando o texto e as ilustrações originais de Max Aub com cartas animadas e sonoras, permitindo seleção de até sete cartas para responder à pergunta que norteia o jogo. Disponível em <https://culturaunam.mx/catedramaxaub/juegodecartas/>. Acesso em 30 mar 2025.

⁵¹ Essa perspectiva não se aplica, obrigatoriamente, à totalidade da categoria “jogos de cartas”, sobretudo não se aplica aos conjuntos de cartas de caráter aberto. Esse é o caso dos jogos de cartas cuja natureza tende ao infinito, como é o caso do jogo de cartas *Magic: The Gathering*. Ainda assim, é possível determinar a natureza do baralho pelas suas características orgânicas (face e verso) e pelo conhecimento compartilhado das especificidades do conjunto. No caso de *Magic: The Gathering*, por exemplo, encontrar uma carta oficial de terreno que seja das cores amarelo ou lilás é algo até o momento impossível: os terrenos básicos desse jogo de cartas, que possuem como principal característica fornecer um ponto de mana da cor correspondente para o jogador, correspondem diretamente às categorias de magia que os jogadores podem acessar: a planície concede um mana branco; o pântano, um mana preto; a ilha, um mana azul; a floresta, um mana verde; a montanha, um mana vermelho. Não existem, até o momento, categorias mágicas específicas de outras cores e, pela duração do jogo no mercado, é pouco provável que sejam criadas — o que não torna impossível essa possibilidade, dada a natureza aberta do baralho.

Podemos dizer que as cartas de baralho (*cards*) materializam as expectativas associadas ao jogo – em geral, embaralhamento, corte, disposição ou distribuição – que só são possíveis pela natureza física das cartas, que proporciona a possibilidade de criar a aleatoriedade⁵². Mesmo no meio virtual, os procedimentos são semelhantes e visualmente associados (o usuário clica sobre uma carta ou baralho e, enquanto a mensagem é carregada, uma animação do embaralhamento, corte e disposição, ou da carta sendo virada, é apresentada).

A materialidade do baralho, portanto, é configurada a partir da carta, cujo conjunto deliberadamente organizado forma o baralho, cujas faces determinam seu tipo e, partindo deste, os usos possíveis em determinado contexto⁵³.

A partir das quatro características levantadas para a identificação das cartas como materialidade do baralho – a saber, 1) a face, com suas possibilidades de 2) inversão e 3) de espelhamento, e o 4) verso –, verificamos a singularidade de um baralho em relação aos demais. Aqui terminam as similaridades entre os baralhos em geral, e iniciam-se as peculiaridades que singularizam um determinado grupo, voltado para um jogo específico. Analisemos esse aspecto a partir dos pares de opostos: face e verso, inversão e espelhamento.

1.2.1 Face e verso

A face é a parte de uma carta pertencente a um jogo na qual se inserem as informações particulares que identificam a carta enquanto pertencente a determinado conjunto e particular em função deste mesmo conjunto, com todas as implicações que derivam do jogo. No que tange ao baralho, a face é, normalmente, irrepetível em relação ao conjunto⁵⁴. Mesmo os coringas, que são costumeiramente apresentados aos pares, são representados de forma diferente, seja quanto à cor (um colorido e um monocromático), seja quanto a totalidade da imagem.

No caso do Tarô, as faces são compostas por imagens emolduradas de acordo com sua estrutura: 22 Arcanos Maiores, ilustrados, intitulados e numerados individualmente, e 56

⁵² Há casos, por exemplo, nos baralhos didáticos, em que a aleatoriedade não é o foco; entretanto, para o jogo, é virtualmente imprescindível que se proceda com algum tipo de aleatoriedade, desde encontrar uma carta ao acaso na rua até o embaralhamento clássico. O mágico, nesse sentido, é aquele que ilude a aleatoriedade aos olhos da plateia, enquanto mantém um padrão pré-estabelecido que justifica o seu discurso, assim como o jogador charlatão encontra mecanismos de favorecer-se frente à aleatoriedade esperada no jogo. Falaremos sobre esse tópico adiante.

⁵³ Nesse caso, por exemplo, podemos nos atentar para os jogos que usam dois baralhos. No mercado encontramos boxes para o uso desse tipo de jogo, que não apresentam baralhos completamente iguais, mas com verso diferente. Iguais em sua organicidade, mas diferentes em relação ao outro conjunto com o qual se produz o jogo, sendo miscíveis suas faces e, após a finalização do jogo, permitindo que as cartas sejam separadas em seus conjuntos originais.

⁵⁴ Jogos de cartas colecionáveis, como *Magic: The Gathering*, permitem que os jogadores possuam várias versões de uma mesma carta, conforme os objetivos para o jogo. Falamos sobre isto na nota 40.

Arcanos Menores, contando com uma estrutura quádrupla de 14 cartas cada: Reis, Rainhas, Cavaleiros, Valetes e dez cartas numeradas de 1 a 10 em cada um de seus naipes.

Em contrapartida, o verso é a seção homogênea de determinado baralho, em particular, embora possa estar presente nos jogos de cartas em geral. Quanto maior a necessidade da aleatoriedade para a execução do jogo, mais homogêneo deve ser seu verso, impossibilitando, em tese⁵⁵, que o jogador consiga identificar quaisquer das cartas no conjunto selecionado para o jogo. Um jogo de cartas com o verso identificável não se presta nem para o jogo de azar, nem para a adivinhação.

Atualmente, as mais diversas padronagens — florais, geométricas, figurativas, étnicas, entre outras — são utilizadas conforme o projeto do baralho, acrescentando grande beleza na composição dos jogos. Inclusive, é possível que o termo Tarô seja derivado do padrão enxadrezado que ocupava o verso das cartas, denominado *tarotée*⁵⁶.

A forma e o padrão homogêneo do verso das cartas permite identificarmos que estamos, de fato, diante de um jogo de baralho, ainda que não vejamos suas faces.

1.2.2 Inversão e espelhamento

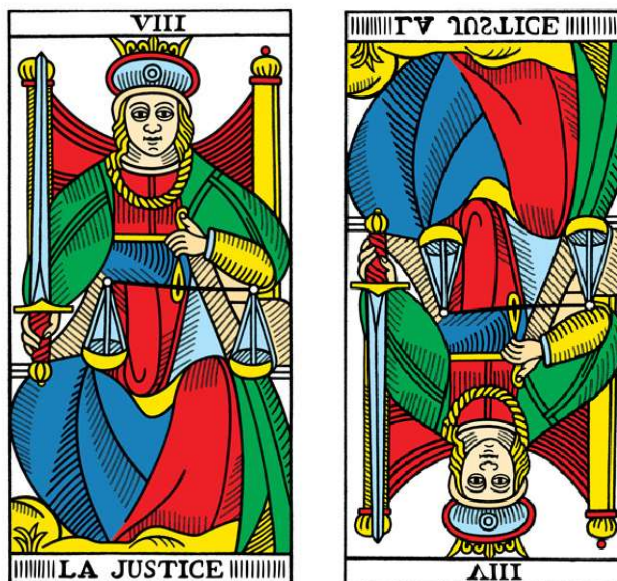
A face do baralho pode ser representada de duas formas: com imagens completas que possibilitem que sejam apresentadas também de cabeça para baixo, e por imagens espelhadas, que ocupam metade da carta, divididas horizontalmente ou em diagonal, repetidas na outra metade, impedindo, com isso, a inversão.

O espelhamento permite uma maior descrição nos jogos de azar, posto que possibilita a abertura dos leques para a identificação das cartas em mãos. Por sua vez, a imagem completa permite um maior detalhamento das imagens, singularizando e sofisticando sua apresentação. Talvez por isso os baralhos de adivinhação sejam, em sua maioria, baralhos reversíveis.

⁵⁵ A identificação das cartas é material da prestidigitação, com todos os meandros que permitem que isso aconteça, assim como é também utilizada por jogadores profissionais para disfarçar embaralhamentos marcados — que permitem, pela estruturação do maço de cartas, que sejam identificadas as cartas pelas posições deliberadamente escolhidas para que as cartas se dispusessem no jogo.

⁵⁶ Cf. informações disponíveis em: [https://fr.thefreedictionary.com/tarot%C3%A9](https://fr.thefreedictionary.com/tarot%C3%A9;); <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/tarot%C3%A9/76762> e <https://www.cnrtl.fr/definition/tarot%C3%A9>. Todos os acessos ocorreram em: 15 jan. 2023.

Figura 4 - Justiça na posição correta e em posição invertida



Fonte: <https://cbdtarot.com/>. Acesso em: 30 jan. 2023.

Tratando-se do jogo de Tarô com intuito adivinhatório, a posição correta da carta corresponde, grosso modo, ao significado próprio dos atributos que carrega, que eventualmente podem ser modificados pela posição que a carta ocupa em relação a outras cartas ou em relação à casa que ocupa no jogo em curso. A carta invertida, por seu turno, é o desequilíbrio das prerrogativas da carta, podendo se apresentar enfraquecidos, desviantes, selvagens ou bestiais, entre outras possibilidades; o desafio é entender como o conceito se organiza a partir da inversão de suas possibilidades. Tomemos como exemplo o Arcano VIII do Tarô de Marselha, a Justiça, na representação do *CBD Tarot de Marseille*. A moldura da imagem nos apresenta sua posição como oitava carta do conjunto, sucedendo o Carro e antecedendo o Eremita. Seu título evoca a Virtude cardinal da Justiça, representada por uma mulher — como, em geral, todas as Virtudes — entronada, segurando seus atributos: uma balança na mão esquerda, uma espada na mão direita. A imagem evoca as ideias de solidez, equilíbrio, segurança, autoridade, julgamento, reflexão, imparcialidade; supõe-se, portanto, que quando está invertida em um jogo apresentará o oposto destes valores, ou suas expressões mais frágeis, tênues, ou uma falsa impressão de tais características.

Tais possibilidades são excluídas a partir do espelhamento, mecanismo utilizado, sobretudo, nos baralhos destinados aos jogos de azar. Por outro lado, como efeito estético, o espelhamento permite o desenvolvimento de duas facetas de uma mesma narrativa, que se

mostrem opostos complementares, à semelhança de “duas faces de uma mesma moeda”, em campo bidimensional.

Figura 5 - Cartaz promocional da série *Good Omens*, desenvolvida pela Amazon Prime



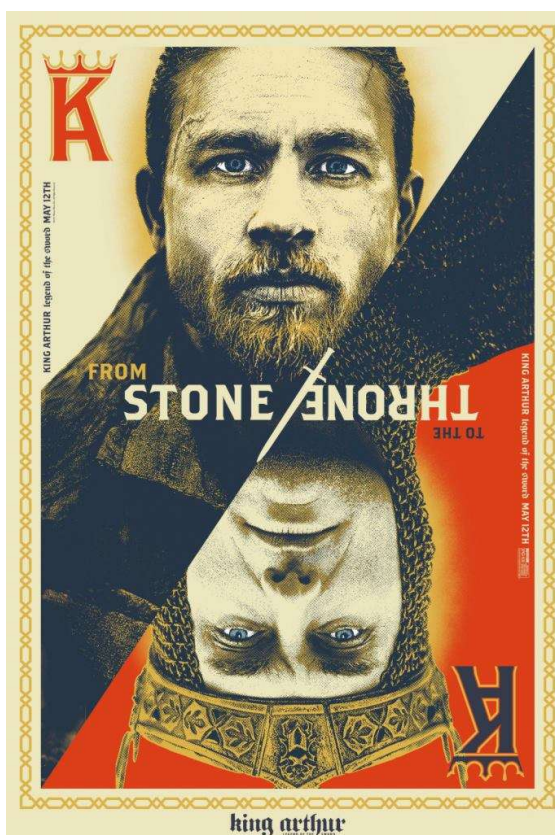
Fonte: Notícias da TV⁵⁷

O cartaz promocional da série *Good Omens* (2019), disponível na plataforma Amazon Prime, mostra os dois protagonistas da série — Aziraphale, um anjo, e Crowley, um demônio — dividindo o espaço como duas faces, duas possibilidades oferecidas para a leitura do enredo da série. Sua oposição decorre do alinhamento inversamente proporcional e vertical entre ambos, a despeito de partilharem um mesmo espaço na trama. Ainda que as posições de Aziraphale e Crowley sugiram seus lugares de origem – o Céu, *acima*, e o Inferno, *abaixo* –, a imagem é plenamente reversível sem prejuízo à leitura.

A posição espelhada atende também a apresentação dos personagens como antagonistas. Nesse sentido, um claro exemplo é o cartaz do filme *Rei Arthur: A lenda da espada* (2017), em que o protagonista (interpretado por Charlie Hunnam) é contraposto ao Rei Vortigern, o antagonista (interpretado por Jude Law), tendo a espada como referência.

⁵⁷ Imagem disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/recomenda/good-omens-349>. Acesso em: 30 jan. 2023.

Figura 6 - Cartaz do filme *Rei Arthur: A lenda da espada* (2017)



Fonte: Omelete⁵⁸

Neste cartaz, observa-se que o índice une as letras K e A, iniciais de *King Arthur*, sob uma coroa, e, sob uma divisão diagonal, os dois personagens aparecem frontalmente sob oposição, perceptível pelas vestes, de um plebeu para Arthur, de um rei armado para Vortigern, com a frase *from stone* oposta a *to the Throne*, divididas pela espada que representa a escolha do verdadeiro rei. Em uma imagem, a narrativa é exposta primeiro para quem deseja ver o filme, supondo as interpretações possíveis, e a seguir para quem viu o filme, resumindo o enredo. Observa-se também, em caracteres góticos, o título do filme abaixo da imagem, sugerindo a posição correta para sua leitura, a despeito de sua possibilidade de inversão.

Ainda neste mesmo modelo, mas possivelmente a mais rica relação entre personagens apresentada até o momento, temos a carta comemorativa desenvolvida por Jason Fabok para a minissérie *Batman: the Three Jokers* (FREE..., 2020). A oposição diametral entre Batman e

⁵⁸ Imagem disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/rei-arthur-a-lenda-da-espada-charlie-hunnam-e-jude-law-estao-em-novas-fotos-do-filme>. Acesso em: 30 jan. 2023.

Coringa é explorada à profusão nas mídias em que esta narrativa se apresenta, sendo o Coringa o arquivilão do universo do Batman.

Figura 7 - Carta comemorativa da edição *Batman: the Three Jokers*



Fonte: Site oficial da DC⁵⁹

A composição mostra o Coringa, de frente, com um pé de cabra apoiado ao ombro, tendo como índice o valete de espadas (J♠), um trocadilho entre *Joker* e *Jack* (valeta). Espelha-se com o Batman, também apresentado frontalmente, com o índice B♠, que, nos baralhos germânicos também representa o valete (*Bube*), o que reforça a característica inversamente proporcional entre os dois personagens. Observe-se, com isso, que a carta, embora apresente nesta tese a posição em que o Coringa está voltado para cima, não assume aqui uma posição de valoração, posto que também poderíamos representar o Batman acima, sem prejuízo à leitura proposta.

⁵⁹ Imagem disponível em: <https://www.dc.com/blog/2020/06/17/free-batman-the-three-jokers-souvenir-playing-card-with-purchase>. Acesso em: 30 jan. 2023.

Figura 8 - Os quatro Valetes (*Bubes*) do baralho



Os quatro Valetes, com destaque para o Valete de Ouros. Observe o índice da imagem como B (*Bube*), não como J (*Joker*).

Fonte: <https://www.skattube.de/veranstaltungen/92-preisskat-in-dresden/photos#photo-1>. Acesso em 10 fev 2025.

Tendo visto a grande variedade de temas em que o Tarô se insere, e as possibilidades da materialidade que lhe dá existência, verifiquemos como se procede à questão do jogo.

2 O TARÔ COMO JOGO: QUESTÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Figura 9 - Theodoor Rombouts. *A card player showing his hand*. c. 1616 a 1637.



Nesta obra de Theodoor Rombouts (1597-1637), maior representante do caravaggismo flamengo, um jogador de cartas exhibe uma trinca de Ases (Copas, Ouros e Espadas) e dois Reis (Copas e Espadas) do *Portrait de Paris*. No *Poker*, essa mão corresponde a um *Full House* (duas cartas de uma mesma categoria e três de outra categoria). Entretanto, o Poker só viria a se popularizar em 1830, esta é uma questão que se aplica também à literatura: a dificuldade de interpretar as cartas, quando não há um elemento contextual presente na obra.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodoor_Rombouts_-_Card_player_showing_his_hand.jpg. Acesso em: 31 maio 2024.

Entender o jogo como uma esfera fundamental da experiência humana incorre em dois desafios: primeiro, entender a abrangência do conceito e, a seguir, entender suas particularidades como fenômeno específico. O primeiro desafio ainda é atual: o termo jogo é usado em tantas acepções quanto são possíveis as interações humanas, ora de forma estrita, ora de forma metafórica, em função da cultura e idioma por ela, ou para ela, desenvolvidos: “devido a seu caráter polissêmico, a palavra jogo pode assumir sentidos diversos e muitas vezes até contraditórios” (Retondar, 2013, p. 9). “Não seria lícito” diz o filósofo holandês Johan Huizinga, “esperar que cada uma das diferentes línguas encontrasse a mesma ideia e a mesma palavra ao tentar dar expressão à noção de jogo, à semelhança do que se passa com as noções de ‘pé’ e ‘mão’, para as quais cada língua tem uma palavra bem definida” (Huizinga, 2019 [1938], p. 35). Esta questão impacta, inclusive, a forma como o conceito pode ser apreendido: em nota, João Paulo Monteiro, o tradutor para o português do texto de Huizinga, expõe as dificuldades de seu ofício:

A diferença entre outras línguas europeias – em que *spielen*, *play*, *jouer*, *jugar* significam tanto jogar como brincar – e a nossa nos obriga frequentemente a escolher um ou outro desses dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível (Huizinga, 2019, p. 1, nota de rodapé 1).

O segundo desafio vem sendo dirimido, do geral para o particular, a partir dos estudos de Johan Huizinga e Roger Caillois, que, em nosso caso, nos permitirão verificar como o jogo se processa, e, em nosso interesse particular, como o jogo de cartas se processa, com vistas a entendermos os mecanismos pelos quais o artefato sobre o qual nos debruçamos – o Tarô – é usado como item indispensável ao jogo que leva seu nome. Para tal, versaremos do geral para o particular: do amplo espectro do jogo, partiremos para os jogos de cartas; destes, para a cartomancia; da cartomancia, para a taromancia.

Observaremos, portanto, os fundamentos oferecidos pelo filósofo holandês Johan Huizinga, o primeiro pesquisador a dedicar-se objetivamente a entender, em suas próprias palavras, “o jogo como forma específica de atividade, como ‘forma significante’, como função social” (Huizinga, 2019 [1938], p. 5).

2.1 O jogo segundo Johan Huizinga

Homo Ludens, publicado em 1938, parte do desenvolvimento da pesquisa apresentada em 1933 por J. Huizinga, então reitor da Universidade de Leyde, cujo tema foi *Os limites do*

jogo e da seriedade na cultura (Caillois, 2017 [1958], p. 33). O título da obra remete ao fato de que o autor considera que, “depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* (homem lúdico) merece um lugar em nossa nomenclatura” (Huizinga, 2019, p. XXIII). A adjetivação do homem a partir do seu saber e do seu fazer não soam suficientes; é necessário entender o ato de jogar como anterior a quaisquer sociedades, como antecessor da cultura e como prerrogativa para o desenvolvimento de habilidades mais sofisticadas, entre outras a religião, o direito, a literatura:

A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção de universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, espírito, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (Huizinga, 2019 [1938], p. 4).

É o jogo, conforme o autor, que estrutura a sociedade, através do mito e do culto: assim como a linguagem, o mito corresponde a uma “transformação ou uma ‘imaginação’ do mundo exterior; só que aqui o processo é mais elaborado e complexo do que ocorre no caso das palavras isoladas”, de forma a “dar conta do mundo dos fenômenos, atribuindo a esse um fundamento divino” (Huizinga, 2019 [1938], p. 6); a estruturação do culto, que visa assegurar “a tranquilidade do mundo”, e a justificativa do mito, essa leitura explicativa dos fenômenos, são, conforme o autor, “as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo” (Huizinga, 2019 [1938], p. 6):

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Tome-se, por exemplo, o caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las: em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza (Huizinga, 2019 [1938], p. 5-6).

Tendo em mente tais limites, e amparado pela comparação entre o conceito de *play*, da língua inglesa, contrastado com outras línguas europeias, Huizinga define o jogo como

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas

absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2019 [1938], p. 35-36).

Para o autor, tal definição é “capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos de ‘jogo’ entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exhibições de todo o gênero” (Huizinga, 2019 [1938], p. 36).

Sendo uma atividade voluntária, quaisquer constrangimentos para a sua realização impedem sua função lúdica. O jogo é dispensável, não pode ser obrigatório; “Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade” (Huizinga, 2019 [1938], p. 9). E continua: o jogo “trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Huizinga, 2019 [1938], p. 10), ou seja, o jogo não é a vida real. É, antes, um tempo-espço próprios, distante dos conceitos de seriedade e, mais apropriadamente, de trabalho, ainda que possa, “a qualquer momento [...] absorver inteiramente o jogador” (Huizinga, 2019 [1938], p. 10).

Como elementos formais do jogo, Huizinga resume:

[...] poderíamos considerá-lo [o jogo] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 2019 [1938], p. 16)

Assim sendo, o jogo tem um momento (com início e fim), um espaço (delimitado ou não), regras acordadas entre os participantes, que não podem de forma alguma ser quebradas, sob risco de estilhaçar o próprio jogo; a seriedade do jogo decorre do envolvimento dos participantes, não da sua correspondência com a seriedade da vida (posto que o jogo está “à parte” da vida), gerando uma sensação de pertencimento entre os participantes e de separação dos demais que do jogo não participam.

Ao abranger as esferas de atividade humana no âmbito do jogo, Huizinga possibilitou uma leitura outra das interações que coordenam a vida em sociedade, apontando a peculiaridade do jogo como referência do desenvolvimento humano. Entretanto, por carecer de especificidade, dada a característica polissêmica do termo jogo e os próprios interesses de sua pesquisa – a especificidade do jogo como anterior e basilar para a formação da cultura –, fez-se necessário observar mais pontualmente suas conceituações de acordo com o objeto analisado nesta tese e as práticas específicas que o envolvem. O jogo, conforme Huizinga, está mais

voltado para relações de poder que culminam em vitória do que em envolvimento. É o resultado, não o processo, que importam. Mas o que fazer quando o jogo que se joga está voltado para o envolvimento? Quando a arte de Sherazade⁶⁰ é mais importante que o artifício de Hipômenes⁶¹? O pensador francês Roger Caillois traz, em seu trabalho, um olhar mais pontual sobre categorias específicas de jogo, o que nos permite direcionar melhor nossas investigações, neste sentido. Não há um jogo; há, na verdade, diversas formas de jogar; e, nestas formas de jogar, o cartomante, como um tecelão de narrativas e um contador de histórias, lança mão de toda a perspicácia e argúcia para alcançar seu intento: a tradução das imagens.

2.2 O jogo segundo Roger Caillois

Em sua obra *Os jogos e os homens*, Roger Caillois se aprofunda nas questões levantadas por Huizinga, vinte anos antes. Embora traga o texto anterior como referência – “cabe a Huizinga a honra de ter analisado magistralmente várias das características fundamentais do jogo e de ter demonstrado a importância de seu papel no próprio desenvolvimento da civilização” (Caillois, 2017 [1958], p. 33) –, sua tese classifica os jogos conforme seu propósito

⁶⁰ Conforme Mamede Mustafa Jarouche (Livro das mil e uma noites, 2015, p. 9), “Um rei chamado Šāhriār (pronuncia-se *Xahriār*; aspirando o “h”), membro de poderosa dinastia, descobre certo dia que a mulher o trai com um escravo. Em crise, esse rei sai pelo mundo, iniciando uma busca que é também de fundo espiritual: ele quer saber se existe neste mundo alguém mais infeliz que ele. A resposta é positiva, com um agravante: ninguém pode conter as mulheres – é o que lhe garante uma bela jovem que trai o marido. Então ele retorna para o seu reino decidido a tomar uma medida drástica e violenta: casar-se a cada noite com uma mulher diferente, mandando matá-la na manhã seguinte.

Depois de muitas mortes e pânico entre as famílias, dá-se a intervenção da heroína: ela é filha do vizir mais importante do reino, possui grande cultura e inteligência, chama-se Šāhrazād (pronuncia-se *Xahrazād*). Com seu nome adaptado para Sherazade em português, Antoine Galland assim a descreve: “possuía coragem acima do seu sexo, muitíssimo espírito e admirável inteligência. Muito culta, era dona de memória tão prodigiosa que nada lhe escapava de tudo quanto havia lido. Aplicara-se com afinco ao estudo da filosofia, da medicina, da história e das artes, e compunha versos mais lindos que os dos poetas mais famosos de seu tempo. Além disso, tinha uma beleza extraordinária. E uma virtude solidíssima coroava tantas lindas qualidades” (As mil e uma noites, 2015, p. 36). Sherazade “elaborou uma estratégia infalível por meio de histórias que vai sucessivamente, noite após noite, desfiando diante de um rei a princípio assustado, mas depois cada vez mais seduzido e encantado” (Livro das mil e uma noites, 2015, p. 9)

⁶¹ Segundo Junito de Souza Brandão (2014), conta a mitologia que Atalante (do grego: “a sofredora”) recusava-se terminantemente a se casar. Há duas versões para seu posicionamento: “ou por fidelidade a Ártemis ou porque um oráculo predissera que, se ela contraísse núpcias, seria metamorfoseada em animal” (Brandão, 2014, p. 88). Para se ver livre dos pretendentes, “declarou que se casaria com aquele que conseguisse vencê-la na corrida, pois sabia ser impossível tal façanha” (Brandão, 2014, p. 88). O competidor derrotado pagaria com a vida. Atalante, maliciosamente, “dava ao adversário uma certa dianteira e, depois, armada com uma lança, partia veloz e fatalmente eliminava o pretendente” (Brandão, 2014, p. 88), trespassando-o. Após ser vitoriosa diversas vezes e responsável por várias mortes, correu contra Hipômenes (do grego: “o que possui o vigor, a força de um cavalo”), que estava sob a proteção de Afrodite, que lhe concedera três maçãs douradas. “[...] à medida que a corrida se desenvolvia, o astuto Hipômenes deixava cair uma das maçãs. Fascinada pelo brilho do ouro, Atalante, ao se atrasar, para colher cada um dos frutos, acabou derrotada” (Brandão, 2014, p. 339). Embora tanto Hipômenes quanto Sherazade lancem mão da astúcia para evitar a morte declarada, Hipômenes é um representante de *Agon*, e não podemos dizer o mesmo da contadora de histórias.

e uso, algo que Huizinga havia deixado em aberto, “como se todos respondessem às mesmas necessidades e como se traduzissem indiferentemente a mesma atitude psicológica” (Caillois, 2017 [1958], p. 34). Caillois conclui que a obra de Huizinga “não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no campo da cultura” (Caillois, 2017 [1958], p. 34).

Para Caillois, o jogo não é apenas o ato, mas todo o conjunto que permite o ato:

[...] o termo jogo designa não apenas a atividade específica por ele nomeada, mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. É por isso que se fala de um jogo de cartas: o conjunto das cartas [...]” (Caillois, 2017 [1958], p. 17).

Retomando Huizinga, Caillois afirma que o jogo se esgota em si mesmo: não cria nenhuma riqueza, nenhuma obra. “É nisso que se diferencia do trabalho ou da arte” (Caillois, 2017 [1958], p. 36). E o autor continua: “O jogo é a ocasião de gasto puro: de tempo, de energia, de engenhosidade, de destreza e, muitas vezes, de dinheiro [...]” (Caillois, 2017 [1958], p. 36-37); “o jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos” (Caillois, 2017[1958], p. 39). E aqui reside a diferença entre o jogo e o esporte:

Quanto aos profissionais, boxeadores, ciclistas, jôqueis ou atores que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos tablados, e que devem pensar no prêmio, no salário ou no cachê, está claro que sob este aspecto não são jogadores, mas profissionais. Quando jogam, jogam um jogo diferente (Caillois, 2017 [1958], p. 37).

Como outros jogos que demandam um intermediário físico (como o xadrez), o jogo de cartas é finito em suas variáveis físicas, sendo composto por um número predeterminado e não alterável de cartas, determinadas em função do jogo e selecionadas para o ato⁶². Corresponde, portanto, a “Essa noção de totalidade fechada, completa no início e imutável, concebida para funcionar sem outra intervenção externa além da energia que a põe em movimento [...]” (Caillois, 2017 [1958], p.17), ou seja, não se acrescentam, e não se eliminam, cartas após o início do jogo:

Conjuntos completos e numeráveis: um elemento a mais ou a menos e o jogo torna-se impossível ou adulterado, a menos que a retirada ou a adição de um ou de vários elementos seja anunciada antes e responda a uma intenção precisa, como é o caso do *coringa* no jogo de cartas [...] (Caillois, 2017 [1958], p. 17).

⁶² No caso que estudamos, é a escolha por um maço de 22, 42 ou 78 cartas, ou quantidades outras que respeitem: 1. A presença dos Arcanos Maiores; 2. Equilíbrio na seleção dos Arcanos Menores em função dos quatro naipes. Eventualmente, devido ao fato de a maior parte das cartas dos Arcanos Menores serem homônimas às cartas convencionais de jogar – excetuando os Cavaleiros –, são necessários outros procedimentos de identificação.

Assim, Caillois postula, claramente inspirado em Huizinga: “O termo jogo combina então as ideias de limites, de liberdade e de invenção” (Caillois, 2017 [1958], p. 18). E o autor continua:

E não é diferente no campo estético. Em pintura, as leis da perspectiva são em grande parte convenções. Engendram hábitos que, no fim, fazem-nas parecer naturais. Para a música, as leis da harmonia; para a arte dos versos, as da prosódia e da métrica; qualquer outra imposição, unidade ou cânone para a escultura, a coreografia ou o teatro. Todas compõem da mesma forma legislações diferentes, mais ou menos explícitas e detalhadas, que ao mesmo tempo guiam e limitam o criador. São como as regras do jogo por ele jogado. Em contrapartida, engendram um estilo comum e reconhecível em que se reconciliam e se compensam a variedade do gosto, a provação da dificuldade técnica e os caprichos do gênio (Caillois, 2017 [1958], p. 22-23).⁶³

No caso dos jogos de cartas, os limites estão associados ao número de cartas e à especificidade do conjunto, assim como o emolduramento das cartas; a liberdade, ao que é possível determinar *como* jogo de cartas; e a invenção, àquilo que ainda pode ser criado, modificado ou revisto, pois “todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis. [...] é preciso *jogar o jogo* ou então nem jogá-lo” (Caillois, 2017 [1958], p. 19).

O autor sintetiza: “O que chamamos de jogo aparece desta vez como um conjunto de restrições voluntárias, aceitas de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita em um universo sem lei” (Caillois, 2017 [1958], p. 19).

A maior contribuição de Caillois para os estudos dos jogos é a classificação conforme sua natureza. Para além das características gerais apontadas por Huizinga – a liberdade de aceitar o jogo, o tempo e o espaço determinados, a separação da vida cotidiana, a tensão e a alegria, o fim em si mesmo –, cada jogo, diante de seus próprios constrangimentos e das perspectivas que lhe permitem funcionar, ou acontecer, possuiria, portanto, características mensuráveis a partir de sua natureza. Nas palavras de Caillois:

⁶³ Sobre a natureza das convenções na pintura, Ernst Gombrich nos traz um caso interessante: “Quando o grande pintor inglês Sir Joshua Reynolds explicou a seus alunos da Royal Academy que o azul não podia ser inserido no primeiro plano de uma pintura, mas reservado para fundos longínquos para as colinas a se desvanecerem gradualmente no horizonte, seu rival Gainsborough – segundo reza a história – resolveu provar que tais regras acadêmicas eram usualmente absurdas. Pintou então o famoso “Menino de Azul”, cujo traje azul, em primeiro plano e no centro do quadro, se destaca triunfantemente contra o cálido castanho do fundo” (Gombrich, 2015, p. 35-36). Um claro exemplo de *Agon* na pintura, em que regras predeterminadas são postas à prova, “pois nunca se sabe de antemão que efeito o artista pretende obter” (Gombrich, 2015, p. 36).

Em conjunto, esses diferentes sentidos implicam noções de totalidade, de regra e de liberdade. Um deles associa a presença de limites e a faculdade de inventar no interior desses limites. Outro distingue entre os recursos herdados do destino e a arte de alcançar a vitória apenas com a ajuda dos recursos íntimos, inalienáveis, que só dependem do zelo e da obstinação pessoal. Um terceiro opõe o cálculo e o risco. Outro ainda convida a conceber leis ao mesmo tempo imperiosas e sem outra sanção que sua própria destruição, ou indica a conveniência de harmonizar alguma lacuna ou disponibilidade no coração da mais exata economia (Caillois, 2017 [1958], p. 20-21).

O autor então resume o ato de jogar dentro das seguintes categorias formais, que atualizam aquelas propostas por Huizinga. A atividade do jogo é:

- 1º) *livre*: à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre;
- 2º) *separada*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos;
- 3º) *incerta*: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador;
- 4º) *improdutiva*: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida;
- 5º) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6º) *ficícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana (Caillois, 2017 [1958], p. 42).

A principal contribuição de Caillois é categorizar os jogos, de acordo com as aplicações específicas das categorias gerais que os identificam: “opor os jogos de cartas aos de destreza não tem sentido, nem opor os jogos de sociedade aos de estádio” (Caillois, 2017 [1958], p. 45), “ao que se acrescenta que um mesmo acessório pode desempenhar funções diferentes de acordo com o jogo considerado” (Caillois, 2017 [1958], p. 46). Para tal, organiza quatro categorias específicas, nas quais os jogos se organizariam: *Agôn*, no qual predomina a competição – o principal elemento de análise da pesquisa de Huizinga; *Alea*, no qual predomina o acaso, a sorte ou o destino; *Mimicry*, no qual predomina o simulacro, a imitação, a representação, o faz-de-conta; e *Ilinx*, no qual predomina a vertigem, “um estado orgânico de confusão e de desordem” (Caillois, 2017 [1958], p. 47).

Essas quatro categorias são organizadas em dois polos antagonistas, entre a liberdade e a limitação. De um lado, jogos em que reinam “um princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada” (Caillois, 2017 [1958], p. 47), a que o autor chama *Paidia*, e, do outro, uma tendência a disciplinar a natureza anárquica e caprichosa do divertimento por meio de “convenções arbitrárias, imperativas e propositalmente incômodas, de contrariá-la sempre mais, erguendo diante dela obstáculos mais e mais embaraçosos para que lhe seja cada vez mais difícil chegar ao resultado desejado” (Caillois,

2017 [1958], p. 47-48), que o autor nomeia como *Ludus*. Cada jogo, portanto, inclui-se em uma das quatro categorias (*Agôn*, *Alea*, *Mimicry* ou *Ilinx*), tendendo a *Paidia*, quanto menos regrado, ou a *Ludus*, quanto mais regrado for.

Quadro 1 – Distribuição dos jogos segundo Caillois

	AGÔN (competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
↑ PAIDIA Algazarra Agitação Ataque de riso Pipa Solitário Jogos de paciência Palavras cruzadas LUDUS ↓	Corridas, lutas etc. Atletismo (atividades não regulamentadas) Boxe Bilhar Esgrima Damas Futebol Xadrez Competições esportivas em geral	Parlendas Cara ou coroa Aposta Roleta Loterias simples, compostas ou acumuladas	Imitações infantis Ilusionismo Bonecas, fantasias e brinquedos Máscara Disfarce Teatro Artes do espetáculo em geral	“Piruetas” infantis Carrossel Balanço Valsa <i>Volator</i> Atrações dos parques de diversão Esportes de neve Alpinismo Acrobacia

N.B.: em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente em uma ordem tal, que o elemento *paidia* diminui constantemente, enquanto o elemento *ludus* cresce constantemente.

Fonte: Caillois, 2017, p. 80.

Utilizando, portanto, as categorias levantadas por Huizinga (2019 [1938]), retomadas e refinadas por Caillois (2017 [1958]), podemos resumir os diversos aspectos do jogo da seguinte forma, que nos servirá de referência nas análises que desenvolveremos.

O jogo é livre, sem nenhuma obrigação ou constrangimento que force o participante a jogá-lo ou deixar de o jogar. O jogo tem regras determinadas previamente ao seu conhecimento ou à sua prática, as quais permitem que os jogadores saibam o que estão jogando. O jogo tem tempo determinado, um começo e um fim específicos, que permitem aos jogadores iniciá-lo, jogá-lo, terminá-lo e, caso assim desejem, recomeçá-lo. O jogo tem espaço determinado, o “mundo do jogo” dentro do qual todas as suas regras devem ser cumpridas e fora do qual nenhuma delas tem aplicabilidade, posto que se trata então da esfera do “mundo real”. Os resultados do jogo dependem das características determinadas por suas regras, dado o maior ou menor constrangimento que elas propiciam. O jogo tem participantes determinados: os

jogadores. Todos os demais expectadores não tem papel no jogo, a menos que ou participem, integrando o mundo do jogo, ou levem o jogo à sua destruição.

2.3 Os jogos de cartas e o jogo de Tarô

Até então, verificamos o jogo em amplo espectro, com as categorias que permitem identificarmos as similitudes e idiossincrasias que possuem. Os autores não se focaram na prática com as cartas, embora sejam eventualmente citadas em seus textos; vejamos, portanto, como tais categorias se aplicam ao jogo de cartas.

Como os jogos de maneira geral, o jogo de cartas possui caráter livre. Nenhum jogador é obrigado a participar, ou a se manter participando, ou a participar até o final do jogo. A negativa pode se dar tanto por um jogador não aceitar as cartas selecionadas, quanto por atirar as cartas para o alto – quando encerra o jogo devido à percepção de alguma falcatrua ou por estar entediado.

Figura 10 - Jan Steen (1625/1626-1679). *Discussão sobre um jogo de cartas*.



Segunda metade do XVII. Nesta pintura de gênero do mestre flamengo Jan Steen vemos, em primeiro plano, um homem sentado, à direita, apontando um punhal para outro homem, de pé, armado com um florete, pronto a golpeá-lo; este é contido por uma mulher madura e por uma criança, que tentam afastá-lo da mesa e do outro homem. Ao fundo, alguns homens observam sem intervir. Ao chão, vê-se um jarro de metal, um tabuleiro de gamão e várias cartas, apontando ser este o motivo da querela: a mistura de

álcool e jogo. Como outras pinturas do mesmo período, podemos considerar que também possua fundo moralizante.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Steen_-_Argument_over_a_Card_Game_-_WGA21735.jpg. Acesso em: 10 fev. 2025.

O jogo de cartas também é separado do mundo de todos os dias. A mesa passa a ser a superfície na qual o jogo ocorre, deixando em segundo plano todas as demais funções que porventura possua como suporte. O tempo do jogo também é separado, conforme suas regras: seja quanto ao número de cartas, número de rodadas, voltas dadas no baralho etc. Além do tempo e do espaço, também há limites ao uso do baralho, seja em relação ao número mínimo de cartas a serem usadas, tanto para o embaralhamento quanto para a disposição, quanto para o máximo de baralhos presentes na mesa (usualmente um ou dois, cujas cartas são partilhadas entre todos os jogadores).

A incerteza no jogo de cartas parte de duas de suas peculiaridades: a primeira é o verso, que deve ser homogêneo para o conjunto, impedindo assim quaisquer identificações possíveis da face de cada carta. A segunda do embaralhamento, que deve impedir a disposição de sequências numéricas ou referentes aos naipes, criando uma estrutura devidamente caótica. Some-se a isso a variedade de distribuições possíveis para o jogo e temos o propósito de impedir que o jogador conheça as cartas até que as receba ou compre, conforme o jogo.

O jogo de cartas é improdutivo, dentro das premissas de Caillois (2017 [1958]), porque nada cria a não ser o deslocamento dos valores apostados entre os participantes. É regrado, em inúmeros sistemas possíveis, decorrentes do número de cartas escolhido, do número de participantes, do número de ações que devem ser executadas para que o jogo logre êxito. É importante ressaltar que suas regras decorrem de sua arquitetura original, tanto do suporte quanto do emolduramento da face da carta. E é, naturalmente, fictício, posto que as cartas são valoradas e interpretadas pelas regras que antecedem e transcendem o evento em curso, não sendo limitadas senão pelo jogo.

Mas, conforme podemos perceber, tais regras e procedimentos se aplicam em grande parte ao jogo de cartas como jogo de azar. E quanto ao jogo de cartas com vistas à leitura de sorte? Huizinga postula que o jogo liga-se “a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual” (Huizinga, 2019 [1938], p. 10). O jogo de Tarô não se liga a tais noções, mas sua prática possui caráter ritual. Não é mais o jogo de azar onde todos iniciam de um mesmo lugar e obtêm resultados diferentes conforme sua sorte na seleção das cartas. Torna-se sagrado. Torna-se ritual:

A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência, uma realidade fingida; é mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem (Huizinga, 2019 [1938], p. 17).

Percebe-se, de toda forma, que o jogo é parte visceral do rito. Não há uma diferenciação formal entre o jogo de cartas para o jogo de azar em relação à leitura de sorte: é o mesmo artefato usado para jogos com intencionalidades diferenciadas. O que muda é o objetivo: a “beatificação” obtida é o conhecimento, através da narrativa regada pelo jogo, de um pretenso devir ou de suas possibilidades; um jogo emoldurado por outro. O jogador/consulente aceitará ser protagonista da história narrada, ou fará o que estiver a seu alcance para que ela não se concretize?

Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente, desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado a uma ordem cósmica encontra sua primeira expressão, a mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O ritual enxerta-se no jogo; mas o evento primário é e permanece o jogo (Huizinga, 2019 [1938], p. 21).

Nas relações construídas por Caillois entre as categorias *Âgon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, qualificadas quanto a *paidia* e *ludus*, o único jogo de cartas citado é a Paciência, jogo para um jogador; Caillois não contempla os jogos de cartas para dois ou mais jogadores. Se retomarmos a categorização proposta por Caillois em seu quadro, exclusivamente acerca dos jogos de cartas, obteríamos um quadro como o que se segue:

Quadro 2 - Jogos de cartas segundo o modelo de Caillois

	AGÓN (competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
↑ PAIDIA Jogos de paciência (jogos para um jogador) LUDUS ↓	Competições esportivas em geral.	Encontrar uma carta de baralho na rua Cair uma carta do baralho durante o embaralhamento Leitura de sorte	Fantasia e brinquedos inspirados em cartas de jogar Teatro, cinema e seriados com jogos de cartas Videogame	Embaralhamento Transe⁶⁴ Prestidigitação
N.B.: em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente em uma ordem tal, que o elemento <i>paidia</i> diminui constantemente, enquanto o elemento <i>ludus</i> cresce constantemente.				

Fonte: Elaboração do autor a partir de Caillois, 2017, p. 80.

O jogo de cartas convencional, correspondendo aos jogos de azar, combina ao mesmo tempo características de *Alea*, por lançar mão do aleatório, assim como de *Agon*, por exigir perspicácia, estratégia, a capacidade de interagir tanto com o(s) adversário(s) quanto com a mesa, manipulando a aleatoriedade a seu favor. Isto, é claro, dentro de padrões de conduta ilibada, pois é historicamente possível que o jogador interfira de forma insidiosa no jogo: seja marcando as cartas, utilizando observadores, ou até mesmo, mantendo cartas ou ainda outros conjuntos de cartas junto a si – como nas pinturas *O trapaceiro com o Ás de Paus* e *O trapaceiro com o Ás de Ouros*, de Georges de la Tour (c. 1620-1640), e *Os Trapaceiros*, de Michelangelo Caravaggio (c.1595) (ver Figuras 11 e 12).

⁶⁴ Confira a análise do romance *Brida* (Coelho, 1995), no capítulo 3.

Figura 11 - Georges de la Tour. *O trapaceiro com o Ás de Paus*. c. 1620 / Georges de la Tour. *O trapaceiro com o Ás de Ouros*. c. 1620-1640.



Estas duas obras, cuja principal variação é a troca do naipe de Paus pelo de Ouros nas mãos do trapaceiro, apresentam três jogadores de cartas. À direita, vemos um jovem ricamente vestido, atento às suas cartas, com um punhado de moedas à sua frente, sobre a mesa de jogo. No centro da cena, uma mulher ricamente vestida recebe uma taça de uma serva que, enquanto entrega a bebida, olha de soslaio para o homem à esquerda, ao que a personagem central observa atentamente. O homem à esquerda, que dá o nome ao quadro, está com seu corpo apoiado afetadamente sobre a mesa, enquanto olha atentamente para o espectador, tornando-o assim, testemunha do seu ato: a retirada de uma carta posicionada estrategicamente em seu cinto. A tensão da cena se constrói a partir

dos olhares entre a jogadora e a serva, que não são percebidos pelo trapaceiro que olha diretamente para o espectador.

Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Georges_de_La_Tour#/media/Ficheiro:Georges_de_La_Tour_-_The_Cheat_with_the_Ace_of_Clubs_-_Google_Art_Project.jpg;
https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:La_Tour_Le_Tricheur_Louvre_RF1972-8.jpg. Acesso em 9 fev 2025.

Figura 12 - Michelangelo Merisi, dito Caravaggio. *Os trapaceiros*. c. 1595.



Nesta pintura, vemos dois jovens jogando cartas, com um terceiro homem assistindo. Sobre a mesa, vemos a aposta, que, pelo tamanho da pilha de moedas, não é de pouco vulto. O jovem à esquerda está compenetrado, refletindo sobre a carta que tem entre suas mãos; o jovem à direita é assessorado pelo terceiro homem, um cúmplice que revela, através de um gesto, que carta está na mão do jovem reflexivo. O jovem com quem joga, por seu turno lança a mão direita atrás das costas, onde possui algumas cartas presas ao cinto. A construção da cena coloca o espectador como testemunha do ato, gerando a tensão que norteia a cena: se o jovem apostador descobrirá, ou não, que é alvo de uma trapaça. Da mesma forma, a tensão entre classes se mostra evidente pelas vestes: enquanto o primeiro jovem usa roupas suntuosas, o jovem trapaceiro e o homem que lhe auxilia usam roupas rasgadas. A obra tanto pode ser entendida como uma pintura de gênero quanto como uma alegoria dos riscos que o jogo oferece aos ingênuos.

Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Trapaceiros#/media/Ficheiro:Caravaggio_\(Michelangelo_Merisi\)_-_The_Cardsharps_-_Google_Art_Project.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Trapaceiros#/media/Ficheiro:Caravaggio_(Michelangelo_Merisi)_-_The_Cardsharps_-_Google_Art_Project.jpg). Acesso em 9 fev 2025.

Edgar Allan Poe também expôs a trapaça nos jogos de cartas no conto *William Wilson*. Publicado originalmente em 1839, e incluso na coleção *Histórias Extraordinárias*, de 1840, o conto narra os conflitos entre um homem, que pede para ser chamado William Wilson, e seu rival homônimo⁶⁵. Enquanto o protagonista se entrega a uma vida de vícios, paixões e

⁶⁵ A propósito deste conto, é interessante ressaltar a relação entre o personagem e o autor. Conforme Julio França, “a crítica tradicional a Poe costuma considerar William Wilson como a mais autobiográfica das narrativas do escritor americano. De fato, algumas referências são tentadoras para uma leitura biográfica. (i) O narrador e seu homônimo partilham a data de nascimento com o próprio Poe: 19 de Janeiro (Hoffman, 1998, p. 209, [recuperado por França, 2009, n. p.]); (ii) O narrador e seu duplo foram à Escola preparatória do Dr. Bransby, assim como Poe;

devassidão, seu rival o expõe ao ridículo sempre que possível, revelando seus golpes e causando humilhação. Interessa-nos, particularmente, o episódio em que o protagonista decide jogar cartas, no qual Poe expõe com grande habilidade os subterfúgios de um trapaceiro: em Oxford, William Wilson conhece Glendenning, um jovem *parvenu*⁶⁶, de intelecto fraco. Leva-o a jogar várias vezes, ganhando somas consideráveis, “de acordo com a arte usual dos jogadores profissionais” (Poe, 2003, p. 94). Assim que considera a situação propícia para uma ação definitiva, encontra-se com Glendenning e outros nos aposentos do Sr. Preston, íntimo de ambos e desconhecedor dos desígnios do trapaceiro. Iniciando um jogo *écarté*⁶⁷, Wilson mantém apenas Glendenning como seu oponente, tendo tido o cuidado de embriagá-lo previamente. Ao final do jogo, tendo imposto ao oponente total ruína e sob os olhares reprovadores dos participantes, a sala se abre e o outro William Wilson revela todo o esquema: “Examinem, rogo-lhes, sem pressa, o forro do punho de sua manga esquerda e os pacotinhos que serão encontrados nas algibeiras suficientemente vastas de seu roupão bordado” (Poe, 2003, p. 95). Sendo revistado, William Wilson descreve o que foi encontrado:

[...] no forro de minha manga, encontraram todas as figuras essenciais do *écarté* e, nos bolsos do meu roupão, um certo número de baralhos exatamente semelhantes aos que usávamos em nossas noites, com a única exceção de que os meus eram daqueles chamados, tecnicamente, *arrondées* [arredondados]: as cartas figuradas ligeiramente convexas nas extremidades mais estreitas e as sem figuras também imperceptivelmente convexas, nos lados mais largos. Graças a essa marcação, a vítima, quando corta o baralho ao comprimento, como é habitual, dá inevitavelmente uma carta figurada ao adversário, ao passo que o trapaceiro, cortando no sentido da largura, jamais dará ao outro algo que lhe possa trazer vantagem (Poe, 2003, p. 95-96).

Conforme podemos perceber, a trapaça só é possível a quem conhece todas as regras em jogo, e as fratura. Tal subterfúgio destina-se aos inocentes, aos iniciantes, cuja relação com o jogo é inversamente proporcional à sua fortuna: o principal objetivo da trapaça, neste caso, é a obtenção de somas consideráveis em dinheiro, que não poderiam ser garantidas apenas pela

(iii) o protagonista foi expulso de Oxford, por problemas com jogo, algo não muito diferente do que aconteceu com Poe na Universidade da Virgínia. Por tais índices, não são poucas as leituras que veem no personagem William Wilson uma duplicação de seu próprio autor e no conto a autobiografia ficcionalizada da luta de Poe tanto contra seus vícios e quanto contra sua consciência” (França, 2009, n. p.).

⁶⁶ Pessoa a quem a sorte sorria, cujo enriquecimento não envolvera esforço.

⁶⁷ *Écarté* é um antigo jogo francês de apostas, para 2 ou mais jogadores, que chegou à Grã-Bretanha por volta de 1820, caindo em desuso décadas depois. Desenvolvido para o baralho francês, de 32 cartas, a hierarquia é formada por K, Q, J, A, 10, 9, 8, 7. Cada jogador recebe cinco cartas, sendo a última carta virada, representando o trunfo. Caso seja virado um Rei, o *dealer* ganha um ponto. Cada jogador então examina sua mão e decide se quer jogar imediatamente ou trocar algumas de suas cartas. O *dealer* pode aceitar ou não trocar as cartas. Caso algum jogador possua o Rei do naipe que representa o trunfo, ele pode trocá-lo por um ponto, antes que o jogo comece. Vence a rodada quem colocar a carta de valor mais alto na mesa. Vence a partida quem primeiro ganhar de 2 a 3 jogos.

habilidade do jogador trapaceiro na observância das regras do jogo⁶⁸. Assim, as pinturas de Georges de La Tour e Caravaggio são não apenas pinturas de gênero, como um alerta moral para que os homens de boa conduta se afastem de um cenário no qual é possível grandes perdas. Sua descoberta, portanto, é o fim do jogo e de todas as consequências a ele relacionadas: William Wilson, diante de todas as testemunhas que presenciaram sua patifaria, é convidado, pelo anfitrião, a deixar não apenas sua casa, como também Oxford.

Pela perspectiva que propomos a partir de Caillois, o jogo de cartas com o intuito de leitura de sorte pertence ao campo da *Alea*, posto que os procedimentos que o validam estão todos alinhados com a produção da aleatoriedade; tais procedimentos, entretanto, não estão alinhados com a *Paidia*, mas sim com *Ludus* – não por acaso, o jogo de cartas chama-se, em latim, *ludus cartarum*. Se *Paidia* representa o máximo de diversão com o mínimo de regras, a leitura de sorte se opõe diametralmente a isso: são justamente as regras, as restrições construídas quanto ao campo da interpretação, que permitirão o funcionamento adequado do jogo. A não observância das regras destrói a confiança na interpretação e, com isso, todo o jogo em si.

A prática oracular que utiliza a aleatoriedade conta com três variáveis: a primeira, a materialidade do oráculo utilizado, que determina as formas pelas quais a interação entre o querente e o devir se processa, seja a escolha aleatória de uma pedra em um saquinho, o lançar de conchas sobre uma esteira ou de moedas sobre uma superfície, a contagem de varinhas de milefólio, o dispor de cartas embaralhadas sobre uma mesa. Cada materialidade exige um determinado posicionamento que favorece o uso da aleatoriedade.

A segunda variável é o meio no qual a investigação ocorre: uma mesa, uma esteira, no limite as palmas da mão, que permitem que o oráculo seja analisado sem a interferência de outras variáveis; por exemplo, o jogo de cartas pode ser utilizado em uma mesa desnivelada, mas o mesmo não se poderia dizer de pedras que deslizassem, deixando seus pontos de origem que determinariam a leitura.

⁶⁸ É interessante recuperar que a fortuna em jogo pode não corresponder ao dinheiro, mas sim a recursos: Italo Calvino, em seu conto “Jogos sem fim” (Calvino, 1992, p. 63-69), aponta a trapaça de Pfwfp em seu jogo com Qfwfq: a aposta entre ambos era de átomos. À medida em que Qfwfq ficava sem átomos para jogar, Pfwfp continuava a apresentar átomos novos; “Pfwfp conhecia todos os lugares onde se formavam os átomos novos, e de vez em quando andava por ali para colhê-los in loco, assim que acabavam de se formar, e em seguida os escondia. Por isso, não lhe faltavam nunca átomos para jogar!” (Calvino, 1992, p. 65). Sabendo que poderia ser descoberto, Pfwfp, “trapaceiro contumaz que era, tratava de fazê-los passar por átomos antigos, esfregando um pouco a película dos elétrons até torná-la gasta e opaca, para dar-me a impressão de que se tratava de um átomo antigo seu encontrado no bolso por acaso” (Calvino, 1992, p. 65). À medida em que reflete sobre a fraude de Pfwfp, Qfwfq percebe que o trapaceiro não colocava todos os átomos para jogo, chegando à conclusão de que “Pfwfp queria construir um universo por conta própria, novinho em folha” (Calvino, 1992, p. 65) com os recursos que obtinha.

A terceira variável é o método utilizado, que, em alguns casos, é relativamente inalterável, como os búzios e o I Ching, ou pré-determinado, como no caso de outros oráculos como a cartomancia. Determina-se previamente quantas cartas comporão o enunciado concreto e todas as cartas escolhidas responderão ao mesmo contexto.

Para que a operação ocorra a contento, é fundamental entender não apenas os significados básicos de cada elemento do oráculo, mas como cada um deles responde à posição que ocupa no modelo pré-determinado, que por sua vez, como um todo, responde à angústia que motivou a investigação.

Partindo das mesmas premissas formais e mecânicas, jogo e ritual, jogo de azar e leitura de sorte são compostos pelas atividades do embaralhamento, corte e disposição. O que irá categorizar um e outro é a última fase do jogo: a utilização das cartas para pontuação, no caso do jogo de azar, e para interpretação, no caso da leitura de sorte. Verifiquemos cada uma em particular.

2.3.1 Embaralhamento

O primeiro passo para qualquer jogo de cartas é o embaralhamento. Conforme Raphael Bluteau (Diccionario, 1789), isso implica tanto “misturar as cartas humas com outras para as repartir aos jogadores” quanto, em sentido figurado, “perturbar a boa ordem, e disposição” (Diccionario, 1789, p. 165)⁶⁹. Assim, o embaralhamento diz respeito a bagunçar, confundir, desordenar as cartas, criando o caos e impossibilitando qualquer jogador de identificar, salvo meios escusos, em que ordem elas estão no maço e quais serão as cartas que comporão o jogo.

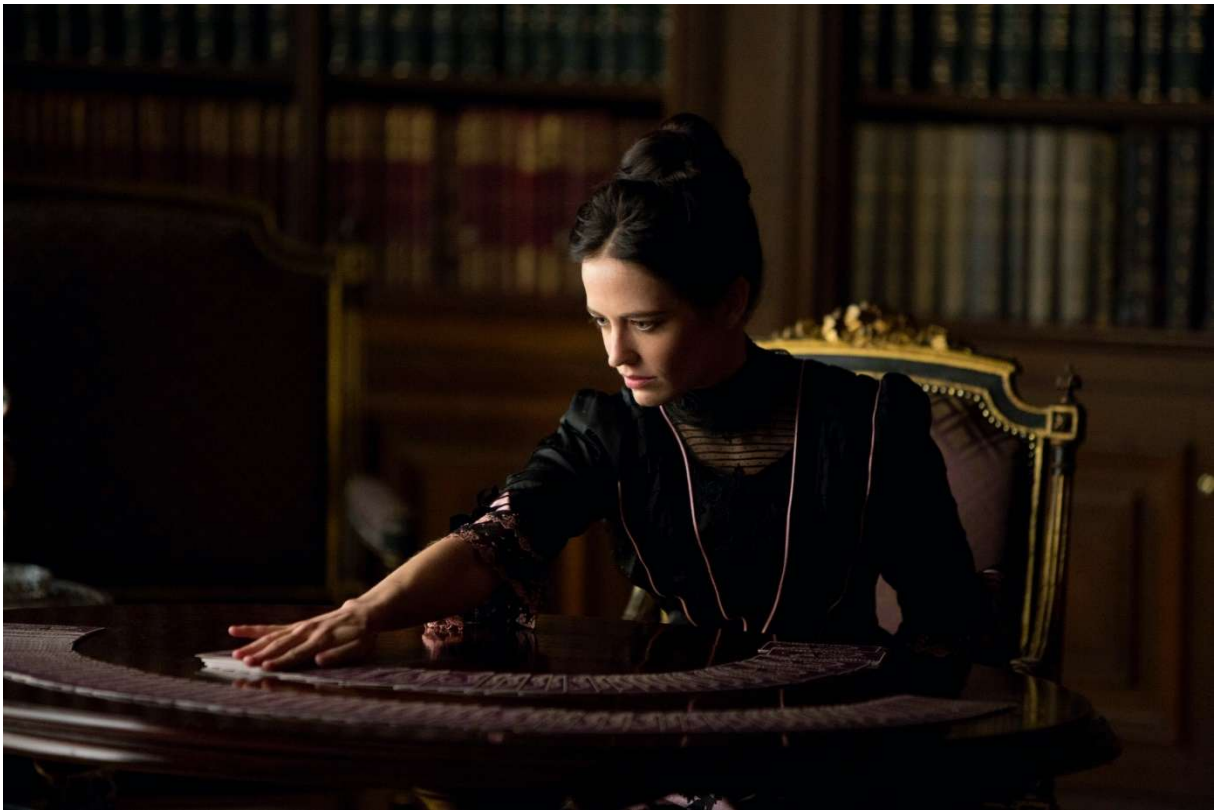
A principal diferença, neste ponto, da adivinhação para o jogo de azar é que, independentemente das cartas escolhidas, o jogo acontece. No jogo de azar, uma mão ruim pode inviabilizar a participação de um jogador, salvo o blefe ou o roubo, seja usando as mesmas cartas ou outras, obtidas de forma ilícita, conforme visto no conto William Wilson; na adivinhação, um conjunto de cartas nefasto aponta para um aconselhamento tanto quanto um conjunto de cartas auspicioso – o que diferirá é a interpretação.

⁶⁹ Neste dicionário, não encontramos a entrada "Tarô/Tarot", e a definição de baralho já nos direciona para as cartas convencionais de jogar: "hum certo número de cartas de jogar, que são 52" (Diccionario, 1789, p. 165, grifo nosso). Tal fato nos leva a questões de recepção e acessibilidade do Tarô em Portugal, num recorte geográfico e diacrônico que não se aplica a esta tese.

2.3.2 Corte

As cartas, após embaralhadas o quanto baste, são então cortadas, ou seja, separa-se o maço de cartas em dois, três ou mais montes, sendo elas então reunidas na ordem inversa ao corte. Nos jogos de azar, o corte é feito por outro participante que não aquele que embaralhou; no caso da leitura de sorte, o corte pode ser feito tanto pelo cartomante como pelo consulente, em função das regras acordadas. Neste caso, o cartomante informa em quantos montes o consulente deve cortar. Nos jogos voltados à leitura de sorte, eventualmente o corte pode ser seguido, ou substituído, pela disposição em leque, para proceder-se com a seleção das cartas no próximo passo.

Figura 13 – Eva Green como Vanessa Ives, dispondo seu Tarô em leque na série de televisão *Penny Dreadful* (2014)



Vanessa Ives é a protagonista feminina de *Penny Dreadful*, série de terror em três temporadas, iniciada em 2014. Nesta cena, a personagem abre as cartas em leque para efetuar uma leitura cartomântica.

Fonte: <https://www.nealstreetproductions.com/television/penny-dreadful>. Acesso em 10 fev 2025.

2.3.3 Disposição

A partir do baralho pronto para o jogo, ou seja, após o embaralhamento, o corte e a reunião do maço, procede-se à disposição do jogo. Nos casos dos jogos de azar, procede-se com a distribuição das cartas pelos participantes em seu turno, pois o jogo se efetua nos turnos entre os participantes; na leitura de sorte, segue-se um modelo predeterminado, para o qual escolhe-se um número específico de cartas, dispostas em posições específicas assim que selecionadas, conforme a ordem predeterminada da retirada. As cartas podem tanto ser dispostas com as faces para baixo, até que todas sejam selecionadas e então se proceda à interpretação, como podem ser dispostas com as faces para cima, sendo interpretadas de forma constelada assim que o cartomante as vê.

Observemos, por exemplo, a Cruz Celta, um método clássico de leitura do Tarô. Sua aparição remonta ao lançamento do livro *The Pictorial Key to the Tarot*, em 1909, o manual para a leitura do RWS. Nesta obra, Arthur Edward Waite já o nomeia como “um antigo método celta de adivinhação” (Waite, 1985, p. 133). Conforme o autor, o método, até então não publicado, pelo menos não no que tange ao Tarô (Waite, 1985, p. 131), teria “sido usado, em caráter particular, há muitos anos, na Inglaterra, Escócia e Irlanda” (Waite, 1985, p. 131).

Conforme Waite, seleciona-se uma carta para representar o consultante, entre as cartas da Corte, a partir de suas características físicas e psicológicas, ou então uma carta que represente a questão formulada (Waite, 1985, p. 133). A esta carta dá-se o nome de Significadora, que é colocada na mesa, com a face para cima. Embaralham-se as 77 cartas restantes, corta-se três vezes, com as faces para baixo. A primeira carta é colocada sobre a Significadora, dizendo “esta o cobre” (Waite, 1985, p. 133). Representa o que está afetando “a pessoa ou a questão objeto da consulta” (Waite, 1985, p. 133). Sobre a segunda carta, colocada na horizontal, atravessando a primeira, diz-se “esta o atravessa” (Waite, 1985, p. 133), mostrando os obstáculos encontrados. A terceira carta é colocada acima: “esta o coroa” (Waite, 1985, p. 134), representando “(a) o objetivo ou ideal do Consultante no caso; (b) o melhor que se pode alcançar nas circunstâncias, mas que ainda não se tornou real” (Waite, 1985, p. 134).

A quarta carta é colocada abaixo, dizendo “esta está por baixo dele” (Waite, 1985, p. 134). Representa “o fundamento ou base da questão” (Waite, 1985, p. 134). A quinta carta “é colocada perto da Significadora no lado para o qual a figura não está olhando” (Waite, 1985, p. 134), e representa as influências do passado. Da mesma forma, a sexta carta é colocada na

direção para a qual a Significadora está olhando, dizendo “esta está diante dele” (Waite, 1985, p. 134), representando os eventos em um futuro próximo.⁷⁰

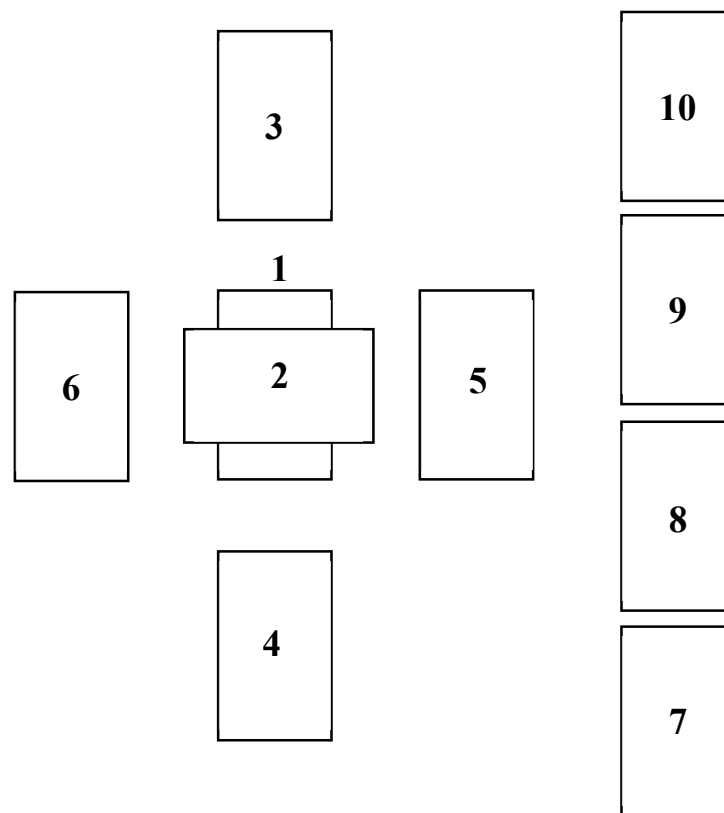
Composta assim, uma cruz cujo centro é a Significadora, “as quatro cartas seguintes são viradas sucessivamente e colocadas uma acima da outra em fileira, do lado direito da cruz” (Waite, 1985, p. 134). A sétima carta representa a “posição ou atitude nas circunstâncias” assumida pela pessoa ou coisa representada; a oitava carta, o ambiente em que a circunstância afeta ou é por ele afetada; a nona, as esperanças e temores; por fim, a décima representa “o que acontecerá, o resultado final, a culminação provocada pela influência das outras cartas que foram viradas na adivinhação” (Waite, 1985, p. 134).

Observamos, portanto, que o jogo é constituído previamente por dez cartas, mais a Significadora, que devem ser selecionadas em uma ordem específica e interpretadas conforme sua saída. Não se sabe, a priori, quais cartas ocuparão cada uma das posições (exceto a Significadora), mas sabe-se a quais significados específicos as cartas devem responder. A narrativa, portanto, possui um direcionamento prévio que determina de que forma cada uma das cartas se comportará no jogo, não abrindo espaço, portanto, para interpretações outras que não aquelas que dialoguem diretamente com o conteúdo proposto para cada uma das posições predeterminadas.

Existem centenas de formas de dispor as cartas, dos sistemas mais simples, de uma ou três cartas, até sistemas que utilizam todo o baralho, em disposições compostas pelas mais variadas formas geométricas. Importante é ressaltar que todos os sistemas respondem a esta mesma lógica: representam variáveis consideradas no julgamento da interpretação, seja por representarem setores diferentes (como as diversas áreas da vida) ou circunstâncias diferentes (possibilidades de direcionamento, opções a serem consideradas) que, devidamente analisadas durante o próximo passo, a interpretação, culminam no julgamento do jogo

⁷⁰ Sobre a posição do olhar da Significadora, Waite postula: “se a significadora é um Trunfo ou qualquer carta menor que não se possa dizer que está olhando para qualquer lado, o Adivinho deve resolver, antes de começar a operação que lado escolherá” (Waite, 1985, p. 134). Nas leituras atuais da Cruz Celta, a carta Significadora não é obrigatória, e, com isso, as posições 5 e 6 são determinadas à esquerda ou à direita, conforme opção do autor.

Figura 14 - Esquema da Cruz Celta, conforme Waite (1985, p. 135)



Significadora (coberta pela carta que ocupa a posição 1)

1. A carta que a cobre.
2. A que a atravessa.
3. A que a coroa.
4. A que está abaixo dela.
5. A que está atrás dela.
6. A que está diante dela.
7. A própria pessoa.
8. A sua casa.
9. As suas esperanças e os seus temores.
10. O que acontecerá.

Conforme o autor, a disposição corresponde à Significadora “olhando para a esquerda” (Waite, 1985, p. 135)

2.3.4 Interpretação

Este é o ato mais importante da Cartomancia e exclusivo desta modalidade – as cartas, em um jogo de azar, possuem exatamente os mesmos *significados* (no que tange a valoração e combinação em função do jogo: um *royal straight flush*, no poker, é exclusivamente a mão mais

poderosa possível de ser formada, sem nenhum significado para além deste⁷¹), enquanto na Cartomancia os significados originais são qualificados em função da posição, das relações entre as cartas e da pergunta formulada. Neste momento, as cartas selecionadas por meio das regras do jogo são então avaliadas, organizadas em um enunciado coeso que é informado ao consulente à guisa de previsão e aconselhamento. Retomando o exemplo anterior, cada uma das cartas retiradas para o jogo está restrita ao significado da posição que ocupa, exercendo relações de complementaridade com as demais em função da pergunta formulada. De todos os passos, este é o mais importante para o consulente, pois, mesmo que não entenda os procedimentos anteriores, é este, em especial, que se dirige a ele.

2.4 Nem todo baralho é um Tarô: uma questão de recorte

No intuito de definirmos o objeto de análise desta tese, foi necessário um movimento centrífugo, posto que o Tarô se apresenta de forma multifacetada na cultura, mas também se mostrou necessário movermo-nos de forma centrípeta: a ampla abrangência do termo inclui, por vezes, elementos que lhe são estranhos, ainda que compartilhem características semelhantes.

Quando se trata de baralhos, muitas vezes a titulação é utilizada para definir estruturas outras que não aquela sobre a qual nos dedicamos neste trabalho; este é o caso, por exemplo, do Tarot Cigano da Trybo Cósmica (Bastos, 1993), que, a despeito do seu título, é na verdade um baralho *Petit Lenormand* adaptado às religiosidades afrodiaspóricas conforme trabalhadas neste grupo.

De forma a melhor determinar o recorte que observaremos neste trabalho, podemos classificar os baralhos voltados para a adivinhação em alguns grupos. Esse rol não é exaustivo, mas permite visualizar suas principais características e funcionalidades, evitando equívocos.

2.4.1 Cartas convencionais de jogar

Um dos recortes mais difíceis de serem feitos, mas que se mostrou profícuo para os desdobramentos desta pesquisa, foi separar as narrativas nas quais, embora houvesse

⁷¹ Existem, no entanto, mãos que recebem nomenclaturas específicas de acordo com a sua utilidade, ou mesmo de acordo com lendas do jogo – o caso da “Mão do Homem Morto”, no Poker: é composta por dois Ases e dois Oitos, todos pretos, que indicam azar tanto pela dificuldade em ganhar com esta mão quanto pela lenda de um xerife que foi assassinado em uma mesa de Poker tendo essas cartas em sua mão.

cartomancia, não houvesse a presença do Tarô. Neste ínterim, reconhecemos e adiantamos que a maior parte das narrativas desenvolvidas no Brasil, especialmente aquela produzida no século XX, não trata do Tarô, mas sim das cartas convencionais de jogar. No levantamento documental e bibliográfico efetuado para o desenvolvimento desta tese, encontramos marcas desta cartomancia em Machado de Assis (2008), Lygia Fagundes Telles (2013), Clarice Lispector (2017), Marcos Rey (2011), Bartolomeu Campos de Queirós (2011), Roberto Drummond (2009), entre outros; entretanto, em sua grande maioria, trata-se do uso fraco do baralho, conforme veremos no capítulo 3.

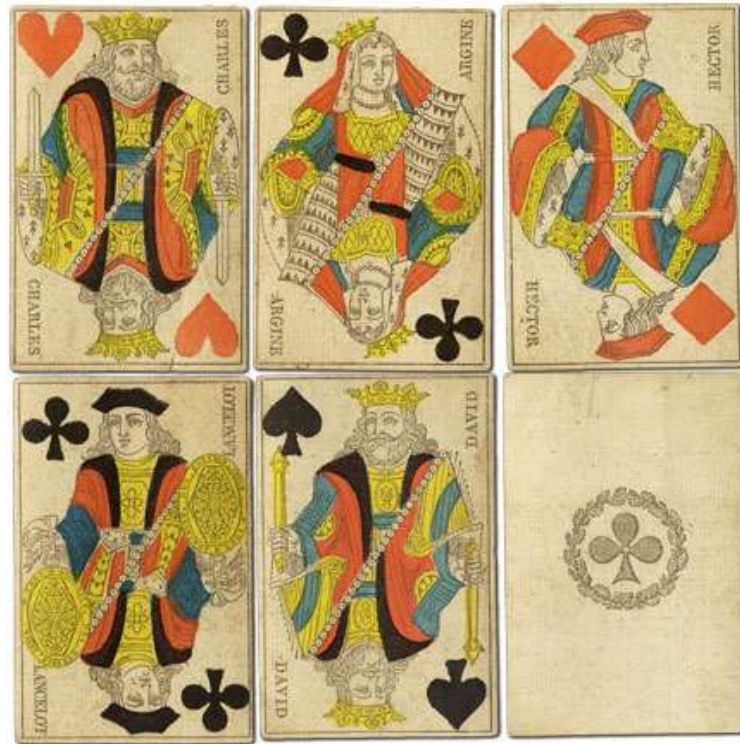
A afirmação de que o baralho utilizado são as cartas convencionais de jogar é justificada por alguns motivos. As cartas de Tarô eram muito mais raras e dispendiosas que um baralho convencional⁷², eventualmente importadas ou trazidas por imigrantes, enquanto as cartas convencionais estavam disponíveis desde 1811.

São as cartas comuns que se utiliza para a leitura da cartomancia de São Cipriano. Conforme estudo de Jerusa Pires Ferreira (1992), o vasto número de edições e a longa duração de suas publicações – cujo título aglutina os mais diversos conteúdos, incluindo a cartomancia em alguns deles (Dumont, 2008; São Cipriano, 2017) – mostra sua presença constante no imaginário e na cultura brasileira. Encontramos marcas importantes em parte do nosso levantamento, que apresentaremos em momento oportuno, mas que, justamente por isso, se excluem do recorte que propomos nesta ocasião.

Embora chamemos, no decurso deste trabalho, as cartas comuns ou convencionais de jogar por este nome, estamos falando do padrão internacional. Outros baralhos, também convencionais para seus respectivos grupos, podem ser encontrados: é o caso do *Portrait de Paris*, encontrado em 32 ou 52 cartas, e da *Baraja Española*, o baralho espanhol, ou cartas espanholas, que são comuns no sul do país e na América hispânica. Algumas marcas deste uso podem ser encontradas no romance *Boquitas Pintadas* (Puig, 1982).

⁷² Entre os baralhos disponíveis no século XX, o *Tarô Adivinhatório* (Papus, 2022 [1909]) é notadamente o mais reproduzido, tendo edições desde 1955 (eventualmente antes). Entretanto, a despeito de sua longa duração no mercado, não há nenhum estudo dirigido especificamente para suas cartas, excetuando o livro que o acompanha; isto aponta mais para uma disponibilidade da editora em reeditá-lo repetidas vezes – garantindo sua presença no mercado – que necessariamente para seu sucesso como instrumento adivinhatório, que demandaria um fôlego maior dos leitores e praticantes em produzir material para seu uso e registrar seus estudos de caso.

Figura 15 - Cartas do baralho francês, também chamado *Portrait de Paris*



Cartas do padrão francês, também chamado *Portrait de Paris*. Acima: Rei de Copas, Dama de Paus, Valete de Ouros, Abaixo: Valete de Paus, Rei de Espadas, Ás de Paus. Observe o corte em diagonal para a produção do espelhamento, assim como a inserção de títulos para cada uma das cartas da Corte: no Rei de Copas, *Charles*; na Dama de Paus, *Argine*; no Valete de Ouros, *Hector*; no Valete de Paus, *Lancelot*; e no Rei de Espadas, *David*.

Fonte: <https://www.wopc.co.uk/france/paris-pattern>. Acesso em: 9 fev. 2025.

Figura 16 - Cartas do baralho espanhol da COPAG



Cartas do Baralho Espanhol da COPAG, criadas por volta de 1940 e produzidas até hoje. Nesta imagem, vemos o Ás e o quatro de Moedas, o Ás e o quatro de Copas, o Valete de Paus, o Cavaleiro de Copas, o Rei de Moedas e duas Moedas. Observe-se a ausência da Dama/Rainha, cuja posição é ocupada pelo Cavaleiro, assim como a presença das pintas – marcas na parte superior e inferior da moldura da carta, que servem como indicadores de a qual naipe a carta pertence: Moedas possui um traço contínuo; Copas, uma interrupção; Espadas, duas; Paus, três.

Fonte: <https://www.wopc.co.uk/brazil/copag/copag-baralho-espanhol>. Acesso em: 9 fev. 2025.

2.4.2 Cartas de conversação

As cartas de conversação são baralhos que possuem a sua estrutura vinculada àquela proposta para as cartas convencionais de jogar, associada a uma imagem que determina sua interpretação. Neste grupo, incluem-se o *Petit Lenormand*, as *Sibillas* italianas, o *Kipper* e outros baralhos regionais, notadamente produzidos na Europa.

O mais famoso na contemporaneidade, entre as cartas de conversação, é o *Petit Lenormand*, também chamado de baralho ou cartas ciganas. Composto por 36 cartas numeradas, conta com ilustrações exclusivas, entre seres humanos, animais, objetos e cenários, associadas às cartas 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K e A dos quatro naipes do baralho convencional (paus, copas, espadas e ouros).

Além dele, podemos citar as *Sibillas* italianas, compostas por 52 cartas, ou seja, um baralho convencional completo, com os quatro naipes de Ás a 10 mais a corte composta por Valete, Dama e Rei, e excetuando os coringas. Cada uma de suas cartas é ilustrada com exclusividade, tendo uma titulação específica e, eventualmente, uma relação numérica com a Loteria italiana.

Outro baralho que pode ser citado neste grupo é o *Kipper*, baralho alemão também composto por 36 cartas ilustradas e numeradas. Embora pouco estudado no Brasil, recebeu recentemente uma releitura proposta pelo artista visual Ciro Marchetti (2016), que reacendeu o interesse pelos seus métodos de leitura.

Figura 17 - Exemplo de cartas de conversação: *Petit Cartomancien*

Cartas do baralho *Petit Cartomancien*, produzido pela editora Grimaud, de Paris. As cartas são compostas por uma numeração crescente, de 1 a 32, organizadas por suas categorias: as quatro primeiras cartas correspondem aos Reis, as quatro seguintes às Damas etc., representadas na parte superior esquerda. Abaixo, lê-se o nome da carta e, na parte superior direita, abaixo da numeração, um texto que sugere a interpretação da imagem representada na leitura de sorte. Na primeira carta, *Rentier* [locador, pensionista], lê-se: *Homme blond, riche. / Ami fidèle, / prend sincèrement / vos intérêts. / Reversé / Obstacle à ses projets* [Homem loiro e rico. Amigo fiel que se importa sinceramente com os seus interesses. Invertido: Obstáculo aos seus projetos.]

Fonte: <https://www.wopc.co.uk/france/livre-du-destin>. Acesso em: 9 fev. 2025.

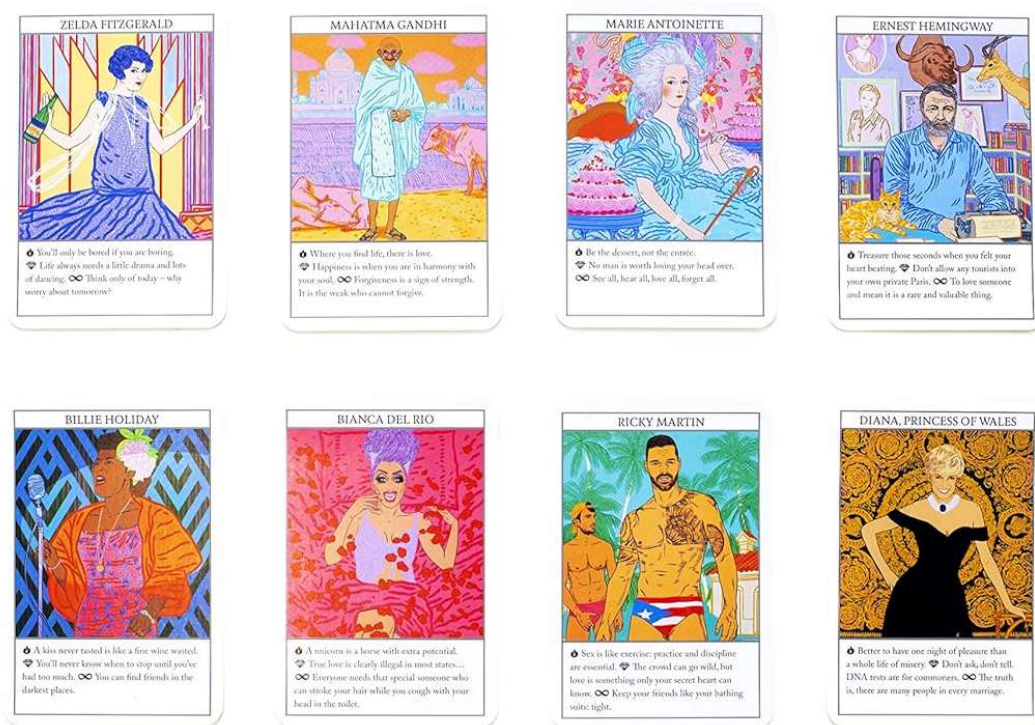
2.4.3 Oráculos

Embora o termo determine todo e qualquer instrumento utilizado para a interpretação de sinais com intuito adivinhatório, esta categoria, balizada pelo material encontrado no mercado, compreende um grande número de baralhos, cujas características estruturais – a imagem, a presença ou não da numeração, o número de cartas, os grupamentos propostos, são única e exclusivamente escolha do autor. Em outras palavras, a proposta deste tipo de jogo não depende de uma estrutura predeterminada, excetuando as características intrínsecas às cartas de baralho: a face, o verso, a possibilidade de inversão ou espelhamento. Neste grupo, o fator aglutinador é a proposição de Umberto Eco (2013) sobre as listas finitas: haver um elemento comum que justifique a presença de cada uma das cartas no grupo.

A extensão de exemplos supera o fôlego disponível para esta seção; temos desde oráculos inéditos até a adaptação de outros sistemas que, originalmente, não seriam propostos para a materialidade do baralho, como as runas. Entretanto, dialogando com a temática literária, temos por exemplo *Love Oracles* (Laurence King Publishing, 2019), e *Literary Witches Oracle*

(Kitaiskaia, 2019), em que as biografias de personalidades célebres dentro dos respectivos recortes, tais como uma história mestra da vida, servem como ponto de partida para a elaboração dos prognósticos⁷³.

Figura 18 - Cartas do baralho *Love Oracles*



O baralho *Love Oracles*, composto por 50 cartas, utiliza a biografia de personagens da cultura pop como referência para os aconselhamentos que oferece. Na imagem acima, vemos as cartas referentes a Zelda Fitzgerald, Mahatma Gandhi, Marie Antoniette, Ernest Hemingway, Billie Holiday, Ricky Martin e Diana, Princesa de Gales. Os conselhos são referentes ao setor amoroso, balizados pelo trabalho, ações e personalidades dos personagens que retrata. As mensagens abordam três temáticas: “uma noite só” (one-night stands), relações de longo prazo e terminos, família e amigos.

Fonte da imagem: <https://www.amazon.com.br/Love-Oracles-Romance-Inspiration-Beautiful/dp/178627504X>. Acesso em: 10 fev. 2025.

2.4.4 Tarôs históricos

Este grupo é formado por baralhos que, a despeito de serem nomeados como Tarôs e serem inclusos no grande grupamento deste jogo de cartas, não correspondem à estrutura estabilizada a partir do século XVII. Incluem-se neste grupo o Tarô de Mantegna, o Visconti Cary-Yale, o Minchiate, o Sola-Busca, entre outros cuja estrutura não chegou aos nossos dias.

⁷³ Exploramos os baralhos desta categoria na comunicação “Do livro para o jogo, do jogo um oráculo: uma análise do *The Literary Witches Oracle*” no 1º Congresso Literatura em Campo Expandido, ocorrido entre 24 e 26 de abril de 2024 na Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Os baralhos acima citados possuem características comuns a todos os Tarôs – as imagens exclusivas dos trunfos e uma estrutura replicável, mas suas características particulares os excluem de nosso recorte.

Figura 19 - Cartas do baralho *Minchiate Florentine*



Cartas do Tarô *Minchiate Florentine*, baralho de 97 cartas, publicado cerca de 1850. Conforme Simon Wintle, responsável pelo site *World of Playing Cards*, “Os temas e arranjos dos trunfos são ligeiramente variados e seu número aumentou para 41 pela adição das três virtudes teológicas, uma das virtudes cardeais (Prudência), os 4 elementos e os 12 signos do zodíaco. Os temas dos últimos 8 trunfos são relevados em um fundo vermelho.”
 Fonte: <https://www.wopc.co.uk/italy/minchiate/>. Acesso em: 9 fev. 2025, tradução nossa.

Verificamos, com esta seção, os artefatos que, embora correspondam a cartas de jogar e estejam eventualmente presentes na literatura, não correspondem ao recorte aqui proposto no que tange ao Tarô como instrumento adivinhatório. Conforme elucidamos anteriormente, o recorte que observamos parte da relativa estabilidade contemporânea do Tarô: 22 Arcanos Maiores, quatro naipes distribuídos em dezesseis cartas da corte e 10 cartas numeradas cada; com isso, os Tarôs históricos, os oráculos, as cartas de conversação e cartas convencionais de jogar podem ser eventualmente citadas, mas não correspondem ao foco de nosso trabalho. Reconhecemos a pertinência de trazer tais elementos à tona evitando, outrossim, que estudos que se dediquem à mesma reflexão tragam consigo objetos destoantes das características intrínsecas ao Tarô, mas que cujas marcas sejam sutis o bastante para causar confusões.

2.5 O jogo no texto: a representação da cartomancia na literatura

Para definirmos o recorte para esta pesquisa, frente ao volume de abordagens possíveis⁷⁴ a partir dos objetos elencados no capítulo 1, foi necessário verificar de que forma os estudos transdisciplinares ofereciam subsídios para estudar a literatura produzida a partir do, com, ou sobre o Tarô⁷⁵. Tendo em vista o caráter interdisciplinar proposto para este trabalho, elaboramos uma metodologia a partir do artigo de Eduardo Aleixo Monteiro (2020), que versa sobre as relações interdisciplinares entre o Direito e a Literatura no Brasil, assim como verificamos a intensidade do uso do Tarô a partir dos estudos de Rui Torres e Bruno Ministro (2021) sobre as relações entre a Literatura e a máquina. Verificamos, desta forma, as categorizações inspirados em Huizinga e Caillois, assim como as diferentes utilizações conforme os estudos deste último.

Eduardo Aleixo Monteiro apresenta em seu artigo os estudos fomentados pelo Movimento Direito e Literatura, cuja conceituação “envolve tanto o estudo do Direito a partir da Literatura quanto o estudo da Literatura a partir do Direito” (Monteiro, 2020, p. 65), visando traçar um panorama histórico de seu impacto no Brasil. Neste trabalho, o autor apresentou três possibilidades mais populares de interconexão entre o Direito e a Literatura⁷⁶ – “as propostas mais aceitas de metodologia e classificação desses estudos” (Monteiro, 2020, p. 60): oriundo

⁷⁴ Partindo de um recorte que abrangia o período de 2012 a 2022, José Lucas Vilas-Boas Oliveira analisou as publicações que utilizavam o Tarô como objeto de pesquisa, “ênfatizando os estudos existentes nos campos da História, da Teologia e das Ciências da Religião” (Oliveira, 2023, p. 160), a partir de um levantamento feito no Google Acadêmico. Em seu levantamento, “delimitou-se que os resultados deveriam consistir em conteúdos publicados em língua portuguesa, em que os termos ‘tarô’ ou ‘tarot’ aparecessem no título da produção, além de terem sido lançados entre os anos de 2012 e 2022” (Oliveira, 2023, p. 164). Foram obtidos 83 resultados, dos quais 75 correspondiam ao Tarô e os demais a homógrafos. Correspondiam a “22 livros ou manuais; nove publicações em anais ou periódicos de eventos; 26 trabalhos de conclusão de curso, dissertações ou teses; um capítulo de dissertação; 12 publicações em periódicos científicos; um depoimento em matéria jornalística e um vídeo” (Oliveira, 2023, p. 165). O autor reconhece que “dentre todos os livros referenciados, nenhum tem como ponto central a abordagem histórica, tratando-se mais de cursos, manuais de interpretação, guias, escritos sobre baralhos específicos e obras voltadas a perspectivas místicas e psicológicas” (Oliveira, 2023, p. 165). Observa-se, neste primeiro momento e a partir da pesquisa do autor, que o levantamento outrora apresentado disponibiliza uma gama de objetos e perspectivas de análise não contempladas até o momento de forma aprofundada, ainda que responda a uma demanda crescente de estudos sobre o assunto.

⁷⁵ No que tange à pesquisa, José Lucas Vilas-Boas Oliveira aponta, a partir de seu recorte, que “as áreas do conhecimento privilegiadas por estes trabalhos são: Linguística, Letras e Artes, com 29 publicações, com maior presença de pesquisas nos campos das Artes Visuais e Design; Ciências Humanas, com 13 publicações, destacando-se estudos teológicos e sobre História da Arte; e Ciências Sociais Aplicadas, com seis publicações, principalmente na área de Comunicação. Destaca-se a predominância da investigação do tarô enquanto um objeto de estudo artístico e linguístico, sendo menos observado por outros vieses” (Oliveira, 2023, p. 166). Observamos, com isso, que a elaboração de um recorte como o que propomos – partindo da presença do Tarô na Literatura – contribui com o campo e tangencia as questões que vêm sendo abordadas com maior profundidade, permitindo assim novos diálogos e olhares sobre o objeto em curso.

⁷⁶ Utilizamos a inicial maiúscula para frisar a disciplina analisada; o autor, no entanto, utiliza minúsculas para a mesma posição. Decidimos, portanto, manter a escrita do autor nos excertos apontados, e manter as iniciais maiúsculas no nosso próprio argumento.

do trabalho de Guyora Binder e Robert Weisberg (2000, citado por Monteiro, 2020, p. 66), “o direito na literatura, *law in literature*, e o direito como literatura, *law as literature*”; e, conforme o autor, o normalmente adicionado direito da literatura, *law of literature*, configurando a classificação tríplice que norteia seu argumento.

Conforme o autor, o **direito na literatura** corresponde à “abordagem literária do fenômeno jurídico”, configurando a “análise de obras ficcionais que versem sobre a matéria judicial” (Monteiro, 2020, p. 66). Dessa forma, “o sistema jurídico é retratado como um microcosmo da sociedade, por meio de temas que interessam tanto a juristas quanto a leigos” (Monteiro, 2020, p. 66). A proposta visa a expansão do olhar sobre a matéria jurídica, posto que a exegese das obras literárias “suscita questões difíceis de alcançar em âmbito exclusivamente jurídico” (Monteiro, 2020, p. 66). Observa-se, neste campo, a recorrência de algumas obras, tais quais *O Mercador de Veneza*, de Shakespeare, *O Estrangeiro*, de Camus, entre outras (Monteiro, 2020, p. 68), nas quais o procedimento jurídico é visualizado e, portanto, passível de análise.

Por seu turno, o **direito como literatura**, “vertente mais sofisticada que a anterior”, aponta para a confluência entre as duas disciplinas, que possuem entre si a similaridade da natureza retórica; em outras palavras, “lidar com relações humanas mediante textos” (Monteiro, 2020, p. 68). Segundo o autor, o campo “é eventualmente chamado de literatura no direito, *literature in law*, porque encerra uma análise literária do texto jurídico, ao contrário do *law in literature*, uma análise jurídica do texto literário” (Monteiro, 2020, p. 68). O autor identifica três perspectivas de abordagem deste campo: pela perspectiva **retórica**, “tanto o Direito como a Literatura usariam a linguagem persuasivamente para afirmar os valores da sociedade, constituindo, por óbvio, em disciplinas retóricas” (Monteiro, 2020, p. 68). Pela perspectiva **narrativa**, “o fenômeno jurídico seria um conjunto de relatos – tal qual o é a Literatura – só que narrados perante o tribunal” (Monteiro, 2020, p. 69). Por esta perspectiva, o juiz, como leitor, compreende os fatos assim como “uma boa obra literária reporta o leitor ao entendimento linear de sua narração” (Schwartz, 2006, p. 60, citado por Monteiro, 2020, p. 69). Pela perspectiva **interpretativa**, “métodos de interpretação literária seriam aplicáveis a textos jurídicos” (Monteiro, 2020, p. 69), o que, na opinião do autor, corresponde ao “que há de mais original e antipositivista no movimento” (Monteiro, 2020, p. 69).

Por fim, o direito da literatura “corresponde às normas jurídicas que regulamentam a atividade literária, afigurando-se um campo de estudo notadamente pragmático” (Monteiro, 2020, p. 71). Conforme o autor, “boa parte dos autores omite nas suas pesquisas o direito da literatura, *law of literature*, contentando-se em referi-lo sem maior exame ou detença”

(Monteiro, 2020, p. 72). Tal conjuntura deriva do fato de que “o direito da literatura não exige bagagem literária, porque é absolutamente dogmático” (Monteiro, 2020, p. 72).

Quadro 3 – Relações entre Direito e Literatura

Direito na Literatura		A presença do Direito na produção literária, como o julgamento em <i>O Mercador de Veneza</i> , de Shakespeare.
Direito como Literatura	Perspectiva retórica	Análise de persuasivos presentes no texto literário, tais quais no Direito.
	Perspectiva narrativa	O texto jurídico tomado como um relato.
	Perspectiva interpretativa	Aplicação de métodos literários na leitura de textos jurídicos.
Direito da Literatura		Leitura pragmática dos temas que envolvem o Direito na produção literária, como <i>royalties</i> .

Fonte: Elaboração própria.

Inspirados por Monteiro, propomos a categorização do campo em que o Tarô está inserido, quando interconectado com a Literatura, nos mesmos moldes: identificando as áreas de produção dos textos tarológicos, verificamos maior eficácia na abordagem crítica sobre os mesmos.

As relações construídas por Monteiro partem das posições ocupadas por duas disciplinas – o Direito e a Literatura, construindo uma relação interdisciplinar. No caso desta pesquisa, alteramos a posição ocupada pelo Direito para que seja ocupada pelo Tarô. Assim, partimos do *Direito na Literatura*, da *Literatura no Direito* e do *Direito da Literatura* para as categorias *o Tarô na Literatura*, *o Tarô como Literatura* e *a Literatura do Tarô*. Reconhecemos, entretanto, que o encaixe não é perfeito – não estava entre os interesses de Eduardo Aleixo Monteiro a construção de um modelo replicável, mas sim uma revisão historiográfica do seu campo de interesse. Tanto é que não há consenso entre os profissionais de que esta posição tríplice seja a mais adequada, mas isso não impede que se estabeleça como a mais utilizada, por sua eficácia. Em relação ao Tarô, não há um direcionamento claro das relações interdisciplinares com as demais áreas do conhecimento; assim sendo, é necessário observar criticamente as possibilidades e elencar o maior número possível de exemplos eficazes para a análise em curso.

Observemos, portanto, as categorias transpostas para a relação interdisciplinar entre Literatura e Tarô. Observemos tais relações com alguns exemplos, no quadro abaixo:

Quadro 4 – Relações entre Tarô e Literatura

Tarô na Literatura	Campo desenvolvido desde o surgimento do Tarô, ganhando possibilidades mais ou menos interativas à medida em que o campo explora novas possibilidades. Neste campo, os textos são referentes ao jogo de Tarô como se apresenta na sociedade, seja discorrendo sobre uma ou mais cartas, seja discorrendo sobre a forma e a prática, sem o foco na aprendizagem do jogo em si.	<i>Triunfos</i> , de Petrarca (2003[c. 1352-1353]) <i>O beco das ilusões perdidas</i> , de William Gresham (2021 [1946]) <i>O Castelo dos Destinos Cruzados</i> , de Italo Calvino (1991 [1973]) <i>Ameaça nas trilhas do Tarô</i> , de Sérsi Bardari (1992) <i>A Morte da Sra. Westaway</i> , de Ruth Ware (2021[2018])
Tarô como Literatura	Livros didáticos da área, ensinando o jogo e suas perspectivas de combinação com outras áreas de conhecimento e setores da vida. Aqui incluem-se os aspectos históricos e esotéricos do Tarô, tanto favoráveis ao seu uso quanto contra, em uma perspectiva diacrônica. É mais uma <i>abordagem</i> que uma <i>categoria</i> , posto que os livros didáticos de um determinado momento podem tornar-se apenas referência em outro. Incluem-se aqui os Tarôs com temática literária, ou seja, baralhos cuja estrutura respeita o padrão do Tarô, mas cujo tema está associado a uma obra, autor ou gênero.	<i>Movie Tarot</i> (2020) <i>Labyrinth Tarot</i> (2021) <i>The Lord of The Rings Tarot</i> (2022) ⁷⁷ <i>A Chave Pictórica do Tarô</i> , de Arthur Edward Waite (1985 [1909]) <i>O Livro de Thoth</i> , de Aleister Crowley (2020 [1944]) <i>Le Tarot des imagiers du Moyen Age</i> , de Oswald Wirth (1978) <i>O Tarô Cabalístico</i> , de Robert Wang (2024 [1983])
Literatura do Tarô	Campo de escritos e imagens voltados para o jogo de cartas com intuito adivinhatório. Textos voltados para o jogo em si, reconhecendo os baralhos como textos intencionais, desenvolvido, sobretudo, do final do século XVIII até a atualidade. Conjunto de regras para o uso e de interpretações para aprofundamento. Costumeiramente, tais textos estão acompanhados dos respectivos baralhos.	<i>Tarô RWS</i> , de Arthur Edward Waite, ilustrado por Pamela Colman Smith <i>Tarô de Thoth</i> , de Aleister Crowley, ilustrado por Lady Frieda Harris <i>Tarô dos Boêmios</i> , de Papus <i>Tarô Adivinhatório</i> , de Papus, ilustrado por Gabriel Goulinat <i>Tarô Mitológico</i> , de Liz Greene e Juliet-Sharman Burke, ilustrado por Tricia Newell

Fonte: Elaboração própria

⁷⁷ A obra de Tolkien foi visitada mais de uma vez para a construção de Tarôs temáticos. Referimo-nos, na listagem, à obra de Casey Gilly, ilustrada por Tomas Hijo - o mesmo ilustrador do *Labyrinth Tarot*. Há, no entanto, obras anteriores, como a de Terry Donaldson, de 1997. Cf. https://tolkiengateway.net/wiki/The_Lord_of_the_Rings_Tarot. Acesso em: 30 mar. 2025.

No primeiro caso, *o Tarô na Literatura*, observamos como o Tarô é abordado na Literatura – o foco desta pesquisa. Soa-nos como um passo inicial, fundamental, mas não definitivo, de levantamento e análise dos textos nos quais o Tarô configura parte importante da escrita. Dada a ausência de pesquisas no campo, torna-se primordial para que os demais pontos sejam explorados em suas diferenças. Neste caso em específico, verifica-se como o Tarô é utilizado, tanto na representação particular de cenas com relação direta ou indireta com o aspecto axial da trama, como na arquitetura do texto, emoldurando o que é narrado. Incluem-se nessa categoria os livros que utilizam o Tarô como referência para práticas paralelas, como escolas particulares voltadas para a prática ritual ou mágica.

O Tarô é representado na Literatura desde suas origens. Conforme o historiador dedicado à história do Tarô, Giordano Berti,

Hoje, graças ao paciente e meticoloso trabalho investigativo em bibliotecas e arquivos históricos realizado por vários pesquisadores, possuímos uma variedade de documentos úteis: cartas de comissão para artistas, sermões de pregadores, regras do jogo, ordens de juizes, registros fiscais, inventários de bens, **além de obras literárias, poemas, contos e romances**⁷⁸ (Berti, 2007, pág. 165, grifo nosso, tradução nossa).

Conforme vimos no capítulo 1, o material literário sobre Tarô possui variações consideráveis em função da época e do local onde é produzido. Em sua origem, os textos literários versam sobre a relação entre os jogadores e os temas específicos das cartas, não num sentido esotérico, mas alegórico. Os temas esotéricos e a personagem cartomante ganham presença no mesmo momento em que o aspecto adivinhatório do Tarô suplanta o jogo de azar no interesse geral.

No segundo caso, *o Tarô como Literatura*, a escrita sobre Tarô volta-se não apenas para o jogo e sua presença na cultura e no cotidiano, mas para usos que permitem essa presença. Assim sendo, observam-se os livros didáticos e estudos de caso sobre o Tarô, historicamente marcados, mas pouco ou nada utilizados na contemporaneidade, assim como baralhos que possuam temática literária. O deslocamento da função didática para uma referência para o estudo histórico permite o jogo em condições ideais, entretanto pouco efetivas, pela ausência de contexto ou de material para sua prática – casos em que os baralhos deixam de ser produzidos, mas permanecem como referência, ou baralhos para os quais a literatura específica aponta como históricos. Incluem-se neste campo também os livros que, outrora referenciais da

⁷⁸ No original: “Oggi, grazie al paziente e faticoso lavoro d’investigazione in biblioteche e archivi storici da parte di numerosi ricercatori, siamo in possesso di svariati documenti utili: lettere di commissione ad artisti, sermoni di predicatori, regole di gioco, ordinanze di giudici, registri fiscali, inventari di beni, cui si aggiungono opere letterarie vere e proprie, poesie, racconti e romanzi”.

prática, tornam-se hoje apenas referências históricas, pouco ou nada contribuindo com a prática contemporânea da adivinhação. O exemplo mais premente na produção brasileira é o *Tarô Adivinhatório*. Decorrente do *Tarô dos Boêmios*, o *Tarô Adivinhatório* é publicado reiteradamente no Brasil, ainda que os meandros de seu desenvolvimento tenham caído em desuso, a ponto de, na edição mais recente publicada pela Editora Pensamento, a figura do Louco ter sido alterada sem nenhum entendimento da história por trás da obra.

Da mesma forma, existem baralhos que versam sobre temas literários: seja a partir de uma única obra, de um conjunto de obras afins ou mesmo de autores. Tais baralhos servem de moldura para o conteúdo literário veiculado, estruturando sua apresentação.

Por fim, a *Literatura do Tarô* abarcaria os próprios baralhos e os autores e artistas que se dedicaram a reproduzi-lo, por uma perspectiva expandida de entendimento desta relação, ou seja, o elemento primário, quiçá essencial, para o jogo de Tarô, assim como os livros didáticos em que são desenvolvidos ou registrados jogos que servem de exemplo para quem está iniciando sua aprendizagem. Essa literatura visa a apresentação de cada uma das cartas, suas combinações, seus posicionamentos e suas perspectivas na leitura oracular tanto em relação à adivinhação e aconselhamento em geral quanto em áreas específicas. Há uma coerência aglutinadora entre os textos deste campo, posto que as variações de interpretação entre as cartas são idiossincrasias em relação à estabilidade da leitura; mas são justamente essas variações que apresentam a relativa infinitude de abordagens possíveis para o uso do Tarô. Da mesma forma que o *Direito da Literatura*, este campo abordaria mais elementos formais do baralho que necessariamente uma avaliação literária. Não se trata das narrativas possíveis com um baralho de Tarô, mas sim de suas prerrogativas para ser nomeado como tal para seu uso determinado como artefato de adivinhação.

Observamos, porém, que tais categorias se interpenetram, sendo difícil separá-las completamente. Não o bastante para se confundirem umas com as outras, mas suficientemente para que se percebam similitudes que permitam que a análise de um objeto em particular contemple tanto uma como outra categoria afim. Por essa perspectiva, o trabalho delineado nesta pesquisa, contemplando as relações entre Literatura e Tarô, possui natureza transdisciplinar. Maria Elisa Rodrigues Moreira e Bruna Fontes Ferraz apresentam este conceito em contraposição aos já epistemologicamente estáveis “pluridisciplinaridade”, “multidisciplinaridade” e “interdisciplinaridade”, que possuem como eixo comum o fato de serem “pensamentos e práticas que se oponham a uma especialização do pensamento que desconsidere as relações entre distintas categorias disciplinares” (Moreira; Ferraz, 2023, p. 29).

As autoras trazem a diferenciação entre os termos proposta por Albenides Ramos e Mario Luis Grangeia (2020):

[...] a multidisciplinaridade é um trabalho simultâneo de uma gama de disciplinas, sem ressaltar as possíveis relações entre elas; a pluridisciplinaridade é a justaposição de disciplinas, situadas geralmente no mesmo nível hierárquico e agrupadas de forma a que surjam relações entre elas; a interdisciplinaridade exige um trabalho comum a um grupo de disciplinas conexas, definida em nível hierárquico imediatamente superior, introduzindo uma visão de finalidade (Ramos; Grangeia, 2020, citado por Moreira; Ferraz, 2023, p. 30).

Por seu turno, a transdisciplinaridade “destaca as ligações e os vínculos entre os campos do saber”, reforçando

[...] os procedimentos de conexão entre os distintos campos disciplinares e se apresenta como mais do que um método de trabalho: ela é uma forma de se pensar o conhecimento, as práticas de pesquisa a ele associadas e as soluções que podem trazer para os problemas mundiais, das mais diversas ordens (Moreira; Ferraz, 2023, p. 31).

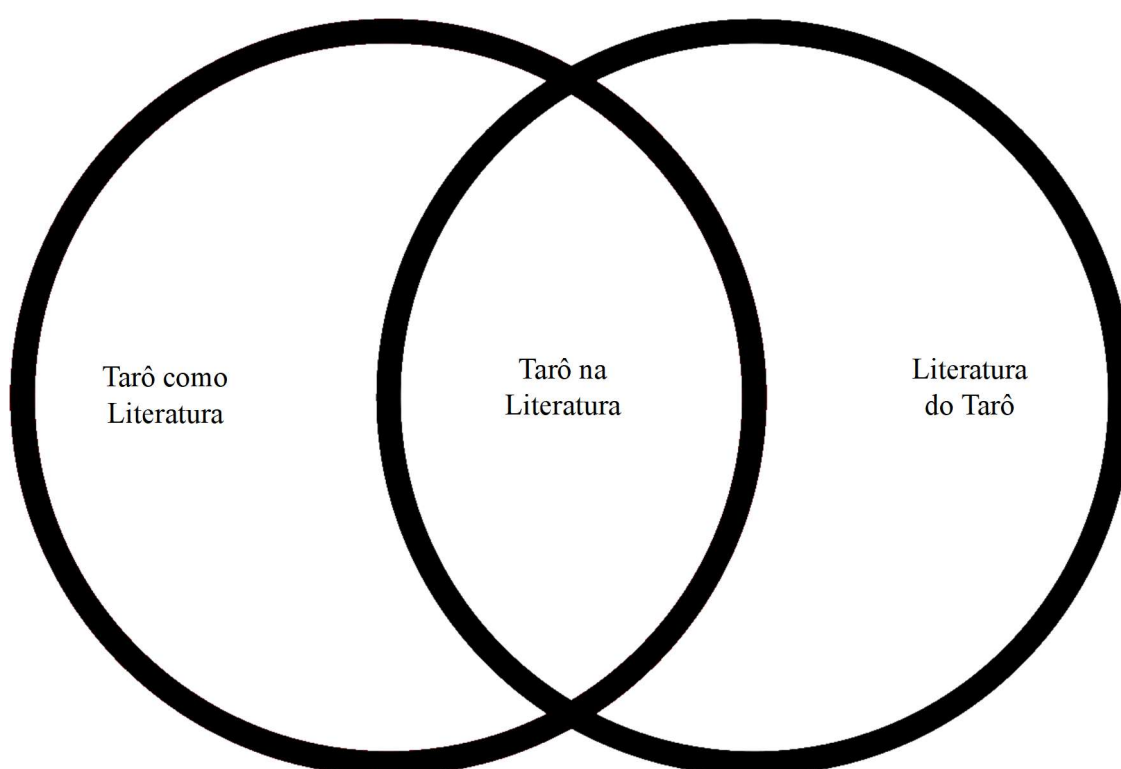
O objetivo da transdisciplinaridade, conforme as autoras, não é o rompimento com a especificidade dos saberes, suas peculiaridades metodológicas e olhares fundamentais; “a especialização é um movimento importante para que sejam alcançados conhecimentos mais aprofundados de determinados aspectos do mundo” (Moreira; Ferraz, 2023, p. 31). Desta forma, o jogo permanece sendo jogo e a literatura, permanece literatura. A transdisciplinaridade objetiva, no entanto, “preencher as lacunas e os espaços vazios criados entre essas disciplinas, atentando para questões que não poderiam ser solucionadas de forma isolada” (Moreira; Ferraz, 2023, p. 31). Em outras palavras, o jogo, sendo jogo, pode ser observado por uma perspectiva literária, posto que é uma narrativa, e a literatura, como disciplina, permite o uso de técnicas oriundas do jogo para sua composição que só seriam devidamente iluminadas através do conhecimento específico deste campo.

Ao contrapormos o Tarô — que é uma prática lúdica estabilizada há séculos, com aspectos materiais e simbólicos registrados e atualizados ao longo de sua existência — às práticas literárias que integraram este jogo ao seu proceder, percebemos que nem uma, nem outra área, se mostraria suficiente para entender o mecanismo pelo qual o Tarô permanece como tema cativo na Literatura, sendo tanto laureado quando depreciado em função das mesmas regras e das mesmas imagens que são utilizadas para o jogo. Optarmos pela transdisciplinaridade incorre em reconhecermos que uma disciplina não decorre necessariamente do campo acadêmico, mas que pode, com o devido olhar crítico, integrá-lo

como forma de observar fenômenos que não seriam, por outra forma, contemplados como ciência.

Observa-se, portanto, que, ao partirmos de uma posição transdisciplinar, uma possível ilustração do campo seja a *vesica piscis*: forma geométrica na qual dois círculos se tocam a partir de seu eixo, gerando uma zona dialógica entre si. Utilizando tal modelo, poderíamos propor a seguinte disposição:

Figura 20 - Interseções entre abordagens do Tarô e Literatura, a partir da *Vesica Piscis*



Observamos que as categorias que utilizamos para classificar as relações entre Literatura e Tarô são intercambiáveis, como o são os dois círculos que compõem a *Vesica Piscis*; desta forma, nenhum setor é independente, ainda que identificável e passível de análise.

Fonte: Elaboração própria.

Seguindo este raciocínio, o *Tarô como Literatura* conforma, em diálogo com a *Literatura do Tarô*, o objeto que consideramos o *Tarô na Literatura*; tanto os livros didáticos quanto os baralhos contribuem para a composição daquilo que configurará a narrativa, ficcional ou não, com o intuito de apresentar o Tarô, não de ensinar seus rudimentos, regras e efeitos – senão pelo exemplo, ainda que, sob o devido método, configurem setores diferentes do mesmo fenômeno cultural. Entretanto, ao delinear o campo, percebemos que existem formas diferentes pelas quais o uso do Tarô se apresenta na Literatura: ainda que sejam categorias

observáveis na mesma classificação de *Tarô na Literatura*, possuem características específicas que nos permitem considerar serem subclasses diferentes do mesmo fenômeno.

2.6 Uso forte e uso fraco do Tarô na Literatura

Em um artigo publicado em 2021, “Literatura na rede ou literatura como rede? Simbiose e mediação na ciberliteratura portuguesa”, os pesquisadores Bruno Ministro e Rui Torres se debruçam sobre duas formas de utilização da rede no que concerne à literatura: a primeira, considerada uso fraco, corresponde à viabilização da literatura na rede, em sistemas de publicação eletrônica; a segunda, considerada uso forte, corresponde à utilização da rede como meio de produção da literatura, na qual se desenvolvem os processos de produção ciberliterária. A rede, portanto, não se torna apenas o espaço de transição do texto para outro suporte, mas sim o suporte para a criação específica de textos dificilmente transponíveis para outras mídias (Torres; Ministro, 2021).

Os autores postulam que, mais que remodelar o artefato livro, a computação moderna e sua distribuição em rede “também expandem as possibilidades que esse mesmo formato livro impõe ao texto, sobretudo no que diz respeito à variabilidade e potencial infinitude dos textos *a gerar*” (Torres; Ministro, 2021, p. 116). Em outras palavras, se, por um lado, a expansão da mídia material para o virtual, em que “a própria rede se constitui como *corpus* textual disponível” para o registro textual, para a escrita em si, à medida em que se tornam possibilidades a hipertextualidade e a multimodalidade, por outro lado, o mesmo campo – a rede como *corpus* textual – se mostra apto “para ser reprogramado e incorporado dinamicamente nas obras produzidas para tal efeito” (Torres; Ministro, 2021, p. 117), passando a ser, simultaneamente, suporte e texto.

Diante deste fato, os autores identificam duas formas de uso da rede, o uso forte e o uso fraco. Quanto ao aspecto contrastivo dos dois termos, os autores salientam:

[...] não pretendemos com *fraco* e *forte* assinalar qualquer diferença qualitativa, como *mau* e *bom*. Ambos os usos têm um potencial próprio: ampliam o conhecimento humano e o que entendemos por literatura e literário. No entanto [...] aquilo que o uso fraco engendra poderia igualmente ser feito (e é-o muitas vezes) com um uso forte, mas a maioria das novidades inventivas e expressivas produzidas pelo uso forte não poderiam ser (ou não são) possíveis no uso fraco (Torres; Ministro, 2021, p. 117).

Neste sentido, o uso fraco corresponde, por exemplo, à digitalização de documentos, que “apresenta enormes vantagens para o estudo dos textos literários. Com ela, é possível

anotar, comentar, pesquisar e comparar, de uma forma rápida, fluida, distribuída e dialogante” (Torres; Ministro, 2021, p. 118). Mas, neste caso, “o texto codificado ou digitalizado não usa o meio para se transformar num *outro* texto, com características estéticas distintas das do texto original, isto é, embora adquira uma nova materialidade, não adere a uma nova textualidade” (Torres; Ministro, 2021, p. 118).

Por seu turno, o uso forte gera um “complexo diálogo entre o texto e a rede”, assim como “entre o texto-rede e o texto-papel” (Torres; Ministro, 2021, p. 118). Ou seja, o meio de publicação e veiculação interfere, integra, entremeia a própria produção textual. Enquanto a literatura tradicional é um produto, a ciberliteratura é um processo: “a geração textual constitui uma operação em tempo real” (Torres; Ministro, 2021, p. 118), que pode incluir “vários elementos multimodais (imagem, vídeo, áudio)” assim como outros vários elementos “de programação e interação (movimento, variabilidade, geração automática)” (Torres; Ministro, 2021, p. 121).

Partindo da construção teórica dos autores, que levantam pontos de convergência e tensão sobre os usos da rede, percebemos em nosso levantamento documental, que, no que tange ao Tarô nas obras configuradas como *Tarô na Literatura*, também existem convergências e tensões que indiciam um uso fraco e um uso forte do Tarô, seguindo o mesmo princípio de classificação, não de valoração.

No *corpus* que levantamos, dentro da categoria de obras que representam o *Tarô na Literatura*, como apontado anteriormente, encontramos formas *fracas* e *fortes* do uso do Tarô, em ressonância com o artigo dos professores Bruno Ministro e Rui Torres; transpondo o Tarô para o espaço analisado da rede, verificamos similitudes na perspectiva de análise que justificam o uso de tais conceitos, permitindo que desenvolvêssemos tais categorias aplicadas diretamente ao nosso objeto de investigação.

O uso fraco do Tarô corresponde, essencialmente, à sua presença em uma obra. Durante todo o tempo em que desenvolvemos esta pesquisa, levantamos obras em que o Tarô figurava no título, explicitamente, nomeando a obra⁷⁹, ou implicitamente, associado a temas correlatos (tanto a expressão cartomante, que define a profissão do leitor de cartas, como títulos que explorassem cartas em particular), entendendo que o ato de nomear a obra também era a especificação de um nicho específico de leitores; neste processo, verificamos que, em alguns

⁷⁹ Este é o caso da história em quadrinhos *Vingadores/ Defensores: Tarô* (Davis, 2020). Embora o título da história aponte diretamente para nosso objeto de estudo, a narrativa versa sobre um jogo de cartas diverso, criado para controlar os Vingadores e os Defensores. A relação construída entre o título, a capa e a narrativa, induz o leitor a supor tratar-se do Tarô como o conhecemos, mas o que se aproveita do baralho é a construção de cartas específicas e individuais, tais como os Arcanos Maiores, correspondentes aos personagens dos dois grupos de heróis.

casos, a obra não correspondia à expectativa gerada pelo título, seja por não explorar o Tarô em si, seja por deslocar o sentido para outros jogos de cartas – sobretudo, quando o título evocava uma carta da corte⁸⁰. Afunilando o recorte, observamos que, para os objetivos deste trabalho, o uso fraco mais específico corresponderia à construção de cenas nas quais a personagem e/ou narrador é categorizada como leitora de cartas. Assim como no levantamento de obras, percebe-se na narrativa que o oráculo está presente, mas o jogo não é explorado em sua especificidade: é a palavra da leitora de cartas que revela o oráculo, quando a leitura acontece; o leitor tem pouca possibilidade de supor quais foram as cartas, os métodos, as possibilidades interpretativas que tais cartas oferecem. Cabe ao leitor confiar, pelo pacto narrativo, que a personagem fez a melhor leitura possível, a menos que haja algo na trama do texto que aponte o contrário. Percebemos que tal procedimento gera a acessibilidade ao tema de uma forma mais pontual que a mera citação, mas não o aprofunda, questiona, direciona ou aplica as regras do jogo, sendo, na maior parte das vezes, apenas descritivo. O Tarô se torna, portanto, um elemento de cena, inserido no contexto da narrativa apenas em sua superficialidade, não deixando ao leitor qualquer margem interpretativa.

Para melhor iluminarmos esta categoria, observemos um caso específico do uso fraco do Tarô na Literatura, o conto “A Cartomante”, de Machado de Assis (2008 [1896], p.45-60). As análises do conto que acessamos privilegiam essencialmente “os enigmas que o cotidiano dissimula” (Moisés, 2008, p. 10), a mentira e a infidelidade, temas caros a Machado de Assis (Climent-Espino, 2019, p. 247), assim como “a habilidosa construção da história, no qual tanto o leitor quanto os dois amantes sucumbem aos vaticínios da cartomante interessada em agradar os clientes” (Assis, 2008a, p. 59), iluminando “uma clara relação de intertextualidade ao fazer uma referência explícita, uma citação (...) a Hamlet no início do texto”, esta que é “uma das grandes tragédias da literatura ocidental” (Climent-Espino, 2019, p. 244). Em concordância com Rafael Climent-Espino, reconhecemos que “essas análises não aprofundam sobre a possibilidade de que a cartomancia tenha um papel mais determinante no conto como avisaria o título” (Climent-Espino, 2019, p. 246).

Ainda que o autor conclua que “a prática da cartomancia e a feitiçaria captaram a atenção do Bruxo do Cosme Velho e o instigaram a escrever algumas crônicas antes da

⁸⁰ Como exemplos, podemos citar *A Dama de Espadas*, de Aleksandr Púchkin (2018); *O Valeta de Espadas*, de Boris Akunin (2007); *Rei, Valeta, Dama*, de Vladimir Nabokov (1976); *Dama Valeta Rei: romance*, de Clara Carta (1976); *A Dama de Copas*, de Susan Richards Shreve (1991); *Ambrose Bierce e a Dama de Espadas*, de Oakley Hall (2001); *Damas de Copas*, de Cecília Costa (2003). Tais obras não foram exploradas nesta tese, sendo nomeadas como um recorte a ser explorado em momento oportuno; os atravessamentos entre autoria, recepção, abordagem temática, construção narrativa e potencialidades lúdicas demandariam um fôlego que nos distanciaria do objetivo central de observação do Tarô na literatura.

publicação de *Várias Histórias* em 1896” (Climent-Espino, 2019, p. 247), verificamos que, a despeito do título e da cena em que Camilo consulta a Cartomante, não há nenhuma descrição específica do jogo, das cartas utilizadas, das imagens que compõem o conjunto. Não é possível sequer saber qual baralho foi utilizado para a Cartomancia⁸¹. No entanto, o procedimento de uso das cartas é descrito, tornando-se acessível ao leitor; ao ler as cartas para Camilo e após identificar a motivação do consulente para a consulta, o narrador descreve os processos pelos quais o jogo se efetua: “[...] Rápido pegou outra vez das cartas e baralhou-as, com os longos dedos finos, de unhas descuidadas; baralhou-as bem, transpôs os maços, uma, duas, três vezes; depois, começou a estendê-las” (Assis, 2008a, p. 117).

Desta forma, não há meios de recuperar ou reproduzir o método utilizado: descreve-se os passos do embaralhamento (“baralhou-as bem”) e corte (“transpôs os maços, uma, duas, três vezes”), mas não há menção à forma como se deu a disposição (“começou a estendê-las”) para a interpretação. Neste ponto, o leitor familiariza-se com a atividade, mas não é capaz de interagir com ou reproduzir o ofício da cartomante. É *fraco* o acesso ao oráculo pelo leitor.

Por outro lado, o uso forte do Tarô corresponde à perspectiva de interpretação das cartas pela sua descrição no texto, pela sua presença como moldura ou, no limite, pelo seu uso como estrutura axial do texto, eventualmente como combinatória e geração textual. Nessas obras, o tarô é usado tanto como “motor da narrativa”, como o instrumento que potencia o desenrolar da trama ou a estrutura, ou, ainda, como uma espécie de “personagem” da narrativa que o leitor consegue perscrutar, conhecer mais profundamente, atribuir significado. Esse é o caso, por exemplo, das obras *O beco das ilusões perdidas* (Gresham, 2021 [1946]), *O Menino que comeu uma Biblioteca* (Wierzchowski, 2018) e *O Castelo dos Destinos Cruzados* (1991 [1973]). Nessas obras, as cartas de Tarô são utilizadas de forma inequívoca: suas imagens, seus títulos, suas numerações e demais características de moldura são utilizadas de tal forma na trama que seria inviável, senão impossível, construir a narrativa por outro meio.

Um exemplo deste uso está na obra *Ameaça nas trilhas do Tarô*, de Sérsi Bardari (Bardari, 1992). Carolina, a protagonista, adquire um baralho de Tarô e, à medida em que interage com as cartas, não apenas entende seus usos, como o leitor também a acompanha no mesmo processo. No capítulo 5, “uma ligeira demonstração de como se lê o Tarô”, o leitor acompanha a primeira leitura de Carolina: a protagonista pergunta: “o que está contido nas

⁸¹ Rafael Climent-Espino sugere serem cartas de Tarô (Climent-Espino, 2019, p. 250), mas não há marcas textuais que corroborem a hipótese. Podemos observar essa questão nas publicações do conto que são ilustradas ou em versões em histórias em quadrinhos: tanto é possível encontrar o Tarô, como nas ilustrações de Valdério Costa (Barreto, 2012) e de Fernando Vilela (Assis, 2017), assim como as cartas comuns de jogar, como nas ilustrações de Tati Mões (Assis, 2011) e na adaptação para os quadrinhos de Jô Fevereiro (Assis, 2006).

minhas profundezas?” (Bardari, 1992, p. 21). A seguir, decide “fazer um joguinho, bem rápido, o método mais simples de deitar as cartas que o livro ensinava: um arcano maior e três menores” (Bardari, 1992, p. 21). Neste ponto, não é apenas Carolina quem joga, mas o próprio leitor se apropria de um método replicável, que não se esgota na narrativa; permite sua reprodução fora dela. O método é descrito no parágrafo seguinte: “Bastante concentrada, Carolina embaralhou primeiro o monte das vinte e duas e depois o das cinquenta e seis cartas. Em seguida, partiu, repartiu e colocou os dois montes sobre a mesa, com as faces voltadas para baixo, fazendo tudo da maneira que o livro ensinava” (Bardari, 1992, p. 21). O jogo está montado; o método, pormenorizadamente descrito. Cabe agora, o virar das cartas e a interpretação. Observemos sua leitura do arcano maior escolhido, *O Eremita*:

O coração da menina batia forte, ao puxar o Trunfo e virar lentamente a lâmina, para ver qual era.

O Eremita estava escrito na extremidade inferior da carta. O número 9 aparecia em cima. No centro, a imagem de um velho preenchia quase todo o espaço restante.

Vestindo um manto azul e capuz vermelho preso às costas, o ancião carregava um cajado em uma das mãos. E, na outra, erguia uma lanterna, iluminando seu próprio caminho (Bardari, 1992, p. 21-22).

A moldura da carta⁸² é meticulosamente descrita, com sua ilustração na página seguinte, no jogo completo com os três arcanos menores. Desta forma, o leitor familiariza-se com os aspectos descritivos desta carta, sendo acompanhado da interpretação quando a personagem lê no livro: “*O Eremita*: caminho solitário para a autocompreensão; mostra a pessoa descobrindo sua luz interior” (Bardari, 1992, p. 22). Por fim, Carolina ajusta a sua leitura à sua realidade particular: “*O Eremita* sou eu, querendo me conhecer melhor” (Bardari, 1992, p. 22).

O leitor pode tanto acompanhar a leitura de Carolina como reproduzir sua própria leitura a partir do passo a passo ensinado. Não se trata apenas de uma apresentação do jogo, nem da interpretação exclusiva do personagem; neste caso, o leitor acompanha o procedimento, podendo inclusive discordar da leitura de Carolina, gerando camadas de interpretação e expectativa que serão confirmadas (ou não) na sequência dos eventos.

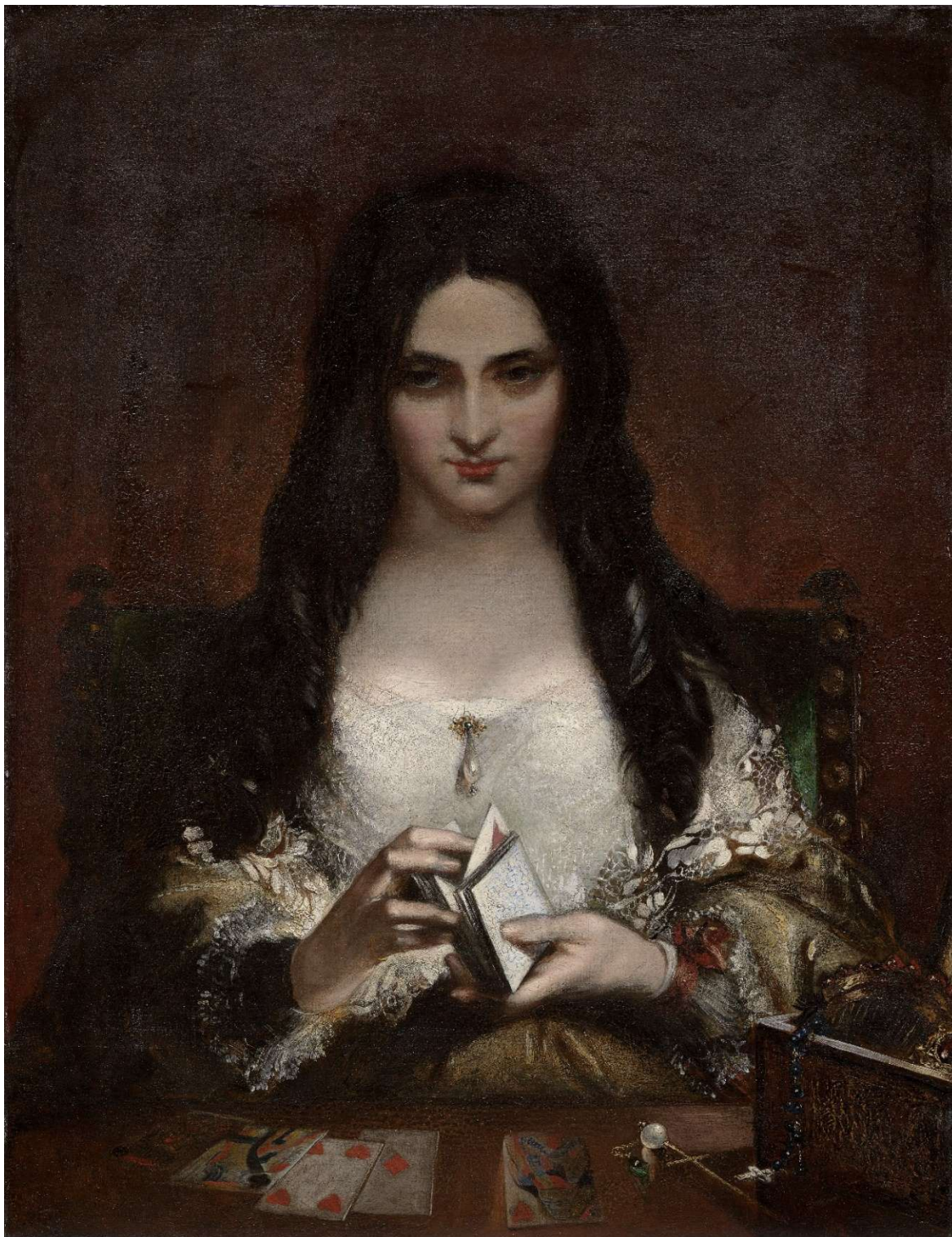
Para melhor entendermos o jogo de Tarô sob as perspectivas das categorias desenvolvidas neste capítulo, verificaremos no próximo capítulo como as personagens, tais como a cartomante, a cigana e a bruxa, são desenvolvidas no uso fraco, ou seja, tornando o Tarô um elemento acessível na cena, para, a seguir, verificarmos como se procede à criação da moldura, e como esse processo é basilar para a composição, para então versarmos sobre os

⁸² Deter-nos-emos mais aprofundadamente no tema ao abordarmos o conceito de moldura, no capítulo 4.

procedimentos específicos pelos quais o leitor é integrado ao processo de interpretação das cartas, gerando assim a *interatividade* própria do uso forte, que reforça, em nossa leitura, o próprio jogo, não necessariamente os jogadores.

3 O USO FRACO DO TARÔ E A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Figura 21 - Theodore von Holst. *The Wish*, ou *The Fortune Teller*. 1840.



Fonte: Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/Theodor_von_Holst_-_The_Wish_-_B2016.36.1_-_Yale_Center_for_British_Art.jpg, Acesso em: 27 abr. 2024.

Em uma sala de estar, enquanto dois homens jogam xadrez, duas mulheres leem Tarô. Pietro Gherardi (Andrea di Luigi), médico e um dos protagonistas do filme, entra em cena. Após sugerir o final da partida de xadrez, volta-se para o grupo de mulheres.

- Laura está lendo Tarô — diz Giulia (Greta Scarano), sua esposa.
- A nova bobagem dela. — diz a outra mulher presente.
- É sério! — diz Laura.
- O que diz? — pergunta Pietro.
- Que tem um grande segredo em minha vida — responde Giulia.
- É? — diz Pietro. — Você mente? Devo me preocupar?
- Vamos tirar suas cartas? — diz Laura a Pietro.
- Não, obrigado. Não acredito.
- Só uma — replica Laura, virando uma carta sobre a mesa, e olhando diretamente nos olhos de Pietro, diz:
- O coração nunca esquece.
- O que isso significa? Pergunta Pietro.
- Não tenho ideia — responde Laura. — A carta é sua.
- Todos ficam perplexos, em silêncio.

Essa cena ocorre no filme *Nuovo Olimpo* (2023), com direção de Ferzan Ozpetek. Ambientado em Roma, na década de 1970, trata da relação homoafetiva entre Pietro Gherardi, estudante de Medicina, e Enea Monte (Damiano Gavino), estudante de Cinema, separados inesperadamente, mas sem conseguir superar o que viveram. A cena que recortamos para esta análise ocorre faltando 35'25 para o final do filme. Interessa-nos observar algumas questões referentes à personagem cartomante, e, a partir dessas reflexões, identificarmos como se constrói na narrativa a *acessibilidade* ao jogo de Tarô, o que corresponde, em nossa leitura, ao uso fraco do Tarô na Literatura.

O primeiro ponto que observamos é o cenário lúdico, uma sala de estar onde ocorrem jogos. Embora partilhem o mesmo ambiente, esses jogos estão separados por gênero: aos homens o xadrez, às mulheres as cartas de Tarô. Reforça-se a questão do gênero ao vermos as mulheres participando sem questionar, enquanto Pietro diz claramente não acreditar na leitura de cartas, declinando de sua participação. O jogo ocorre apenas pela insistência da cartomante, que, ao efetuar a leitura, constrói um enunciado subjetivo que, no entanto, faz todo o sentido para Pietro, que nunca superou seu romance com Enea, a despeito de ter se casado com Giulia. O silêncio que paira sobre a sala após a leitura sugere que esta foi efetiva, mas ninguém, senão Pietro, sente o impacto real das palavras da cartomante.

Outro ponto que chama a atenção é o fato de que não se revela, na cena, a carta retirada por Laura para que ela elabore seu vaticínio. A palavra da cartomante, neste caso, é tudo o que temos para tecer as relações entre o que foi dito e o que sabemos de Pietro.

Atentemos a um terceiro ponto: Laura é uma personagem secundária, cuja única cena de importância é esta. Nada se espera de Laura, no enredo: sua função é despertar em Pietro a consciência de que o seu amor por Enea não é apenas uma lembrança fugidia, mas uma presença inquietante, a despeito dos anos passados.

Quando se trata do uso fraco do Tarô, ou seja, sua apresentação, trazendo acessibilidade seja ao jogo, seja às cartas, mas sem um contingenciamento que o coloque de forma fundamental na narrativa, observa-se, em primeiro lugar, que o foco principal não está nas cartas, mas em quem as joga. E, diante desse primeiro ponto, é notável que essa personagem raramente protagoniza a obra, mas apenas uma cena. Vejamos como isso se processa.

Conforme dissemos, raro é o momento em que a cartomante é protagonista em um romance, embora encontremos poemas, na virada do século XIX para o século XX, em que ela se torna a personagem central: em 1840, o pintor Theodore von Holst (1810-1844) desenvolveu a pintura *O Desejo*, também chamada *A cartomante*, obra que abre este capítulo (Figura 21). Nesta pintura, vemos uma jovem caucasiana, de fartos cabelos escuros e feição delicada, cujos olhos encontram-se fixos em um ponto que nos foge — como que em transe. Seu vestido rendado possui um broche composto por uma pérola em formato de gota entre os seios. Está sentada em uma cadeira de espaldar largo, em veludo verde, de frente a uma mesa; embaralha displicentemente um baralho francês (*portrait de Paris*⁸³), tendo à sua frente uma Dama de Copas, um Ás de Ouros, um Quatro de Copas, um Valete de Paus e mais uma carta cujo sombreamento dificulta a identificação. À direita da cena, observa-se uma caixa na qual se vê um terço azul, e ao lado um alfinete encimado por uma pérola.

Conforme Mary Greer (2009, n.p.), Dante Gabriel Rossetti (1828-1882), profundamente impactado com a imagem da *femme fatale*, tema que lhe era caro, descreveu a pintura como “uma bela mulher, ricamente vestida, sentada a uma mesa iluminada por lamparinas, distribuindo cartas, com uma peculiar fixidez de expressão”⁸⁴ (Greer, 2009, n.p.). A partir desse quadro, Rossetti produziu o poema *The Card-Dealer*, que veio a ser seu primeiro poema, publicado em 1852 e revisado em 1870 (Greer, 2009, n.p.), e um tema recorrente em sua

⁸³ O *portrait de Paris* (que podemos traduzir como “padrão de Paris”) corresponde a um modelo estabilizado de representação das cartas de jogar, nas quais as cartas da corte são nomeadas, e cujos naipes possuem os ícones que se popularizaram nos baralhos de padrão internacional. Pode ser encontrado em conjuntos de 32 e 52 cartas: no primeiro caso, excluem-se as cartas de 2 a 6 dos quatro naipes; como vemos na cena um quatro de Copas, e como o conjunto que a moça tem nas mãos mostra-se relativamente volumoso, podemos supor que esteja usando um baralho de 52 cartas. Encontram-se exemplares deste modelo desde o século XVIII (cf. Seguin, 1989; Depaulis, 1991).

⁸⁴ No original: “a beautiful woman, richly dressed, who is sitting at a lamp-lit table, dealing out cards, with a peculiar fixedness of expression”

produção textual: o poema escrito para descrever ou comentar uma imagem (McGann, s.d., n.p.):

A JOGADORA

Você não poderia beber o olhar dela como vinho?
 No entanto, embora seu esplendor desfaleça
 No silêncio languidamente
 Como uma melodia dentro de uma melodia,
 Esses olhos desenredam a noite emaranhada
 E conhecem as estrelas ao meio-dia.

O ouro que está amontoado ao lado da mão dela,
 Na verdade, era um prêmio valioso;
 E ricos são os sonhos que envolvem suas sobrancelhas

Com mágica quietude;
 Seria rico quem desfizesse
 Aquelas tranças douradas.

Ao redor dela, onde se senta, a dança
 Agora respira seu calor ávido;
 E não mais suave ou mais verdadeiro
 Pendem ali os pés dos dançarinos
 Como caem as cartas dela na mesa brilhante
 Tal como um coração que bate.

Seus dedos as deixam passar suavemente,
 Coisas suaves e silenciosas;
 E cada uma ao cair reflete
 Em ligeiro claro-escuro,
 Vermelho-sangue e roxo, verde e azul,
 Os grandes olhos de seus anéis.

Com quem ela joga? Com você, que ama
 Essas joias em sua mão;
 Comigo, que perscruto suas sobrancelhas secretas;

Com todos os homens, abençoados ou banidos.
 Jogamos juntos, ela e nós,
 Dentro de uma terra estranha e vã:

Uma terra sem qualquer ordem, –
 Dia assim como a noite, (diz alguém) –
 Onde quem se deita não se levanta
 Nem quem dorme desperta;
 Uma terra de trevas como a própria escuridão
 E da sombra da morte.

Quais são as cartas dela, você pergunta? Mesmo estas: –
 Copas, que apenas anseia
 Mais, tendo se alimentado; Ouros,
 Hábil para fazer o ordinário parecer magnífico;
 Paus, para golpear no escuro;
 Espadas, para cavar uma cova.

E você pergunta que jogo ela joga?
 Comigo está perdido ou ganho;

Contigo ainda está jogando; com ele
 Não começou bem;
 Mas é um jogo que ela joga com todos
 Sob a influência do sol.

Você vê a carta que cai, ela sabe
 A carta seguinte:
 O jogo dela na tua língua se chama Vida,
 À medida que diminui a tua respiração diária:
 Quando ela falar, você aprenderá a língua dela
 E saberá que ela chama isso de Morte.⁸⁵

Em onze estrofes construídas em versos livres, a relação entre o eu lírico e o leitor é estabelecida a partir de um diálogo entre dois observadores: enquanto um descreve o que vê, o outro questiona — ou suas questões são antecipadas por retórica. Percebe-se que são homens; o universo da mulher escapa entre seus dedos. Nas estrofes 1, 2, 4 e 5, o eu lírico descreve o que vê; ao descrever a beleza desta mulher, supõe sortudo aquele que desfizesse suas tranças douradas, ou seja, que tivesse acesso a sua intimidade. A partir da sexta estrofe, o narrador explora os possíveis jogadores: aquele que narra, seu interlocutor/leitor, todos os homens, enfim.

Observa-se com isso uma relação de atração e assombro, na qual os naipes do baralho figuram ações possíveis conforme sua aparição no jogo. Mas esta mulher não é uma mulher *qualquer*; ela antecipa o jogo, pois o jogador vê a carta cuja face se apresenta, enquanto ela conhece a carta que virá, cuja face não foi apresentada; e neste jogo de face e verso, se revela que o jogador conhece as cartas da primeira à última, as quais se revelam como o jogo da vida; esta mulher, por seu turno, conhece do último passo ao primeiro, o idioma da morte.

⁸⁵ No original: THE CARD-DEALER

Could you not drink her gaze like wine? / Yet though its splendour swoon / Into the silence languidly / As a tune into a tune, / Those eyes unravel the coiled night / And know the stars at noon. // The gold that's heaped beside her hand, / In truth rich prize it were; / And rich the dreams that wreath her brows // With magic stillness there; And he were rich who should unwind / That woven golden hair. // Around her, where she sits, the dance / Now breathes its eager heat; / And not more lightly or more true / Fall there the dancers' feet / Than fall her cards on the bright board / As 'twere an heart that beat. // Her fingers let them softly through, / Smooth polished silent things; / And each one as it falls reflects / In swift light-shadowings, / Blood-red and purple, green and blue, / The great eyes of her rings. // Whom plays she with? With thee, who lov'st / Those gems upon her hand; / With me, who search her secret brows; // With all men, bless'd or bann'd. / We play together, she and we, / Within a vain strange land: // A land without any order, — / Day even as night, (one saith,) — / Where who lieth down ariseth not / Nor the sleeper awakeneth; / A land of darkness as darkness itself / And of the shadow of death. // What be her cards, you ask? Even these: — / The heart, that doth but crave / More, having fed; the diamond, / Skilled to make base seem brave; / The club, for smiting in the dark; / The spade, to dig a grave. // And do you ask what game she plays? / With me 'tis lost or won; / With thee it is playing still; with him / It is not well begun; / But 'tis a game she plays with all / Beneath the sway o' the sun. // Thou seest the card that falls,—she knows / The card that followeth: / Her game in thy tongue is called Life, / As ebbs thy daily breath: / When she shall speak, thou'lt learn her tongue / And know she calls it Death.

A construção temática do poema reforça o aspecto sexual da mulher como musa, cujas características físicas espelham suas características transcendentais. O poema é, notavelmente, atravessado por questões de gênero: à (esta) mulher compete um universo que, ao homem, cabe apenas observar pelo buraco da fechadura e, quanto mais perspicaz o homem, mais distante se sentirá do entendimento que perpassa tal universo, podendo, se muito, encontrar palavras que o metaforizem. O maravilhamento em encontrar uma mulher embaralhando suas cartas em um salão onde ocorre uma dança é expresso pelo narrador como um comentário a um espectador/leitor/observador para que partilhe de sua visão que, de outra forma, perder-se-ia no sonho: seja por ser diáfana, seja por ser mortal, como aponta a última estrofe.

Entretanto, o posicionamento da cartomante como personagem dotada de habilidades sobrenaturais possui como contraponto a charlatã, que nada possui além de lábia e perspicácia⁸⁶. Em 1922, T. S. Eliot publica *The Waste Land*, no qual descreve, na primeira parte do poema, “The burial of the dead” (o enterro dos mortos), o jogo de Tarô de Madame Sososttris:

Madame Sososttris, célebre vidente,
 Contraiu incurável resfriado; ainda assim,
 É conhecida como a mulher mais sábia da Europa,
 Com seu trêfego baralho. Esta aqui, disse ela,
 É tua carta, a do Marinheiro Fenício Afogado.
 (Estas são as pérolas que foram seus olhos. Olha!)
 Eis aqui Beladona, a Madona dos Rochedos,
 A Senhora das Situações.
 Aqui está o homem dos três bastões, e aqui a Roda da Fortuna,
 E aqui se vê o mercador zarolho, e esta carta,
 Que em branco vês, é algo que ele às costas leva,
 Mas que a mim proibiram-me de ver. Não acho
 O Enforcado. Receia morte por água.
 Vejo multidões que em círculos perambulam.
 Obrigada. Se encontrares, querido, a Senhora Equitone,
 Diz-lhe que eu mesma lhe entrego o horóscopo:
 Todo o cuidado é pouco nestes dias.⁸⁷

⁸⁶ Entendemos a charlatã como uma possibilidade decorrente do erro: o jogo de Tarô possui como uma de suas premissas o acerto interpretativo do consultante em relação às angústias, questionamentos e perspectivas do consulente. A partir do momento em que o cartomante erra, e entendemos o erro como um ato não deliberado, consequentemente este personagem é considerado charlatão. Para uma leitura do personagem como charlatão *per se*, é necessário que a construção narrativa direcione o leitor para esta conclusão – tal como ocorre em “A cartomante”, de Machado de Assis, conto analisado a seguir.

⁸⁷ Tradução de Ivan Junqueira, disponível em: <https://www.gilbertogodoy.com.br/ler-post/a-terra-desolada---t-s--eliot--1922>, acesso em: 27 abr. 2024. No original: “Madame Sososttris, famous clairvoyante, / Had a bad cold, nevertheless / known to be the wisest woman in Europe, / With a wicked pack of cards. Here, said she, / Is your card, the drowned Phoenician Sailor, / (Those are pearls that were his eyes. Look!) / Here is Belladonna, the Lady of the Rocks, / The lady of situations. / Here is the man with three staves, and here the Wheel, / And here is the one-eyed merchant, and this card, / Which is blank, is something he carries on his back, / Which I am forbidden to see. I do not find / The Hanged Man. Fear death by water. / I see crowds of people, walking round in a ring. / Thank you. If you see dear Mrs. Equitone, / Tell her I bring the horoscope myself: / One must be so careful these days.”

Alguns pontos merecem destaque no excerto do poema: seu nome remete a Sesostris, a Feiticeira de Ecbatana, o apelido que o Sr. Scogan usa quando se disfarça de vidente em uma feira no romance *Crome Yellow*, de Aldous Huxley (Malone, n.d., n.p.), publicado em 1921; a ironia entre a saúde enfraquecida da vidente, que necessitava de assistência e cuidados, ainda que oferecesse assistência como a mulher mais sábia da Europa – um possível contraponto, calcado na ironia, entre a fraqueza do corpo e a robustez do espírito; seu baralho adjetivado como malévolos; a descrição do jogo, em que a cartomante nomeia as cartas, concedendo-lhes alguns adjetivos, chamando a atenção do consulente para alguns pontos, sendo proibida de revelar outros, aconselhando por fim que o consulente evite viagens pelo mar, nas quais ela prevê morte. Encerra sua leitura pedindo que o consulente, caso veja a Senhora Equitone, lhe avise que ela mesma entregará o horóscopo.

Chama-nos a atenção, contudo, a presença de cartas que não estão diretamente ligadas ao Tarô estabilizado: “the drowned Phoenician Sailor”; “Belladonna, the Lady of the rocks / The lady of situations”; “one-eyed merchant”, em contraposição às cartas da Roda da Fortuna e do Enforcado. Este ponto, que encontraremos em outras obras, aponta para o parco conhecimento das cartas pelos autores, ou mesmo a crítica à prática a partir da falta de coerência dos nomes. Nas palavras de Tom Gibbons (1972, p. 560, tradução nossa),

A nota de T. S. Eliot sobre as sete cartas de Tarô nomeadas por Madame Sosotris em “The Burial of the Dead” (o Enterro dos Mortos) é caracteristicamente evasiva. Eliot diz nesta nota que ele “não está familiarizado com a constituição exata do baralho de cartas de Tarô”. No entanto, ele está suficientemente familiarizado com o baralho para saber que o alterou, e para reconhecer isso. Ele também o conhece bem o suficiente para descrever o Enforcado como “um membro do baralho Tradicional” e para afirmar que o Homem com Três Bastões é “um membro autêntico do baralho de Tarô.” Ele provavelmente o conhecia bem o suficiente, de fato, para saber que ninguém está familiarizado com sua constituição exata.⁸⁸

3.1 A cartomante

Os dois poemas apresentados, “The Card Dealer” e “The Burial of the Dead”, apresentam a diametral oposição entre as representações da cartomante, quanto às suas habilidades, atravessadas pela percepção do observador: aquela que é dotada de poderes

⁸⁸ No original: “T. S. Eliot’s note on the seven Tarot cards named by Madame Sosotris in ‘The Burial of the Dead’ is characteristically evasive. Eliot says in this note that he is ‘not familiar with the exact constitution of the Tarot pack of cards’. Nevertheless, he is sufficiently familiar with the pack to know that he has altered it, and to acknowledge this. He also knows it well enough to describe the Hanged Man as ‘a member of the Traditional pack’ and to state that the Man with Three Staves is ‘an authentic member of the Tarot pack.’ He probably knew it well enough, in fact, to know that no-one is familiar with its exact constitution”.

sobrenaturais, em contraponto àquela que é charlatã, cujas habilidades são questionadas e ironizadas pelo consulente – ambas sendo lidas, *descritas*, por outrem.⁸⁹

Trouxemos, no segundo capítulo, um excerto do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis, no qual observamos a descrição do ato de jogar, sem, no entanto, oferecer detalhes sobre qual baralho foi utilizado ou quais cartas deram origem à interpretação. Este conto foi publicado na Gazeta de Notícias em 1884 – a referência mais antiga encontrada na literatura brasileira para este ofício –, e ainda que seu título pareça sugerir o protagonismo da personagem, o que se identifica é diferente: o enredo está centrado no triângulo amoroso entre Rita, Vilela e Camilo, sendo a cartomante a catalisadora do desfecho trágico da narrativa. A análise do conto parte, em especial, do desenrolar dos eventos – o romance proibido, a carta anônima, o bilhete de Vilela, o monólogo interior de Camilo, sua angústia diante do bilhete, a visita à cartomante e o destino trágico posterior. O autor sugere, com isso, que não se deveria confiar nos prognósticos obtidos das cartas, em oposição aos prognósticos obtidos da leitura fria⁹⁰ e lógica dos acontecimentos a partir de uma reflexão racional. As cartas do baralho da cartomante opõem-se, desta forma, diametralmente à leitura das missivas, ainda que ambas sejam *lidas* e ambas sejam *cartas*. O papel da cartomante, portanto, se mantém secundário, como direcionadora da ação dos protagonistas, mas dela nada sabemos senão a descrição feita por Rita a Camilo e a visita de Camilo à Cartomante. Sequer sabemos seu nome.

Machado de Assis assim descreve sua personagem-título quando da consulta de Camilo: “Era uma mulher de quarenta anos, italiana, morena e magra, com grandes olhos sonsos e agudos” (Assis, 2017, p. 26), “[...] com os longos dedos finos, de unhas descuradas” (Assis, 2017, p. 26) e que, quando se dispôs a comer uvas, mostrou “[...] duas fileiras de dentes que

⁸⁹ É notável a robustez bibliográfica que o poema de T. S. Eliot possui. Ainda que não seja nosso intuito uma leitura profunda do poema, que exigiria um fôlego que transcende nosso objetivo, recomendamos, além do estudo supracitado de Tom Gibbons (1972), os trabalhos de Robert Currie (1979) e June Leavitt (2007).

⁹⁰ Leitura fria, ou *cold reading*, configura “o uso de vários truques e habilidades para extrair sutilmente informações de uma pessoa — informações que podem mais tarde ser devolvidas ao sujeito, reembaladas como uma visão nova e surpreendente. Envolve raciocínio dedutivo, raciocínio rápido, senso de psicologia, uma compreensão razoável de estatísticas e demografia e uma boa dose de charme modesto. Com um pouco de prática, dizem os céticos, qualquer um pode ser ‘médium’”. Cf.

<https://web.archive.org/web/20070923154431/http://www.skepticreport.com/psychicpowers/confessions.htm>.

Acesso em: 19 nov. 2023. Opõe-se à leitura quente, ou *hot reading*, que “envolve a obtenção sub-reptícia de informações dos clientes. Por exemplo, um médium que afirma receber mensagens dos mortos conversará com o público antes de uma apresentação e coletará informações deles. Mais tarde, quando o médium fizer uma leitura e parecer entrar em contato com a mãe de um jovem, nem mesmo o jovem se lembrará de que disse ao médium antes do programa que queria se conectar com sua mãe. A vidente pode fazer com que seu agente traga um casal para a apresentação e quando a vidente revela a todos que o filho do casal cometeu suicídio, todos ficam convencidos de que ela fez contato. Ela pode ter conversado com seu agente antes do show para obter essa informação. O vidente pode ter um cúmplice que conversa com você, ouve suas conversas enquanto você espera o início da leitura, ou que coleta informações escritas suas que serão usadas posteriormente na performance.” Cf. <https://www.skeptic.com/hotreading.html>. Acesso em: 19 nov. 2023. Trataremos adiante da leitura fria e da leitura quente nas análises das obras *A Morte da Senhora Westaway* e *O Beco das Ilusões Perdidas*.

desmentiam as unhas. Nessa mesma ação comum, a mulher tinha um ar particular” (Assis, 2017, p. 30) e falava “com um leve sotaque” (Assis, 2017, p. 31). Predis põe-se, nessa descrição, que ainda dialoga com a descrição do cenário, que era uma mulher solteira ou viúva de parca condição financeira, cujo ofício lhe rendia alguns contos de réis para sua sobrevivência (haja vista sua felicidade com a paga de Camilo). A teatralidade apresentada pela personagem dotava-lhe da mística que escapara a Camilo quando Rita a consultara.

Algo semelhante ocorre em *A Hora da Estrela*, de Clarice Lispector (Lispector, 1998 [1977]). Nessa obra, a cartomante mantém seu papel secundário e catalisador do clímax trágico, como pudemos observar em Machado de Assis. Entretanto, a cartomante tem nome e enredo para além daquilo que a protagonista consegue perceber dela: Madama Carlota, atualmente cartomante, outrora meretriz, “teria sido inspirada pela cartomante Dona Nair, que Clarice frequentou no Méier, no período em que escrevia o livro” (Valente, 2020, p. 86). Em entrevista dada ao programa *Panorama*, da TV Cultura, em 1977, Clarice diz:

[...] eu fui a uma cartomante, e imaginei... Ela me disse várias coisas boas que iam me acontecer e imaginei, quando tomei o táxi de volta, que seria muito engraçado se um táxi me pegasse, me atropelasse e eu morresse depois de ter ouvido todas essas coisas boas, então daí foi nascendo também a trama da história.⁹¹

Apesar de também não termos acesso, como em Machado de Assis, à configuração do jogo que deu origem ao vaticínio — não temos sequer noção de qual baralho foi utilizado para seu mister⁹² —, Madama Carlota dialoga com uma Macabéa incrédula, enquanto a inominada de Machado de Assis goteja suas palavras para um sedento Camilo.

A partir das obras supracitadas, iniciemos uma reflexão sobre como é desenvolvida tal personagem. A Cartomante, via de regra, é uma mulher. Não raro, de meia idade⁹³. A

⁹¹ Clarice Lispector fala sobre “A Hora da Estrela”. Disponível em: <https://youtu.be/sVDNMMrk3lc?si=CI-ReeGh8qq0cTYi>. Acesso em: 19 nov. 2023.

⁹² Tal perspectiva, que se apresenta no contexto desta pesquisa como fato de grande interesse, pouco ou nada trouxe à reflexão de outros leitores críticos. O elemento que nos chama a atenção é percebido no trabalho dos ilustradores: em especial no que tange à obra de Machado de Assis, encontramos tanto ilustrações que utilizam o Tarô (Barreto, 2012) como as cartas comuns de jogar (Assis, 2006) como referência. Em filme de 2017 (https://youtu.be/B_flpNQ5Lr4?si=KEi5SEUTeQsoirm0, acesso em: 03 mar. 2025), a cartomante ganha nome (Soraya, interpretada por Claudy Rocha) e maior protagonismo na história, utilizando um Tarô de Marselha, o que sugere que o interesse pela personagem ganha robustez com o tempo. Tal premissa abre espaço para discussões sobre o papel da Cartomancia nas adaptações, aspectos a serem iluminados em incursões futuras.

⁹³ Conforme Maria Elisa de Mattos Pires Ferreira (2008), “embora ninguém saiba muito bem definir o que seja ‘meia idade’, costumamos chamar dessa forma as pessoas na faixa dos 50 anos”. Entendemos, no âmbito de nossa reflexão, que essa fase possui elasticidade tanto em relação ao tempo de vida quanto às expectativas de cada época. Sabe-se que, em relação ao gênero feminino, existem expectativas ligadas ao casamento e à geração de filhos, sendo, portanto, os momentos mais críticos dessas possibilidades — por volta dos 35 anos — um ponto de virada nas expectativas sociais das mulheres. O que se mostrou curioso em nossa pesquisa é que, ao levantarmos o corpus, encontramos protagonistas (Bardari, 1992; Ware, 2021; entre outros exemplos) descritas como jovens e/ou

Cartomancia seria, portanto, uma técnica desenvolvida não apenas com estudos, mas com a experiência empírica. “A mulher, mais vulnerável que o homem às tribulações do destino, merecia ter melhor guia” (Del Priore, 2014, p. 107), e não há guia melhor que aquele que, identificando o enredo, reconhece o resultado pela sua própria experiência.

Entretanto, se a prática é território de mulheres ensinando mulheres, não podemos dizer o mesmo do campo teórico: quem escreve os manuais para a leitura das cartas são homens, atentando para os supostos limites intelectuais das mulheres. Publicado em Paris, em 1889, o *Tarô dos Boêmios* foi escrito por Papus, contando com permutações matemáticas (numerológicas), astrológicas e cabalísticas; entretanto, o autor dedica o vigésimo capítulo de sua obra ao “tarô adivinhatório em sete lições” (Papus, 1992, p. 327), no qual insere um prefácio às leitoras:

A primeira parte de nosso estudo sobre o Tarô, cheia de números, letras hebraicas e deduções abstratas não foi feita, por certo, para merecer a atenção de nossas leitoras. É que, se a natureza feminina, curiosa de mistério e ideal, gosta e sabe perdoar todos os voos da imaginação, os homens procuram antes de tudo a precisão e o método nesse tipo de estudo. Para eles dirigi este arsenal de argumentos técnicos, garroteei a loucura nos laços estreitos da dedução e só a muito custo e contra a minha vontade que ela pode escapar por vezes e semear seus brilhantes grãos de ilusão no curso de meu trabalho. É tradicional, todavia, que o Tarô deve servir para conhecer o futuro, e todas as nossas leitoras não gostariam nada de mim se eu não fizesse um sacrifício à tradição.

Eis por que me decidi a abordar esta delicada questão: ousar esperar que o prazer das consulentes conseguirá equilibrar o ceticismo das mentes rigorosas (Papus, 1992, p. 327-328).

E o autor continua:

A intuição exerce papel maior quando o método rigoroso desaparece, e eis a razão pela qual a natureza feminina essencialmente intuitiva é muito apta a essas adivinhações. [...] Seja como for, vemos que o acaso e a intuição dirigem a adivinhação pelo Tarô, tal como é feita ordinariamente hoje em dia. Portanto, devemos colocar nossas leitoras em condições de praticá-la da melhor maneira; [...] de tal maneira que seja desnecessário ler todos os estudos abstratos que precedem para se servir do tarô, deste ponto de vista (Papus, 1992, p. 329).

Referenciar o autor francês não é um acaso. Conforme Mary del Priore, “Tudo indica que a cartomancia tenha chegado com os franceses à corte brasileira, ao mesmo tempo que as livrarias e editores franceses, restaurantes e *cocottes*” (Del Priore, 2014, p. 108), algo também referenciado pelo número de anúncios de cartomantes que se creditavam herdeiras de Mlle. Lenormand, ou alunas de Edmond. “A insistência em associar cartomancia e espiritismo

inexperientes na Cartomancia, cuja relação com a mulher de meia-idade é uma relação de aprendizagem, conforme trataremos mais à frente.

indicava a origem francesa da prática e a capacidade de desvendar o futuro. As cartas seriam o meio e o elemento de ligação com o além” (Del Priore, 2014, p. 109). Além disso, conforme apresentamos no capítulo 2, a obra de Papus vem sendo editada e reeditada no Brasil ininterruptamente, a despeito de suas considerações datadas – conforme nossa pesquisa, suas obras se enquadram na categorização de *Literatura do Tarô*, ou seja, material para pesquisa, mas marcado historicamente e desatualizado quanto ao uso, algo que se torna claro quando analisamos suas considerações sobre o papel do feminino.

Se Papus considerava as praticantes dotadas de menor intelecto pelo gênero, logo, voltadas a interesses rasos diante da potencialidade do Tarô, pior ainda era a visão sobre aqueles que se serviam de tal mistério. Conforme Mary Del Priore,

Em 1888, dois meses antes da assinatura da Abolição, o *Diário de Notícias* denunciava: diariamente se viam jornais da corte com pomposos anúncios de “peritas cartomantes”. Elas tudo adivinhavam: passado, presente e futuro. [...] A crítica maior, porém, ia aos frequentadores: “gente de espírito fraco”, “cérebros mórbidos” que acreditavam em qualquer tolice. Profecias e adivinhações sempre “malignas e mentirosas” geravam problemas dentro das famílias. E o editorialista cravava: “As cartomantes são mais perigosas que os curandeiros”. Os primeiros estragavam a saúde, e elas corrompiam o espírito, deixando seus clientes medrosos e inseguros. O antídoto era o “aperfeiçoamento intelectual” da população. Só os ignorantes — e no Brasil havia muitos segundo o editorial — caíam em tais crendices (Del Priore, 2014, p. 109-110).

A *Gazeta de Notícias* já mostrava, portanto, seu posicionamento crítico, sendo o espaço ideal para Machado de Assis publicar o seu conto, alinhado com os valores expressos pelo jornal.

Observamos que ambas as obras trazidas nessa reflexão respondem a posicionamentos de seus respectivos autores. O cinismo de Machado de Assis encontra na credulidade terreno fértil para uma crítica mordaz, alinhando seu pensamento com o do espaço em que publica seu conto; a experiência interior de Clarice encontra na ironia uma forma de questionar a expectativa social de final feliz. Entrecruzam-se expectativas relativas ao gênero dos autores, que encontram eco nos personagens desenvolvidos por cada um deles.

A estabilidade da construção desta personagem pode ser confirmada quando contrapomos obras brasileiras dos séculos XIX e XX a obras de outros territórios e temporalidades. Em *Casório?!*, de Marian Keyes (2016), a descrição da cartomante é atravessada pela expectativa das consulentes antes da chegada ao espaço de leitura, começando por seu nome: “Estou perguntando que tipo de nome é esse, ‘Sra. Nolan’, para uma *taróloga*? Ela devia se chamar Madame Zora ou algo desse tipo. Ela não pode ter esse nome, ‘Sra. Nolan’.

Com um nome desses, como é que a gente vai acreditar no que ela prevê?” (Keyes, 2016, p. 10). Ao deparar-se com a cartomante, a decepção da protagonista reforça os estereótipos:

Não consegui evitar o desapontamento ao avistá-la. Ela parecia tão comum... Não tinha a cabeça coberta por um lenço vermelho, e não havia sequer uma argola de ouro à vista.

Usava óculos, fizera permanente no cabelo, vestia um blusão bege com calça de moletom e, o pior de tudo, estava de *chinelos*. Além do mais, era *baixinha*! Não sou muito alta, e ela mal batia na minha cintura! (Keyes, 2016, p. 23-24).

E a personagem continua suas suposições, ressaltando seu desprezo pela cartomante que iria consultar: “[...] apesar de a Sra. Nolan ter a aparência de quem se sentiria mais à vontade ajoelhada, limpando o chão da cozinha de Hetty, ela conseguira sua maravilhosa reputação como vidente *por algum motivo*” (Keyes, 2016, p. 25).

A construção dessa personagem, como refração da realidade, encontra verossimilhança nas expectativas do leitor, que se ajustam às proposições do autor pelo pacto narrativo. Conforme observamos nos exemplos apresentados, a personagem é lida pelos olhos de outrem – seja do narrador, seja do autor – e atravessada por expectativas e preconceitos próprios de um ou de outro.

A diferença profunda entre a realidade e as objectualidades puramente intencionais – imaginárias ou não, de um escrito, quadro, foto, apresentação teatral etc. – reside no fato de que as últimas nunca alcançam a determinação completa da primeira. As pessoas reais, assim como todos os objetos reais, são totalmente determinados, apresentando-se como unidades concretas, integradas de uma infinidade de predicados, dos quais somente alguns podem ser “colhidos” e “retirados” por meio de operações cognoscitivas especiais. Tais operações são sempre finitas, não podendo por isso nunca esgotar a multiplicidade infinita das determinações do ser real, individual, que é “inefável”. Isso se refere naturalmente em particular a seres humanos, seres psicofísicos, seres espirituais, que se desenvolvem e atuam. A nossa visão da realidade em geral, e em particular dos seres humanos individuais, é extremamente fragmentária e limitada (Rosenfeld, 2014, p. 32).

Encontramos argumento semelhante em Umberto Eco. O autor postula que, por uma perspectiva epistemológica,

[...] ninguém pode determinar todas as propriedades de determinado indivíduo ou determinada espécie, que são potencialmente infinitas, enquanto as propriedades dos personagens de ficção são muito limitadas pelo texto narrativo – e apenas aqueles atributos mencionados pelo texto valem para a identificação do personagem (Eco, 2013, p. 76).

Como exemplo, o autor diz que conhece Leopold Bloom melhor do que conheceu seu pai, e, posto que ele já havia morrido quando Umberto Eco escrevera o texto em questão, seria

virtualmente impossível que, a partir dali, pudesse descobrir os pensamentos, segredos, episódios, dilemas, fraquezas, dores pelas quais tivera passado. Por outro lado, o autor postulava que, a partir da sua leitura, era possível saber tudo o que precisava saber sobre Leopold Bloom, eventualmente descobrindo e descortinando algo novo a cada nova leitura (Eco, 2013, p. 76). É assim que a inominada de Machado de Assis, a Madame Carlota de Clarice Lispector e a Sra. Nolan de Marian Keyes despertam nossa atenção para a similitude entre as experiências expressas pelos autores em suas obras. É virtualmente impossível mensurar todas as possibilidades de leitores de sorte que lançam mão do Tarô, assim como é inviável supor o que é possível de ser dito por todos aqueles que são letrados na leitura do Tarô: a referência mais próxima possível seriam os livros publicados, cujo vocabulário é compartilhado por aqueles que os leram. Por outro lado, o uso do Tarô em uma obra literária é plenamente mensurável, ainda que, a cada nova leitura, outra perspectiva possa ser trazida à luz. Não seria possível, no âmbito e no recorte propostos, conjecturar sobre o que seria adequado e o que não seria na leitura cartomântica, mas, diante do levantamento feito, mostra-se possível levantar as recorrências como lugares de trânsito dos personagens a quem os autores concedem o uso das cartas. É assim que Eva, personagem de *O menino que comeu uma biblioteca* (Wierzchowski, 2018), entende o assunto:

Um livro é como um tarô, lembro que pensei naquele dia, mas os destinos já estão todos traçados: quem morre, morre, o amor vence ou fenece, as boas moças se perdem nos descaminhos ou terão seu quinhão de sorte. Basta acompanhar as voltas da história e você encontrará o seu pote de alegrias e de sofrimentos — muito melhor do que a vida real onde o sangue jorra do seu próprio corpo e acabou-se (Wierzchowski, 2018, p. 39).

Retomando nosso levantamento, verificamos que, sob o prisma do uso fraco do Tarô e da construção da personagem dentro desse recorte, salvo raras exceções, o âmbito da leitura de sorte pertence ao campo do feminino, e que este feminino não é autorreflexivo, mas um outro que atravessa os caminhos do protagonista. Partindo dessa primeira variável, não raro estamos diante de uma mulher de meia idade, entendendo meia idade, neste contexto, como para além das expectativas do matrimônio. Por fim, a terceira variável relativamente estável é o seu lugar social, que oscila entre pária e de baixa renda. Sua índole e caráter são desenvolvidos a partir de um observador, variando entre o transcendental mediúnico e o completo charlatanismo. São relações construídas no binômio cartomante-observador/consulente.

Sendo esse Outro, que toca o Mistério com mãos que o observador não alcança objetivamente, desconhecido em sua natureza, a personagem se apresenta como medonha,

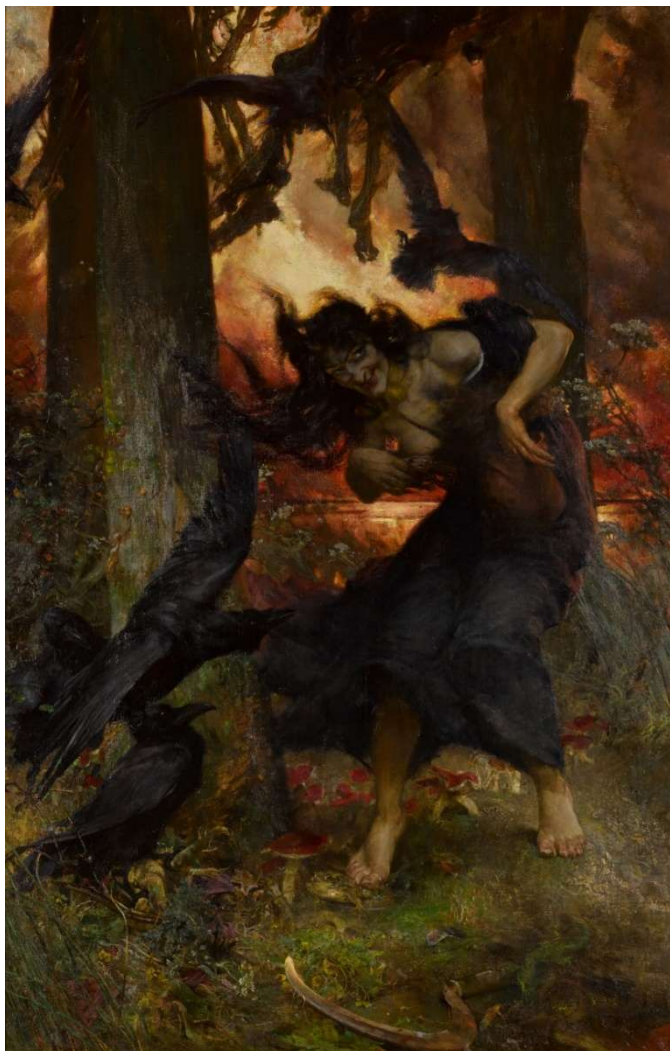
assustadora nessa leitura – alçando mesmo os limiões eventuais de uma inimiga. Ao inimigo não se concede o direito à verdade; sua existência é construída sobre as impressões de quem lhe coloca nessa posição diametralmente oposta – a posição costumeiramente ocupada pelos inimigos. Conforme Umberto Eco, “Ter um inimigo é importante não somente para definir a nossa identidade, mas também para encontrar o obstáculo em relação ao qual medir nosso sistema de valores e mostrar, no confronto, o nosso próprio valor. Portanto, quando o inimigo não existe, é preciso construí-lo.” (ECO, 2021, p. 12).

Três aspectos se delineiam nesta relação entre o feminino e o sobrenatural: adivinha coerente, intérprete equivocada ou charlatã habilidosa. Sua identidade é atravessada pela magia, pela intuição, pela capacidade de tecer o desconhecido entre os dedos. Entretanto, a construção da personagem, atravessada pela leitura das cartas, sugere que sobre elas a leitora não tem nenhum poder – excetuando a tradução. A narrativa apresenta a gravidade da sua habilidade em função dos resultados da profecia: irá ou não acontecer no correr da obra?

Observemos, com maior detalhamento, tais papéis como representados na literatura, de forma a delimitarmos mais apropriadamente a função exercida, que é nosso território de investigação. Verificaremos, a seguir, personagens que são atravessadas pelo Tarô e pelo divinatório, embora não sejam esses setores que as definam: nomeadamente, a Bruxa e a Cigana, que não são necessariamente Cartomantes – a menos, evidentemente, que o sejam.

3.2 A Bruxa

Figura 22 - Edgar Bundy. *Uma bruxa*. 1896.



Nessa potente imagem de Edgar Bundy, pintor inglês da virada do século XIX para o XX, fortemente influenciado pelo movimento pré-Rafaelita, vemos uma bruxa em uma dança, ou transe, em uma floresta, rodeada por corvos. Ao fundo, o céu vermelho traz mais tensão ao encontro desta mulher com o observador.

Fonte: Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Witch_Edgar_Bundy%29.jpg. Acesso em: 04 mar. 2025.

A Bruxa é uma construção medievalesca sobre os espaços de trânsito dos corpos das mulheres em um ambiente marginal. Ela é inimiga da Fé, e aqui o conceito é tomado no âmbito da fé correspondente ao *status quo*, em vários níveis: como a primeira mulher⁹⁴, a Bruxa carrega

⁹⁴ Não importa se consideremos como primeira mulher Eva ou Lilith; conforme o *Dicionário de Símbolos*, organizado por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, “na tradição cabalística, Lilith seria o nome da mulher criada antes de Eva, ao mesmo tempo que Adão, não de uma costela do homem, mas ela também diretamente da terra” (Chevalier; Gheerbrant, 2020, p. 616). Se Lilith representa a insurreição contra o homem, em busca de igualdade, Eva é a culpada pelo pecado original. Em ambos os mitos, cabe à mulher a responsabilidade pelo distanciamento entre a humanidade e Deus.

em si a semente do pecado a ser semeado no coração do homem; a sua aparência, se jovem, atrai o desejo, se velha, atrai a ojeriza, e ambas atraem o homem para o abismo. Até a contemporaneidade, a Bruxa é o contrapelo do que se considera estável e admirável socialmente. A Bruxa é uma personagem que se opõe, como sombra, aos valores patriarcais. A natureza de sombra a faz essencial para delinear os limites do patriarcado, sobretudo cristão ocidental. Seu mistério reside na marginalidade à estrutura patriarcal da qual faz parte, na valoração dos aspectos físicos, psicológicos e psíquicos do feminino. Conforme o *Dicionário de Símbolos* de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, “[...] para as mulheres, a feiticeira é a versão fêmea do *bode expiatório*, sobre o qual transferem os elementos obscuros de suas pulsões. [...] A feiticeira é a antítese da imagem idealizada da mulher” (Chevalier e Gheerbrant, 2009, p. 419). Bruxa é, portanto, aquela que rompe com as expectativas cristianizadas dos senhores. Sua representação parte do feminino que não está em concordância com o que é determinado para as mulheres, em especial:

A imagem de bruxa que nos é mais familiar talvez seja a da velha, normalmente com um chapéu em bico, o rosto pontiagudo e desfigurado, o nariz adunco farejando as possibilidades de fazer mal. Outras representações enfatizam a jovem e lasciva feiticeira de magia negra, o abandono e o prazer sexual, que voa para a lua no seu fálico cabo de vassoura (Martin, 2012, p. 702).

Assim como observamos no que tange à conceituação da cartomante como profissão, o conceito de bruxa também está diretamente associado ao feminino. Nas palavras de Pam Grossman,

Uma coisa é certa: a bruxa é quase sempre mulher. E me dei conta de que ela é o único arquétipo feminino que tem poder por si mesma. Ela não é definida por mais ninguém. Esposa, irmã, mãe, virgem, prostituta – esses arquétipos encontram sentido com base em relações com outros. A bruxa, contudo, é uma mulher que está inteiramente por conta própria. Ela é, não raro, uma forasteira, e seu dom é a transformação. Ela é uma agente da mudança, cujo trabalho é estimulado pela fala: um encantamento, uma conjuração, uma bênção, uma maldição (Grossman, 2021, p. 7).

Suas habilidades são variadas, inclusa, mas não restrita, a adivinhação. Conforme o *Livro dos Símbolos*, organizado por Kathleen Martin,

[A Bruxa] cria ilusões, lança feitiços, domina a arte do disfarce. Desorienta, confunde, cobre — e descobre — os seus belos, encantadores, terríveis, venenosos, mágicos, sexuais e mortais segredos. [...] Ela vê com uma “segunda visão”, mediando as realidades sagradas que são inacessíveis às faculdades convencionais da percepção. A bruxa comunga com os mortos, olha para o passado, prevê o futuro, embora o possa dizer através de enigmas. Como forma de cultura e fator psíquico, ela é sacerdotisa, médium, sibila, nigromante, feiticeira, ervanária, curandeira e parteira. Segundo a

mitologia, ela habita a parte mais densa da floresta, o fundo secreto dos poços, grutas sombrias e atalhos isolados, o que a associa aos territórios da experiência que são marginais, “suspeitos” e auspiciosos (Martin, 2012, p. 702).

Como antagonista da sociedade, a Bruxa é um personagem motivado pela oposição em amplo espectro: opõem-se ao desejado socialmente; opõe-se à religião, no limite, ao poder de Deus; opõe-se ao curso natural (embora natural, neste caso, possa ser entendido como convencional) das coisas. E é neste ponto que reside o seu poder, e o interesse de entrar em contato com ela. “A Natureza no seu aspecto oculto, o ambiente de astúcia por trás da aparência das coisas, está encarnada na bruxa” (Martin, 2012, p. 702). Chevalier e Gheerbrant também refletem sobre esse aspecto:

[...] através de pactos com o diabo, o feiticeiro obtinha bens materiais e vinganças pessoais, em contradição com as leis de Deus; ou, ainda, entregava-se à adivinhação, usando todo tipo de procedimento, buscando os segredos da natureza a fim de obter poderes mágicos, sempre em contradição com a lei cristã. A fronteira entre a ciência e a magia passava sobretudo pela consciência moral, e muitos santos, precursores da pesquisa científica, foram considerados feiticeiros (Chevalier; Gheerbrant, 2009, p. 420).

Em resumo, a Bruxa representa a mulher cujos valores, hábitos, comportamentos, habilidades e direcionamentos fogem ao esperado para o papel social feminino pelo *status quo* cristão capitalista. Silvia Federici assim desvela o tema:

Não surpreende que muitas das supostas bruxas fossem mulheres pobres, que sobreviviam pedindo esmola de porta em porta ou viviam dos “impostos para pobres”, como foi chamado o primeiro sistema de bem-estar social introduzido na Inglaterra. Até mesmo os crimes imputados a elas demonstram que faziam parte de uma população camponesa que não tinha mais acesso à terra nem a direitos consuetudinários, e seria de esperar que se ressentissem das posses da vizinhança, a começar pelos animais, que podiam pastar em terras que já tinham sido comuns (Federici, 2019, p. 51).

Assim, instaura-se um paradoxo: os poderes atribuídos às bruxas *versus* a realidade das mulheres destituídas de melhores condições de vida, gerando

[...] a caracterização comum da bruxa como mulher pobre e idosa que vivia sozinha, dependia de doações da vizinhança, ressentia-se amargamente de sua marginalização e, muitas vezes, ameaçava e amaldiçoava quem se recusava a ajudá-la e inevitavelmente a acusava de ser responsável por seus infortúnios (Federici, 2019, p. 63).

Entretanto, não é necessariamente o poder creditado à Bruxa que é o problema, mas o fato de não estar a serviço do *status quo*. Um exemplo claro do contraponto entre a centralidade

do que é socialmente aceito e a marginalidade do que a Bruxa representa, da tensão entre o “nós” e o “eles”, pode ser encontrado na contraposição entre a cartomante e a bruxa presente na história em quadrinhos *Bruxas, minhas irmãs*, de Chantal Montellier (2023):

Figura 23 – Página 6 da HQ *Bruxas, minhas irmãs*, de Chantal Montellier.



6

Esta página, que é o início da história, mostra uma cartomante lendo a sorte de seu filho, encontrando em suas cartas a referência aos malefícios que seriam possivelmente causados por uma mulher de grandes poderes. Chamamos a atenção que a Cartomancia, aqui, é utilizada contra as pretensas forças do mal, o que reforça o fato de que o oráculo é proveitoso quando serve ao poder vigente. Ou seja: o elemento que diferencia a cartomante da bruxa, neste caso, é o seu alinhamento com o poder vigente.

Fonte: Divulgação disponível em: <https://comicboom.com.br/produto/bruxas-minhas-irmas/>. Acesso em: 19 jun. 2024.

Marginal, perigosa, poderosa, inimiga (do *status quo*): a partir dos elementos levantados sobre a categorização da bruxa, e entendendo que ela é a oposição ao poder em exercício, optamos pelo romance *best seller* de Paulo Coelho, *Brida* (1995 [1990]), para a análise do uso fraco do tarô na literatura, por ser esta uma obra na qual os elementos levantados para a descrição da bruxa são organizados de forma singular. Não estamos diante de uma figura horrenda e miserável, mas de mulheres de forte personalidade e capacidades psíquicas consideráveis.

O autor narra a história de Brida O’Fern, uma jovem irlandesa de 21 anos, que tem interesse em aprender magia. Retomamos, assim, a juventude da protagonista versus a construção da bruxa como velha. Para alcançar seu intento, ela procura o Mago de Folk, um mestre da Tradição do Sol, que, identificando Brida como sua Outra Parte, a ensina sobre a Noite Escura. Em uma visita a uma livraria especializada em livros ocultistas, Brida convence o livreiro de que sua busca é verdadeira; o homem lhe dá então o número de telefone de Wicca, uma mestra em outra forma de magia, a Tradição da Lua. Misturando realidade e ficção, Paulo Coelho narra o treinamento de Brida por Wicca, que lhe ensina os procedimentos corretos deste caminho. Neste processo, Brida pratica rituais e visualizações, e aprende sobre a Outra Parte e como identificá-la, num processo que culmina no despertar de seu Dom e em sua iniciação como uma integrante da Tradição da Lua.

Nesta obra, encontramos uma expressão do uso fraco do Tarô na Literatura, conforme a proposta de nosso trabalho: o reforço às personagens, em detrimento do jogo de Tarô; o reforço dos papéis de gênero creditados à Bruxa, ainda que, nesta obra, a marginalidade seja substituída pela transcendência: o caminho da bruxaria não é temido, mas ansiado, posto que a Bruxa está num outro nível de consciência e ação no mundo.

O principal foco do enredo é o encontro da Outra Parte, o que costumeiramente é chamado de alma gêmea: algo mais importante que quaisquer caminhos de magia – ainda que seja o desejo inicial pela magia que tenha catalisado tal busca. A dicotomia poder mágico-amor é explorada a partir do triângulo amoroso entre o Mago de Folk, Brida e Lorens, o noivo de Brida, sem nenhum interesse no caminho da magia. O desenvolvimento do tema segue os parâmetros da heteronormatividade: ainda que o Mago de Folk e Lorens também sejam Outras Partes de e entre si, Brida é quem deve escolher com quem deseja ficar de fato.

O jogo que o autor constrói entre realidade e ficção poderia ser associado a aspectos de literatura pós-autônoma: Josefina Ludmer postula que a literatura pós-autônoma toma “a forma do testemunho, da autobiografia, da reportagem jornalística, da crônica, do diário íntimo, e até da etnografia” (Ludmer, 2007, p. 2), saindo da literatura e entrando “‘na realidade’ e no

cotidiano, na realidade do cotidiano” (Ludmer, 2007, p. 2, aspas no original). O autor joga com a realidade e a ficção desde a dedicatória:

Para:
N. D. L., que realizou os milagres;
Christina, que faz parte de um deles;
e Brida (Coelho, 1995, n.p.).

Percebe-se, na dedicatória, o aspecto lúdico de dedicação ao protagonista, apontado por Genette (2009, p. 122) e presente no plano diegético “como elemento constitutivo do relato” (Reis, 2018, p. 75). O jogo apontado se concretiza no prólogo, no qual o autor relata um encontro entre ele e Brida, em um café, em Lourdes. Nos encontros seguintes, Brida conta-lhe sua história, ao que ele pede que a escreva futuramente. Concordando a princípio, a mulher passa a colocar obstáculos na escrita, concluindo, ao final, considerar a experiência muito particular para que alguém dela tirasse proveito (Coelho, 1995, p. 7). Nesse processo, o autor mescla características de relato e biografia ao romance, cabendo ao leitor reconhecer se a experiência é válida ou não, inclusive replicável ou não. Novamente, dirigindo-se ao leitor, Paulo Coelho redige uma advertência sobre os rituais presentes no livro:

[...] os poucos rituais descritos em *BRIDA* são os mesmos praticados durante séculos pela Tradição da Lua – uma Tradição específica, que requer experiência e prática na sua execução. Utilizar tais rituais sem orientação é perigoso, desaconselhável, desnecessário, e pode prejudicar seriamente a Busca Espiritual (Coelho, 1995, n.p.).⁹⁵

Diante deste jogo entre a realidade e o fantástico, interessa-nos observar parte do treinamento de Brida, concernente ao uso do Tarô. Em uma pesquisa através do Google Acadêmico, observamos que a recepção da obra se deu de maneira multidisciplinar entre as ciências humanas, observando a presença robusta do elemento feminino na obra do autor (Hashal; Murshed, 2021), levando em consideração o desenvolvimento da inteligência espiritual da personagem (Naseem; Naseen; Rao; Kashif, 2022), a presença do realismo mágico (Lakshimi; Mani, 2018; Nijanthan; Bosco, 2021) e do panteísmo celta na obra (Giri, 2022), e a conceituação de Outra Parte, a forma pela qual o autor evoca o mito da alma gêmea (Dutta;

⁹⁵ Embora não seja pertinente estendermo-nos neste assunto, é importante ressaltar um detalhe exógeno à obra: por ocasião da publicação das obras de Laurie Cabot (1989, 1991) no Brasil, pela série *Somma*, da Editora Campus, Paulo Coelho era o coordenador das referidas edições. São notáveis as referências que o autor faz aos rituais presentes nas referidas obras, o que ressalta a relação objetiva entre a Tradição da Lua, presente no livro, e as práticas contemporâneas de bruxaria e Wicca. Assim como o Tarô, a pretensão de séculos de prática feiticeira dentro de parâmetros estáveis e replicáveis não se mostrou historicamente comprovada, delineando-se como uma prática literária de construção de um passado mítico que justificasse sua prática na atualidade.

Nigam, 2017; Mary; Premalatha; Raj, 2023; Mohamad; Ahmed, 2024), assim como as relações de força entre a crítica e a recepção do público (Oliveira, 2013; Pin, 2014). Não encontramos, no entanto, nenhum estudo direcionado à presença do jogo de Tarô na obra.

O Tarô se apresenta na obra como parte do ferramental utilizado por Wicca, a mestra da Tradição da Lua (a forma pela qual a bruxaria é tratada no livro) e professora de Brida. Seu objetivo como mestra é descobrir e despertar o Dom de sua aluna e, paralelamente, orientá-la no encontro de sua Outra Parte. Neste treinamento, o Tarô é utilizado em dois momentos: em uma consulta às cartas, tendo Wicca como consultante e Brida como consulente, e através dos exercícios propostos para o treinamento de Brida.

[Wicca] Levantou-se, foi até a estante e pegou o seu baralho preferido.

— Sabe jogar? — perguntou.

Brida balançou a cabeça afirmativamente. Tinha feito alguns cursos, sabia que o baralho na mão da mulher era um *tarot*, com suas setenta e oito cartas. Aprendera algumas maneiras de colocar o *tarot*, e ficou contente por ter uma chance de mostrar seus conhecimentos.

Mas a mulher manteve o baralho com ela. Misturou as cartas, colocou-as na mesinha de vidro, com as faces voltadas para baixo. Ficou olhando as cartas nesta posição, completamente desorganizadas, diferente de qualquer método que Brida aprendera em seus cursos. Depois, disse algumas palavras numa língua estranha, e virou apenas uma das cartas da mesa.

Era a carta número 23. Um rei de paus.

— Boa proteção — disse ela. — De um homem poderoso, forte, de cabelos negros.

Seu namorado não era nem poderoso nem forte. E o Mago tinha os cabelos grisalhos.

— Não pense em seu aspecto físico — disse Wicca, como se estivesse adivinhando seu pensamento. — Pense na sua Outra Parte (Coelho, 1995, p. 21).

O jogo se apresenta de acordo com algumas estabilidades já apontadas: o questionamento que a motiva (a investigação por Wicca acerca da motivação de Brida), o embaralhamento, a disposição, a seleção e interpretação das cartas. Entretanto, a descrição do evento deliberadamente torna o processo incompreensível para Brida, e, portanto, para o leitor, dado que o baralho escolhido é identificado pela protagonista, sem maior detalhamento; a forma como as cartas são distribuídas, “completamente desorganizadas, diferente de qualquer método que Brida aprendera em seus cursos”; a fala incompreensível antes de virar uma carta. O leitor é apresentado ao procedimento, mas incapaz de replicá-lo com justeza.

Nosso esforço então se direciona para as inferências sobre como a interpretação do Rei de Paus foi construída, de forma a identificar o baralho e, com isso, tentar alcançar maior profundidade na diegese. Nos Tarôs tradicionais, as cartas da corte não são numeradas. No entanto, há baralhos contemporâneos que seguem essa perspectiva: na década de 1970, a editora Kier, sediada na Argentina, lançou seu Tarô homônimo, inspirado diretamente na iconografia egípcia. Este Tarô tornou-se a principal referência no que se considera atualmente o Tarô

egípcio. Baseado na obra de J. Iglesias Janeiro, *La Cabala de prediccion* (1984 [1971]), o Tarô egípcio Kier possui as 78 cartas que estruturam o modelo atual desse baralho, mas segue uma estrutura numérica específica, na qual os Arcanos Menores são numerados de 23 a 78. A carta 23, “O Lavrador”, corresponde ao Rei de Paus dos baralhos convencionais. O texto de Iglesias Janeiro sobre o Lavrador assim o descreve:

23

Arcano 23: O AGRICULTOR no ato de cultivar sua terra e sua consciência. Simboliza a virtude humana da autorrealização.

Atributo modelador: Está associado à ação do planeta Mercúrio, a letra T ao número 5. Representa a inteligência elementar em seu trabalho de conhecer e aproveitar os frutos da experiência.

Axioma transcendente: “Que meu moinho moa farinha para mim e farinha para o próximo.” Como elemento de previsão, ele promete amigos poderosos, a necessidade de sua ajuda e a capacidade de obtê-la se alguém tiver fé na amizade. Significa elevações através do trabalho desses amigos e da própria vontade.⁹⁶ (Janeiro, 1984 [1971], p. 322, tradução nossa).

Entretanto, o texto do romance segue identificando a carta como um Rei de Paus; logo, não estamos diante de um baralho cuja *correspondência* seja o Rei, mas sim sua titulação direta. A próxima inferência de qual seria o baralho favorito de Wicca – e, portanto, a referência utilizada por Paulo Coelho para a construção da personagem – decorre da interpretação utilizada para a carta: “Boa proteção (...) De um homem poderoso, forte, de cabelos negros.”

Os aspectos fenotípicos atribuídos às cartas de Tarô são, atualmente, pouco presentes na literatura especializada. Encontramos, entretanto, uma obra que vem sendo paulatinamente publicada desde seu lançamento no Brasil, em 1920. Trata-se do *Tarô Adivinhatório* (Papus, 2022), obra inicialmente sem autoria reconhecida, que atualmente é referenciada como a tradução de *Le Tarot Divinatoire*, publicado por Papus em 1909, com ilustrações de Jean Gabriel Goulinat⁹⁷. N’O *Tarô dos Boêmios* (Papus, 1992 [1889]), o autor resume o Rei de Paus como “Homem moreno – Bom – Amigo” (Papus, 1992, p. 332, *italico* nosso), descrevendo-o à frente: “O Rei de Paus simboliza um *homem moreno*, amigo. Representa geralmente um homem casado

⁹⁶ No original: “Arcano 23: EL LABRADOR en el acto de cultivar su tierra y su consciencia. Simboliza la virtud humana de la propia realización.

Atributo modelador: Está asociado a la acción del planeta Mercurio, la letra T el número 5. Representa la inteligencia elemental en su labor de conocer y aprovechar los frutos de la experiencia.

Axioma transcendente: “Muela mi molino, harina para mí, y harina para el vecino”. Como elemento de predicción, promete amigos poderosos, necesidad de su ayuda y capacidad para lograrla si se tiene fe en la amistad. Significa elevaciones por obra de esos amigos y de la propia voluntad.”

⁹⁷ Na edição de 1889 do *Tarot des Bohémiens*, disponível no site *Internet Archive*, as ilustrações pertencem aos Tarôs de Marselha e de Oswald Wirth, o que sugere que a obra de Jean Gabriel Goulinat foi produzida entre 1889 e 1909, quando da publicação de *Le Tarot Adivinhatoire*. Desta forma, é possível inferir que a estética egípcia proposta para o baralho é posterior ao levantamento dos conceitos interpretativos do Tarô conforme Papus.

e sobretudo, um pai de família” (Papus, 1992, p. 334, grifos nossos). Por seu turno, no *Tarô Adivinhatório*, encontramos a seguinte descrição:

Arcano 23 – SENHOR DO BASTÃO

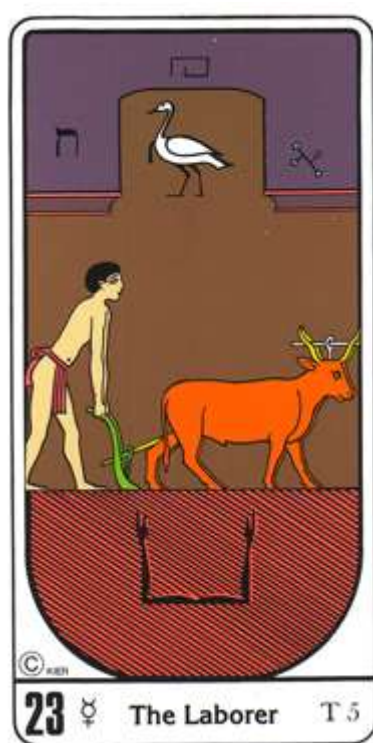
Esta lâmina significa homem do campo, homem bom e severo, pessoa bem intencionada e honesta.

Representa um agricultor, homem consciencioso e justo que protegerá o consultante. Este Arcano é representado hieroglificamente por um rei, com a coroa na fronte, sentado no seu trono e inclinando seu cetro para a terra.

É o símbolo do poder adquirido pelo mérito e o trabalho, sendo o emblema da *proteção de pessoas altamente colocadas*.

Na cartomancia, este Arcano diz: *Procura para os teus empreendimentos um poderoso protetor*. Se tiveres vontade e fé, tu o encontrarás; e ele te elevará (TARÔ ADIVINHATÓRIO, s.d., p. 71, grifos nossos).

Figura 24 - À esquerda, carta 23 do Tarô Egípcio da Editora Kier, “O Lavrador”, correspondente ao Rei de Paus dos Tarôs convencionais. À direita, Rei de Paus do *Tarô Adivinhatório*.



Fonte: Esquerda: disponível em <https://www.tarotdoor.com/Livro/Arcanos/Simbolos/S23.php>. Acesso em: 6 jan. 2025; direita: Papus (2022), coleção do autor.

É notável o diálogo iconográfico e conceitual entre o Rei de Paus do *Tarô Adivinhatório* e o Lavrador do Tarô egípcio Kier. Ambos os baralhos são ilustrados tendo em vista o imaginário sobre as origens egípcias do Tarô, e consideram a ordenação das cartas em uma sequência numérica ininterrupta. No entanto, além da distância entre as duas publicações no

espaço e no tempo, as ilustrações do *Tarô Adivinhatório* foram desenvolvidas tendo como referência a iconografia presente nos Tarôs de Marselha e Oswald Wirth (1978 [1889]), utilizadas anteriormente por Papus. Em comum, ambas são numeradas, dando sequência à série dos 22 Arcanos Maiores. A moldura da carta do Tarô *Kier* traz, abaixo da imagem, o nome ao centro, ladeado à esquerda com sua numeração (23), atribuição astrológica (representada pelo glifo astrológico do planeta Mercúrio), e à direita pela letra T e o número 5, correlações apresentadas por Iglesias Janeiro em seu *Cabala de prediccion*. Por seu turno, a moldura da carta do *Tarô Adivinhatório* apresenta a imagem ao centro, estando acima sua numeração e uma guia de interpretação – “homem moreno”. À esquerda, verificam-se atribuições associadas às interpretações esotéricas propostas por Papus: “Rei com o Cetro /yod-yod/o Pai”; à direita, os aspectos adivinhatórios já citados: “Homem chefe/Homem de vontade e de iniciativa/Homem moreno”. Observa-se que as interpretações das cartas seguem uma mesma referência, sugerindo estarmos diante de um *corpus* interpretativo comum⁹⁸. Nesse jogo entre realidade e ficção proposto por Paulo Coelho, cabe-nos questionar de que forma um baralho produzido na Argentina, ou um baralho francês, traduzido e reeditado reiteradamente no Brasil, poderia ter chegado às mãos de uma bruxa radicada na Irlanda. Levando em consideração o prólogo, é viável questionar se Brida, ao contar sua história, teria tido esse grau de preciosismo. E, caso o questionamento soe pertinente, aqui temos então uma interlocução entre o conhecimento de mundo do autor atravessando a obra, ainda que torne inverossímil a leitura deste evento na trama com maior aprofundamento. Não é, entretanto, este o objetivo do autor: a ideia não é tornar identificável o baralho, ou replicável a leitura, mas sim justificar a construção de um relacionamento entre professora e aluna, a partir da apresentação do jogo.

Após o jogo, Wicca usa o Tarô como uma metáfora para o encontro da Outra Parte – o fio condutor da narrativa.

Wicca parou, de repente, e ficou olhando o baralho espalhado sobre a mesa.
– São muitas cartas — continuou —, mas fazem parte do mesmo baralho. Para entendermos sua mensagem, precisamos de todas, todas são igualmente importantes. Assim também são as almas. Os seres humanos estão todos interligados, como as cartas deste baralho (Coelho, 1995, p. 23).

Após a consulta adivinhatória, Wicca apresenta o Tarô como um instrumento do treinamento de Brida. Não de forma adivinhatória, mas meditativa.

⁹⁸ As questões relativas ao trânsito e recepção do Tarô na América Latina não foram, até o momento, adequadamente exploradas. Este é um campo profícuo de pesquisa para entendermos o trânsito de publicações e ideias que orientou a prática e a aprendizagem deste jogo, sobretudo no século XX.

— Preste atenção, menina — disse Wicca com severidade. — Todos os dias a partir de hoje, numa mesma hora que você irá escolher, fique sozinha e abra um baralho de *tarot* sobre a mesa. Abra ao acaso, e não procure entender nada. Apenas contemple as cartas. Elas, no devido tempo, vão lhe ensinar tudo que você necessita saber no momento (Coelho, 1995, p. 24).

Brida dedica-se a usar o Tarô como sua mestra instruíra. Novamente, a possibilidade de replicar o ritual oferecido caminha na linha tênue entre a realidade e a ficção: embora seja plenamente possível repetir os passos de Brida, não há uma explicação dos motivos pelos quais Wicca desejara tal exercício diário. Durante duas semanas, Brida dedicara-se a dispor as cartas à sua frente, “procurando entender sua linguagem oculta” (Coelho, 1995, p. 24). Os primeiros dias foram dotados de profunda excitação, mas nada de especial ocorre. As reflexões de Brida, durante esse período, correspondem a lembranças de cursos que frequentara, replicando informações que são correntes na literatura sobre o tema.

“Os desenhos são tão simples”, pensava. Uma mulher abrindo a boca de um leão, um carro puxado por dois animais misteriosos, um homem com uma mesa cheia de objetos à sua frente. Aprendera que aquele baralho era um livro — um livro onde a Sabedoria Divina anotou as principais mudanças do homem em sua viagem pela vida. Mas seu autor, sabendo que a humanidade lembrava com mais facilidade do vício do que da virtude, fez com que o livro sagrado fosse transmitido através das gerações sob a forma de um jogo. O baralho era uma invenção dos deuses (Coelho, 1995, p. 24).

Ao final do sexto dia, já impaciente, Brida lança as cartas ao chão. “Por um momento pensou que aquele gesto tivesse qualquer inspiração mágica, mas os resultados foram igualmente nulos; apenas algumas intuições que ela não conseguia definir, e que sempre considerava como fruto de sua imaginação” (Coelho, 1995, p. 25). O autor nos deixa pistas de que, de alguma forma, Brida estava encontrando o sentido proposto por Wicca, entretanto, desconsiderava-o, julgando-o fruto de sua imaginação. Não há, novamente, interesse em aprofundar o assunto ou permitir que o ato gerado fosse replicado: não há, nesse jogo, um propósito definido para a jogadora que lhe permita entender se cumpriu ou não o esperado.

Será perto de desistir que Brida entenderá o propósito de Wicca, em uma chamada telefônica. Tentando desmarcar o encontro, Brida se depara com a feiticeira dizendo assuntos variados e monótonos; durante a conversa, reclamando de um encanador, ela manda Brida pegar seu baralho.

— Você está com seu *tarot* aí perto? — perguntou Wicca, no meio da história do encanador.

Brida, surpresa, disse que sim. Wicca pediu que ela espalhasse as cartas sobre a mesa, pois ia lhe ensinar um método de jogo para descobrir se o encanador iria ou não aparecer na manhã seguinte.

Brida, mais surpresa ainda, fez o que ela mandava. Espalhou as cartas e ficou olhando ausente, para a mesa, enquanto esperava instruções do outro lado da linha. A coragem de dizer o motivo do telefonema ia se esvaindo pouco a pouco (Coelho, 1995, p. 29).

À medida em que percebia que Wicca nada lhe ensinaria sobre o método, Brida começou a devanear, “olhando pequenos detalhes que haviam passado despercebidos das outras vezes” (Coelho, 1995, p. 29). E então entrou em transe.

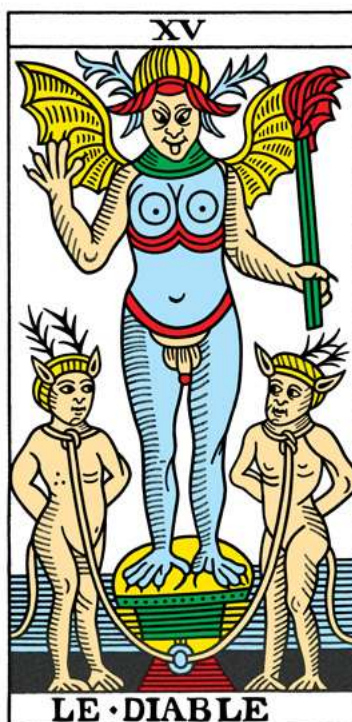
O *tarot* à sua frente começou a mostrar cenas fantásticas; homens vestidos apenas com tangas, corpos bronzeados ao sol e cobertos de óleo. Alguns usavam máscaras que pareciam gigantescas cabeças de peixe. Nuvens passavam correndo pelo céu, como se tudo estivesse num movimento muito mais rápido que o normal, e a cena mudava de repente para uma praça, com edifícios monumentais, onde alguns velhos contavam segredos para alguns rapazes. Havia desespero e pressa no olhar dos velhos, como se um conhecimento muito antigo estivesse a ponto de se perder definitivamente.

“Some o sete e o oito e você terá o seu número. Sou o demônio, e assinei o livro”, disse um rapaz vestido com roupas medievais, depois que a cena mudou para uma espécie de festa. Algumas mulheres e homens sorriam, e estavam embriagados. As cenas mudaram para templos encravados em rochedos na beira do mar, e o céu começou a se cobrir de nuvens negras, de onde saíam raios muito brilhantes (Coelho, 1995, p. 30).

O autor usa o transe para explorar o universo do fantástico, passando do lugar de um instrumento de jogo replicável para um portal para outros níveis de consciência. O transe, como o sonho, são locais onde o inexplicável pode ser explorado. Nesse caso, o próprio sonho é um espaço de exploração da estrutura do Tarô, quando o demônio lhe diz que assinou o livro.

A assinatura, o “nome escrito de uma forma própria num documento, para assumir a responsabilidade pelo seu conteúdo ou para provar a sua autenticidade; firma” — conforme se lê em dicionário (Porto Editora, 2025, n.p.) —, traz em si os atravessamentos entre o nome e a palavra escrita. O nome “pertence à mentalidade primitiva. Conhecer o nome (...) é poder exercer um domínio sobre o ser ou sobre o objeto” (Chevalier *et al.*, 2020, p. 715). Ao ser escrito, ato individual e intransferível, ganha o caráter de marco fundador de uma relação com o porvir e de responsabilidade pelo dito, que transcende o testemunho e a memória. Os pactos demoníacos eram firmados com a assinatura do interessado utilizando seu próprio sangue. Ao inverter o jogo, o Diabo inscreve seu nome na décima quinta página do livro: a décima quinta carta. Ao mesmo tempo, ao se somar os dígitos 7 e 8 que compõem o número de cartas de Tarô, o valor obtido é o mesmo que lhe dá lugar entre os Arcanos.

Figura 25 - O Diabo, a décima quinta carta do Tarô, no baralho *Tarô de Marselha CBD*.



Fonte: <https://cbdtarot.com/>. Acesso em: 7 jan. 2025.

Apesar da grande presença do Tarô neste romance (até o momento, a maior presença entre as fontes analisadas), apresentando variados usos do artefato – como instrumento adivinhatório, como recurso meditativo, como catalisador do transe (o que faz, pela perspectiva de Caillois, o Tarô pertencer tanto a *Alea* quanto a *Illinx*), e de todas as camadas levantadas nesta pesquisa, em que é possível investigar os cruzamentos entre os aspectos exegéticos e o autor, o narrador, as personagens, o cenário editorial da publicação, tais esforços não nos concedem a possibilidade de utilizar o Tarô da mesma forma. Ainda que haja o cumprimento de todas as regras do jogo, conforme a análise que fizemos no capítulo 2, o jogo é identificado como verossímil, mas não há informações suficientes para torná-lo replicável. Assim como vimos em “A Cartomante”, de Machado de Assis, são respeitados os passos dados ao jogo – o embaralhamento, o corte, a disposição e a interpretação –, mas esses passos são apresentados de forma tal que não nos é possível replicar o jogo, ou seja, o jogo pertence exclusivamente à tessitura da narrativa. O jogo existe, mas não é possível de ser jogado novamente, nem de ser lido por outras perspectivas. O foco não está no jogo, mas na argúcia dos jogadores que dele participam.

Além disso, Wicca poderia ter lançado mão de qualquer oráculo, ou até mesmo de seus potenciais psíquicos, para compreender o caminho de Brida, e o efeito final seria o mesmo; assim como o treinamento de Brida poderia usar quaisquer outros oráculos como uma

ferramenta. Entretanto, é notável que o autor faz uso da familiaridade do público com o Tarô de forma a aproximar a narrativa da verossimilhança, sem, no entanto, tornar o processo replicável: são os rituais de Wicca, a presença do Mago de Folk e Lorens, a busca pela iniciação na Tradição da Lua e o encontro da Outra parte as motivações que tecem a trama.

3.3 A Cigana

Outro personagem costumeiramente associado à leitura de sorte é a cigana. O enredo da cigana perpassa questões étnicas, relativas ao estrangeiro em geral, e aos *rom*⁹⁹ em particular. A principal narrativa envolvendo o que se supunha saber sobre os ciganos é *Carmen*, obra de Prosper Mérimée (2015 [1845]) que veio a se tornar ópera trinta anos depois de seu lançamento (Bizet, 2011 [1875]). Ao mesmo tempo que trouxe visibilidade para os povos ciganos, trouxe consigo uma série de lugares comuns e até mesmo expressões perigosas sobre o lugar da mulher cigana – como a perspectiva de ser uma mulher fácil e manipuladora. Eventualmente, como em *Boquitas pintadas* (Puig, 1982), o baralho acaba sendo um instrumento de sedução. Novamente, vemos os atravessamentos de gênero que observamos anteriormente na cartomante e na bruxa. Quanto ao uso do Tarô, a cigana pode fazer uso do baralho, mas essa não é sua principal força: sua narrativa ganha robustez na festividade, na relação de tensão com a representação do que é tradicional e no trânsito por um cenário do qual não deseja fazer parte. Para melhor observarmos os efeitos da cartomancia nos textos escolhidos, começamos analisando um documento histórico: Jean-Baptiste Debret (1768-1848), em sua *Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil*, de 1839, descreveu os hábitos dos ciganos, conforme sua experiência, a partir da ilustração do interior de uma residência de ciganos (Bandeira; Lago, 2013, p. 183).

⁹⁹ Brigitte Gossmann Cairus esclarece que os “Os ciganos se autodenominam rom (com o plural roma na maioria dos dialetos)” (Cairus, n.d., n.p.). Por seu turno, a palavra *cigano* “é uma abreviação de ‘egípcio’, nome com que os imigrantes rom foram chamados pela primeira vez na Europa. Acreditava-se que eles vinham do Egito. A palavra francesa *gitan*, a espanhola *gitano* e a portuguesa *cigano* também têm essa etimologia. A palavra alemã *zigeuner* e a eslava *tsigan* têm uma fonte diferente, vêm da palavra grega *athinganos*, que significa ‘pagãos’.” Cf. <http://jornal.usp.br/especial/revista-usp-117-a-construcao-das-identidades-ciganas-no-brasil/>. Acesso em: 30 mar. 2025.

Figura 26 - *Interior de uma residência de ciganos*, por Jean-Baptiste Debret.



Pintada por volta de 1820, esta obra retrata um cenário colonial no qual as três mulheres representadas são identificáveis pelo título da aquarela, mas que nada acrescentam à questão da adivinhação.

Fonte: Wikipedia. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Debret_casa_ciganos.jpg. Acesso em: 9 jan. 2025).

No texto que acompanha esta prancha, Debret se dedica a expor a negociação como a principal característica dos ciganos, que operam com avidez e velhacaria, consistindo principalmente no comércio “de negros novos, e na troca de escravos civilizados que consegue através de agentes dissimulados que os seduzem ou raptam” (Bandeira; Lago, 2013, p. 183). Quanto à natureza das mulheres, contenta-se em dizer que “são geralmente bem tratadas por seus maridos e recusam a se aliar a outra casta, para evitar o desprezo e ou o ódio de seus parentes” (Bandeira; Lago, 2013, p. 183).

Conforme a observação do autor, os ciganos só se envolvem com outros ciganos sob a bênção de seus parentes: “é absolutamente necessário que a permissão desses últimos coroe o amor dos jovens noivos para efetuar a união” (Bandeira; Lago, 2013, p. 183). Os homens solteiros “respeitam as mulheres casadas e procuram as mulatas e negras livres” (Bandeira; Lago, 2013, p. 183).

Debret então apresenta as reuniões dos ciganos, normalmente noturnas, nas quais os convidados comem, bebem, saúdam “os santos, o papa, os ancestrais e os aliados falecidos”, recordando os “favores prestados mutuamente” e, emocionados, reiteram os vínculos

construídos até então. “Cena de grande dramaticidade, símbolo de reconciliações gerais, sucedida bruscamente pelos cantos entrecortados de clamores de alegria, prelúdio de suas danças lascivas” (Bandeira; Lago, 2013, p. 183). Em nenhum momento é citada a adivinhação, em amplo espectro: nem Cartomancia, nem Quiromancia, nem nenhum outro tipo de ofício oracular. Parece-nos, mais apropriadamente, que o autor visa diferenciá-los não apenas do brasileiro, a quem observa, como também do europeu, ao qual se vincula. Umberto Eco nos oferece uma possibilidade de leitura desta diferenciação:

Contudo, desde o início, são construídos como inimigos nem tanto os diferentes que nos ameaçam diretamente [...], mas aqueles que alguém tem interesse em representar como ameaçador, ainda que não ameacem diretamente, de modo que não temos o seu potencial de ameaça ressaltando sua diversidade, *mas antes a sua diversidade tornando-se sinal de ameaça* (Eco, 2021, p. 13, grifo nosso).

A cultura cigana chama a atenção pelo estranhamento e alteridade em relação ao *status quo*: se a Bruxa é o contraponto do poder estabilizado, a Cigana é o contraponto da cultura local, referenciada pela sua etnia – lida pelo olhar do outro. Ela é a estrangeira, para o narrador, para o personagem que dela se aproxima e que com ela interage. Novamente, o olhar masculino coloca a mulher como um ser misterioso, sobrenatural, diferente, a quem o acesso envolve limiares sexuais, como vimos na Jogadora, de Dante Gabriel Rossetti.

Os ciganos que eu conhecera em Oxford eram um povo estranho e maravilhoso, repletos de honra, de conhecimentos secretos da terra e dos animais. Guardavam bem suas opiniões, e estavam sempre alertas a forasteiros. Eram de uma dignidade feroz. Havia uma moça em particular naquele acampamento do bosque de Bagley. Foi ela que me ensinou a língua romani. Chamava-se Selina, bela e graciosa, e nos meus sonhos, ela unia-se a mim em coito diabólico. Mas apenas em meus sonhos, pois era tão inatingível quanto sua homônima, a lua (Robinson, 2024, p. 64).

Se nas considerações de Debret não encontramos referência à adivinhação, observemos como ela é construída no romance *Boquitas Pintadas*, de Manuel Puig (1982). Puig não se reconhecia vindo de nenhuma tradição literária, mas sim da inspiração obtida a partir “do cinema, de ouvir rádios, de ver folhetins e melodramas da MGM” (Sosnowski, 1973, p. 73, citado e traduzido por Fiorini, 2022, p. 2). Não por acaso, a cartomancia, um fenômeno popular, está presente em seu romance; mais que isso, a cartomancia está presente nas práticas do próprio Manuel Puig. Conforme Rafael Climent-Espino (2017, p. 96, tradução nossa), “Carlos Puig, irmão de Manuel Puig, me informou que Manuel tinha um baralho espanhol e que ele mesmo lia as cartas com a intenção de interpretá-las e saber o futuro. Esta é uma prática de leitura única

do autor”¹⁰⁰, algo que aproxima sua escrita da de Clarice Lispector, conforme vimos anteriormente. Climent-Espino continua:

Assim, este capítulo parece basear-se num costume de Manuel Puig, mas não podemos esquecer que também se baseia numa tradição popular muito difundida e ligada ao esoterismo, como a leitura do futuro através de cartas de baralho: outro aspeto da cultura popular que Puig recicla¹⁰¹ (Climent-Espino, 2017, p. 96, tradução nossa).

Em sua pesquisa, Rafael Climent-Espino teve acesso aos originais datilografados do romance, com anotações manuscritas ao longo de toda a passagem sobre a cartomancia, atestando o trabalho intenso realizado nessa seção (Climent-Espino, 2017, p. 97). Conforme o pesquisador, Puig havia inicialmente trabalhado com os Arcanos do Tarô, tendo optado, ao fim, por lançar mão da *baraja española* (Climent-Espino, 2017, p. 97), baralho mais familiar ao autor.

Observemos a personagem. Assim como a Cartomante de Machado de Assis, ela não é nomeada, nem descrita; é necessário extrairmos de sua própria fala os indícios de sua personalidade e comportamento. Conforme a estrutura do romance, o diálogo entre ela, a consultante, e Juan Carlos, protagonista e seu consulente, é determinado por lacunas que indiciam que houve a interação. Verifiquemos quais são os passos de sua leitura de sorte e os atravessamentos que a perpassam. O título do sexto fascículo, após uma epígrafe do tango “Cuesta Abajo”, de Carlos Gardel e Le Pera: “Bajo el ala del sombrero / cuántas veces embozada / Una lágrima asomada / yo no pude contener”¹⁰², revela onde ocorreu a operação: “Acampamento provisório do circo cigano, Coronel Vallejos, sábado 25 de abril de 1937” (Puig, 1982, p. 85). O texto, sempre a partir da fala da cigana, inicia com a mulher anunciando seu preço e o desejo de que seja recomendada: “Eu não te conheço, você veio aqui e esta pobre cigana vai lhe dizer tudo, tudo, apenas por um peso. Mas você terá que me mandar todos os seus amigos, porque vou acertar tudinho a seu respeito. Eu lhe digo o passado, o presente e o futuro” (Puig, 1982, p. 85). Sabendo que Juan Carlos, o consulente, só quer saber do futuro – a partir da lacuna marcada no texto –, sugere que seja um tema amoroso: “Ou será que você é tão bem apanhado que não liga para isso? porque você está certo que ela tá mesmo amarrada em você” (Puig, 1982, p. 85). A mulher joga com as palavras não apenas para efetuar uma leitura

¹⁰⁰ No original: “Carlos Puig, Hermano de Manuel Puig, me informó que Manuel tenía una baraja española y se echaba las cartas a sí mismo con la intención de interpretarlas y conocer el futuro, estamos aquí ante una práctica lectora singular del autor”.

¹⁰¹ No original: “Así pues, este capítulo parece partir de una costumbre de Manuel Puig, pero no hay que olvidar que también de una tradición popular muy extendida y ligada al esoterismo como la lectura del futuro através de los naipes: otro aspecto de la cultura popular que Puig recicla”.

¹⁰² Tradução nossa: “Sob a aba do chapéu / quantas vezes abafou / uma lágrima apareceu / que não pude conter.”

fria (“Não é verdade que já adivinhei isso pra você antes mesmo de começar a botar as cartas pra você?” [Puig, 1982, p. 85]), como sugere que o pagamento seja aumentado (“Você que é tão bonito e assim vestido com essa jaqueta de couro tão cara, será que não vai dar a esta pobre cigana cinquenta centavos a mais?” [Puig, 1982, p. 86]), reforçando, sempre que possível, o quanto o consulente é bonito. A cartomancia, portanto, é atravessada pela sedução e pela extorsão, três elementos calcados no discurso.

Ela então descreve os procedimentos para iniciar a leitura, que em muito lembram os elementos já analisados no capítulo 2, trazendo verossimilhança ao ato: “Corte o maço em dois com a mão esquerda.

Agora corte, outra vez com a mão esquerda, só que em três, que são o passado, o presente e o futuro, e agora vamos embaralhar e nos ficou...” [Puig, 1982, p. 86)].¹⁰³

A cigana então entremeia seu discurso entre a descrição das cartas com a interpretação possível para as mesmas, sempre em diálogo com o seu consulente, com o intuito de confirmar, ou justificar, o que está sendo dito:

[...] O Rei de Copas, de pés para cima, olhe como tem a coroa enterrada até os olhos para não cair, e a capa de veludo pesa, mas o abriga – um homem moreno já meio velho, que não gosta de você está te fazendo mal, o que você mais quer na vida, se não me engano é ... a grana, pois bem isso justamente é o que ele não vai te dar –, e junto saiu também de pés para cima a Dama de Espadas¹⁰⁴, olhe como ela tem a mão

¹⁰³ Observamos, nesse excerto, a forma como o texto é disposto na obra, na qual os espaços em branco representam, conforme dissemos anteriormente, silêncios ou interações não descritas.

¹⁰⁴ Há uma questão própria da tradução deste texto para o português que pede uma explicação apropriada, a partir do cotejamento com a obra em espanhol e em diálogo com as reflexões de Rafael Climent-Espino que, no campo de interesse desta tese, pode induzir a interpretação do excerto ao erro. No original em espanhol, a passagem diz “[...] y al lado nos quedó también patas para arriba la *Sota de Espadas*, mírala cómo tiene la mano suelta, te va a dar algo, pero cuidado porque está patas arriba, envuelta con ese trapo bordado de oro, es un trapo colorado, pero fíjate: a las mangas se les ve el forro violeta para un velorio ¿y el pelo? —ni rubia ni morocha ni pelirroja ¿vos conocés alguna pelada? no le veo el pelo [...]” (Puig, 2000, p. 39, grifo nosso). Ou seja, Manuel Puig de fato usa um baralho espanhol, ou *baraja española* (doravante, utilizaremos *baraja* para diferenciá-lo do baralho convencional), não um jogo de cartas de padrão internacional. Na *baraja española*, não existe representação feminina: a corte é composta por *sota*, *caballo* e *rey*, valete, cavaleiro e rei, que lhe concedem um aspecto militar e hierárquico diferente daquele que remete à sociedade de cortes no baralho francês, que viria a se tornar o padrão internacional. Na tradução de Luiz Otávio F. Barreto Leite, que chama de “Dama” a carta que, no original, é “Sota” – carta exclusiva da *baraja española* –, ao acompanharmos o discurso da cigana, substituímos na leitura a feminilidade da descrição e interpretação por uma imagem que não está presente no seu artefato de trabalho, desconhecendo o contexto atributivo e interpretativo que o envolve. Conforme Cecilia María Galindo, em seu *Leer el futuro con cartas españolas: curso completo* (Galindo, 2016), Sota, correspondente ao número 10, “se representa como um paje de pie. Simboliza al criado o mensajero” (Galindo, 2016, p. 10). Sua interpretação, entretanto, é para as pessoas do sexo feminino: “Las cuatro cartas número diez representan mujeres y sus características se relacionan con el palo al que pertenezcan” (Galindo, 2016, p. 32, grifo nosso). Entretanto, em uma obra de 1964, de autoria do Dr. Moorne (possivelmente um pseudônimo), de nome bastante sugestivo: *El supremo arte de echar las cartas: por todos los sistemas y especialmente por el egipcio de los 78 taros o sea el libro de Thot* (Moorne, 1964), o autor apresenta a “clave de significados del sistema bohemio o gitano” (Moorne, 1964, p. 37-40), correspondendo às 48 cartas da *baraja española*; em suas atribuições, todos os *Sota* correspondem a mulheres; entretanto, em Bastos pode também corresponder a um jovem (“un joven o una joven que os ama; celoso ou celosa si la carta está al revés” [Moorne, 1964, p. 39]) e em Espadas também corresponder a um estrangeiro (“un

solta, vai dar alguma coisa a você, mas fique de olho aberto, que ela está de pés para cima, envolta nesses panos todos bordados de ouro, é um manto vermelho, mas atenção: nas mangas você vê o forro roxo, como que feito para um velório, e os cabelos? – nem loura nem morena nem ruiva, será que você não conhece nenhuma careca? não consigo ver os cabelos dela – e por sorte aqui do lado tá o Dois de Espadas, olhe como são bem afiadas as espadinhas azuis, e o cabo de prata está do teu lado – isso quer dizer que você vai fazer uma viagem por terra – você conhece alguma mulher de cabelos pintados ou com uma peruca que há pouco tempo fez uma viagem? me ajude, que eu não compreendo por que ela tem a cabeça careca...

Sim, já sei que no baralho ela tem os cabelos negros, mas ela, eu já vi careca quando você cortou (Puig, 1982, p. 86).

A leitura desta leitura, como sugere Rafael Climent-Espino¹⁰⁵, merece maior fôlego que o disponível para este trabalho; neste momento, cabe-nos ressaltar que o uso fraco do Tarô na literatura não é, sobremaneira, uma desqualificação do texto frente ao uso forte; é, na realidade, um uso outro, focado na expressão da personagem, como podemos perceber na construção deste excerto, em que a cigana joga com as cartas, com o que observa, com o que sugere e com os efeitos que gera, incluindo, pela estrutura do texto, o próprio leitor como aquele que preenche as lacunas previamente deixadas por Puig para representar a interação. Entretanto, a cigana pouco ou nada apresenta sobre sua etnia, mas sim temos uma descrição do seu ofício, que corrobora os levantamentos anteriores: uma mulher, de meia idade, de poucos recursos, que negocia com o consultante não apenas os prognósticos, como o pagamento, semelhante àquelas apresentadas anteriormente. Além disso, o jogo que efetua não é descrito, apenas a descrição e interpretação das cartas, impedindo sua replicabilidade, essencial para o uso forte.

A construção da cigana como personagem, dentro do recorte que observamos, possui grande referência em *Carmen*, de Prosper Mérimée (2015), originalmente publicado em 1845. A partir desta obra, o imaginário sobre a Cigana ganha novo sentido e novas espacialidades: com uma fama que lhe precedia, a cigana “não demorou a passar das páginas aos palcos e destes às telas” (Titan Jr., 2015, p. 91). A protagonista é sim uma oraculista, ainda que palmilhe o

extranjero o una viuda que desea enganar al consultante y que le engañará indudablemente si viene cabeza abajo”. [Moore, 1964, p. 40]), transcendendo os limites pertinentes ao gênero quando representado diretamente, como é o caso da Dama no padrão internacional. Assim, ao chamar Sota de Dama, o tradutor induz ao erro e mascara a habilidade de interpretação de Puig no que tange à *baraja española*, tema que merece uma incursão particular.

¹⁰⁵ Conforme o pesquisador, “Este trecho propõe um novo jogo ao leitor que deve ‘interpretar a interpretação’ das cartas que a cigana escreve ao personagem principal, Juan Carlos. O leitor deve descobrir a quais personagens ou eventos do romance a cigana se refere com sua explicação das cartas, já que suas interpretações se encaixam na ficção de Boquitas. Além disso, você deve preencher os espaços em branco que correspondem a Juan Carlos. Ao colocá-lo no lugar desse personagem, Puig força o leitor a entrar totalmente na ficção e construí-la ativamente” (Climent-Espino, 2017, p. 97, tradução nossa). No original: “Ese pasaje propone un nuevo juego al lector que ha de ‘interpretar la interpretación’ de cartas que la gitana hace al personaje principal, Juan Carlos. El lector debe averiguar a qué personajes o hechos de la novela se refiere la gitana con su explicación de los naipes, pues sus lecturas encajan en la ficción de Boquitas. Además, tiene que rellenar espacios dejados en blanco que corresponden a Juan Carlos. Poniéndolo en el lugar de este personaje, Puig obliga al lector a entrar de lleno en la ficción y la construirla activamente”.

limiar entre a adivinhação e o charlatanismo. Entretanto, só reforça a leitura de sua morte, que antecipa através da cafeomancia. Em uma discussão com José, seu amante, trocam ameaças sobre a morte, até que José a ameaça, dizendo que, caso ela não se torne sua mulher (*romi*) de verdade, a hora dela chegaria. “– Pois que venha – ela disse –, *já vi mais de uma vez na borra do café* que nós vamos terminar juntos. Ah, venha o que vier – e bateu as castanholas, como fazia sempre que queria expulsar alguma ideia importuna” (Mérimée, 2015, p. 68, grifo nosso).

Carmen valoriza-se, eterniza-se, encarna a *femme fatale*¹⁰⁶; para o bem e também para o mal da etnia cigana, “a figura esquiva e movediça criada por Mérimée foi se fazendo frontal e inequívoca” (Titan Jr., 2015, p. 92). A cigana, na figura de Carmen, se torna heroína e familiar ao público, ao mesmo tempo que a etnia se eclipsa sob um olhar estrangeiro (e, importante relembrar, masculino) à sua existência. “Num certo sentido, Carmen – a personagem – foi se tornando *ilegível* na mesma medida em que multiplicava seus avatares. Para voltar a lê-la, é preciso [...] reler *Carmen*” (Titan Jr., 2015, p. 92).

A fama da obra ganha um público exponencialmente maior a partir da leitura de Georges Bizet. A ópera estreia na Opéra Comique de Paris em 3 de março de 1875 (Bizet, 2011, p. 9), não obtendo grande repercussão imediatamente, mas vindo a se tornar uma das maiores representantes desta manifestação artística ao longo dos anos. No ensaio de apresentação da ópera publicado pela *Folha de São Paulo*, assim se descreve a recepção da obra:

Foram criticados a obscuridade da música, o estrépito da orquestração e a pobreza das melodias, à exceção da Habanera e da Marcha dos Toureiros. Muitos se sentiram escandalizados com a modernidade da personagem — uma mulher segura de si mesma, que ama a liberdade acima de tudo, a ponto de desafiar a morte. Outros viram nela uma mulher fatal, uma devoradora de homens ou, inclusive, uma prostituta. Por isso, Carmen é um dos papéis mais complexos do repertório, e têm sido muito poucas as cantoras que encontram esse difícil ponto de equilíbrio, sem cair num excesso de refinamento ou na vulgaridade (Bizet, 2011, p. 09-10).

Tatiana de Carvalho Castro e Jéssica Wisniewski (2021) assim observam a trama, com seu olhar direcionado para a violência de gênero que percorre a narrativa:

Estreada no teatro Opéra Comique de Paris, o melodrama em IV Atos é ambientado na Sevilha de 1830 e narra a estória da cigana Carmen, que durante o dia trabalha em uma fábrica de cigarros e à noite vive a boemia das tabernas, circulando entre ciganos contrabandistas. Figura feminina que prega a liberdade, o prazer e a obtenção de seus próprios desejos, Carmen envolve-se amorosamente com Don José, um cabo da polícia e noivo da jovem Micaela. José, apaixonado pela cigana, abandona seu posto e seu noivado para seguir Carmen e seu bando quando esta, aos poucos perdendo seu

¹⁰⁶ Para maiores informações sobre o papel de Carmen como *Femme fatale*, “mulher demônio”, recomendamos o artigo de Sueleny Ribeiro Carvalho (2023), no qual a autora discute a relevância da personagem, posto que Carmen “figura como uma das mais notáveis representações da mulher fatal”, preservando nas mais diversas adaptações “a força de sua sensualidade conduzida pela carga erótica presente em sua natureza”.

interesse pelo policial, envolve-se com o toureiro Escamillo. Enciumado, José promete que se vingará. Ouve-se então o prenúncio da morte, premeditado nas cartas pelas companheiras de Carmen. A ópera finda quando, em um dia de festa e touradas na cidade, José reaparece e suplica Carmen por mais uma chance. A mesma se nega, clamando estar apaixonada por Escamillo, e diz preferir morrer a ser obrigada a reatar o romance. Don José então, em atitude impulsiva de possessão, acaba por assassiná-la. O corpo de Carmen, esfaqueado, cai às portas da arena onde Escamillo esfaqueia touros. Aos braços de José, que logo será preso pelo delito, a cigana morre. Fim de cena (Castro; Wisniewski, 2021, p. 316).

Se, no conto, a cigana não exerce nominalmente a cartomancia, mas sim cafeomancia, como vimos, entre outras adivinhações com alta possibilidade de ser engodos, será na ópera que a cartomancia será desenvolvida em pormenores. No terceiro ato, as ciganas Carmen, Frasquita e Mercedes praticam a cartomancia, alternando suas vozes na descrição do processo: “três cartas para cá / e três cartas aqui / quatro para lá”, lendo o belo destino de Frasquita e Mercedes, assim como a fatalidade que se abaterá sobre Carmen:

E agora falem, minhas belas!
Do futuro, nos contem os segredos.
Digam quem nos trairá.
Digam quem nos amará.
Falem, falem! (Bizet, 2011, p. 47)

O futuro de Mercedes é o amor: “Eu vejo um apaixonado que me ama como ninguém. [...] Eu me sento no seu cavalo e ele me leva pela montanha. [...] De um amor sem fim, todos os dias, novas loucuras. [...] O meu vai se tornar um chefe ilustre, cem homens marcham ao seu comando” (Bizet, 2011, p. 47). O futuro de Frasquita é a fortuna:

O meu é muito rico e velho, mas me fala de casamento. [...] Num castelo quase real, o meu me instala como uma soberana. [...] Tanto ouro que já não me cabe, e diamantes... e ricas pedrarias. [...] O meu, posso crer nos meus olhos...? Oh, ele morre! Eu fico viúva e herdo a fortuna! (Bizet, 2011, p. 47).

Carmen, que observara a operação, inicia a sua leitura:

Vejamos, chegou a minha vez de tentar.
(*e começa a virar as cartas*)
Ouros, Espadas... A morte!
Li bem, sem dúvida... Eu irei primeiro.
Depois ele... Para ambos, a morte.
Em vão, para evitar as respostas amargas, será em vão embaralhar,
não serve de nada, as cartas são sinceras e não mentem jamais.
No livro da vida, se a tua página é feliz, embaralha e corta sem receio; a carta, nas
tuas mãos, se tornará alegre, anunciando a felicidade.
Mas se você deve morrer, se a palavra temível estiver escrita na tua sorte, recomeça
vinte vezes... e a carta implacável repetirá: a morte!
(*virando as cartas*)

Outra vez! Outra vez! Sempre a morte!
 [...]
 Outra vez! Que desespero!
 A morte, a morte! (Bizet, 2011, p. 47-48)

Não é, entretanto, a operação cartomântica que define a cigana; a operação faz parte do que a cigana é capaz de fazer. A cigana possui o encantamento no sangue, na etnia a que pertence. Ou, melhor dizendo, parte dela: a outra parte é o imaginário sobre o estrangeiro que completa — seja com velhacaria, seja com encantamento, mas tanto um quanto o outro temperados com a sedução e a sexualidade desejadas e temidas por homens e mulheres ocidentais. Como diz Umberto Eco: “Os inimigos são *diferentes* de nós e se comportam segundo costumes que não são os nossos. [...] E um diferente por natureza é o estrangeiro” (Eco, 2021, p. 13).

A bruxa que lê cartas tem as cartas como um elemento auxiliar ao seu ofício. A cigana que lê cartas tem no baralho um elemento auxiliar à sua identificação. É o ofício por si mesmo que define o personagem como tal. A bruxa e a cigana eclipsam o baralho, o que gera a impressão de que, por serem quem são, são capazes de ler as cartas e os destinos que nelas se delineiam; mas, na verdade, o baralho é um atravessamento na natureza dessas personagens. Não importam seus métodos para divinar, mas sim sua natureza como passível de divinar. Ao cartomante, o método determina o efeito, independentemente de sua natureza.

As relações temáticas elencadas — a definição da personagem cartomante, as estabilidades em sua representação e as relações de tensão entre esta e o observador/consulente e/ou o aprendiz — ainda configuram o uso fraco do Tarô. Concedem ao leitor a acessibilidade ao tema e o reconhecimento da estabilidade representativa, mas não são interativas por si mesmas. Rui Torres e Bruno Ministro, quando diferenciam o uso forte do uso fraco aplicado à máquina, demonstram que “aquilo que o uso fraco engendra poderia igualmente ser feito (e é o muitas vezes) com um uso forte, mas a maioria das novidades inventivas e expressivas produzidas pelo uso forte não poderiam ser (ou não são) possíveis no uso fraco” (Torres; Ministro, 2021, p. 117). Da mesma forma, a presença de um personagem cartomante marcante é possível no uso forte (e o é muitas vezes), mas a interatividade com o jogo de Tarô não necessariamente está presente nesse processo.

Observamos que, muitas vezes, o uso forte, interativo, do Tarô está associado a um processo de moldura, na qual a narrativa envolve a cena de cartomancia e a explora em suas particularidades. Para melhor observarmos tal prerrogativa e sua aplicabilidade, como forma de identificar o uso fraco e o uso forte do Tarô, vejamos como se constrói a moldura no texto.

4 A NARRATIVA MOLDURA E O USO FORTE DO TARÔ NA LITERATURA

Figura 27 - Pere Borrell del Caso. *Huyendo de la crítica*. 1874.



Um dos usos mais peculiares da relação entre a moldura e a obra pode ser encontrado na obra de Pere Borell del Caso, “Huyendo de la crítica” (Fugindo da Crítica), de 1874. Este óleo sobre tela, mostra um menino apoiando seu pé direito sobre a moldura, enquanto com as mãos pega impulso para poder sair da tela. Seu olhar é um misto de assombro e desafio ao que vê.

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Pere_Borrell_del_Caso#/media/File%3AEscaping_criticism-by_pere_borrel_del_caso.png. Acesso em: 04 abr. 2024.

Um menino caucasiano, de olhos e cabelos castanhos, veste uma camisa branca folgada, e uma bermuda marrom dobrada à altura dos joelhos. Apoia seu pé direito sobre uma moldura, segurando com ambas as mãos nas bordas como quem salta uma janela. Sua cabeça já passou a moldura; este é o último impulso para sair dela. Seu olhar é de puro assombro, olhando um ponto à direita do observador.

Esta obra de 1874, que é um dos maiores exemplos de *trompe-l'œil*, é um enigma no que tange a seu título: “Fugindo da crítica”, assim como um jogo proposto pelo autor, Pere Borell del Caso (1835-1910), sobre a relação entre a imagem e a moldura, o que particularmente nos interessa. Com o intuito de entender como se efetua o trânsito do conceito de moldura entre as artes plásticas e a literatura, observemos, inicialmente, como a moldura é tratada nas artes plásticas, aplicando tal conceituação ao Tarô.

4.1 A moldura nas artes

A moldura é uma estrutura que envolve a obra de arte, em particular a pintura, preservando-a de danos a sua forma e permitindo uma fruição estética adequada de seu conteúdo, separando-a do seu derredor em um e outro caso. Nas palavras de Georg Simmel (2016, n.p.), a função da moldura “consiste na simbolização e afirmação da dupla função do limite da obra de arte. A moldura exclui da obra de arte todo o ambiente e também o espectador e, assim, ajuda a posicioná-la a uma distância necessária para seu consumo estético”.

Conforme Georg Simmel (2016, n.p.), em “última instância, o caráter das coisas depende do fato de serem totalidades ou partes”. “É isso”, diz o autor, “que diferencia a obra de arte de qualquer parte da natureza” (Simmel, 2016, n.p.)¹⁰⁷. O autor postula: “A essência da obra de arte [...] é ser um todo em si mesmo” (Simmel, 2016, n.p.), não dependendo de um vínculo com o exterior, por um lado, e reconduzindo suas correntes energéticas em direção ao seu centro, por outro. Sendo um todo contínuo e virtualmente indivisível, a obra de arte se diferencia da natureza posto que esta é uma confluência de forças e formas que não demandam atenção em particular;

Assim, seus limites significam algo totalmente diferente daquilo que identificamos como “limites” em uma coisa natural: nesta, eles são um lugar da constante interação circular com tudo que lhe é externo; naquela, porém, um encerramento absoluto, que

¹⁰⁷ O próprio autor, discorrendo sobre o quão desnecessária é a moldura para uma fotografia da natureza, assim dispõe: “Cada recorte da natureza imediata é, através de mil relações espaciais, históricas, conceituais e afetivas vinculado a tudo aquilo que se encontra em sua proximidade maior ou menor, física ou espiritual. É apenas a forma artística que rompe essas relações e as reata ao centro” (Simmel, 2016, n.p.).

manifesta em um único ato a indiferença e a defesa contra o exterior e a integração unificadora interna (Simmel, 2016, n.p.).

A moldura, portanto, é uma estrutura física cuja função visa o efeito estético:

é de extrema importância que a estrutura da moldura possibilite um fluxo contínuo do olhar, sempre retornando para si mesmo. A estrutura da moldura não pode, em lugar algum, abrir uma brecha ou oferecer uma ponte, pela qual o mundo possa penetrar a pintura ou pela qual a pintura possa fugir para o mundo — como acontece, por exemplo, quando a pintura avança para dentro da moldura. Esse é, felizmente, um erro raro: ele nega a autonomia da obra de arte e suspende, simultaneamente, o sentido da moldura (Simmel, 2016, n.p.).

A escolha de uma moldura deve ser deliberada, em função da obra que contém:

torna-se compreensível a prática, há muito comprovada, de dar a uma pintura menor uma moldura maior ou, pelo menos, mais enérgica. Pois a pintura menor corre perigo maior de ser incorporada pelos arredores simultaneamente abarcados pelo olhar e de não se apresentar de forma suficientemente autônoma. Por isso, precisa ser separada de modo mais radical do que a pintura muito grande, que preenche por si mesma grande parte do campo visual. Esta não precisa temer a concorrência de seu ambiente para o significado autônomo de sua impressão; aqui, basta uma separação mínima pela moldura (Simmel, 2016, n.p.).

A moldura torna a obra de arte uma ilha em seu cenário (que poderia ser um arquipélago, quando formado por uma coleção), contrastando com o derredor. A moldura é um mobiliário da obra de arte, não podendo ser, ela também, considerada obra de arte, sob risco de rivalizar com o tema e, ao invés de circunscrevê-lo como seria sua função, abrir fraturas na leitura que diluem a fruição:

Alguns móveis parecem sofrer uma humilhação quando sentamos neles, porque são expressões de uma arte individual; praticamente exigem uma moldura e, quando colocados no quarto sem moldura, oprimem o ser humano que, com sua individualidade, deve ser o ator principal, enquanto os móveis devem ficar em segundo plano. A individualidade do móvel, proclamada por toda parte, representa um exagero da noção moderna da individualidade. Trata-se do mesmo equívoco hierárquico de valores encontrado na atribuição de um valor estético autônomo à moldura: por meio de ornamentos figurativos, de cores para torná-la atraente, de figurações ou símbolos que a transformam em expressão de uma ideia artística autônoma. Tudo isso falsifica a posição subserviente da moldura em relação à pintura. Assim como a moldura da alma só pode ser o corpo, não, porém, outra alma, assim a obra de arte, como algo em si mesmo, não pode assumir a função de moldura que enfatiza e sustenta o “ser por si mesmo” de outra obra: a resignação, necessária para exercer essa função, exclui a possibilidade de ser arte (Simmel, 2016, n.p.).

Dessa forma, o autor conclui: “A obra de arte se encontra na situação contraditória de ter de formar, junto com seu ambiente, um todo integral, já sendo, em si mesma, um todo;

repete-se nisso a dificuldade geral da vida onde elementos de totalidades reivindicam uma autonomia própria” (Simmel, 2016, n.p.).

Se a moldura revela o constrangimento da obra em relação ao ambiente que a recebe, assim como sua singularidade em contato com o derredor, não nos é surpreendente que, na contemporaneidade, sua natureza seja questionada¹⁰⁸. Pere Borell del Caso joga com a moldura a partir da *trompe l'œil*, ou seja, as possibilidades da imagem; por seu turno, Andrew Scott (@andrewscott_art) vai além, jogando com a própria materialidade: o artista especializou-se em um tipo de representação que joga não apenas com a imagem, como com a moldura. Em seu site (www.andrewscottart.com), *The Frame Experiments of Andrew Scott Art* exploram as possibilidades entre uma cena e outra, rompendo com a moldura e com o vidro protetor, lançando a ação desenvolvida na cena para além dos limites e proteções demarcados no universo das artes visuais.

Seja quebrando, despedaçando, queimando, enfiando agulha e linha, rasgando ou qualquer outra técnica inovadora, Andrew dá vida aos temas de sua obra. Ao quebrar a quarta parede e tornar a moldura parte da própria obra de arte, Andrew altera continuamente as convenções artísticas de maneiras inovadoras e surpreendentes.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Desta forma, podemos inserir as questões levantadas sobre a moldura no âmbito das discussões sobre o campo expandido nas artes. Conforme Maria Elisa Rodrigues Moreira e Bruna Ferraz, “A discussão sobre o campo expandido nas artes começou nos anos 70, mas só nos anos 2000 foi aplicada à literatura por pesquisadoras como Mieke Bal, Josefina Ludmer e Florencia Garramuño. Garramuño destaca a inespecificidade como característica central da arte contemporânea, em que as fronteiras entre as artes se tornam nebulosas. A literatura agora incorpora outras linguagens, como fotografia e ilustrações, e dialoga com tecnologias, cultura digital e diversas mídias, exigindo uma perspectiva mais ampla para sua compreensão na contemporaneidade” (Moreira; Ferraz, 2025, n. p.). No que tange à literatura, as autoras postulam: “O texto literário muitas vezes se constitui por meio da incorporação de outras linguagens, como a fotografia ou ilustrações, às palavras que constituem sua principal premissa, acrescentando mídias e suportes diferentes ao canônico, como o códice no caso da literatura. Em outras situações, apresenta-se bastante fragmentado, sendo composto por materiais heteróclitos temática, material e tecnologicamente. Ainda em outros casos, abre-se a questões advindas de diversos ‘campos’ do conhecimento” (Moreira; Ferraz, 2025, n. p.). Desta forma, apropriando-nos de tal perspectiva teórica, percebemos que a função utilitária da moldura se expande em usos que transcendem o pragmatismo de seu desenvolvimento, tornando-se, ela mesma, fonte de fruição artística – seja pelo uso arguto do *trompe l'œil*, seja por sua inserção física na experiência estética.

¹⁰⁹ No original: “Whether through breaking, shattering, burning, threading, tearing or any other innovative technique, Andrew brings the subjects in his artwork to life. By breaking the fourth wall and making the frame part of the artwork itself, Andrew continually bends artistic convention in innovative and surprising ways”. Disponível em: <https://www.andrewscottart.com/about>. Acesso em: 03 abr. 2023.

Figura 28 - Seleção de quatro obras de Andrew Scott.



Em sua página “*Frame Experiments*”, o artista apresenta diversas obras nas quais lança mão do vidro protetor (acima, à esquerda), da tela (acima, à direita), assim como da moldura (abaixo), deslocada ou fragmentada, para compor cenas de forte apelo estético e patético. Dessa forma, questiona quais são os limites para a disposição da obra de arte bidimensional e quão longe se pode ir nessa exploração.

Fonte: Disponível em: <https://www.andrewscottart.com/frame-experiments>.

A contemporaneidade desse jogo representativo é um contraponto à longevidade da utilização, assim como da reflexão, sobre a moldura nas artes. Em seus *Conceitos Fundamentais de História da Arte* (1915), Heinrich Wölfflin postulava, tendo por referência a produção artística (nomeadamente, a pintura, em especial, assim como a escultura e a arquitetura) dos séculos XVI e XVII, cinco pares contrastantes a serem observados: o linear e o pictórico, o plano e a profundidade, a forma fechada e a forma aberta (ou modelo tectônico e atectônico), a pluralidade e a unidade (ou unidade múltipla e unidade individual), a clareza e a obscuridade (ou luz absoluta e luz relativa). Tais parâmetros seriam elementos essenciais e identificáveis alternadamente na história da arte, sendo, portanto, chaves de identificação e aproximação do

período de produção dos objetos artísticos analisados. Deter-nos-emos no par conceitual forma fechada e forma aberta, que iluminam alguns aspectos da relação entre moldura e imagem.

As noções de forma aberta e forma fechada, tratadas por Wölflin como sinônimas de forma tectônica e forma atectônica, respectivamente, são diretamente inspiradas na arquitetura: “A pintura *pode*, a arquitetura *precisa* ser tectônica” (Wölflin, 2000 [1915], p. 202). Assim o autor define este par contrastivo: “Primeiramente, o estilo tectônico é o estilo da ordenação rígida, claramente vinculada a determinadas regras; em contrapartida, o estilo atectônico é o estilo no qual a observância das regras é mais ou menos dissimulada, e a ordenação se apresenta menos rígida” (Wölflin, 2000 [1915], p. 202). Wölflin ordena sua análise em função da contraposição entre a pintura produzida no século XVI (tectônica) e XVII (atectônica): “Na pintura, o emolduramento é o único elemento que, na realidade, pertence por natureza à tectônica. Todavia, a evolução processa-se exatamente no sentido de emancipar a imagem da moldura” (Wölflin, 2000 [1915], p. 202). Desenvolve-se assim, nas artes plásticas, perspectivas de rompimento da cena com o que a limita; o tema passa a explorar as bordas e não apenas a área disponível; o espectador passa a desejar saber *mais* do que o que foi representado. E é a partir dessas considerações que passamos a analisar como o conceito de moldura foi aplicado à literatura.

4.2 A moldura nas cartas de Tarô

As cartas de Tarô são marcadamente emolduradas em suas versões historicamente clássicas. A imagem converge para o(s) personagem(ns) principal(is), de forma que identifiquemos com clareza quem, ou o que, é o intitulado. Entretanto, à medida em que o Tarô se afasta de sua função para o jogo de azar e se aprofunda na sua atribuição como instrumento adivinhatório e mágico, a função da moldura ganha contornos didáticos, explicativos e atributivos, suavizando cada vez mais as relações com as bordas emolduradas. Com isso, tanto a carta é isolada do conjunto pela dupla marca moldura-borda quanto as relações entre as cartas são construídas a partir desses meandros bem delimitados.

Figura 29 - Quatro versões d'Os Enamorados



Quatro versões d'Os Enamorados, para observarmos a moldura em seus respectivos baralhos: Cary-Yale Visconti, Marseille (na versão CBD, de Yoav Ben Dov), Rider Waite Smith e Thoth, de Aleister Crowley e Frieda Harris. A moldura do Cary Yale Visconti, embora elaborada, não possui características como numeração e nomeação da carta. No Tarô de Marselha, a numeração em algarismos romanos é mantida na parte superior e a nomeação na parte inferior, separadas da imagem. No Rider Waite Smith, a numeração, também em algarismos romanos, passa a fazer parte da imagem, e a titulação é emoldurada. Por fim, no Thoth, a moldura ganha destaque, tendo a numeração em algarismos romanos na parte superior, a nomeação centralizada na parte inferior (tendo como marca d'água a categoria a que a carta pertence que, neste caso, é aos Trunfos, outro nome para os Arcanos Maiores), tendo à esquerda a letra hebraica Zain (ז) e à direita o glifo do signo de Gêmeos (♊).

Fonte das imagens: Visconti Cary-Yale: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cary-Yale_Tarot_deck_-_The_Lovers.jpg. Acesso em: 20 abr. 2024. Thoth: <https://www.esotericmeanings.com/thoth-lovers-tarot-card-tutorial/>. Acesso em: 20 abr. 2024. RWS: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lovers#/media/File:RWS_Tarot_06_Lovers.jpg. Acesso em: 20 abr. 2024. Marseille: <https://cbdtarot.com/download/>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Observemos os Tarôs Visconti Sforza (em sua edição Cary Yale), o Tarô de Marselha (em sua edição proposta por Yoav Ben Dov, o *CBD Tarot de Marseille*), o Tarô Rider Waite Smith (RWS) e o Tarô Thoth, de Aleister Crowley e Frieda Harris, a partir de uma mesma carta, *Os Enamorados*. Observemos, a partir de suas matrizes, as principais modificações que as molduras sofreram com o tempo.

O padrão Visconti não possui nomeação nem numeração. As imagens são emolduradas ricamente, como se cada carta fosse um quadro independente; o que as une é a mesma padronagem utilizada para todas as cartas. Estamos diante de um padrão desenvolvido para o jogo de azar, no qual apenas a identificação da carta é necessária para o bom correr do jogo. Seu uso adivinhatório, ou seja, a qualificação individual das cartas, é muito posterior e decorre do desenvolvimento de outros padrões interpretativos, visando outros baralhos. Assim, a moldura é ornamental, mas não acresce nenhum significado à leitura.

Por seu turno, o padrão do Tarô de Marselha mantém uma moldura marcada em preto, derivada de sua primeira técnica de produção – a xilogravura. Acima da carta vemos a numeração em algarismos romanos, algo que se manterá a partir de então como padrão na maioria dos Tarôs, e abaixo um quadro no qual se vê a nomeação da carta, também reproduzindo o modelo xilográfico. O padrão deste baralho também foi, inicialmente, desenvolvido para os jogos de azar; sua diferença em relação ao padrão Visconti é justamente a nomeação e numeração das cartas, que identifica e organiza as cartas no baralho.

A seguir, a moldura do Tarô RWS, que recupera o padrão marselhês: marcada em preto, com a nomeação abaixo da imagem e a numeração na parte superior, ainda que, neste caso, a numeração passe a fazer parte da imagem. Embora o RWS tenha sido um baralho desenvolvido para o uso esotérico, seus símbolos são deliberadamente velados, tal como se sugere para o padrão marselhês.

Por fim, a mais elaborada das molduras selecionadas neste recorte pertence ao Tarô *Thoth*, de Aleister Crowley e Frieda Harris: a moldura é composta por padrões geométricos em cinza, que envolvem, na parte superior, uma elipse na qual é disposto o número da carta, e abaixo, em um quadro, vê-se o título da carta centralizado, sobreposto à categoria a que a carta pertence, no mesmo tom de cinza da moldura (neste caso, TRUMPS, “trunfos”, outro nome para os Arcanos Maiores). Neste baralho, temos o uso esotérico e ritual claramente exposto na moldura, a partir da atribuição da letra hebraica (ו, *Vau*), à esquerda, e do glifo astrológico (♄,

Gêmeos), à direita do título, recuperados dos estudos da *Golden Dawn* e do desenvolvimento da disciplina thelêmica por Crowley¹¹⁰.

O mesmo empenho ornamental e didático se observa na presença das cartas de Tarô em obras que delas se utilizam para epígrafe. Conforme observamos nas obras analisadas, a carta de Tarô, ela mesma emoldurada por seus significados básicos, pela sua estrutura, formada pela sua numeração e pela sua titulação, também emoldura o capítulo, a seção na qual se apresenta, gerando no leitor a expectativa de que, naquele excerto, algum dos significados da carta emergirá, e também pode incorrer em eventos particulares na própria obra. Observemos tais exemplos com maior aprofundamento, após recuperarmos o conceito de narrativa-moldura na literatura.

4.3 A narrativa-moldura na literatura

Assim como a moldura física protege e limita a pintura, criando um espaço definido de observação e permitindo que o autor jogue com tais possibilidades, e a moldura nas cartas de Tarô acrescem a possibilidade de numerar, nomear e atribuir atravessamentos de outras disciplinas correlacionadas, a narrativa-moldura é um elemento compositivo no qual diversos temas podem ser explorados em suas singularidades, tendo um elemento externo que oferece coesão às suas particularidades. Conforme Constantino Luz Medeiros (2018, p. 2), “A tradição literária de engendrar narrativas que dão ensejo a outras narrativas, ou de delimitar uma narrativa a partir de uma determinada narrativa moldura, é encontrada nas mais remotas exteriorizações literárias do homem”. Em acordo com Medeiros, podemos citar, entre outros exemplos, o livro bíblico do Apocalipse, determinados episódios da *Iliada* e da *Odisseia*, o *Decameron*, contos de fadas e as narrativas d’*As Mil e Uma Noites*. O que observamos nessas narrativas é a presença de um elemento aglutinador: por exemplo, no caso d’*As Mil e Uma Noites*, a condenação à morte de Sherazade. Esta mulher de grande argúcia propôs ser ela mesma oferecida em casamento a Xariar, que, todos os dias se casava com uma nova mulher, a deflorava durante a noite e a executava pela manhã. A despeito da inicial inevitabilidade, noite após noite sua execução é postergada para o dia seguinte, pois a personagem conta histórias que não se completam em um único encontro, sendo necessário escolher manter a condenação, e não saber o fim da história, ou postergar a condenação para que Sherazade pudesse contar o fim

¹¹⁰ A *Golden Dawn* tinha, em sua grade de estudos, a atribuição de analogias e correlações entre várias disciplinas esotéricas, tendo por foco principal a construção de uma estrutura coesa na qual todas as informações fossem correlacionadas. A relação evidente na carta de Tarô é entre a astrologia, a numerologia, a cabala e o próprio Tarô.

da história – que nunca chega ao fim de fato: Sherazade, com grande habilidade, sempre inicia uma nova história, de tal forma que nunca conclui uma história em uma única noite e nunca conclui sem iniciar imediatamente uma nova história.

A construção textual é de tal forma disposta que o leitor por vezes se esquece de Sherazade, Xariar e da condenação que daria fim ao enredo, atento que está a Aladdin e sua lâmpada maravilhosa, Ali Babá e os 40 ladrões, as viagens de Sindbad, o Marujo; são os intervalos narrativos que alternam a percepção de que ainda estamos sob risco de Xariar se enfadar e Sherazade ser executada. É este esquecimento deliberado que gera o efeito de estarmos diante de uma narrativa que ocupa todo o espaço da imagem, e uma moldura que nos lembra que o grupo de textos que compõe *As Mil e Uma Noites* são finitos em si mesmos, mas não encerram a narrativa que aglutina. Nas palavras de Constantino Luz Medeiros:

Além de sua função interna na composição da obra literária, a narrativa moldura serve também como procedimento retórico que empresta um caráter mais intenso, uma atmosfera de verossimilhança ao narrado, além de estabelecer uma provocação à curiosidade do leitor. Este, estimulado pela introdução de uma moldura particularmente verossímil, logo se tornaria refém, e, hipnotizado pela situação, ficaria apregoado à narrativa como o rei que posterga a condenação do príncipe ou de Sherazade, por amor ao relato que não tem fim (Medeiros, 2018, p. 3).

Desta forma, podemos considerar a narrativa-moldura como um recurso que dá coesão à obra, permitindo a construção de narrativas que não necessariamente dialogam entre si, mas sim com a moldura que as aglutina, concedendo maior verossimilhança ao narrado. A partir desses pressupostos, observamos, nas obras *O beco das ilusões perdidas* (Gresham, 2021 [1946]), *O menino que comeu uma biblioteca* (Wierzychowski, 2018) e *O castelo dos destinos cruzados* (Calvino, 1991 [1973]) que o recurso da narrativa-moldura se entrecruza com o próprio uso da moldura do Tarô, tornando a presença do artefato na narrativa não mais meio de apresentar o jogo ou ornamentar o texto, o que configuraria o uso fraco, como vimos no capítulo anterior, mas um recurso aglutinador e estrutural da narrativa, cuja função nuclear dificultaria, senão impediria, a construção narrativa de forma diferente da que se apresenta. Além disso, os textos demandam a ação do leitor para inferir, dos recursos oferecidos, sentidos implícitos que impactam na leitura.

Se o uso fraco do Tarô na literatura corresponde à presença do baralho, trazendo certa visibilidade e acessibilidade ao jogo – seja pela presença do consulente e do consultante, seja pelo consultante jogando para si mesmo, sem o compromisso de apresentar o Tarô em sua especificidade, seja pela presença nomeada das cartas, seja pela descrição da estrutura do jogo –, o uso forte corresponde à interatividade: o Tarô se mostra uma máquina narrativa, um

mecanismo criativo que se torna indissociável da obra em que está presente. Ao apresentar nomeadamente as cartas e/ou a estrutura do jogo que dá origem à narrativa, o jogo se mostra aberto a perspectivas outras que não aquelas apresentadas, assim como, em alguns casos, o jogo também se torna replicável: além da narrativa em si, é possível jogar o jogo proposto em outros contextos, pois é possível inferir as regras pelas quais o jogo está sendo jogado. Uma das formas de utilização do uso forte, portanto, é o uso do Tarô como moldura.

4.3.1 O caso d'O beco das ilusões perdidas, de William Lindsay Gresham (2021[1946])

A obra de William Lindsay Gresham é pouco estudada no Brasil. Não foram encontradas referências em pesquisas em repositórios tais como o Banco de Teses e Dissertações da CAPES, o Scielo e o Google Acadêmico. Justifica-se sua publicação por acompanhar o lançamento do filme *O beco do pesadelo* (2021), sob direção de Guillermo Del Toro, *remake* do filme de 1947, nomeado *Beco das almas perdidas*¹¹¹. A obra de Del Toro concorreu em quatro categorias ao Oscar de 2022: melhor filme, melhor design de produção, melhor figurino e melhor direção de fotografia¹¹², o que justifica o interesse da editora Planeta em lançar a obra no Brasil¹¹³.

No processo de estabelecer o recorte desta pesquisa, *O beco das ilusões perdidas* trouxe-nos a perspectiva de explorar o Tarô por mais de um ângulo: desde as epígrafes – descrições dos Arcanos Maiores sob a perspectiva do RWS – até a própria presença da taromancia na obra. Foi ao desenvolvermos o aporte teórico que nos norteia que percebemos ser esta uma obra basilar para entender o funcionamento do uso forte do Tarô na literatura.

A obra gira em torno da ascensão e queda de Stanton “Stan” Carlisle, que inicia sua jornada em um circo itinerante, vindo a aprender, no processo de amadurecimento como homem, como funciona a credulidade das pessoas e por quais meios seria capaz de explorá-la para seu benefício. Stan então passa de “leitor de mentes” de segunda classe para reverendo Carlisle, nome com o qual se torna um espiritualista que, fingindo ter poderes mediúnicos, explora a fé dos crédulos (e ricos) nos descaminhos para o Outro Mundo e seus habitantes. Tudo corre bem – ainda que a decadência moral de Stan se evidencie exponencialmente – até ele conhecer a psicanalista Lilith Ritter, com quem aprende a lição mais amarga de todas: ninguém

¹¹¹ Disponível em: https://youtu.be/gT8Bcxj_Wh0?si=qX1bkL12sImA_CtA. Acesso em: 2 jun. 2025.

¹¹² Cf. <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/03/o-beco-do-pesadelo-com-quatro-indicacoes-ao-oscar-estreia-no-streaming.shtml>. Acesso em: 2 jun. 2025.

¹¹³ Cf. <https://www.portalmarcossantos.com.br/2022/01/20/editora-lanca-no-brasil-o-beco-das-ilusoes-perdidas-livro-adaptado-para-o-cinema-por-guillermo-del-toro/>. Acesso em: 2 jun. 2025.

está imune à exploração sofisticada de quem deliberadamente decide percorrer as fraquezas humanas, seja por que método for.

Este romance é decorrente de uma série de experiências pessoais do autor. Aos 29 anos, tendo sido voluntário “na causa perdida da Guerra Civil Espanhola” (Gresham, 2021, p. 7) e aguardando a repatriação, Gresham encontrou inspiração em uma conversa com Joseph Daniel Halliday, que “lhe surpreendeu e assustou”, como nos conta Nick Tosches (Gresham, 2021, p. 7-13): a conversa girou sobre “uma atração do parque de diversões itinerante que chamavam de ‘selvagem’¹¹⁴, um bêbado que estava tão no fundo do poço que arrancava, a mordidas, cabeças de galinhas e cobras só para conseguir bebida para encher a cara” (Gresham, 2021, p. 7). Somaram-se a esta experiência seus envolvimento com a psicanálise e posteriormente com o Tarô – partindo de Freud para P. D. Ouspensky, o que viria a se tornar a estrutura do seu livro, de tal forma que se justifica nossa utilização desta obra como uma referência ao uso forte do Tarô na Literatura: o baralho não é apenas apresentado como um instrumento de adivinhação manipulado por um personagem que possui um conhecimento extrínseco à cena; ele é a própria espinha dorsal pela qual se movimentam as sinapses da trama.

Se sua obra ainda é pouco estudada no Brasil, incluindo a metodologia que ora aplicamos, o conhecimento de Gresham sobre o esoterismo fica evidente no prefácio que escreve para a obra de Charles Williams, *The greater trumps* (Williams, 1950, n.p.). Neste prefácio, o autor discorre sobre a história, a metodologia e a abordagem das cartas do Tarô. Demonstrando grande erudição sobre o tema, ao descrever sua leitura da obra de Williams e de como as cartas do Tarô são utilizadas e percebidas, podemos antever as escolhas do próprio Gresham na elaboração do seu romance¹¹⁵.

Ao refletirmos sobre o prefácio escrito por Gresham, chama-nos a atenção a forma como o autor reconhece Williams como um simbolista notável: “No uso consciente de imagens primordiais – os arquétipos do pensamento – destaca-se um romancista moderno como hábil e grande mestre: Charles Williams” (Gresham *in* Williams, 1950, n.p.)¹¹⁶. E é a partir do diálogo entre o Gresham leitor de Charles Williams e o Gresham autor de *O beco das ilusões perdidas*

¹¹⁴ Nick Tosches (*in* Gresham, 2021, p. 9-10) aponta que o termo utilizado por Gresham, *Geek*, “(derivado de *geck*, palavra em inglês para tolo, idiota ou ingênuo, em uso desde pelo menos o início do século XVI até o XIX) era amplamente desconhecido nesse sentido de ‘homem animalesco’ dos parques de diversões itinerantes, que morde cabeças de galinhas ou cobras vivas, até Gresham introduzi-lo ao público geral em *O beco das ilusões perdidas*”.

¹¹⁵ Assim como a obra de Gresham, a obra de Williams não foi, ainda, estudada no Brasil, não tendo sido, inclusive, traduzida – o que nos suscita o desejo de novos diálogos e leituras de forma expandida, por outros ângulos que não o assumido nesta pesquisa.

¹¹⁶ No original: “In the conscious use of primordial images – the archetypes of thought – one modern novelist stands out as adept and grand master: Charles Williams”.

que podemos inferir o uso forte do Tarô na Literatura, como manifesto na obra do escritor estadunidense.

Gresham demonstra ser leitor de Williams, pois conhece os temas com os quais o autor trabalha¹¹⁷, para apontar a singularidade da obra que prefacia: “Aqui, em *Os Grandes Trunfos*, ele se voltou para um dos principais mistérios da Terra: uma coleção de vinte e duas imagens simbólicas que chegaram até nós como os Arcanos Maiores – ou Grandes Trunfos – do baralho de cartas do Tarô”¹¹⁸ (Gresham *in* Williams, 1950, n.p.). E é aqui que uma das ideias mais potentes de Gresham confluem do leitor para o autor: “De onde vieram os desenhos do Tarô e o que significam os Grandes Trunfos? Ninguém sabe. *Mas qualquer pessoa que os tenha estudado profundamente sentiu seu poder de liberar ideias insuspeitas do subconsciente*. As cartas parecem ter vida própria”¹¹⁹ (Gresham *in* Williams, 1950, n.p., grifo nosso). Ou seja, não é a origem das cartas que importa, mas o jogo que se constrói a partir delas – e este jogo é subjetivo e particular:

A literatura sobre o simbolismo do Tarô é extremamente confusa; a maioria dos autores insiste que suas interpretações pessoais são as “corretas”. Uma abordagem mais segura é deixar que cada trunfo do Tarô represente qualquer complexo de ideias que extraia da mente. O Tarô não é um dispositivo mnemônico para uma doutrina definida, ao que parece, mas uma régua de cálculo filosófica com a qual o indivíduo pode calcular suas próprias equações metafísicas e religiosas. Não existe um trunfo único que represente o Homem. O próprio Tarotista é o Homem e, como os símbolos apontam para as relações entre Deus, o Homem e o Universo, o estudante imediatamente se torna parte da Dança¹²⁰ (Gresham *in* Williams, 1950, n.p.).

¹¹⁷ “Em *The Place of the Lion*, Charles Williams encarna os arquétipos celestiais de Platão com uma plausibilidade arrepiante. Em *Many Dimensions*, ele coloca um bando de mortais comuns frente a frente com a pedra que ostenta o Tetragrama, o Nome Divino, o signo do Quatro. Quer entendamos ou não cada linha de um romance de Williams, sentimos algo profundo dentro de nós se agitar enquanto Williams conta a história.” (Gresham *in* Williams, 1950, n. p.). No original: “Charles Williams, In *The Place Of The Lion* he incarnates Plato’s celestial archetypes with hair-raising plausibility. In *Many Dimensions* he brings a flock of ordinary mortals face to face with the stone bearing the Tetragrammaton, the Divine Name, the sign of Four. Whether we understand every line of a Williams novel or not, we feel something deep inside us quicken as Williams tells the tale”.

¹¹⁸ No original: “Here, in *The Greater Trumps*, he has turned to one of the prime mysteries of earth: a collection of twenty-two symbolic pictures which have come down to us as the Major Arcana – or Greater Trumps – of the Tarot deck of playing-cards”.

¹¹⁹ No original: “Where did the Tarot designs come from, and what do the Greater Trumps mean? No one knows. But anyone who has studied them at length has felt their power of releasing unsuspected ideas from the subconscious. The cards seem to have an inner life of their own”.

¹²⁰ No original: “The literature of Tarot symbolism is vastly confusing; most authors insist that their personal interpretations are the ‘correct’ ones. A safer approach is to let each Tarot trump stand for whatever complex of ideas it pulls from the mind. The Tarot is not a mnemonic device for a set doctrine, it would seem, but a philosophical slide-rule on which the individual can work out his own metaphysical and religious equations. There is no single trump which represents Man. The Tarotist himself is Man and since the symbols point to relations between God, Man and the Universe, the student at once becomes part of the Dance”.

A parte mais importante deste prefácio se apresenta quando, após postular sobre a subjetividade da leitura das cartas, Gresham propõe, ele mesmo, uma interpretação dos 22 Arcanos Maiores à luz da obra de Charles Williams:

Aqui está uma lista pessoal de interpretações dos Grandes Trunfos, extraídas de Williams, com Waite ao fundo e a intuição do momento desempenhando um papel importante:

- (i) *O Mago*. Ele é o inventor, criador e operador da nossa ilusão tridimensional, por trás da qual se encontra a realidade. A Voz de Jó no Redemoinho é o Mago falando.
- (ii) *A Imperatriz*. Aqui está a Grande Mãe dos Deuses; a natureza como a percebemos, com os doze meses como joias em sua coroa. Ela é amorosa e cruel — uma criatura imperfeita.
- (iii) *A Alta Sacerdotisa*. Entre os pilares da escuridão e da luz, ela guarda o santuário da verdade; por trás do véu do templo está o segredo de Deus, do homem e do universo que ansiamos por conhecer.
- (iv) *O Hierofante*. Ele expõe a verdade em termos de dogma e ritual formal; para muitos buscadores, isso é suficiente. Sua mitra e seu cajado são emblemas de poder em termos humanos.
- (v) *O Imperador*. Ele é o poder mundano e a vontade do homem aplicada à matéria; a autoridade sobre outros homens é o resultado final do orgulhoso “controle das forças da natureza” do homem.
- (vi) *A Carruagem*. A vontade do homem é um cocheiro, conduzindo as esfinges pretas e brancas da decisão com rédeas invisíveis. Mas quem está atrás da cortina da carruagem, sussurrando para o cocheiro?
- (vii) *Os Amantes*. Adão e Eva, talvez, ou simplesmente sexo. No entanto, há uma implicação do divino no anjo sobre suas cabeças. O sexo como um elemento poderoso no crescimento espiritual; uma sugestão do céu.
- (viii) *O Eremita*. Emparelhado com os Amantes, ele é o crescimento espiritual na solidão, a busca pela luz interior. Em um poema zen-budista: “Você deve saber que o fogo que busca está em sua própria lanterna.”
- (ix) *Temperança*. Williams: “... uma imagem carregando uma taça fechada pela mão...” Também chamado de Tempo: um anjo derramando luz de uma taça para outra. O mistério do tempo, espaço, dimensão.
- (x) *Fortitude*. (ou Força) A Mãe Terra, com suas guirlandas, fecha com as mãos a boca de um de seus leões. Esta é a força que vem de além da terra, a força através da entrega do eu.
- (xi) *Justiça*. Com espada e balança, Ela está exatamente no centro dos Arcanos Maiores, sempre que estes estiverem dispostos simetricamente. De onde vem o senso de justiça do homem? E por que os homens morrem por ele?
- (xii) *A Roda da Fortuna*. Natureza cíclica em constante movimento; roda das estações e a Ursa Maior em torno da estrela polar; para os hindus — Carma: causalidade e a teia de ação-reação.
- (xiii) *O Enforcado*. A renúncia do eu é o maior triunfo; a longa batalha contra os impulsos incultos e a obstinação do homem; o sacrifício que leva ao segredo no coração do mundo.
- (xiv) *Morte*. Não é o que vemos, é o outro. Paradoxo; o pior castigo que o homem pode infligir aos homens maus é um destino que milhares de inocentes também encontram diariamente. Não existe carta de Tarô para o nascimento.
- (xv) *O Diabo*. O homem escravizado, preso à obstinação, à luxúria e à ilusão da mortalidade. Destes surgem o mal e a malícia. Os amantes estão acorrentados ao trono de Satanás pelo amor-próprio.
- (xvi) *A Torre Fulminada*. “Se o Senhor não construir a casa, em vão trabalham os que a constroem.” As estruturas que o homem ergue com seu orgulho viram pó, atingidas por um raio de fogo.
- (xvii) *A Estrela*. Abaixo dela, uma jovem nua despeja água de duas urnas, sobre a terra e o mar. Waite: “Ela é, na realidade, a Grande Mãe na Sefira Binah cabalística... compreensão sobrenatural.”

(xviii) *A Lua*. No campo das visões interiores do homem, surgem pensamentos das profundezas e impulsos tão irracionais quanto os do cão e do lobo. Enquanto acima deles está o Observador impassível da mente.

(xix) *O Sol*. Fonte da vida terrestre, as crianças brincam em seu calor. No entanto, é apenas um reflexo da Luz Divina, um fato que a maioria dos homens ignora tanto quanto as crianças.

(xx) *O Juízo Final*. Imortalidade, ressurreição – neste mesmo segmento tridimensional ou em outro? E o corpo celeste prometido não é apenas uma parábola da extradimensão?

(xxi) *O Universo*. Na coroa de mandala em forma de círculo, observada pelos símbolos dos Apóstolos, uma menina gira na harmonia da Dança. O círculo é o limite da mente do homem, pensando: "Universo".

(o) *O Louco*. Quer a interpretação de Charles Williams tenha ou não alguma base na tradição do Tarô, ela transformou o Tarô para o estudante moderno. Os ocultistas estavam cegos pelo orgulho.¹²¹

¹²¹ No original: Here is a personal list of interpretations of the Greater Trumps, drawn from Williams, with Waite in the background, and intuition-of-the-moment playing a large part:

(i) The Juggler. He is the inventor, creator and operator of our three-dimensional illusion, behind which stands reality. Job's Voice from the Whirlwind is the Juggler speaking.

(ii) The Empress. Here is the Great Mother of the Gods; nature as we perceive her, with the twelve months as jewels in her crown. She is both loving and cruel—an imperfect creature.

(iii) The High Priestess. Between the pillars of dark and light she guards the sanctuary of truth; behind the veil of the temple is the secret of God, man and the universe which we long to know.

(iv) The Hierophant. He expounds the truth in terms of dogma and formal ritual; for many seekers it is enough. His mitre and staff are emblems of power in human terms.

(v) *The Emperor*. He is worldly power and man's will applied to matter; authority over other men is the end result of man's proud "control of the forces of nature."

(vi) *The Chariot*. Man's will is a charioteer, driving the black and white sphinxes of decision with invisible reins. But who stands behind the curtain of the chariot, whispering to the driver?

(vii) *The Lovers*. Adam and Eve, perhaps, or simply sex. Yet there is an implication of the divine in the angel over their heads. Sex as a powerful element in spiritual growth; a hint of heaven.

(viii) *The Hermit*. Paired with the Lovers, he is spiritual growth in solitude, search for the inner light. In a Zen Buddhist poem: "You must know that the fire which you seek is in your own lantern."

(ix) *Temperance*. Williams: "... an image bearing a cup closed by its hand ..." Also called Time: an angel pouring light from one cup to another. The mystery of time, space, dimension.

(x) *Fortitude*. (or Strength) The Earth Mother, with her garlands, is closing with her hands the mouth of one of her lions. This is strength from beyond earth, strength through surrender of self.

(xi) *Justice*. With sword and scales. She is in the exact center of the Major Arcana, whenever it is arranged symmetrically. Whence comes man's sense of justice? And why do men die for it?

(xii) *The Wheel of Fortune*. Cyclical nature in constant motion; wheel of seasons and the Big Dipper about the north star; to the Hindus—Karma: causality and the web of action-reaction.

(xiii) *The Hanged Man*. Renunciation of self is the greatest triumph; the long battle with man's untaught impulses and selfwill; sacrifice leading to the secret at the heart of the world.

(xiv) *Death*. It is not what we see, it is other. Paradox; the worst punishment man can inflict on evil men is a fate met daily by thousands of the innocent as well. There is no Tarot card for birth.

(xv) *The Devil*. Man in bondage, held by self-will, lust and the illusion of mortality. From these come evil and malice. The lovers are chained to Satan's throne by self-love.

(xvi) *The Falling Tower*. "Except the Lord build the house, they labor in vain that build it." The structures man raises by his pride fall to dust, stricken by a bolt of fire.

(xvii) *The Star*. Beneath it a naked girl pours water from two urns, upon land and sea. Waite: "She is in reality the Great Mother in the Kabalistic *Sephira Binah* ... supernal understanding."

(xviii) *The Moon*. Into the field of man's inner visions come thoughts from the deeps and impulses as irrational as those of the dog and wolf. While above them is the passionless Watcher of the mind.

(xix) *The Sun*. Source of earth's life, the children play in its warmth. Yet it is but a reflection of Divine Light, a fact of which most men are as ignorant as are the children.

(xx) *The Last Judgment*. Immortality, resurrection – in this same three-dimensional segment or in another? And is not the heavenly body promised us but a parable of extra-dimension?

(xxi) *The Universe*. In the circling mandala-wreath, watched by the symbols of the Apostles, a girl turns in the harmony of the Dance. The circle is the boundary of man's mind, thinking: "Universe."

Alguns pontos chamam a atenção nesta descrição de Gresham: a alteração da numeração das cartas dos dois primeiros setenários – seria uma tipologia organizacional deliberada?¹²² – e a forma resumida pela qual as cartas são apresentadas: veremos este último ponto reproduzido em *O beco das ilusões perdidas* como epígrafes para cada um dos capítulos, nos quais há uma leitura dos pontos-chave de cada carta, constituindo um diálogo com a estrutura textual do capítulo. Metodologia que o próprio Gresham irá utilizar em seu romance – esta, que foi a forma mais marcante que identificamos como uso forte do Tarô na literatura: sua apresentação como moldura narrativa, a partir da estruturação dos capítulos em uma obra.

Em *O beco das ilusões perdidas* (Gresham, 2021 [1946]), Gresham dispõe as cartas do Tarô como epígrafes de cada capítulo, em forte diálogo com sua leitura da obra de Williams, fornecendo uma lógica aglutinadora que parte da própria coesão do baralho: espera-se que o próximo capítulo também seja iniciado por uma carta do Tarô, seja em um diálogo sequencial (seguindo a sequência numérica relativamente estável do baralho, sobretudo dos Arcanos Maiores), seja em um diálogo contextual (a carta representada na epígrafe responderá às necessidades do capítulo narrado, servindo de contexto para o leitor). Conforme Carlos Reis, o “vocábulo *epígrafe* (do gr. *epi-*, ‘sobre’, ‘por cima de’; *graphein*, ‘escrever’) designa um texto, em princípio de curta extensão, inscrito num local destacado, antes de se iniciar a narrativa propriamente dita, uma das suas partes ou um dos seus capítulos” (Reis, 2018, p. 104-105). Segundo o autor, a epígrafe “abre pistas de leitura importantes, nos planos semântico e pragmático, alertando para os temas dominantes da narrativa e legitimando os intuitos crítico-ideológicos que o inspiram” (Reis, 2018, p. 105). Dessa forma, podemos considerar que o jogo do texto inicia na epígrafe, que sugere expectativas a serem satisfeitas, ou não, no correr do texto.

Há duas possibilidades de epígrafe: a epígrafe escrita pelo “autor do relato que ela antecede”, denominada *autógrafa*, e a de autoria alheia, *alógrafa*. No primeiro caso, “o autor registra uma reflexão sua, eventualmente de teor ideológico, moralizante, etc.” (Reis, 2018, p. 105); entretanto, é o segundo caso, no qual “recorre-se a textos ou a fragmentos de textos

(o) *The Fool*. Whether Charles Williams’ interpretation has any basis in Tarot tradition or not, it has transformed the Tarot for the modern student. The occultists were blinded by pride.

¹²² Além do número de baralhos históricos que são ordenados de acordo com mecânicas de jogo específicas, a partir do século XIX os baralhos foram organizados de acordo com uma proposta extrínseca ao jogo, visando o ritual e o conhecimento esotérico; na contemporaneidade, temos, por exemplo, o *Tarô Mitológico* (Greene; Sharman-Burke, 2003), em que, ainda que a numeração esteja ausente das cartas, a construção do livro que acompanha o baralho apresenta a ordenação em que as cartas devem ser organizadas e a motivação por trás disso. Não é o caso da descrição de Gresham, que, respeitando a proposição temática de cada carta, altera a numeração sem apresentar justificativa que norteie tal disposição.

normalmente com autoria e autoridade reconhecidas”, que mais nos chama a atenção. Ao clamar pelas vozes de autoridade e excelência no que concerne ao texto, a expectativa gerada caminha em duas frentes: em primeiro lugar, como uma antecipação do tema que será desenvolvido na narrativa, e, em segundo lugar, na identificação da forma pela qual esse tema será integrado na narrativa, eventualmente de forma enigmática, como é o caso de *Boquitas Pintadas*, analisado no capítulo anterior. Nas palavras de Carlos Reis (2018, p. 105):

Um exemplo: Stendhal subordina quase todos os capítulos de *Le rouge et le noir* (1830) a epígrafes providas de autores muito variados, de Lope de Vega a Maquiavel e Napoleão; assim, a “palavra autoritária” inscreve o romance num vasto espaço intertextual, com uma dimensão programática bem evidente na epígrafe de Saint-Réal que incita à representação realista: “Un roman: c’est un miroir qu’on promène le long d’un chemin¹²³”.

O jogo, portanto, se instaura na antecipação e realiza-se na confirmação. É uma adivinhação dos encaixes, dos atravessamentos entre os temas da epígrafe e da obra. A epígrafe autógrafa, neste caso, possui a premissa de ser deliberadamente colocada na narrativa; por outro lado, a epígrafe alógrafa é um encaixe entre as intencionalidades do autor e sua proposição para o texto. Conforme Carlos Reis:

As funções da epígrafe merecem referência especial, sobretudo no caso da variante alógrafa. Ela assume, então, aquela feição da palavra autoritária de que fala Bakhtin: “A palavra autoritária pode organizar em torno a si massas de outras palavras (que a interpretam, a exaltam, dela fazem determinadas aplicações, etc.), mas não se confunde com elas (...), pois permanece distinta, compacta e inerte” (Bakhtin, 1979: 151) (Reis, 2018, p. 105.)

O caso do uso das cartas de Tarô como epígrafe nos coloca um problema: em qual das duas instâncias se insere a epígrafe, autógrafa ou alógrafa? Se, por um lado, a descrição da carta privilegia aspectos que o autor ou narrador considera pertinentes, a imagem é anterior ao texto, portanto, autógrafa. O que se percebe, ponto a ser explorado nas linhas seguintes, é que, ao descrever o Arcano, o autor cria um jogo de expectativas com o leitor, posto que, caso este conheça o Tarô, terá condições de identificar o padrão referencial, concordando com ou discordando das atribuições e caminhos dados na narrativa; entretanto, a imagem é soberana, sendo o ponto de confluência entre o olhar do autor, narrador ou personagem sobre aquela carta e o olhar do leitor. A imagem – costumeiramente evocada pelo seu título – suscita o mesmo efeito da palavra autoritária, conforme Bakhtin e recuperado por Carlos Reis: ao mesmo tempo

¹²³ “Um romance: é um espelho que se leva por um caminho.” Tradução nossa.

que identifica, restringe a leitura aos significados compartilhados para a carta de Tarô em jogo. Por exemplo, a carta de Tarô “O Carro” pode, em tese, ser representada por qualquer veículo, mas não trará com isso variações substanciais em sua interpretação, independentemente do veículo escolhido para sua representação, assim como um carro pode ser incluso em uma imagem de outra carta, desde que não subjugue o sentido proposto. A escolha responderá mais ao tema do baralho que a um acréscimo conceitual à carta, que interfira em sua interpretação.

Figura 30 - Cartas de Tarô “Os Enamorados” e “O Carro” do *Housewives Tarot* (Kepple, Buffum, 2004).



Em ambas as cartas, vemos a representação de um veículo; entretanto, o título das cartas remete aos seus significados básicos. No primeiro caso, um casal namorando em um carro, evoca o título da carta. No segundo, o carro é colocado em segundo plano, porém centralizado, sugerindo que as duas mulheres em primeiro plano o têm como seu meio de transporte. Ou seja: é da relação entre o título estabilizado e o tema escolhido para a construção do baralho que se depreendem as imagens mais evocativas a serem desenvolvidas, sem prejuízo para a interpretação, posto que a imagem é identificada pelo título.

Fonte: *World of Playing Cards* (<https://www.wopc.co.uk/tarot/housewives-tarot>). Acesso em: 14 abr. 2025.

Em *O beco das ilusões perdidas* (Gresham, 2021 [1946]), já temos contato com as cartas do Tarô no índice: cada capítulo é nomeado a partir de um dos Arcanos Maiores. Entretanto, não se segue a ordem numérica estabilizada do Tarô, exceto os três primeiros capítulos. Isso sugere duas coisas, diametralmente opostas e naturalmente excludentes: a primeira, que as cartas foram embaralhadas, ou seja, que a disposição é fruto de um acaso deliberado; a segunda, que os capítulos são organizados qualitativamente, ou seja, que o Arcano mais coerente foi selecionado para a composição do capítulo a que se refere.

A partir da carta I – os capítulos são nomeados “carta” e numerados em algarismos romanos – temos acesso a uma imagem diretamente inspirada no RWS, retirada do repositório Wonder-studio, no site Shutterstock (Gresham, 2021 [1946], n.p.), disposta à esquerda, e ladeada pelo título do capítulo e uma epígrafe descritiva de cada carta, conforme o quadro abaixo:

Quadro 5 – Títulos e epígrafes dos capítulos d’*O beco das ilusões perdidas*

Carta	Título	Epígrafe
I	O Louco	Caminha com trajes coloridos, de olhos fechados, à beira de um precipício no fim do mundo.
II	O Mago	Aponta a varinha de fogo para o céu e a outra mão para a terra.
III	A Sacerdotisa	Rainha do crepúsculo que guarda um santuário entre os pilares Noite e Dia.
IV	O Mundo	Dentro de uma guirlanda, uma garota dança; as bestas do Apocalipse observam.
V	A Imperatriz	Senta-se na poltrona de Vênus, em meio aos grãos que amadurecem e rios da terra.
VI	O Julgamento	Ao chamado de um anjo com asas ardentes, túmulos se abrem, caixões arrebatam e os mortos estão nus.
VII	O Imperador	Entalhado em seu trono, o nome do poder e, em seu cetro, o símbolo do poder.
VIII	O Sol	Sobre um cavalo branco, o filho do sol, com chamas no lugar dos cabelos, carrega o estandarte da vida.
IX	O Sacerdote	Eles se ajoelham diante do sacerdote, portador da coroa tripla e das chaves.
X	A Lua	Sob a luz fria, uivam o cão e o lobo. E criaturas rastejantes saem do lodo.
XI	Os Enamorados	Eles estão sob as árvores do Éden; o Amor alado paira acima, enquanto a Sabedoria enrola-se como uma serpente sobre o solo.
XII	A Estrela	Brilha sobre uma garota nua que, entre terra e mar, derrama águas misteriosas de seus cântaros.
XIII	O Carro	Leva um conquistador. Esfínges o puxam. Elas viram para direções opostas para quebrá-lo no meio.
XIV	A Torre	Eleva-se da terra ao céu, mas um raio vingativo encontra suas paredes.
XV	A Justiça	Segura em uma das mãos uma balança e na outra uma espada.
XVI	O Diabo	Sob suas asas de morcego, os amantes estão acorrentados.
XVII	O Eremita	Um ancião segue uma estrela que brilha em sua lamparina.
XVIII	A Temperança	Com um pé na terra e outro na água, um anjo derrama a eternidade de taça em taça.
XIX	A Roda da Fortuna	Passa rodando por Anjo, Águia, Leão e Touro.
XX	A Morte	Usa armadura escura; junto a seu cavalo ajoelham-se sacerdotes e crianças e reis.
XXI	A Força	Uma mulher com coroa de rosas fecha a boca de um leão com as próprias mãos.
XXII	O Enforcado	Pendurado de cabeça para baixo em um tronco de árvore.

Fonte: Elaboração própria.

Sabemos tratar-se de um RWS não apenas pelas imagens das cartas de Tarô utilizadas para a ilustração do livro (o que poderia configurar uma escolha editorial), mas também pela descrição que Gresham faz de cada uma delas, demonstrando que a seleção foi deliberada e a epígrafe, autógrafa. Isso se torna mais evidente nas cartas cuja representação fora alterada substancialmente pela dupla Waite-Smith: por exemplo, a descrição da Imperatriz diz “Senta-se na poltrona de Vênus, em meio aos grãos que amadurecem e rios da terra” (Gresham, 2021 [1946], p.101). O baralho RWS tem o glifo de Vênus (♀) claramente representado no broquel da Imperatriz, cujo trono está em um campo de trigo pronto para a colheita. Podemos ir além: o texto de Gresham recupera diretamente o texto escrito por Waite: “O símbolo de Vênus está no escudo que se encontra perto dela. Em sua frente amadurece um trigal, e atrás dela há uma queda d'água” (Waite, 1985, p. 41).

Figura 31 - A Imperatriz, no Tarô RWS.



Vemos nesta carta uma mulher, entronada em almofadas e coroada com um diadema de doze estrelas. Eleva um cetro em sua mão direita, enquanto a esquerda descansa sobre sua coxa. Veste uma túnica estampada com romãs, e abaixo do seu trono vê-se um broquel com o glifo de Vênus. Seu trono está disposto em uma planície, tendo à frente um campo de trigo e atrás de si árvores e uma queda d'água. O tom amarelo do céu sugere ser o entardecer. Acima vê-se o número 3 em algarismos romanos (III) e, abaixo, seu título em caixa alta (*The Empress*, “a Imperatriz” em inglês). No canto inferior direito, temos a assinatura de Pamela Colman Smith. Esta imagem está diretamente associada à epígrafe feita por Gresham para o capítulo V de *O beco das ilusões perdidas*.

Fonte:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Empress_%28tarot_card%29#/media/File:RWS_Tarot_03_Empress.jpg.

Acesso em: 02 maio 2025.

Outra descrição muito particular ao RWS está na epígrafe do capítulo XX, dedicado à Morte: “Usa armadura escura; junto a seu cavalo ajoelham-se sacerdotes e crianças e reis” (Gresham, 2021 [1946], p. 283). A Morte não possui armadura nos baralhos clássicos citados nesta pesquisa – Visconti Sforza, Marseille, Thoth, assim como em outros baralhos históricos; no máximo, uma túnica ou capa. A representação também é, costumeiramente, de um esqueleto a pé, portando uma foice e/ou uma ampulheta ou um arco; a exceção histórica mais notável é a presente no *Tarô Gringonneur*, pintado por Jacquemin Gringonneur c. 1392, durante o reinado de Carlos VI. Stuart R. Kaplan sugere ser este um baralho veneziano de meados do século XV (Kaplan, 1978, p. 111). Neste baralho, a Morte cavalga, vestida com uma túnica amarela e brandindo uma foice “que ceifa reis, papas, bispos e outras grandes personagens terrenas, como na imagem da *Dança Macabra*” (Kaplan, 1978, p. 114, tradução nossa).

Figura 32 - Representação do Arcano Maior “A Morte”, no Tarô *Gringonneur*, ou Charles VI, uma das poucas representações históricas nas quais a Morte, simbolizada pelo esqueleto, é também um cavaleiro, representando a velocidade de sua ação.



Nesta representação, vê-se um esqueleto com uma faixa amarrada ao crânio e um cinto branco e esvoaçantes, sugerindo todo o movimento que o empunhar da foice necessita para o corte; veste uma túnica amarela e cavalga um corcel negro. Aos seus pés, homens vestidos com roupas suntuosas estão deitados com suas mãos cruzadas, sugerindo estarem mortos. Observa-se um homem corado, sugerindo ser um rei; um homem com a mitra, sugerindo ser um bispo; dois homens vestindo encarnado, sugerindo terem posses vultuosas. Suas posições em nada impedem o cavalgar do esqueleto sobre seus corpos sem vida.

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Death_tarot_charles6.jpeg. Acesso em: 02 maio 2025.

Por seu turno, a Morte do RWS porta um estandarte “com o brasão da Rosa Mística, que significa vida” (Waite, 1985, p. 51). O autor justifica suas escolhas iconográficas: a sua leitura do que significa o Arcano Maior (chamado por ele de *Tarô retificado*¹²⁴) é mais bem representada “por uma das visões apocalípticas do que pela crua noção de esqueletos ceifadores” (Waite, 1985, p. 51). Waite, assim, opta por recuperar o livro bíblico do Apocalipse, no qual a Morte, um dos quatro cavaleiros do Apocalipse, é descrita no capítulo 6, versículo 8: “E olhei, e eis um cavalo amarelo, e o que estava assentado sobre ele tinha por nome Morte; e o inferno o seguia; e foi-lhes dado poder para matar a quarta parte da terra, com espada, e com fome, e com mortandade, e com as feras da terra”, ao invés de manter a estabilidade iconográfica preexistente, singularizando seu baralho frente aos demais¹²⁵.

¹²⁴ Autores como Eliphas Lévi, Papus e os integrantes da *Golden Dawn*, incluindo Waite, consideravam sua releitura do Tarô como a mais próxima do que eram os valores tidos como originais, tendo sido *retificados* de acordo com as fontes disponíveis ou experimentos particulares de correlação, inspirados pelos sistemas mágico-cabalísticos a que se vinculavam. Mais recentemente, Alejandro Jodorowsky propôs, em parceria com Phillip Camoin, ser sua releitura do padrão Marseille a mais fidedigna, amparada nos moldes pertencentes à família Camoin, correspondentes ao Tarô de Marselha desenvolvido por Nicolas Conver. Se, por um lado, podemos considerar os aspectos de valorização das origens a partir de um imaginário compartilhado, por outro, devemos considerar os aspectos históricos que reconhecem a pertinência do uso de cada um desses baralhos em seu próprio tempo, espaço e duração no mercado.

¹²⁵ Uma questão que tem sido premente na contemporaneidade é a influência de Pamela Colman Smith na elaboração do projeto. Conforme tais pesquisas, a ilustradora não teria se contentado em seguir fielmente as propostas de Waite, como interferira diretamente na composição das cartas. Para nosso propósito identificativo, apesar da necessidade premente de aprofundamento nessas leituras, optamos pela contraposição entre o texto e a imagem, sendo o texto de autoria de Waite.

Figura 33 - O décimo terceiro Arcano nos baralhos RWS (acima, à esquerda), Visconti Sforza (acima, à direita), Thoth (abaixo, à esquerda) e CBD Tarot de Marseille (abaixo, à direita), com vistas a observar a singularidade da representação do RWS frente os demais padrões iconográficos.



Fonte das imagens: [https://en.wikipedia.org/wiki/Death_\(tarot_card\)#/media/File:RWS_Tarot_13_Death.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Death_(tarot_card)#/media/File:RWS_Tarot_13_Death.jpg) (RWS); https://www.themorgan.org/sites/default/files/facsimile/download/m630_12.jpg (Visconti Sforza); <https://www.elitarotstrickingly.com/blog/the-tarot-of-eli-llc-the-thoth-tarot-atu-key-13-death> (Thoth); <https://cbdtarot.com/download/> (CBD Tarot de Marseille). Acesso em: 02 maio 2025.

Gresham, portanto, transforma a descrição do arcano do RWS em uma proposta investigativa, quando a insere na epígrafe: *espera-se* que, em algum momento do capítulo, a carta reverbere seus potenciais significados. O jogo que se instaura é uma investigação de se, quando, e como, esse arcano se apresentará no capítulo, como a efetivação (ou frustração) de uma profecia proposta na epígrafe.

Mas há um outro nível que aglutina todos os capítulos: se cada capítulo é a apresentação de uma determinada vivência do Arcano em epígrafe, a soma dos Arcanos é a “leitura

(cartomântica) da leitura (literária)” proposta pelo autor. Esse nível de moldura é representado pelo décimo segundo Arcano Maior: *O Enforcado*, ou *O Pendurado*.

O capítulo IV, “O Mundo” (Gresham, 2021 [1946], p. 64-100), é essencial para entendermos como o Tarô integra a visceralidade da narrativa, mais do que apenas um jogo de citação participe da organização do livro, mas não necessariamente da trama – como vimos em relação ao uso fraco do Tarô na Literatura. Neste capítulo temos o aprofundamento da relação de Stan e Zeena, o uso do Tarô em contraposição à leitura fria com a qual ela ganhava a vida, e os primeiros prognósticos que darão sequência à trama – incluindo a presença d’*O Enforcado*.

No capítulo anterior, “A Sacerdotisa” (Gresham, 2021 [1946], p. 44-63), Stan, sem saber do que se tratava, havia servido metanol para Pete, esposo de Zeena, matando-o. Sem saber como agir, mantinha um pensamento repetitivo, que nos ecoa a primeira presença d’*O Enforcado* na trama, como a perspectiva de uma pena capital:

[Stan] Não parava de lutar contra um pensamento que não lhe saía da cabeça, mas que então lhe caiu como uma tempestade: *Vão me enforcar. Vão me enforcar. Só que não foi minha intenção. Só queria que ele apagasse. Não sabia que era metanol... Vão me enforcar. Não foi minha intenção. Vão...* (Gresham, 2021 [1946], p. 62-63).¹²⁶

O medo de Stan decorria da habilidade de Zeena em perscrutar a alma humana:

Era excepcional como Zeena conseguia pescar coisas só de olhar para o rosto da pessoa. Stan sentiu um temor repentino. De todas as pessoas no mundo, ele tinha de esconder algo justamente de uma que era capaz de ler mentes? Ele riu um pouco, apesar da ansiedade. Mas havia algo que o puxava na direção de Zeena e era mais forte do que o medo de que ela descobrisse e o transformasse em assassino. Como alguém consegue saber tanto a ponto de descobrir o que as pessoas estão pensando só de olhar para elas? Talvez seja necessário nascer com esse dom (Gresham, 2021 [1946], p. 69).

Entretanto, o próprio Stan chega, momentos depois, à conclusão de que o que Zeena praticava não era sobrenatural, mas empírico: quanto mais ela observava os homens, mais entendia a humanidade em seus aspectos repetitivos e crédulos. E é nesse ponto que o medo dá lugar à cobiça. Ele também queria essa habilidade para si. Ele precisava aprender.

Stan de repente percebeu que não se tratava de genialidade, afinal. Zeena conhecia pessoas. Mas as pessoas eram muito parecidas. O que se dizia a uma podia ser dito a nove entre dez. E havia uma em cada cinco que acreditaria em qualquer coisa que lhe fosse dita e diria *sim* a qualquer pergunta que lhe fosse feita porque era o tipo de alvo

¹²⁶ O enforcamento era uma pena de morte convencional nos Estados Unidos, sendo paulatinamente substituído no século XX pela injeção letal, câmara de gás e eletrocussão (cadeira elétrica). Por ocasião da escrita da obra, a pena de morte por enforcamento ainda era corrente. Cf. <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55963074>. Acesso em: 06 jun. 2025.

incapaz de dizer *não*. Minha nossa, Zeena está trabalhando por migalhas! Em alguma parte dessa profissão, há uma mina de ouro! (Gresham, 2021 [1949], p. 70).

As reflexões de Stan sobre o que é possível e o que não é a partir da observação das pessoas dá lugar a um jogo de pôquer, no qual os participantes percebem que as cartas estão marcadas. Stan, então, decide chamar Zeena, já que ela tem um baralho de adivinhação com o qual poderiam jogar. Zeena volta com ele.

– Olá, rapazes. Pensei em jogar uma rodada também, se não for atrapalhar. Está um tédio lá atrás, na cabine. Acho que já li todas as revistas de cinema que encontrei. – Ela abriu a bolsa e colocou um baralho sobre a caixa. – Agora, deixem-me ver suas mãos. Estão limpas? Porque não quero que estraguem essas cartas com sujeira. São muito difíceis de conseguir.

Stan pegou o baralho com cuidado e o abriu em leque. As imagens eram uma conglomeração estranha de figuras. Uma delas mostrava um homem morto, com as costas perfuradas por dez espadas. Outra tinha a imagem de três mulheres com túnicas antigas, cada uma segurando uma taça. Uma mão saindo de uma nuvem, em outra carta, segurava um bastão do qual brotavam folhas verdes.

Figura 34 - As cartas descritas por Stan [Gresham, 2021 [1946], p. 75)



As três cartas observadas por Stan correspondem, por sua descrição, ao baralho de Tarô Rider Waite-Smith (RWS). O jogo que se constrói a partir da descrição oferecida pelo personagem é se o autor está nos oferecendo uma descrição, com o intuito de identificação do baralho, ou está propondo uma leitura que cabe ao leitor interpretar, já que Stan não conhece as cartas, neste momento, para fazer isto por e para si mesmo.

Fonte: Da esquerda para a direita: Dez de Espadas. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d4/Swords10.jpg>. Acesso em: 29 maio 2025. Três de Copas. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Three_of_Cups#/media/File:Cups03.jpg. Acesso em: 29 maio 2025. Ás de Paus. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Ace_of_Wands_%28tarot_card%29#/media/File:Wands01.jpg. Acesso em: 29 de maio de 2025.

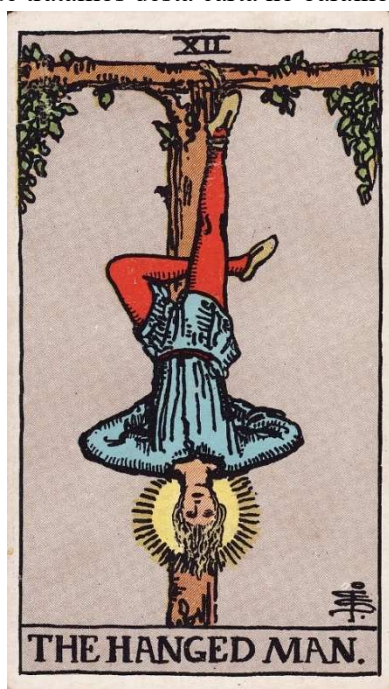
Conforme observamos anteriormente, a descrição oferecida pelo autor permite-nos identificar claramente que estamos diante de um RWS. Neste ponto, entretanto, o autor também joga com o leitor: por que, de todas as cartas possíveis, Stan se atenta – e, portanto, descreve – justamente estas três cartas? Seria este um prognóstico não decifrado pelo personagem, cabendo ao leitor decifrá-lo? Desta forma, constrói-se uma interação entre o texto e o leitor a partir do jogo, no qual o leitor se torna não apenas testemunha do que chama a atenção do protagonista, como pode ele também predispor-se a interpretar as cartas e verificar, no correr da narrativa, se a previsão que foi capaz de ler se concretiza na obra.

– Como se chamam essas coisas, Zeena? – ele perguntou.

– É o Tarô – ela respondeu de maneira notável. – O tipo mais antigo de cartas do mundo. Surgiu no Egito, alguns dizem. E é mesmo uma maravilha para fazer leituras particulares. Sempre que tenho algo para decidir ou não sei que caminho tomar, tiro as cartas para mim mesma. Sempre recebo algum tipo de resposta que faz sentido. Mas dá para jogar pôquer com elas. São quatro naipes: bastões equivalem a ouros, taças a copas, espadas a paus e moedas a espadas. Esse monte de figuras aqui são os Arcanos Maiores. São só para ler a sorte. Mas tem um... se eu conseguir encontrar... que podemos usar como curinga. Aqui está. – Ela pegou a carta e guardou as outras na bolsa.

Stan pegou o curinga. À primeira vista, não conseguiu entender qual ponta era a parte de cima. A carta mostrava um jovem suspenso pelo pé, de cabeça para baixo, em uma cruz em forma de T, mas a cruz era de madeira viva, com brotos verdes. As mãos do jovem estavam amarradas atrás das costas. Um halo de luz dourada brilhava ao redor [76] de sua cabeça e, virando a carta, Stan viu que sua expressão era de paz – como a de um homem que levantou dos mortos. Como o sorriso de Joe Plasky. O nome estava impresso na parte de baixo da carta em letras antigas. *O Enforcado*. (Gresham, 2021 [1946], p. 75-76)

Figura 35 - A descrição de Stan d’*O Enforcado* (“The Hanged Man”) é pontual e precisa, a ponto de dar-nos a certeza de que tratamos desta carta no baralho RWS.



Observa-se, em relação a outras representações, o acréscimo do halo, que associa o personagem não apenas às ideias precedentes de traição e engodo (próprias das narrativas sobre Judas Iscariotes), como também de Deuses sacrificados, como Odin e Jesus. Assim, a carta tanto pode representar o castigo e as consequências de atos anteriores, como o sacrifício divino e a devoção aos Deuses, inspirada diretamente na Cabala hermética.

Fonte:

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_\(tarot_card\)#/media/File:RWS_Tarot_12_Hanged_Man.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_(tarot_card)#/media/File:RWS_Tarot_12_Hanged_Man.jpg).

Acesso em: 02 maio 2025.

Se seguirmos a proposição de que as cartas observadas na trama são convites para a interpretação do leitor, a disposição d’*O Enforcado* como coringa não é inocente. Por um lado, temos o fato de que a carta, como veremos, será reiteradamente associada a Stan; por outro, não é *O Enforcado* a carta costumeiramente associada ao Coringa, mas sim *O Louco*. Esta escolha do autor direciona todos os aspectos associados a’ *O Louco* – a capacidade de ocupar qualquer lugar no baralho, por ser não numerado, assim como a capacidade de apreender os significados das demais cartas como experiências para si – para *O Enforcado*, cujos significados são diametralmente opostos: se *O Louco* representa o impulso em direção ao desconhecido (representado pelas demais cartas), *O Enforcado* por seu turno representa as consequências por obter o conhecimento que não lhe seria de direito.

Nossa tese de que as cartas nomeadas são sugestões para sua interpretação ganha força quando Zeena passa a integrar o jogo. A leitora de sorte viu suas cartas e franziu a testa. Stan sai do jogo: após receber um Oito de Taças, pede para sair, e à maneira de William Wilson, reflete sobre o jogo que joga, como quem admoesta o leitor da forma pela qual se joga o jogo: “nunca fique se não tiver um valete ou uma carta maior, no escuro, e sempre saia quando uma carta maior que um valete aparecer na mesa. A menos que tenha a diferença na mão” (Gresham, 2021 [1946], p. 76).

Sobrando apenas dois jogadores, “Zena franziu ainda mais a testa” (Gresham, 2021, p. 76). Seu oponente mostra uma trinca de cavaleiros, enquanto Zeena possuía um *flush* de moedas. Ao ver a mão de Zeena, seu oponente esbraveja: “– Você é mesmo boa de blefe (...) franzindo a testa como se não tivesse nada e escondendo um *flush*” (Gresham, 2021, p. 76). Negando o blefe, Zeena responde: “– Eu nem pretendia blefar. Eu estava franzindo a testa para a carta virada, o ás de moedas, o que chamam de pentagrama. Sempre leio isso como ‘mágoa causada por um amigo de confiança’” (Gresham, 2021, p. 76).

O conhecimento de Gresham sobre Tarô sugere que há verossimilhança na escolha dos significados propostos para o Ás de Ouros, ainda que não tenhamos encontrado fontes nas quais tal atribuição seja associada a esta carta¹²⁷. Entretanto, é seguro dizer que, ao apresentar uma

¹²⁷ Em nosso trabalho, observamos que as mais diversas atribuições foram creditadas aos Arcanos. Não é de nosso interesse no momento efetuar um estudo diacrônico comparativo entre eles, pensando que todos estavam em busca

leitora experiente interpretando a carta no jogo como uma proposição adivinhatória, sugere que os exemplos apresentados anteriormente também deveriam ser lidos sob o mesmo prisma – só que, nesses casos, sem a participação do personagem no entendimento da leitura, como um sinal, um prognóstico que pertence ao personagem, mas só pode ser compreendido pelo leitor. Este fenômeno cria duas perspectivas: a primeira, já apresentada, de releitura dos capítulos precedentes; a segunda, de uma leitura dupla, um *double jeu* a partir dos eventos entrecruzados pelas previsões que, nem sempre, são compreendidas pelos personagens que delas serão alvos.

Entretanto, é justamente a recorrência que reforça a robustez da presença do *Enforcado* na narrativa. Seu surgimento em várias instâncias envolvendo Stan garante que o prognóstico pertence diretamente ao protagonista, evitando, com isso, a perspectiva e a expectativa de um final feliz – e gerando, em contraponto, a expectativa de tensão e angústia que permeia todo o processo de ascensão e queda do personagem.

Tal premissa se concretiza no último capítulo da obra, “O Enforcado” (Gresham, 2021 [1946], p. 297-303). Após perder tudo – esposa, dinheiro, status – e descobrir que fora apenas uma peça manipulada pela Dra. Lilith Richter, completamente derrotado e em situação de rua, perseguido pela polícia, Stan tenta se reerguer. Com o auxílio de Zeena, tinga os cabelos e o bigode de um tom escuro e foge – “fique longe daquele estado e eles vão procurar por você até o fim dos tempos” (Gresham, 2021 [1946], p. 297). A Dra. Richter habilmente havia viciado Stan no álcool, reconhecendo nas sessões de psicanálise o potencial para tal. Stan, tentando retomar sua vida, reflete, enquanto bebe uma cerveja:

Fique na cerveja por um tempo. Ganhe uma grana trabalhando na barraca de adivinhação. Guarde uma boa parte no bolso e tente trabalhar no México. Dizem que a língua se aprende fácil, é batata. E o maldito país é bem receptivo com esse povo do turbante. Eles anunciam em todos os jornais de lá (Gresham, 2021 [1946], p. 297-298).

E conclui: “Um cara bom na leitura a frio nunca morre de fome” (Gresham, 2021 [1946], p. 298). Enquanto se entrega aos devaneios e planejamentos da sua fuga e construção de uma nova vida, Stan vê, no jornal, que sua antiga amante, a Dra. Lilith Richter, a responsável pela sua derrocada, a manipuladora que o deixara na miséria... casara-se com uma das vítimas dos golpes de Stan. Uma vítima indicada por ela.

da chave para a plena compreensão do Tarô. Por nosso turno, entendemos que cada autor define as regras de um jogo que pode ou não ser jogado pelo leitor, e que, assim, elabora suas próprias referências no ato de jogar. Não dizemos, com isso, que quaisquer atribuições estejam corretas, mas que, sim, estão corretas no universo lúdico que representam a partir do momento em que tais regras forem aceitas ou descobertas.

A fotografia ocupava a página toda, bem na parte superior. Ele olhou para ela, concentrando-se no rosto da mulher, fundindo seu olhar com os pontos pretos que compunham a imagem, preenchendo textura, contorno e cor de memória. O perfume dos cabelos dourados e lisos retornaram a ele, a leve contorção de sua pequena língua. O homem parecia vinte anos mais velho; parecia ter a cara da morte – pescoço seco, bochechas flácidas... (Gresham, 2021 [1946], p. 298).

E então, Stan enlouquece. Gresham explora a angústia, o desespero e a fúria de Stan a partir de um fluxo de pensamento contínuo e sem pontuação, que denota a velocidade e a ferocidade em que sua mente se encontrava, em crise; em um parágrafo de frases desconexas entre si, no qual Stan associa as técnicas de leitura a frio que utilizara até então a considerações sobre seu passado e futuro. Stan rememora toda a sua vida (e, com isso, o leitor rememora todos os principais pontos da obra), concluindo com a retomada pelo uísque, ou seja, a derrota para o alcoolismo:

Não estou pressionando, amigo, sem ressentimentos, sou seu amigo, meu amigo, estou tendo a impressão de que quando era novo havia uma linha de trabalho ou profissão que desejava seguir e, além disso, você carrega no bolso uma moeda estrangeira ou amuleto da sorte e você pode ver, xerife, que a jovem não pode usar roupas comuns porque milhares de volts de eletricidade cobrem seu corpo com um manto e as lantejoulas eram ásperas sob seus dedos enquanto ele libertava a maciez de seus seios trêmulos de vitória iminente porque vamos ser uma equipe e chegar até o topo e eles te dão uma esmola na porta dos fundos mas as portas foram fechadas, cavalheiros, deixem que procurem pistas até o fim dos tempos e o velho idiota boquiaberto sob a luz vermelha da vela ah Jesus sua vagabunda sem expressão me devolva aquela grana sim uísque de centeio, água para acompanhar... (Gresham, 2021 [1946], p. 299).

O fluxo de pensamento se torna febril, associando os eventos com os pensamentos de Stan, reproduzindo o estado de embriaguez em que se encontrava. Gastando o dinheiro que lhe restava em um bar próximo a plataforma de um trem, Stan, completamente embriagado, paga para a cantora que ali se apresentava uma bebida e a leva para o quarto, onde deixa tudo o que sobrara da bebedeira da noite. E então, com o surgir do dia, o leitor percebe que a crise alcoólica não havia passado – ou, então, Stan realmente enlouquecera definitivamente –, de tal forma que não é possível deduzir o que é ato, o que é pensamento e o que o personagem diz em voz alta:

O sol ofuscante, procure no forro, talvez alguma tenha ido parar lá... mais um cilindro de moedas... amarre-as na barra da camiseta esse maldito pulgueiro é um pulgueiro mas as garrafas não precisam de saca-rolhas e que se dane a água eu dei um jeito em todos eles, os cretinos, eles nunca vão me encontrar... cobri meus rastros sou esperto demais para eles os cretinos eu o acertei bem na cara e ele caiu no divã com a boca aberta o velho cretino nem soube o que o acertou mas ainda vou me livrar deles e trabalhar vestido de hindu com maquiagem escura mas tinha mais uma dose malditos ladrões alguém entrou aqui e bebeu me deixe sair daqui para tomar ar ah Jesus as malditas cadeiras estão escorregando para a frente e para trás para a frente e para trás e se eu segurar firme no tapete não vou escorregar e colidir com a parede com o punho dele batendo na prateleira da lareira ela senta bem na beirada do sofá se olhando na

placa de vidro na frente da igreja quando eles fecharam com madeira a porta do sótão e as mãos dele agarravam a toalha de mesa enquanto eu acabava com ele, Gyp. Aquele gordo cretino eu espero que tenha cegado ele seguindo a estrela que brilha em sua lamparina *de cabeça para baixo em um tronco de árvore* (Gresham, 2021 [1946], p. 301, grifo nosso).

Como nos demais capítulos do livro, encontramos então a relação entre a epígrafe e os eventos narrados: “pendurado de cabeça para baixo em um tronco de árvore”, frase que encerra o parágrafo, é também a epígrafe do capítulo (Gresham, 2021 [1946], p. 297). É neste ponto que entendemos que o Enforcado possui o efeito de Ouroborus, a serpente que morde a própria cauda com o intuito de referenciar a Eternidade como a recorrência cíclica dos eventos. Não com Stan, cuja narrativa percorre a ascensão e a queda; mas com o início da obra, um Stan cheio de sonhos e malícia, que, tal qual a epígrafe, “caminha com trajes coloridos, de olhos fechados, à beira de um precipício no fim do mundo”, observando um “selvagem” – “um homem magro que usava uma espécie de macacão de corpo inteiro tingido num tom achocolatado. A peruca, preta, parecia um esfregão, e a maquiagem marrom no rosto macilento, escorrida e borrada pelo calor, tinha sido espalhada ao redor da boca” (Gresham, 2021 [1946], p. 19), com algumas cobras ao seu redor. Jovem e orgulhoso, “Stan gostava de cobras. A repulsa que sentia era por elas estarem confinadas com tal espécime de homem” (Gresham, 2021 [1946], p. 19). Após ser apresentado e observado pela multidão, “o selvagem remexeu sob um saco de aniagem e encontrou algo. Ouviu-se o som de uma rolha sendo retirada de alguns goles curtos e rápidos, e um suspiro” (Gresham, 2021 [1946], p. 20).

Após o show, no qual o “selvagem” arrancou a cabeça de uma galinha com os dentes, Stan pergunta a Clem Hoately, o apresentador: “ – Como se faz para um homem virar um selvagem? Ou este é o único? Quero dizer... O cara já nasce daquele jeito? Gostando de arrancar a cabeça de galinhas a dentadas?” (Gresham, 2021 [1946], p. 22). Após alguns instantes, Hoately responde:

– Ouça, rapaz. Eu vou ter que desenhar? Você pega um cara e ele não é um selvagem... é um bêbado. Um pau-d'água inveterado. Daí você diz o seguinte: “Tenho um trabalhinho para você. É um trabalho temporário. Temos que arrumar um novo selvagem. Então, até conseguirmos, você veste a fantasia do selvagem e finge. Você não precisa fazer nada. Vai ter uma lâmina de navalha na mão e, quando pegar a galinha, basta fazer um corte com a lâmina e fingir que está bebendo o sangue. A mesma coisa com ratos. Os alvos não vão saber a diferença. [...] Bem, ele faz isso por uma semana e você não deixa faltar a bebida e um lugar para ele dormir até curar a bebedeira. Ele até gosta. Acha que é o paraíso. Então, depois de uma semana, você vai e fala para ele o seguinte, você diz: “Bem, preciso arrumar um selvagem de verdade. Você já pode ir”. Ele se assusta com isso, porque nada assusta mais um verdadeiro bebedor do que a possibilidade de não molhar o bico e sentir os horrores da abstinência. Ele diz: “Qual é o problema? Não estou fazendo direito?” Daí você responde: “Está uma porcaria. Você não consegue atrair nenhuma multidão fingindo

ser um selvagem. Devolva a fantasia. Já deu. E sai andando. Ele vem seguindo você, implorando por outra chance, e você diz: “Está bem. Mas só mais esta noite e depois você vai embora”. Mas você entrega a bebida a ele. À noite, você arrasta o sermão e dá uma boa exagerada. O tempo todo que você está falando, ele está pensando em ficar sem a bebida e começar a sentir os tremores. Enquanto está falando, você dá a ele tempo para pensar. Então joga a galinha. E assim ele se transforma em um selvagem (Gresham, 2021 [1946], p. 23-24).

E, ao fim da obra, o Louco se torna o Enforcado: Stan, que na juventude menosprezava o homem derrotado pela bebida, que se tornara selvagem para atender às demandas do vício, torna-se, ele mesmo, a figura que desprezava.

Após o fluxo de pensamento descrito anteriormente, Stan bate à porta de McGraw, dono de um circo, oferecendo seus préstimos como adivinho, para os quais McGraw não demonstra nenhum interesse, até observá-lo melhor: “McGraw estava passando os olhos pequenos e frios sobre o homem cuja cabeça quase batia no teto do trailer. Os cabelos eram pretos e sujos, mas nas têmporas e perto da testa havia uma linha fina amarelada. Tingido. Um fugitivo” (Gresham, 2021 [1946], p. 302).

Abrindo um sorriso, ofereceu-lhe uma bebida. Um gole. E outro. Por fim, ao Stan pedir mais um gole, diz:

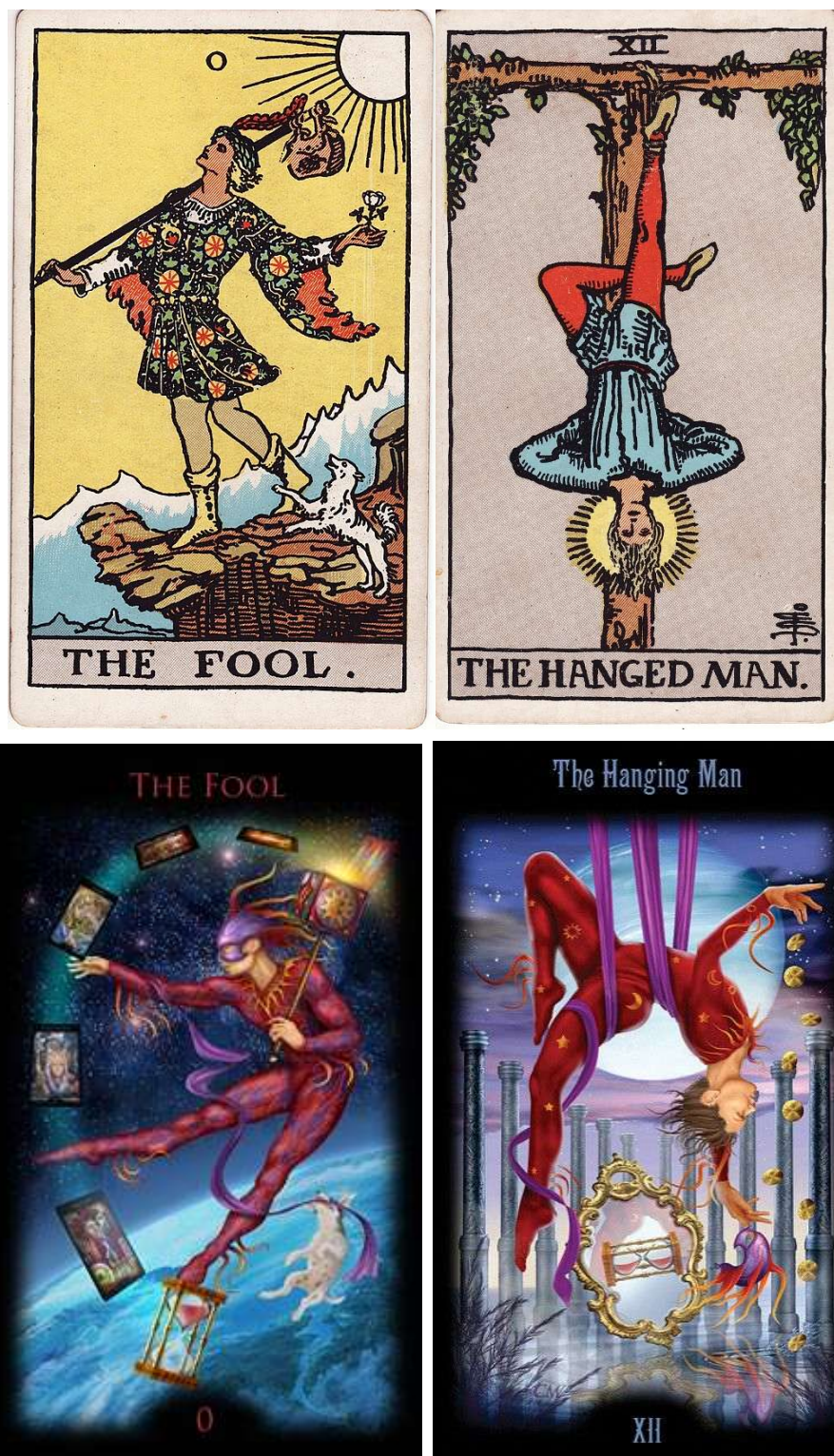
[...] acabei de pensar em uma coisa. Tenho um trabalho que você pode tentar. Não é muito, e não estou implorando para que aceite; mas é um trabalho. Você ganha um dinheirinho e uma dose de vez em quando. O que diz? É claro que é apenas temporário... só até a gente encontrar um selvagem de verdade” (Gresham, 2021 [1946], p. 303).

É importante lembrar que, na introdução da edição brasileira que utilizamos como fonte, elaborada por Nick Tosches, há a proposição de que a narrativa de *O beco das ilusões perdidas* seja uma narrativa autobiográfica:

Stan reflete sobre seus alvos, sobre todos “Eles também têm... um beco do pesadelo”. Sim, como Stan – ou melhor, Gresham – observa em outro lugar, o medo é a chave para a natureza humana.

E Stan e Gresham eram, de fato, um só. Há uma estranha carta, desgastada e rasgada, preservada na coleção do Wade Center, do Wheaton College, escrita por Gresham em 1959, quando o fim estava próximo. Nela, ele escreveu: “Stan é o autor” (Gresham, 2021, p. 12).

Figura 36 - O Louco ("The Fool") e o Enforcado/Pendurado ("The Hanged Man") no Tarô RWS.



Em *O beco das ilusões perdidas*, a relação entre essas duas cartas representa o trânsito da inocência para a culpa descrito no romance. Acima, à esquerda: *O Louco* ("The Fool"), no Tarô RWS. Disponível em https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:RWS_Tarot_00_Fool.jpg. Acesso em 12 jun 2025. Acima, à direita: *O Pendurado/ Enforcado* ("The Hanged Man") do mesmo baralho.

Fonte: Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_\(tarot_card\)#/media/File:RWS_Tarot_12_Hanged_Man.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_(tarot_card)#/media/File:RWS_Tarot_12_Hanged_Man.jpg). Acesso em: 12 jun 2025. Abaixo, à esquerda: Louco (*The Fool*) do *Legacy of the Divine Tarot*. Disponível em https://www.aeclectic.net/tarot/cards/_img/legacy-divine-07345.jpg. Acesso em 12 jun 2025. Abaixo, à direita: o Enforcado/Pendurado (*The Hanged Man*) do mesmo baralho. Disponível em . Acesso em 12 jun 2025.

Tanto o título do capítulo como a epígrafe funcionam, assim, como uma moldura, ou seja, dão um sentido de acabamento e correspondência entre narrativa e contexto ao texto do capítulo, assim como geram uma expectativa sobre o que será encontrado no texto: de alguma forma, espera-se que os conceitos referentes ao Arcano Maior selecionado estejam alinhados com a parte da narrativa proposta.

4.3.2 Uma leitura d'O Castelo dos Destinos Cruzados

A obra de Italo Calvino, *O Castelo dos Destinos Cruzados* (Calvino, 1997 [1973]), serve-nos de referência como uso forte do Tarô, configurando um jogo narrativo tanto interativo quanto replicável. As abordagens variam entre a contraposição entre suas obras de 1970¹²⁸, quanto aos constrangimentos que o autor se impôs para a produção dos textos¹²⁹, assim como os mais diversos olhares sobre como o Tarô pode ser um mecanismo de produção literária, ou, nas palavras do autor, uma “operação de narrar uma história por meio de figuras variadamente interpretáveis” (Calvino, 1997 [1973], p. 152). Nosso trabalho se direciona a esta última proposta.

Anselmo Pessoa Neto considera que, em *O Castelo dos Destinos Cruzados*, Calvino levou ao extremo a técnica da narrativa moldura (Pessoa Neto, 1995, p. 6). Para construir a moldura do *Castelo*, Calvino lança mão de dois referenciais: a estrutura do *Decameron*, de Boccaccio¹³⁰, e a temática do *Orlando Furioso*, de Ludovico Ariosto (Pessoa Neto, 1995, p. 7).

¹²⁸ A produção ficcional da década de 1970 corresponde às obras *As cidades invisíveis*, de 1972; *O castelo dos destinos cruzados*, de 1973; e *Se um viajante numa noite de inverno*, de 1979. Nessas obras, Calvino explora novas formas e materiais para a composição literária, tendo em comum os aspectos de “estrutura modular, uso do jogo combinatório, autorreflexão e reescritura” (Severino; Barni, 2015, p. 57). Neste último, por exemplo, as autoras reconhecem a possibilidade de ler os títulos dos capítulos da obra como o efeito de *myse en abyme* (Severino; Barni, 2015, p. 59).

¹²⁹ Constrangimentos estes que o próprio autor explora no capítulo “Nota” (Calvino, 1991 [1973], p. 151-157), conforme veremos adiante.

¹³⁰ Em 1348 sobreveio a peste em Florença. Entre milhares de mortos e outros tantos que fugiram da tragédia, possivelmente estava Boccaccio, que, regressando a Nápoles, começou a idealizar sua obra-prima. Com a moldura narrativa diretamente inspirada em um evento contemporâneo, Boccaccio imaginou “um grupo de moças e rapazes que, ao tentar afastar-se dos perigos da epidemia, buscam refúgio ao ar livre em uma propriedade agrícola perto de Florença. E ali, durante dez dias [daí o nome “Decameron”], contam histórias de amor”. (Boccaccio, 1996, p. 8). É notável que a moldura proposta para o *Castelo* recupera a proposta de Boccaccio, reunindo em um mesmo local pessoas de diferentes procedências, buscando passar o tempo. Entretanto, se em *Decameron* os personagens fogem do horror da peste, em *O Castelo* os personagens enfrentam, juntos, o horror de perderem a fala.

Podemos dividir a obra *O Castelo dos Destinos Cruzados* em três partes, sendo duas narrativas e uma reflexiva: a primeira, “o Castelo dos Destinos Cruzados” (Calvino, 1997 [1973], p. 9-70), foi inicialmente publicada no volume *Tarocchi, il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, em 1969, a pedido do editor Franco Maria Ricci, voltado para o Tarô Visconti Sforza. Após esta publicação, Calvino retoma seus estudos sobre o Tarô de Marselha, que resultam na segunda narrativa do livro, “a Taverna dos Destinos Cruzados” (Calvino, 1997 [1973], p. 71-147). Ambas as narrativas são compostas por uma moldura comum: se, eventualmente, algumas pessoas fossem reunidas em um espaço fechado, perdessem a faculdade da fala e só tivessem as imagens do Tarô para se comunicar, como se daria essa comunicação?

Ao final do livro, Calvino apresenta suas reflexões sobre o contexto de produção das duas narrativas, inclusive sugerindo que haveria uma terceira, “o Motel dos Destinos Cruzados”, que, no entanto, não lançaria mão do Tarô, sendo construída por outro método, seguindo o mesmo dispositivo: ler, identificando e contextualizando, diversas histórias a partir de fragmentos dispersos, deliberadamente dispostos.

Senti a necessidade de criar um contraste brusco repetindo uma operação análoga com um material visual moderno. Mas qual é o equivalente contemporâneo dos tarôs como representação do inconsciente coletivo? Pensei nas histórias em quadrinhos; não as humorísticas, mas as dramáticas, as de aventura, de terror: gângsteres, mulheres aterrorizadas, astronaves, vampes, guerra aérea, cientistas loucos. Imaginei colocar ao lado de *A taverna* e de *O castelo*, numa moldura semelhante, *O motel dos destinos cruzados* (Calvino, 1997 [1973], p. 157).

Calvino sugere nesta proposição o seu olhar sobre as cartas do Tarô: mais que um todo coeso que é relido diacronicamente, ressignificando-se de acordo com o uso, o Tarô é um artefato localizado no espaço e no tempo, correspondendo a uma leitura da sociedade que o desenvolveu. Assim, para o “Motel dos Destinos Cruzados”, Calvino proporia o mesmo método com outra estrutura material, mais próxima da contemporaneidade; com isso, podemos concluir que as demandas simbólicas e alegóricas do Tarô, para ele, estavam aquém das que são consideradas em outras obras. Entretanto, o “Motel dos Destinos Cruzados” nunca foi escrito, tornando tais conjecturas apenas inferências. O que é notável, na nota de Calvino, é que os experimentos com o Tarô lhe foram desgastantes, sobretudo os que lançaram mão do Tarô de Marselha, o que o levou, nas obras seguintes, a explorar outros dispositivos de combinatória. O processo reflexivo proposto por Calvino em sua “Nota” (Calvino, 1997 [1973], p. 151-157) é fundamental para entendermos por quais regras o autor explora o Tarô pela perspectiva que propomos neste trabalho, assim como entender as regras do jogo calviniano, de forma a

reconhecemos sua potencial replicabilidade. Conforme nossa abordagem, o texto literário está para o jogo concretizado como a “Nota” no final da obra está para as regras que o regem/regeram. Dessa forma, os textos do “Castelo” e da “Taverna” interessam-nos como a aplicação das regras desenvolvidas na “Nota” ao final da obra.

Figura 37 - Mario Monge. *Italo Calvino Bateleur*. 1973.



Em fotografia de Mario Monge, Italo Calvino representando O Mago.

Fonte: Disponível em <https://www.artapartofculture.net/2023/10/13/alle-scuderie-del-quirinale-favoloso-calvino-il-mondo-come-opera-darte/>. Acesso em: 09 maio 2025.

Calvino iniciou suas incursões com o Tarô de Marselha, “procurando colocar as cartas de modo que se apresentassem como cenas sucessivas de um conto pictográfico” (Calvino, 1997 [1973], p. 153). À medida em que reconhecia padrões narrativos nas disposições que efetuava, escrevia as histórias. Conforme o autor, “grande parte da Taverna dos Destinos Cruzados foi escrita nessa fase” (Calvino, 1997 [1973], p. 153). Entretanto, não conseguia elaborar uma estrutura de disposição que lançasse mão de todas as cartas, “em uma ordem que contivesse e comandasse a pluralidade dos contos; mudava constantemente as regras do jogo, a estrutura geral, as soluções narrativas” (Calvino, 1997 [1973], p. 153).

Após a escrita d’ “O Castelo”, Calvino retomou seu trabalho com o Tarô de Marselha, que se mostrou mais árduo que o Tarô Visconti. Se, com o Tarô Visconti, conseguira construir uma estrutura em que a história se desvelava, em relação à “Taverna”, Calvino encontrava

obstáculos para encaixar as histórias “num esquema unitário” (Calvino, 1997 [1973], p. 154): algumas histórias requeriam um número maior de cartas, o que levava o autor a reorganizar sem sucesso as cartas restantes, sem se satisfazer por completo:

[...] imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquemas, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles (Calvino, 1997 [1973], p. 155).

Conforme o autor, a ideia de utilizar o tarô como máquina narrativa combinatória surgiu a partir de uma comunicação apresentada por Paolo Fabbri, em julho de 1968 em Urbino, intitulada “O conto da cartomancia e a linguagem dos emblemas”. (Calvino, 1997 [1973], p. 152]. Apesar de reconhecer a fortuna crítica da época, a partir dos escritos de M. I. Lekomčeva, B. A. Uspensky e B. F. Egorov, Calvino refuta a ideia de valer-se da contribuição metodológica de tais trabalhos; o que o autor usa como referência é “a ideia de que o significado de cada uma das cartas depende do lugar que esta ocupa na sucessão de cartas que a precedem e a seguem” (Calvino, 1997 [1973], p. 152).

Outro ponto deixado de lado por Calvino foram os significados atribuídos às cartas do Tarô. Apesar de ter tomado conhecimento da bibliografia sobre o assunto e considerá-la vastíssima, não reconheceu sua influência sobre seu processo criativo. Nas palavras do autor: “Preocupe-me principalmente em observar as cartas de tarô com atenção, com olhos de quem não sabe do que se trata, e delas retirar sugestões e associações, interpretando-as segundo uma iconologia imaginária” (Calvino, 1997 [1973], p. 153).

Até o momento, identificamos duas regras do jogo calviniano: o autor reconhece que a relação entre as cartas dispostas em um determinado padrão é capaz de formar uma narrativa coesa, assim como elabora, ele mesmo, os elementos que espelharão os eventos narrados, desconsiderando a fortuna crítica que estabiliza as prerrogativas adivinhatórias do baralho (ainda que as reconheça). Desta maneira, podemos considerar que, no “Castelo” e na “Taverna”, os significados propostos para cada carta só fazem sentido real na narrativa quando dispostos em conjunto, sem, no entanto, partirem de uma fortuna crítica precedente para serem independentes do conjunto ou expansíveis por si mesmos. Os significados propostos para a carta do Tarô em uso decorrem exclusivamente da sua representação pictográfica. Quando abordamos a tessitura do texto, observamos que as cartas de Tarô não são exploradas em sua profundidade, sobretudo aquela desenvolvida a partir do século XIX; não há, no texto, menções que apontem para as tabelas de correspondência, nas quais encontramos números, cores,

formas, horários do dia, épocas do ano, signos astrológicos, imagens talismânicas e associações com os mais diversos panteões¹³¹. Na proposta de Calvino, é a partir do momento, e do olhar do leitor, que as imagens oferecem a possibilidade de serem descritas, e então narradas, assim que combinadas com as demais cartas.

Quanto à estruturação do jogo, Calvino propõe o que ele chama de “quadrado mágico”¹³², no qual todas as cartas devem ser utilizadas, sendo dispostas de forma tal que criem narrativas tanto na horizontal quanto na vertical, e, uma vez que as cartas estejam sobre a mesa, não retornem ao monte; um segundo uso de uma carta só é possível caso as demais cartas, escolhidas por outro personagem para compor outra história, formem um aspecto com as cartas dispostas previamente. Novamente, o diálogo é iconográfico, não narrativo – as histórias se interpenetram apenas na instância da mesa. Não há, entretanto, nenhum padrão que corresponda ao que proporião as disciplinas esotéricas – este não é um quadrado calcado no estudo sistemático das correspondências, como seria, por exemplo, a disposição das cartas na Árvore da Vida cabalística¹³³. O uso das cartas corresponde, pura e simplesmente, a uma disposição que visa a leitura como transposição das imagens em um texto narrativo. Assim como o jogo

¹³¹ A título de exemplo, podemos referenciar o trabalho desenvolvido por Aleister Crowley que culminou no seu *Tarô de Thoth*: herdeiro das correspondências desenvolvidas pela Golden Dawn para as relações entre Tarô e Cabala, Aleister Crowley já havia escrito, em 1909, a obra 777 (Crowley 1989 [1909]), na qual elabora uma miríade de correspondências entre cores, formas, números, plantas, os mais diversos panteões etc., distribuídas pelo número de variáveis da Árvore da Vida cabalística, conforme a Cabala Hermética. Em 1944, publica *O Livro de Thoth* (Crowley, 2020 [1944]), no qual disserta sobre as imagens desenvolvidas por Frieda Harris para o seu *Tarô de Thoth*. Dessa forma, não é viável pressupor significados para as cartas, haja vista que foram construídas sob regras pré-estabelecidas e disponíveis para os futuros leitores. Sobretudo a partir da década de 1990, outros autores se dispuseram a atualizar a leitura das imagens a partir do cruzamento entre a fortuna crítica disponibilizada por Crowley – o que expandiu a bibliografia, sem, no entanto, conflitar com os significados predeterminados pelo autor. Podemos citar os trabalhos de Johann Heyss (2000, 2018), Johannes Fiebig e Evelin Bürger (2015), Lon Milo DuQuette (2017), Michael Osiris Snuffin (2007), Scott D. Miller (2017), Veet Pramod (2004), todos trabalhos que se enquadram como *literatura do Tarô*.

¹³² Ao mesmo tempo em que um quadrado mágico pode ser um jogo – e o é, se pensarmos nas lacunas que podem ser deixadas para serem completadas – é, também, um jogo completo em sua construção dita “mágica”. Foram associados sete quadrados mágicos aos sete planetas: o de lado 3, a Saturno; 4, Júpiter; 5, Marte; 6, Sol; 7, Vênus; 8, Mercúrio e 9, Lua. Os números escolhidos para cada um dos quadrados mágicos correspondem às respectivas Sefirot que ocupam na Árvore da Vida cabalística. De forma sucinta, a Árvore da Vida é um modelo da Criação utilizado pelos cabalistas para, através da reflexão e da meditação, alcançarem Visões de aspectos da Criação, que correspondem também a aspectos do próprio D’us. Não é raro o uso de aspectos cabalísticos associados ao Tarô, como pudemos ver no capítulo 1, assim como autores como Alan Moore, Neil Gaiman e outros utilizam como referência em suas obras. Como exemplo, podemos citar *Promethea*, de Alan Moore, na qual a protagonista ascende pelos Caminhos da Árvore da Vida.

¹³³ As associações entre a Árvore da Vida cabalística e as cartas do Tarô decorrem de uma correspondência numérica: a Árvore da Vida é composta por dez *Sephirot* (“esferas”, singular *Sephira*) e vinte e dois Caminhos as conectando. Os Caminhos foram, portanto, associados aos 22 Arcanos Maiores do Tarô, e as cartas numeradas dos quatro naipes às dez *Sephirot*. As cartas da Corte, por seu turno, foram associadas a *Sephirot* específicas: os Reis foram associados a Chokmah, a segunda Sephira; as Rainhas, a Binah, a terceira Sephira; os Cavaleiros a Tiphareth, a sexta Sephira; e os Pajens a Malkuth, a décima Sephira. Se a atribuição geral é consenso entre os proponentes, as atribuições são bastante variadas, alterando a posição dos Arcanos Maiores na Árvore da Vida, assim como a representação das cartas da Corte para, como no caso do *Thoth Tarot*, Cavaleiro, Rainha, Príncipe e Princesa no lugar da relação hierárquica original.

de Tarô com vistas à adivinhação, não existe uma prerrogativa que não a disposição das cartas em uma estrutura predeterminada.

Este processo de organizar as cartas em uma narrativa é o procedimento essencial da Cartomancia, embora seja utilizado de outra forma. Em seu livro *Cartas e Destino* (s.d. [1976]), Hadès apresenta uma série de exemplos de combinações entre as cartas do Tarô – chamadas por ele de “encontros”¹³⁴ (Hadès, s.d. [1976], p. 161-192), que culminam em prognósticos sintetizados em uma única frase ou conceito. Assim, Hadès propõe que um acidente de automóvel seja o encontro entre o Carro, o Mago, a Morte e a Torre (Hadès, s.d. [1976], p. 162)¹³⁵; um adultério, o encontro de Força, Louco, Lua e Diabo (Hadès, s.d. [1976], p. 163); uma declaração de amor, a combinação entre Julgamento, Força, Imperatriz e Enamorados, ou Força, Imperatriz, Enamorados e Sol (Hadès, s.d. [1976], p. 164); a chegada de dinheiro, a combinação de Diabo, Mago e Sol (Hadès, s.d. [1976], p. 165). Por vezes, o autor enuncia uma frase muito específica, como no caso de “mulher afastada anuncia seu regresso”, combinação entre Mundo, Temperança, Papisa e Carro (Hadès, s.d. [1976], p. 172); em outros casos, enuncia um prognóstico com um possível modificador, como no caso de infidelidade, combinação entre Enamorados, Pendurado, Sol, Lua e Papa (Hadès, s.d. [1976], p. 176); o autor avisa: “se o Carro estiver (no jogo) próximo dessas cartas, a infidelidade voltará” (Hadès, s.d. [1976], p. 177); há ainda modificadores de gênero, como por exemplo “Encontro (com uma amante introduzida no domicílio)” (Hadès, s.d. [1976], p. 184), combinação entre Mago, Roda da Fortuna, Força, Papisa, Lua e Diabo; o autor comenta que “se a Lua for substituída pelo Sol, aventura amorosa para uma mulher” (Hadès, s.d. [1976], p. 184).

Hadès explica a forma de utilizar os encontros:

O modo mais seguro de proceder é o seguinte: começar por diagnosticar a linha geral dos acontecimentos, os factos relevantes que devem acontecer, tirando um sentido que pode ser aplicado aos domínios sobre os quais o consultante deseja ser esclarecido em particular. Em seguida, e somente então, estudas as modificações introduzidas pelos encontros. (Hadès, s.d. [1976], p. 192)

O ponto que nos chama a atenção na fala deste autor, portanto, é que a construção de frases e narrativas, no jogo de Tarô com vistas à adivinhação, é composto de dois momentos: o primeiro, no qual se identificam as tendências para a questão que se decidiu investigar,

¹³⁴ Conforme Hadès, os “encontros são duas ou mais cartas que se seguem, estando, portanto, em contacto. Resulta disso uma influência que pode modificar a natureza das cartas e o seu significado” (Hadès, s.d. [1976], p. 161).

¹³⁵ Na obra, o autor escreve o prognóstico e ilustra com as cartas referentes. Não se aplicam, portanto, regras quanto à titulação das cartas; optamos por nomeá-las conforme o Apêndice no final deste trabalho.

decorrente da interpretação das cartas nas quantidades e posições predeterminadas para o jogo; a partir daí, o levantamento de possíveis prognósticos acidentais decorrentes da combinação entre as cartas.

Ao retomarmos as considerações de Roger Caillois sobre o jogo, não podemos considerar que o uso que Calvino dá ao Tarô corresponda a *Alea*; o procedimento que o autor propõe é o inverso. A partir (ou concomitantemente) à escrita da história, encontrar deliberadamente as cartas cujas imagens sejam mais coerentes para a narrativa que está sendo contada, dentro das regras previamente acordadas – não ser possível repetir o uso de uma carta senão pela relação com outras cartas e todas as cartas devem ser utilizadas.

O movimento em zigue zague da mesa corresponde às formas pelas quais os convivas decidiram contar suas histórias, ou são respostas ao posicionamento do primeiro? Não há nenhuma regra quanto ao número de cartas a serem utilizadas por cada um, ou de que forma essas cartas devem ser dispostas. Ou seja, duas regras da cartomancia não foram observadas: o embaralhamento – posto que as cartas foram previamente estudadas pelos comensais e permaneceram com a face à mostra sobre a mesa – e o corte – que seleciona aleatoriamente as cartas para a disposição. A disposição, por seu turno, foi feita a partir do exemplo do primeiro a escolher as cartas: a escolha por uma carta da corte para representar a si e o movimento de zigue zague são repetidos pelos demais, mas não houvera nenhuma orientação sobre isso; os jogadores aceitaram o jogo, mas nem os jogadores, nem o leitor, são capazes de saber se o baralho tem cartas suficientes para todos os jogadores neste momento. É a leitura do quadrado mágico de Calvino que nos ilumina esse ponto. É a prerrogativa do jogo, sendo tal um jogo em si mesmo, que permite que o texto flua sem o risco de ruídos – como faltarem cartas para os jogadores, posto que a regra era a reutilização das cartas sobre a mesa.

Neste sentido, a proposta de Calvino aproxima-se muito mais da categoria *Mimicry*, desenvolvida por Caillois, o que nos traz algumas considerações importantes: segundo o autor, *mimicry*, “que nomeia em inglês o mimetismo” (Caillois, 2017, p. 57), representa “o prazer do homem em se disfarçar, em se travestir, em usar uma máscara, em *representar um personagem*” (Caillois, 2017, p. 58, *itálico no original*). Nessa categoria de jogos, o “prazer é de ser outro ou de se fazer passar por outro. Mas, como se trata de um jogo, a questão não é essencialmente de enganar o espectador” (Caillois, 2017, p. 60). E o autor assim define: “São o espião e o fugitivo que se disfarçam para enganar realmente, porque, quanto a estes, não estão representando” (Caillois, 2017, p. 60). Em *O Castelo dos Destinos Cruzados*, o jogo se configura entre o que é possível supor e o que é possível representar: o desafio do autor é desenvolver, a partir das imagens, hipóteses narrativas que correspondam tanto à invenção – *como eu contaria minha*

história se eu fosse um cavaleiro, em uma noite de inverno, porém em uma taverna, ou talvez em um castelo, sem a capacidade de falar, tendo apenas um maço de cartas de Tarô à minha disposição? – quanto à adaptação – caso, por exemplo, da narrativa de Fausto. Nesse sentido, poderíamos considerar a narrativa tecida a partir de um jogo de questionamentos condicionais: *“e se eu fosse Fausto, e se Fausto fosse representado nesta história, qual carta o representaria? E se ele se torna uma carta, quais cartas representariam seu enredo?”*. Naturalmente, o Arcano XV seria Mefistófeles, posto que nenhuma carta melhor representaria o Diabo que ele mesmo. Mas, e o restante da adaptação? Quantas cartas serão necessárias para representar a queda e a ascensão do famigerado alquimista?

Temos, então, mais uma das regras de Calvino: o número de cartas disponível para cada conto, seja a partir da invenção ou da adaptação, é semelhante. Assim sendo, é necessário escolher quais aspectos serão adaptados e quais serão deixados de lado, por não haver uma correlação entre adaptação e representação imagética.

Retomando Bruno Ministro e Rui Torres, o uso forte pode lançar mão do uso fraco para seu mister, ainda que o oposto não seja verdadeiro. Assim sendo, os capítulos poderiam ser lidos linearmente, as cartas voltarem para o monte e um novo conviva dissertar imageticamente sobre o fado que o trouxera até ali. No entanto, este seria outro jogo, mais fácil, *acessível*. A proposta de Calvino é *interativa*, as histórias não estão prontas para serem contadas, inicialmente. Na narrativa, não se sabe quais cartas os convivas terão disponíveis, quando chegar sua vez, e quais malabarismos deverão ser feitos para que, enfim, se sintam confortáveis em expressar imageticamente sua história.

Este é um desafio aos comensais, mas principalmente um desafio ao autor, pois nenhuma carta poderá ficar de fora. A seleção dos personagens foi deliberada para que a história, *in media res*, se desvelasse. As regras do jogo se entremeiam entre o processo de escrita de Calvino e a disposição na narrativa. O baralho trazido pelo castelão é a única forma de comunicação possível, e todos concordam com seu uso. Assim ocorre no “Castelo”:

Começamos a espalhar as cartas sobre a mesa, descobertas, como para aprender a reconhecê-las e dar-lhes o devido valor nos jogos, ou o verdadeiro significado na leitura do destino. Contudo, não parecia que qualquer um de nós tivesse vontade de iniciar uma partida, e menos ainda de se pôr a interrogar o futuro, dado que nossos futuros pareciam indefinidos, suspensos numa viagem que não havia terminado nem estava para terminar. Era algo diverso o que víamos naquele tarô, algo que não nos deixava já agora afastar os olhos das tesselas douradas daquele mosaico (Calvino, 1997 [1973], p. 13-14).

A “Taberna”, por seu turno, mostra um pouco menos de refinamento entre os convivas:

Todas as nossas mãos correram juntas para elas, as cartas, e uma das figuras postas em fila com tantas outras me traz à memória a história que me trouxe aqui, procuro reconhecer o que me aconteceu para mostrá-lo aos outros que, no entanto, também procuram reconhecer-se nas cartas, e me mostram com o dedo uma figura ou outra, e nada se conjuga e arrancamos as cartas das mãos uns dos outros e as espalhamos sobre a mesa (Calvino, 1997 [1973], p. 76).

As cartas são selecionadas deliberadamente, com suas faces para cima (não há, entretanto, nenhuma afirmação de que os convivas conheçam o baralho *a fundo* para sua seleção, nem que as cartas estão reunidas no maço ou dispostas à visão de todos para a escolha – o que ecoa a própria decisão de Calvino de partir exclusivamente da premissa imagética disponível). Após selecionada a carta, ela não pode ser reutilizada, exceto por relações horizontais ou verticais, de acordo com a posição em que o conviva esteja na mesa. Todo o baralho deve ser utilizado.

Este último ponto nos leva a refletir: como o último comensal pôde, a partir do que lhe restava, dar sentido a sua história sem, no entanto, mutilá-la? Cada história foi, a seu modo, mutilada para que todas pudessem ser contadas?

Para isso, temos que retomar o processo de criação da obra. Concordamos com a fala de Anselmo Pessoa Neto: “Calvino pesquisa e estuda. A literatura para ele não tem nada de inspiração. O seu escrito é sempre fruto de uma concepção artificial, a gestação se alimenta da teoria, o parto é suado e a criação é abundante” (Pessoa Neto, 1995, p. 10). Em *O Castelo*, a exigência exógena – o uso do Tarô como mecanismo criativo, visando a construção da narrativa – se torna também exógena como moldura na narrativa: a utilização do baralho como linguagem comum, compartilhada por todos os convivas. Mas o baralho não se curva como a palavra, revelando ou distorcendo seus significados a partir dos seus sentidos, dos sotaques, dos falantes; o baralho cria e recria discursos que são lidos por quem participa do jogo. O baralho, portanto, é utilizado pela perspectiva do uso forte, como observamos.

Tendo visto dois exemplos do uso forte do Tarô na Literatura – o primeiro, a partir de sugestões e pistas deixadas pelo autor para o leitor, jogando com as inferências como uma moldura que envolve a narrativa em curso, e o segundo, sendo o Tarô a própria estrutura que permite a narrativa, observemos como o uso forte se delineia no cenário eletrônico.

5 O TARÔ EM AMBIENTE ELETRÔNICO

No capítulo anterior, abordamos obras nas quais o Tarô estava intrinsecamente ligado à construção das narrativas, seja por uma perspectiva investigativa (*O beco das ilusões perdidas*), seja por uma perspectiva material (*O castelo dos destinos cruzados*). Nos casos analisados, a moldura construída partia da materialidade do artefato, extrínseca à obra em análise, reconhecida a partir da representação da sua imagem, de sua numeração ou de sua titulação, negociando sentidos a partir desta primeira identificação com a construção do texto que lhe segue. Entretanto, a força da moldura do Tarô, reconhecido como instrumento adivinhatório, transcende até mesmo suas características específicas: é plenamente possível identificar um baralho por suas características intrínsecas, mesmo não compreendendo de todo o seu uso. Se eu possuo cartas com imagem, texto e numeração, cuja altura seja maior que a largura, ainda que não se saiba a sua real natureza, supõe-se ser um baralho de Tarô – até que se reconheça sua categoria real.

Se aproximarmos essa perspectiva das discussões sobre a literatura digital, faz-se importante recuperarmos a reflexão de João Roberto Antunes, de que

Apesar de apresentar uma multiplicidade de nomenclaturas e uma instabilidade em seu cerne, a literatura digital não pode ser confundida com literatura digitalizada. Assim, entende-se por literatura digital aquela literatura que, no contexto das novas mídias e dos novos espaços da digitalidade, faz uso das suas potencialidades, funcionalidades e especificidades, além de lidar com as suas limitações. Em outras palavras, é uma literatura que experimenta diretamente com o código ou com os meios digitais, de tal forma que seria absolutamente impossível que fosse meramente transposta ao papel (Antunes, s.d., n.p.¹³⁶)

O que o autor retoma, em seu texto, é a tese de Bruno Ministro e Rui Torres de que há um uso fraco (a literatura digitalizada) e um uso forte (a literatura digital) da máquina na composição de literatura:

[...] os procedimentos usados [no uso forte da rede] implicam o meio de uma forma ativa, experimental e autorreflexiva. Essa autorreflexividade medial promove uma tensão criativa entre diferentes tipos de mídia e plataformas, entre formas semióticas distintas, entre programação de computador e escrita [...] (Torres; Ministro, 2022, p. 117).

¹³⁶ Disponível em <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/vocabulario/literatura-digital/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

Percebemos que o uso fraco corresponde à digitalização de obras de referência e aos repositórios de imagens de baralhos¹³⁷, por exemplo; tais usos não visam o jogo em si, mas a acessibilidade ao ferramental que propicia o jogo – livros de regras, cartas de baralho etc. Não estamos, portanto, em diálogo com o capítulo anterior. Nas palavras de N. Katherine Hayles, “tentar ver a literatura eletrônica apenas através da lente da obra impressa é, de forma significativa, não vê-la” (Hayles, 2009, p. 20). Por seu turno, o uso forte do Tarô na literatura eletrônica (doravante *e-lit*¹³⁸) responde ao conceito de literatura eletrônica de natureza combinatória, onde de fato as categorias do jogo se completam.

Neste sentido, o uso forte do Tarô chega ao seu clímax quando suas características básicas são utilizadas para o desenvolvimento de obras cuja interação decorra da expectativa própria da adivinhação: a revelação do conteúdo intrínseco à carta, em uma proposta interativa. Tendo em vista tais predisposições teóricas, passamos a observar de que forma o Tarô seria utilizado, com base em suas características e possibilidades lúdicas, visando a adivinhação, em meio eletrônico.¹³⁹

Denomina-se Literatura Eletrônica a literatura produzida para, em, e/ou como meio eletrônico. Conforme N. Katherine Hayles, “Assim como a história da literatura impressa está profundamente ligada à evolução da tecnologia do livro, que foi sendo construída em um crescendo de inovações técnicas, a história da literatura eletrônica se entrelaça com a evolução dos computadores digitais” (Hayles, 2009, p. 20). De acordo com a *Electronic Literature Organization* (ELO), corresponde à Literatura Eletrônica “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (citado por Hayles, 2009, p. 21). O conceito de literatura eletrônica vem sendo discutido desde seu nascimento, posto que, de certa forma, as regras do jogo se

¹³⁷ Podemos referenciar a Wikipedia, a BnF, o British Museum, assim como os catálogos das empresas fabricantes de baralhos. A digitalização dos livros, por exemplo, que no início do século animou grandes projetos, possibilitou a criação de volumosas bibliotecas digitais e alterou as maneiras pelas quais acessamos os textos que fazem parte do repertório literário consolidado, alterando também as suas possibilidades de circulação e o que se oferecia ao exame da crítica literária (Salgado; Rocha, 2025, n.p. Disponível em <https://glossariolitdigbr.com.br/01-digitalidade/>. Acesso em: 15 jun. 2025.)

¹³⁸ Conforme Andréa Catrópa, Vinícius Carvalho Pereira e Rejane Rocha, no verbete “Literatura digital/eletrônica” para o Glossário LITDIGBR, embora a nomenclatura vise definir um mesmo fenômeno – a “experimentação com programação e meios digitais, criando textos não lineares e multimídia”, opta-se por “literatura eletrônica” nos EUA e por “literatura digital” no Brasil. Sendo uma terminologia ainda em debate, alinhamo-nos com a fortuna crítica consultada para a leitura e reflexão sobre nosso objeto de pesquisa, motivo pelo qual utilizaremos e-lit como nossa referência. Cf. Catrópa, Pereira, Rocha, 2025, verbete “literatura digital/eletrônica”. Disponível em <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-digital-eletronica/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

¹³⁹ Tal questionamento norteou as reflexões desenvolvidas no âmbito do projeto de pesquisa “Literatura e Tarô no meio virtual: uma análise da inter-relação entre as interfaces”, aprovado no PDSE 2022-2023 pela CAPES, sob orientação do Prof. Dr. Diogo Marques, na Universidade de Coimbra. Apresentamos, neste capítulo, os resultados obtidos nesta empreitada, alinhados com o desenvolvimento da tese como um todo.

apresentaram após o jogo começar a ser jogado. Pela recorrência – já que as possibilidades se mostram em aberto – foram desenvolvidos os termos que a conceituam¹⁴⁰.

A definição de literatura digital/eletrônica deve levar em consideração o fato de que ela não se restringe a um gênero literário, a um estilo ou a um tipo de texto. Se tais elementos são importantes para a sua caracterização, igualmente imprescindíveis são os aspectos relacionados à materialidade dos textos e dos ambientes em que se inscrevem, seus modos de circulação e as relações entre os produtores, os consumidores, as instituições e o mercado, todos inseridos no contexto da digitalidade. A literatura digital/eletrônica caracteriza-se por sua natureza limiar e experimental, o que exige uma abordagem multidisciplinar para sua compreensão (Catrópa; Pereira; Rocha, 2025, n.p.).¹⁴¹

5.1 O jogo de Tarô em meio eletrônico

Para chegarmos na produção literária a partir da combinatória em meio eletrônico, é importante percebermos que, se na literatura este processo se deu como uma experimentação de mídias com o intuito de revelar processos criativos possíveis, sendo “movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica” (Hayles, 2009, p. 21), no que tange ao Tarô, tal trânsito se deu, inicialmente, na transposição do jogo em formato analógico para o jogo em meio eletrônico – os videogames¹⁴². Na definição de Dilson Devides, “entende-se por videogame o jogo digital concebido para ser executado em um console, em um computador pessoal, em um celular ou em outra máquina dedicada a essa função, como, por exemplo, os *arcades*” (Devides, 2025, n.p.)¹⁴³. São, portanto, “os jogos digitais desenvolvidos para consoles, celulares, tablets e computadores” (Devides, 2025, n.p.)¹⁴⁴. Ainda há alguma sinonímia como “jogos digitais, jogos eletrônicos, jogos online e, em menor ocorrência, jogos de computador” (Devides, 2025, n.p.)¹⁴⁵. Conforme o autor, jogos digitais “são aqueles criados por meio de linguagens de programação (tais como Python, JavaScript, Java), e de outros softwares de

¹⁴⁰ Outros termos designativos do mesmo campo literário, com menor circulação atualmente nos meios acadêmicos ou artísticos, incluem ciberliteratura, infoliteratura, literatura cibernética, e-literatura e literatura computacional. (Cátropa; Pereira; Rocha, 2025, n.p. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-eletronica/>. Acesso em: 15 jun. 2025.)

¹⁴¹ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-digital-eletronica/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

¹⁴² Não podemos deixar de citar, neste âmbito, o jogo de Tarô de forma remota, ou seja, o uso do Tarô em plataformas como o Meet, o Zoom, o Skype e o Teams, como um jogo de Tarô em meio eletrônico, mas não é nosso objetivo pensar como tais plataformas servem para o jogo de Tarô. Entendemos essa seção como o uso de um baralho não-físico, manifesto na rede, com o intuito de reproduzir o ato de produzir um discurso visando a adivinhação ou o aconselhamento.

¹⁴³ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

¹⁴⁴ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

¹⁴⁵ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

computador. Assim, todo jogo de videogame é um jogo digital” (Devides, 2025, n.p.)¹⁴⁶, podendo, inclusive, serem jogados online. Por fim, o autor diferencia digital de eletrônico:

Por mais que os jogos digitais utilizem recursos eletrônicos para funcionarem (como os consoles), eles necessitam de outros recursos, sobretudo visuais, uma tela de televisão ou monitor, por exemplo, para poderem ser acessados. Os jogos eletrônicos, por sua vez, são aqueles concebidos com a utilização de componentes eletrônicos, mas prescindem de uma tela, como, por exemplo, o Genius, da empresa brasileira Estrela. O jogo, versão nacional do Simon, da americana Hasbro, consiste em um objeto semelhante a um disco voador que emite luzes e sons em determinadas sequências, cabendo aos jogadores memorizar as sequências e apertar os botões correspondentes àquelas cores na ordem determinada (Devides, 2025, n.p.)¹⁴⁷.

Conforme Peter Molyneux, os jogos de videogame não correspondem apenas a um elemento lúdico multidisciplinar e plurissemiótico: correspondem também a “uma ilustração das mudanças sociais e culturais do nosso mundo” (Molyneux, 2013, p. 7). E o autor continua:

Quando se trata de tornar a tecnologia acessível, os videogames se saem melhor do que qualquer outro meio eletrônico – compare a experiência de um usuário que tem dificuldade com uma planilha ou um editor de textos, por exemplo –, e sua influência pode ser encontrada em toda parte nos dias de hoje (Molyneux, 2013, p. 7).

Tony Mott (2013) resume o processo de desenvolvimento dos videogames como um jogo interativo:

Se no passado os jogos eletrônicos foram influenciados por RPGs disputados com papel e caneta, como *Dungeons & Dragons*, e por filmes de ficção científica de grande sucesso, como *Guerra nas estrelas*, esses gêneros já não dominam a lista dos mais vendidos, e a forma evoluiu junto com o modo de interação. Além de embarcar em missões para matar monstros e participar de torneios de artes marciais, os jogadores de hoje podem se envolver em desafios culinários, dançar ou cantar suas músicas prediletas, ficar em forma praticando exercícios, cuidar de bichos de estimação, administrar fazendas e explorar o mundo exótico dos cabeleireiros, apenas para mencionar algumas possibilidades. Nesse meio-tempo, a decisão dos criadores de dar mais poder aos consumidores está tendo um efeito profundo na forma com que nos relacionamos com nosso lazer, dando vida a um novo mundo de conteúdo gerado pelos usuários. E tudo isso acontece, cada vez mais, num cenário on-line, em que os jogos são compartilhados com amigos e desconhecidos. O que nos leva de volta às origens dos videogames, quando a Atari, o primeiro grande nome do setor em formação, lançou Pong, seu primeiro jogo. Pong era para dois jogadores, pois os designers acreditavam que um game que encorajasse a interação social teria mais chances de fazer sucesso nos bares dos Estados Unidos. (E eles estavam certos. Pong foi um dos fenômenos do início dos anos 1970.) (Mott, 2013, p. 9-10).

¹⁴⁶ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

¹⁴⁷ Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

As relações do Tarô com o ambiente virtual precedem a fase de popularização da internet, ocorrida na década de 1990, com os primeiros jogos para videogame que possibilitavam ao jogador executar uma tiragem específica, cujos significados eram apresentados como legendas ao jogo em curso. Não havia a possibilidade de elaborar jogos diferentes e nem de selecionar outras cartas, senão em um novo jogo; a interação com o conteúdo predeterminado era o limite da plataforma. Além disso, sendo textos determinados sobre cada carta, a interpretação da carta no contexto dependeria da percepção do jogador – o que o inseria diretamente na produção dos significados possíveis, na relação entre a pergunta formulada para a elaboração do jogo e o jogo disposto pelo videogame. Observamos, com isso, os elementos essenciais do uso forte do Tarô, conforme observamos no capítulo anterior.

Uma das primeiras incursões neste meio ocorreu em 1988, com o lançamento do jogo *Taboo: The Sixty Sense* para o console NES, da Nintendo,¹⁴⁸ pela empresa Rare¹⁴⁹. Neste jogo, é possível elaborar uma cruz celta, conforme o método apresentado por Arthur Edward Waite em *The Pictorial Key to the Tarot*.

Figura 38 - Tela título do jogo *Taboo: The sixth sense*.



Fonte: Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5c/Taboo_-_The_Sixth_Sense_Title_Screen.png. Acesso em: 01 nov. 2022.

¹⁴⁸ A Nintendo foi fundada em 23 de setembro de 1889, concentrando-se na produção do baralho Hanafuda. Em 1969, a Nintendo começa sua incursão no campo dos games, associando-se em 1975 à Mitsubishi para o desenvolvimento do Color TV 6, no qual era possível jogar tênis de seis maneiras diferentes. Com o fim da parceria, a Nintendo passa a dedicar-se ao desenvolvimento dos games, e, na década de 1980, desenvolve o Family Computer, ou FAMILCOM, alterando definitivamente os rumos da empresa e tornando-se “o ícone máximo de toda uma geração de consoles e games no mundo” (Stocco; Silva; Melo, 2016). Para maiores informações, cf. Stocco; Silva; Melo, 2016.

¹⁴⁹ Cf. o *longplay*, ou seja, o uso do jogo registrado em vídeo, em: <https://youtu.be/vOiaYTA82us>. Acesso em: 01 nov. 2022.

Na abertura do jogo, sua premissa e sua promessa: “Tudo o que foi / E tudo o que será / Está aqui para você saber / Você ousa vislumbrar o futuro / Você ousa perguntar...? // Taboo // A máquina do tempo na Nintendo!”¹⁵⁰. Após essa tela, o jogador é convidado a escrever seu nome, seu aniversário e sexo (M/F) com o auxílio de um teclado alfanumérico acessado por um cursor em forma de uma mão segurando uma pena. A escrita se dá em uma página de pergaminho, na qual se lê o título do jogo acima e os campos para serem preenchidos abaixo. A letra “N”, de *Name*, é entrecruzada por uma cruz violeta e amarela, e a letra “B”, de *Birth*, sobrepõe-se a um pentagrama cinza. Ao preencher todos os campos, uma nova tela se abre, com um pergaminho no qual se lê “Your question”, sendo o Y violeta em um campo ígneo. Tendo preenchido o campo, abre-se uma tela na qual o baralho é embaralhado no sistema de embaralhamento hindu.

Após algum tempo, abre-se uma tela com a primeira carta, “You”. Corresponderia à Carta Testemunha do jogo. A Carta Testemunha é um espelho, um reflexo, uma efígie do consulente, daquele para quem o jogo é aberto. Abaixo, a mensagem: “Agora vou distribuir as cartas”¹⁵¹. É disposta então uma Cruz Celta, com a possibilidade de cartas invertidas¹⁵².

As cartas, quando viradas, apresentam uma simbologia mínima para o seu entendimento; entretanto, são apresentadas de forma tridimensional, como se as figuras saltassem das cartas, que lhes serviriam como base. A cada carta virada, a posição aberta da cruz é excluída da tela original da cruz. A relação entre o texto base da cruz celta e as palavras-chave de cada carta gera respostas curiosas, que devem ser interpretadas pelo jogador¹⁵³.

Após a leitura de todas as dez posições, abre-se uma nova tela para a obtenção dos seus números da sorte (*Fortune Numbers*). Na parte superior, “select your state”, é necessário selecionar um dos estados dos EUA. Ao centro, “Amount of numbers”, a quantidade de números entre 1 e 8. Abaixo, a variação entre 00 e 54. Após a seleção, abre-se uma nova tela com a quantidade de números escolhida originalmente. O jogo se encerra a seguir, voltando à tela inicial.

¹⁵⁰ No original: “All that has been / And all that will be / is here for you to know / dare you glimpse the future / dare you even ask...? // Taboo // The time machine on Nintendo!”. Tradução nossa.

¹⁵¹ No original: “I will now deal the cards.”. Tradução nossa.

¹⁵² O uso da interpretação das cartas quando saem invertidas é tradicional, não consensual. Como o jogo ajusta-se às regras, a eficácia do jogo não depende de as cartas saírem invertidas ou serem usadas todas em posição corrente; existem jogos que possuem casas para a interpretação do desequilíbrio ou da angústia que motiva o jogo. É, entretanto, uma possibilidade oferecida pelo *Pictorial Key*. Para maiores informações, ver capítulo 1.

¹⁵³ Um bom exemplo é, no vídeo supracitado, a abertura da oitava posição. O texto referente ao 9 de Paus, a carta obtida, é: “Views of others / Card: The Nine of Staffs. / Viewed by others you are a pause in a struggle”. Cf. <https://youtu.be/vOiaYTA82us>, na altura 5’55.

Figura 39 - Capa do jogo *Tarot Mystery*.



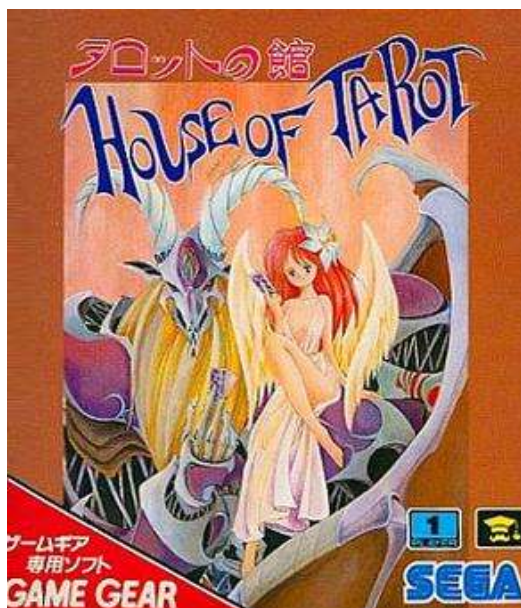
Fonte: Disponível em https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/84/Tarot_Mystery.jpg. Acesso em: 01 nov. 2022.

Essa não foi a única iniciativa da Nintendo. Em 1995, a empresa Visit lançou o jogo *Tarot Mystery* para o console Super Famicom, apenas no Japão¹⁵⁴. O jogo inicia com o embaralhamento; após esse primeiro momento, as cartas saem dos cantos da tela em direção ao centro, e inicia-se a montagem de uma Cruz Celta. O baralho utilizado é uma recriação 8-bit do RWS. O jogo também conta com a possibilidade de surgirem cartas invertidas.

As cartas escolhidas são dispostas nas respectivas posições da Cruz Celta e, a seguir, ganham uma tonalidade sépia. Após todas as cartas dispostas, cada carta retorna ao padrão colorido e aparecem em destaque, com a interpretação surgindo na tela.

¹⁵⁴ Cf. o longplay em: https://youtu.be/_0XZqN-KsSA. Acesso em: 01 nov. 2022.

Figura 40 - Capa do jogo *House of Tarot*.



Fonte: Disponível em https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/be/House_of_Tarot.jpg. Acesso em: 01 nov. 2022.

A Sega, concorrente direta da Nintendo na década de 90 do século XX, não se furtou à temática. Em 1991, a empresa lançou, para o console Game Gear, o jogo *House of Tarot*, também este exclusivamente em japonês¹⁵⁵. Após a tela inicial, na qual vemos um ser feminino alado ladeado por duas rosas vermelhas, abre-se a imagem de uma casa com um vasto jardim. Na próxima tela, o foco se concentra na porta da residência, com a narrativa subjacente da aproximação e entrada na casa. A seguir, o jogador pode escolher entre três personagens para conduzir sua leitura: uma jovem de fartos cabelos castanhos, com uma tiara azul e um véu rosa; uma mulher com o cabelo negro cobrindo seu olho direito, trajando uma túnica com capuz violeta; e um senhor de cavanhaque branco, com um turbante azul e vestimenta azul e amarela.

A escolha do personagem direciona para uma tela na qual há uma apresentação em meia tela da figura. A seguir, em uma tela de fundo preto, sugere-se a escolha do signo astrológico do jogador. A essa tela segue-se a personagem escolhida, em um quadro no canto superior direito, falando com o jogador, em um texto apresentado em fundo preto. Após o retorno à apresentação em meia tela do consultante escolhido, inicia-se propriamente o jogo.

Em uma mesa forrada com um tecido verde na qual se vê um hexagrama preto, as cartas, de verso liso azul *royal*, são embaralhadas à maneira do embaralhamento das peças de dominó. A personagem consultante é representada no canto superior direito. As 22 cartas dos Arcanos Maiores são dispostas em três fileiras de seis cartas e uma, abaixo, de quatro cartas. As cartas

¹⁵⁵ Cf. o *longplay* em: <https://youtu.be/OeUELWFyELw>. Acesso em: 01 nov. 2022.

são novamente embaralhadas, desta vez dentro de um padrão 6x6. As cartas são então reunidas em quatro grupos, que são novamente reunidos em um único maço, para iniciar a leitura em um jogo a partir das posições do hexagrama: seis cartas ocupando cada ponta do hexagrama e uma carta central. As cartas são lidas na posição em que são incluídas no jogo: vértice superior, inferior direito e inferior esquerdo do triângulo com vértice para cima; vértice inferior, esquerdo superior e direito superior do triângulo com vértice para baixo, e por fim a carta central. Ao clicar em cada posição, a carta aparece em fundo negro, com a personagem consultora efetuando a interpretação.

A moldura da carta é composta por uma numeração em algarismos romanos ao pé da carta, e o padrão utilizado é a Justiça como VIII e a Força como XI – sendo, portanto, um padrão diferente do RWS utilizado pela Nintendo. Após a leitura das sete cartas, há uma mensagem final da personagem consultante, e a tela volta à visão externa da casa.

Em um jogo de Tarô convencional, o operador embaralha, ou manda embaralhar, corta, ou manda cortar, dispõe as cartas em um método predeterminado, podendo ser a leitura das cartas na ordem em que elas foram dispostas a partir do corte, a seleção das primeiras cartas ou a disposição em leque para a seleção das cartas pelo consulente, de forma a preencher uma estrutura geométrica (o jogo em si, que possui incontáveis possibilidades), e só então o virar das cartas para a interpretação. São muitas as escolhas que antecedem o processo interpretativo. O processo que antecede a interpretação é a garantia da aleatoriedade que justifica o oráculo.

No jogo de videogame, as escolhas são feitas por um cursor. O clique tem a função decisória: não é possível voltar atrás, a carta já foi disposta. Após a seleção de todas as cartas, o próprio jogo determina a sequência: exercendo a função do operador, que deve conhecer o método em curso, as cartas são então dispostas em uma tela à frente do consulente que deve clicar, ou seja, decidir pela leitura das cartas, assim como das cartas seguintes. O clique tem por função apontar que o consulente está pronto para a próxima informação, assim como revelar qual é a informação a seguir.

Esses são casos em que o Tarô não figurou como um dos elementos (normalmente secundários) da trama, mas sim como o tema do jogo, ou seja, como uso forte. Existem outros jogos nos quais o Tarô integra a trama, mas sem impacto adivinhatório, o que, no âmbito desta pesquisa, configura o uso fraco. Podemos citar como exemplo o combate contra a Morte em *Castlevania: Bloodlines*.

Figura 41 - Batalha contra a Morte (Death) em *Castlevania: Bloodlines*.



Detalhe para as cartas de Tarô girando ao redor da antagonista.

Fonte: Disponível em <https://i.ytimg.com/vi/ca6TLOV98Rk/hqdefault.jpg>. Acesso em: 01 nov. 2022.

Neste jogo, lançado pela Sega para o Genesis em 1994, a Morte é envolvida por seis cartas de Tarô – algo sugerido pela moldura das cartas: parte superior com numeração e parte inferior com espaço para titulação. Três cartas são iguais: na parte superior, o numeral romano V e a imagem representando a própria Morte – um esqueleto envolto em um manto, com uma foice ensanguentada. As outras três cartas representam batalhas específicas contra os serviçais da Morte, e são: uma carta com o numeral romano II e a imagem representando o Ás de Copas do RWS; uma carta com numeração XX e a representação de uma roda de oito raios em chamas; e uma carta com numeração III e a representação de uma torre, a qual sobrevoa um draconídeo. Ao selecionar cada carta, atacando-a, um evento ocorre na batalha. Ao selecionar V, a Morte executa um ataque ígneo. Em III, a batalha é alterada para um cenário diferente, o topo de uma torre, e o monstro a ser enfrentado é o morcego/dragão representado na imagem. Em II, a batalha é alterada para um cenário subterrâneo, no qual se enfrenta um golem feito de lama. Por fim, ao selecionar XX, a batalha se desenvolve no cenário de um relógio, contra um golem feito de engrenagens. Depois das seis cartas terem sido escolhidas, a batalha contra a Morte ocorre de fato¹⁵⁶.

Não há relação objetiva com as *cartas* de Tarô, embora haja uma relação subjetiva com o *jogo* de Tarô: a estética e moldura das cartas, suas posições de face e verso, a relação entre a

¹⁵⁶ Cf. o longplay em: <https://youtu.be/ca6TLOV98Rk>. Acesso em: 01 nov. 2022.

seleção de uma imagem e um evento futuro são características do imaginário associado ao Tarô, e não podem ser ignoradas – configuram, como vimos nos capítulos anteriores, o uso fraco do Tarô, aqui representado em meio eletrônico: o baralho pode ser identificado como um pretenso Tarô, mas suas cartas não configuram um evento interpretativo, e sim uma relação de causa e consequência que impacta o desenvolvimento do jogo, em uma relação de vantagens e desvantagens, que não possui relação direta com o jogo de Tarô com intuito adivinhatório.

Na década seguinte, o início dos anos 2000, os serviços virtuais de consulta às cartas ganharam impulso com os aplicativos em *Flash*, sendo até então possível elaborar consultas nesta mesma mecânica em sites gratuitos¹⁵⁷. Mas isso traz à tona um problema que afeta tanto o campo dos videogames como o da literatura eletrônica: o acesso ao material. Tony Mott elucidava o assunto:

Como continuar a jogar todos esses games? Ao contrário de outros meios de entretenimento, como os livros, os videogames não ficam disponíveis por muito tempo. O que ocorre é que o modelo tradicional de publicação faz o lançamento de um jogo acompanhado de um investimento em marketing, ocasião em que ele tem a oportunidade de mostrar a que veio. Às vezes um sucesso particularmente lucrativo é relançado tempos depois, mas pouquíssimos têm essa chance. O que é mais importante: os dispositivos que usamos para jogar foram superados por equipamentos de tecnologia superior, e foi apenas nos últimos anos que a compatibilidade retroativa [...] se tornou uma característica popular entre as plataformas de consoles. Mesmo em uma plataforma estática como o PC, a evolução dos sistemas operacionais significa que pode ser um desafio conseguir jogar um game de cinco anos atrás em um computador de última geração. Felizmente, os fãs do mundo inteiro têm feito esforços para preservar a história dos videogames, e existem emuladores que podem ressuscitar praticamente qualquer plataforma já lançada [...]. Criadores de clássicos jogos arcade japoneses, como Capcom, Sega e Namco, lançaram diversas antologias que reúnem notáveis sucessos dos fliperamas dos anos 1980 para consoles [...] que rodam em muitas das plataformas atuais (Mott, 2013, p. 10-11).

Cabe-nos observar, nessa instância, que o Tarô nos videogames citados em nosso recorte reproduz muitas das características que são utilizadas para a elaboração de jogos de Tarô com intenção literária no âmbito da e-lit. Um dos casos mais interessantes é o *RE\VERSO: e-poema elegíaco*, de Diogo Marques e João Santa Cruz. Ainda que não seja um baralho de Tarô, o poema eletrônico lança mão de todas as características de uma carta de Tarô, excetuando a inversão, para a composição de sua experiência estética. Passemos, então, à análise do poema.

¹⁵⁷ A Adobe “deixou de oferecer suporte ao Flash Player desde 31 de dezembro de 2020 e bloqueou a execução de conteúdo Flash no Flash Player desde 12 de janeiro de 2021”, recomendando “que todos os usuários desinstalem imediatamente o Flash Player para ajudar a proteger seus sistemas.” Este tem sido um dos maiores desafios aos estudiosos da e-lit produzida em período anterior a 2020 nesta plataforma, dificultando a observação do fenômeno no que tange ao Tarô, no âmbito desta pesquisa. Cf. <https://www.adobe.com/br/products/flashplayer/end-of-life-alternative.html>. Acesso em: 15 jun. 2025. Citamos, entretanto, o site *oTarot* [<https://www.otarot.net/>], no qual é possível observar o fenômeno a partir de uma Cruz Celta, sendo alvo de reflexões futuras à esta tese.

5.2 RE\VERSO: e-poema elegíaco: um estudo de caso das possibilidades do uso do Tarô em ambiente eletrônico

O poema *RE\VERSO: e-poema elegíaco* (<https://wreading-digits.com/reverso/>) lança mão da rede para recriar o ato de embaralhar e selecionar as cartas para um jogo a partir do clique, o que configura a escolha pela leitura de cada verso do poema. Tal construção poderia configurar o uso fraco, caso o número de cartas fosse finito, em função das imagens, numeração e verso corresponderem a unicidade de uma carta; mas não é isso o que o poema propõe. A cada clique, uma nova combinação entre imagem, numeração e verso é construída, tornando a leitura única e as possibilidades de correlação entre as três variáveis potencialmente infinitas, inviabilizando quaisquer tentativas de mobilizar o poema em outro meio que não o eletrônico. Desta característica decorre o maior limite do poema: como qualquer obra que lance mão do uso forte da rede, seu limite é sua presença na rede com condições de ser lido adequadamente.

A interface digital inicial do poema possui fundo preto, evidenciando três elementos: o símbolo de retorno [↩], que reinicia a apresentação do poema; o símbolo do mundo [🌐], que alterna os idiomas entre português e inglês; e o símbolo de informação [i], que abre uma tela com as informações sobre o poema. Ainda que pudéssemos afirmar que tais ícones não fazem parte do poema em si, posto que a moldura o contém, as imagens que os autores compartilharam possuem esse registro, que nos chama a atenção para aquilo que está para além da moldura e, a despeito disso, não devem ser ignorados. Vamos nos deter um pouco nas opções antes de seguirmos para as cartas propriamente ditas.

Conforme dito anteriormente, clicando no símbolo do mundo [🌐], o poema alterna seu idioma entre português e inglês. Não é nosso objetivo, no momento, verificar os efeitos de sentido que se alteram e se alternam na leitura do poema em um e em outro idioma; justificamos tal postura por ter sido o próprio autor, Diogo Marques, responsável pelas versões em português e inglês¹⁵⁸.

Nas informações [i], consta o background de produção do e-poema, conforme segue:

RE\VERSO: e-poema elegíaco

RE\VERSO: e-poema elegíaco (2020-21) resulta de uma colaboração entre o coletivo wr3ad1ng d1g1t5 (Diogo Marques / João Santa Cruz) e a pintora Daniela Reis durante

¹⁵⁸ Em outras circunstâncias, em que o tradutor elabora um diálogo com o autor da obra e, eventualmente, com outros tradutores – incluindo tradutores em outros idiomas, assim como outros agentes de publicação, como os editores – considerá-riamos pertinente verificar e cotejar a tradução.

os primeiros 40 dias que se seguiram à declaração de pandemia de Covid-19 (março - abril de 2020).

Seguindo uma lógica aleatória, 40 versos e 40 fragmentos pictóricos entrelaçam-se a fim de provocarem uma leitura autorreflexiva do(s) verso(s) e reverso(s) que caracterizam a experiência de confinamento. Combinados, imagem e texto (re)velam um caminho dialógico que, embora necessariamente entrópico, é feito de contínua renovação.

Agradecimentos: Ana Gago; Bruno Martins; Gabriel Pinto; Diana Simões; Ricardo Soares

Texto original: “Poema Quarentena”, por Diogo Marques (inicialmente publicado em Projecto Arte em Quarentena [<https://wreading-digits.com/art-in-quarantine/>])

Tradução: Diogo Marques

Pinturas originais: “Diários da Sanidade”, por Daniela Reis [<https://danielareis.pt/work/sanity-diaries-series/>]

Música e Programação Sonora: João Santa Cruz

Captura fotográfica de pinturas originais: Bruno Martins [<http://brunomartins.pt>]

Este mesmo texto é encontrado nos sites do Projecto Arte em Quarentena¹⁵⁹ e de Daniela Reis¹⁶⁰, configurando um texto coletivo. Tal como em outras criações artísticas em meio eletrônico, é um poema coletivo, baseado na confluência dos trabalhos de vários autores em torno de um mesmo tema.

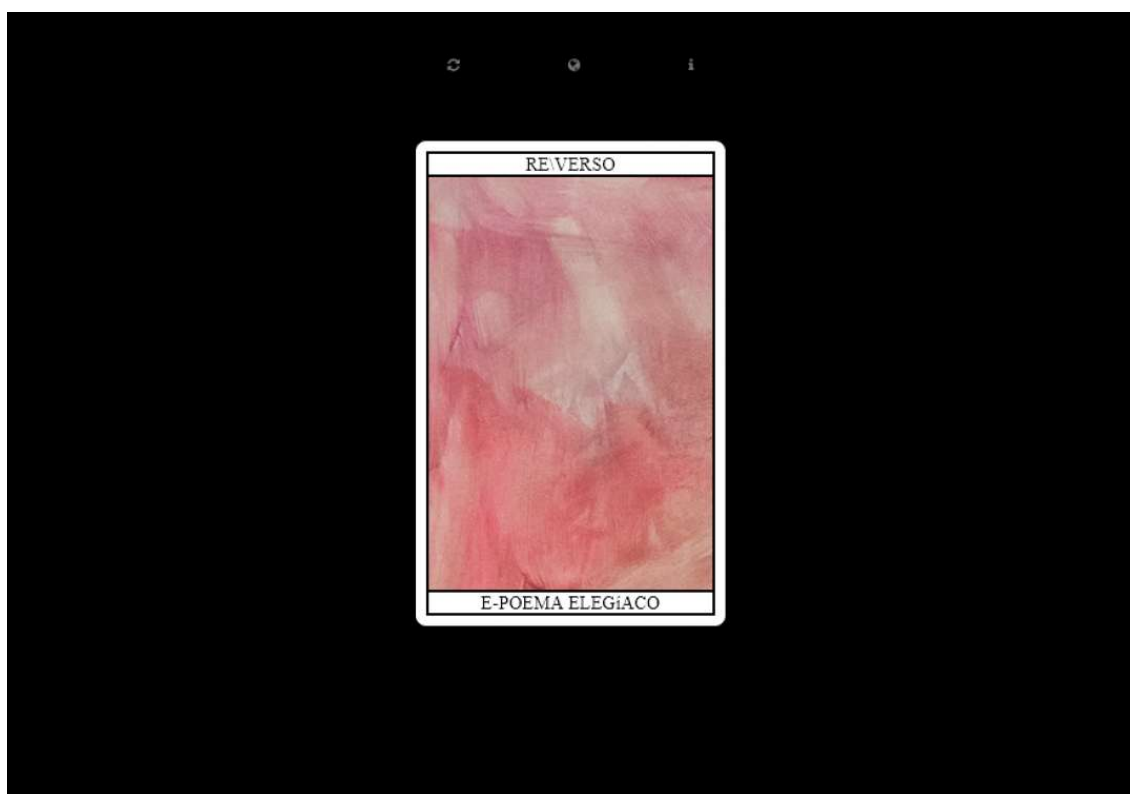
Chama-nos a atenção que os autores, a despeito da performance do poema, não acrescentaram nenhuma informação sobre a disposição do poema como cartas de jogar, uma das motivações da análise em curso. Os sentidos obtidos a partir do virar de uma ou mais cartas transcendem a questão proposta como “verso(s) e reverso(s)”, partilhando do ritual de uso de um baralho para obtenção de respostas.

Atentemo-nos, então, ao poema em si. A moldura que compõe o poema é composta por uma imagem, fragmentária, extraída a partir de quadros completos pintados por Daniela Reis, que possui acima e abaixo espaço para a escrita. A primeira carta sempre é a “capa” do poema: uma aguada em tons de magenta compõe a imagem; acima lê-se o título do poema e abaixo o subtítulo.

¹⁵⁹ Cf. <https://wreading-digits.com/art-in-quarantine/>. Acesso em: 01 abr. 2023.

¹⁶⁰ Cf. <https://danielareis.pt/my-news/colab-daniela-reis-wr3ad1ng-d1git5/>. Acesso em: 01 abr. 2023.

Figura 42 - Tela inicial do e-poema RE\VERSO



Fonte: <https://wreading-digits.com/site/pt/projectos/reverso--e-poema-elegiaco/>. Acesso em: 01 abr. 2023.

Conforme Menegassi e Chaves (2000, p. 28),

O título é uma síntese precisa do texto, cuja função é estratégica na sua articulação: ele nomeia o texto após sua produção, sugere o sentido do mesmo, desperta o interesse do leitor para o tema, estabelece vínculos com informações textuais e extratextuais, e contribui para a orientação da conclusão à que o leitor deverá chegar.

No âmbito artístico em geral, poético em particular, o autor pode utilizar o título como uma forma de quebra de expectativas, de jogo entre resumo e totalidade, de orientação que desorienta, de mentira sincera. Dialogamos, neste ponto, com as proposições de Gérard Genette sobre os *Paratextos Editoriais* (2009): em sua obra, o autor dissecas as estruturas que (con)formam um livro e, a despeito de sua reflexão se aprofundar nas estruturas da obra impressa¹⁶¹, não se pode negar a transposição de algumas características para o meio eletrônico, ao mesmo tempo em que soluções foram criadas para imitar, ou resolver, por exemplo, o evento

¹⁶¹ A título de exemplo, no que tange aos títulos, Genette postula: “No regime atual, o título comporta quatro locais quase obrigatórios e sofrivelmente redundantes: a primeira capa, a lombada, a página de rosto e a página de anterosto, em que, em princípio, ele aparece sozinho numa forma às vezes abreviada” (Genette, 2009, p. 63). Nota-se a inaplicabilidade desta postulação ao ambiente eletrônico, ainda que se sustente a obrigatoriedade de sua presença, mesmo que transposta para o hiperlink.

do virar das páginas. Conforme veremos posteriormente, RE\VERSO se apropria do gesto de virar uma carta – ou seria uma página?¹⁶² – para desenvolver seus efeitos de sentido.

O título é, conforme Genette (2009, p. 65), “um incitador: uma vez presente o título, resta produzir um texto que o justifique... ou não”. Entendemos a incitação não apenas no campo da produção do texto, como da projeção do mesmo: “como em qualquer instância de comunicação, a instância titular compõe-se pelo menos de uma mensagem (o título em si), de um destinador e de um destinatário” (Genette, 2009, p. 70). O destinador não necessariamente é o autor, podendo, eventualmente, ser o editor ou outrem do círculo do autor: “a responsabilidade do título é sempre partilhada entre o autor e o editor” (Genette, 2009, p. 71). Para o autor, o título “é endereçado ao conjunto do público e pode circular muito além do círculo de leitores” (Genette, 2009, p. 259), pois engloba, “às vezes muito ativamente, pessoas que não o leem necessariamente, ou não o leem todo, mas que participam de sua difusão e, portanto, de sua ‘recepção’” (Genette, 2009, p. 72). O título é, portanto,

[...] dirigido para muito mais gente que, por um meio ou por outro, o recebe e transmite e, desse modo, participa de sua circulação. Isso porque, se o texto é um objeto de leitura, o título, como aliás o nome do autor, é um objeto de circulação – ou, se preferir, um tema de conversação (Genette, 2009, p. 72).

Se, conforme Genette, um poema, como o RE\VERSO, “um texto perfeitamente unitário, isto é, não dividido” (Genette, 2009, p. 260), possui apenas seu título como principal referência de identificação, a instância na qual o título se insere já mergulha o leitor na experimentação do poema. Ao abrir o site, já se está imerso na instância em que o jogo ocorre.

O que nos chama a atenção num primeiro momento neste título é o uso do *backslash*, ou barra invertida [\], um sinal de pontuação pouco usual na gramática, mas coloquial na programação:

Um símbolo da barra invertida é usado em muitas linguagens de programação como um caractere de escape. Quando usado como um caractere de escape, ele diz ao intérprete que o caractere que segue a barra invertida deve ser tratado como um caractere literal, em vez de ser interpretado como parte do código.¹⁶³

Entende-se, com isso, que o *verso* é o literal, não um código. Se o código é “o conjunto de instruções e declarações escritas por um programador usando uma linguagem de

¹⁶² Pensamos, neste ponto, que a potência reside no ato de virar, de revelar o conteúdo outrora inacessível pela presença de algo sobre, a cobrir. Nesse ponto, livro e baralho possuem uma mesma expressão, na qual só temos acesso ao conteúdo do livro ao abri-lo e virarmos suas páginas conforme a proposta oferecida, assim como só temos a perspectiva de atribuir significados às cartas à medida em que forem sendo viradas do monte.

¹⁶³ Cf. <https://definirtec.com/backslash/>. Acesso em: 3 abr. 2023.

programação de computador”, sendo “traduzido para a linguagem de máquina por um compilador quando este estiver ativo”¹⁶⁴, e o *backslash* é o comando que impede que o texto que se segue seja interpretado como a linguagem de máquina, aqui a máquina é impedida de interpretar aquilo que é próprio do humano. O verso é visceralmente parte da experiência humana que o compôs, direcionado ao humano que o lê, ainda que mediado pela máquina – esta que não o interpreta: transmite, apenas.

O uso do código com efeito estético e performativo pode ser encontrado na linguagem Mezzangelle, que “usa linguagem de programação e discurso informal para reorganizar e dissecar o inglês padrão, criando significados novos e inesperados”¹⁶⁵ (Dean, 2016, n.p., tradução nossa). Produzida e abordada por Mez Breeze, Mezzangelle é uma “escrita experimental on-line que explora a relação entre as linguagens humana e de máquina — é imbuída de um senso de ludicidade e criatividade”¹⁶⁶ (Dean, 2016, n. p., tradução nossa). Nas palavras da autora,

O Mezzangelle surgiu em meados da década de 1990, sendo gestado em trocas de e-mail, linguagens de programação de computador + software voltado para bate-papo [tais como y-talk, webchat e IRC] e tentando fundir inglês, convenções poéticas, código de programação, comentários sociais contemporâneos e comunicação online¹⁶⁷ (Dean, 2016, n. p., tradução nossa).

Entretanto, Mezzangelle, esta forma específica de escrita, como o uso do *backslash* no título RE\VERSO, prescindem do computador para serem compreendidos. É uma instância que dialoga com, mas não necessariamente representa, a literatura eletrônica como vem sendo entendida e produzida. “Nesse sentido, Mezzangelle é um exemplo um tanto falho para demonstrar o que é literatura eletrônica, pois é um trabalho que não precisa necessariamente ser visualizado por meio de um computador”¹⁶⁸ (Nizam, 2019, n.p., tradução nossa). A disposição do código como texto, a exposição das fórmulas em interação à despeito do uso do computador desvelam a forma como o código já está entremeado em nossa própria leitura do texto.

Nas palavras de Rafi Nizam,

¹⁶⁴ Cf. Kovacs, 2022, n. p. Acesso em: 3 abr. 2023.

¹⁶⁵ No original: “uses programming language and informal speech to rearrange and dissect standard English, creating new and unexpected meaning”.

¹⁶⁶ No original: “online experimental writing that explores the relationship between machine and human languages—is imbued with a sense of playfulness and creativity”.

¹⁶⁷ No original: “Mezzangelle evolved in the mid-1990s, gestating in email exchanges, computer programming languages + chat-oriented software [ie y-talk, webchat, and IRC] and attempting to fuse English, poetic conventions, programming code, contemporary social commentary, and online communiqué”.

¹⁶⁸ No original: “In this, mezzangelle is somewhat flawed of an example to use to demonstrate what electronic literature is, as it is work that does not necessarily have to be viewed through the use of a computer”.

Podemos compreender Mezangelle como uma forma de arte/literatura que nos convoca a refletir sobre como o novo contexto digital transformou nossa cultura e as maneiras como interagimos com ela. Talvez nunca consigamos integrar totalmente nossas mentes ao pensamento em termos de código, mas agora estamos mais conscientes de como os avanços tecnológicos criam novas maneiras de descrever e compreender o mundo. Seja lá o que for que esteja além da era digital, podemos pelo menos esperar que alguns processos semelhantes aconteçam¹⁶⁹ (Nizam, 2019, n.p., tradução nossa).

O subtítulo – “e-poema elegíaco” – direciona nossa expectativa para a leitura. Para Genette (2009, p. 56), a característica principal de um subtítulo “é conter, mais ou menos de forma explícita, uma indicação genérica” do conteúdo expresso pelo título para a obra. Raro no âmbito da poesia, de uso corrente nas esferas do jornalismo e dos textos acadêmicos, a função do subtítulo é reforçar “a intenção prestada no título, ou seja, um elemento que aparece para somar, para acrescentar algo a mais às informações anteriormente reveladas”¹⁷⁰. Como um “e-poema”, fica evidente estarmos diante de um exemplar de e-lit; como “elegíaco”, sugere a tristeza visceral do momento de sua concepção. Conforme o *Dicionário didático de termos literários*, configura o verso elegíaco aquele “que expressa tristeza ou lamento, perda ou nostalgia” (Carvalho, 2024, p. 73). A elegia, por seu turno, é um “poema lírico e introspectivo, de temática melancólica e nostálgica, sobre sentimentos de ausência, perda ou separação, quer pela morte, distância ou esquecimento, quer pela reflexão amorosa sobre afetos não correspondidos” (Carvalho, 2024, p. 73). Na era moderna, a elegia desenvolveu-se a partir “de um sentimento permanente de desesperança e desalento” (Carvalho, 2024, p. 73). Percebe-se, assim, que o poema, conforme sugerido pelo título, é uma manifestação visceral da tristeza sentida pelo autor, em ambiente eletrônico – o espaço no qual os encontros eram possíveis em tempos de quarentena –, da qual o *verso* seria a maneira mais expressiva para manifestar o sentimento de angústia, medo, tristeza e insegurança prementes.

A tela inicial, em negro e magenta, com ícones que organizam a experiência do leitor, só passa a fazer real sentido quando o leitor decide clicar sobre a carta. Os versos/cartas são virados em um movimento alternado: a cada clique, como se virássemos uma página, cujo movimento ocular é alternado entre páginas pares e ímpares, e o gesto é corrente no virar da

¹⁶⁹ No original: “We can come to understand Mezangelle as a form of art/literature that calls upon us to think about how the new digital context has mutated our culture, and the ways we interact with it. We may not ever fully integrate our minds into thinking in terms of code, but we’re now more aware of how advances in technology create new ways to describe and understand the world. Whatever lies beyond the digital age, we can at least expect some similar processes to happen”.

¹⁷⁰ Cf. <https://www.portugues.com.br/redacao/partes-constituintes-dos-textos-jornalisticos.html>. Acesso em: 3 abr. 2023.

página direita para a esquerda, nos deparamos com o novo verso, que exige uma nova leitura, até que nos sintamos prontos para virar novamente a página, esta que irá no movimento contrário da anterior. Entretanto, a configuração não nos sugere páginas, mas cartas; assim sendo, percebemos que, ao virar uma carta, e ao ler sua mensagem, seria algo como se a virássemos novamente e a devolvêssemos ao monte de origem. Esta experiência encontra diálogos nas obras de Max Aub, *Juego de cartas* (1964)¹⁷¹ e Noemi Jaffe, *O livro dos começos* (2016), que, em meio analógico (o papel), produzem efeitos de sentido independentes da ordem pela qual as páginas – estas, cartas – são organizadas.

Façamos uma pequena digressão para refletir sobre o baralho como conjunto de cartas de jogar, conjunto este que pode ser composto por quaisquer números de cartas, mas que se organiza em grupamentos específicos para os jogos a que se destinam. Duas propriedades essenciais se apresentam quando do seu uso: uma mecânica, própria da forma, e uma arquitetônica, própria do conteúdo. Falamos sobre isso no capítulo 1 desta tese.

As cartas de baralho são compostas por uma face, esta costumeiramente irrepetível no conjunto, e um verso, costumeiramente único para a totalidade do conjunto. O objetivo é que, no jogo, haja apenas uma possibilidade de encontro, e que este encontro seja imprevisível quando as cartas forem embaralhadas. O verso, dessa forma, oculta, mascara, impede, bloqueia, limita qualquer possibilidade natural de identificação, direcionando todas as possibilidades para o campo da sorte, em primeira instância, e da habilidade de administração do que o jogador possuir, em segunda instância.

Os baralhos convencionais (padrão internacional) são compostos por 54 cartas (quatro grupos – naipes – de 13 cartas cada, mais dois coringas), mas encontramos outras padronagens, com 32 (baralho para escopa e piquet, convencionalmente ilustrados com o padrão de Paris), 40 ou 48 cartas (o padrão espanhol), entre outros. A quaternidade dos naipes e a triplicidade da corte se mantêm estáveis nestas padronagens, sendo a corte francesa e do padrão internacional composta por valete (ou Jack), Dama (ou Queen) e Rei (ou King), enquanto no padrão espanhol a corte segue a numeração (11, 12, 13), sendo ilustrada como Valete (um jovem imberbe de pé), Cavaleiro (um jovem a cavalo) e Rei (um homem barbado de pé). Essencialmente, temos dois grupos: as cartas numeradas e as cartas ilustradas, ou da corte, mais os coringas – que não necessariamente farão parte do jogo.

A obra de Noemi Jaffe lança mão da questão mecânica: por não haver uma ordenação específica e cada carta corresponder a um enunciado concreto, é possível ler a obra nas mais

¹⁷¹ A obra de Max Aub – *Juego de Cartas* – pode ser conhecida a partir do jogo eletrônico produzido em 2019, disponível em: <https://culturaunam.mx/catedramaxaub/juegodecartasvirtual/>. Acesso em: 23 jun. 2025.

diversas ordenações. O embaralhamento, neste caso, é uma potência desde a primeira leitura. Cada carta, por seu turno, é um enunciado completo, que possui como elemento aglutinador em relação às demais cartas sua temática: o começo. Não há numeração, logo não há ordenação definitiva ou definidora: o jogo começa da primeira página *lida*, não importa qual seja. Em uma das cartas, que funciona como uma explicação do jogo, como uma *primeira* carta – um coringa, talvez – temos:

- 1 Você está começando o livro dos começos.
- 2 Comece por onde quiser.
- 3 Comece quantas vezes quiser.
- 4 Você pode escolher um começo ou ser escolhido por um começo.
- 5 Para o segundo caso, decida um método (fechar os olhos, jogar moedas etc.) e selecione um começo aleatoriamente. Esse será o seu começo (Jaffe, 2016, n.p.).

As cartas são construídas com uma letra capitular e um único parágrafo. Para melhor elucidarmos o jogo, observemos o texto de uma das cartas:

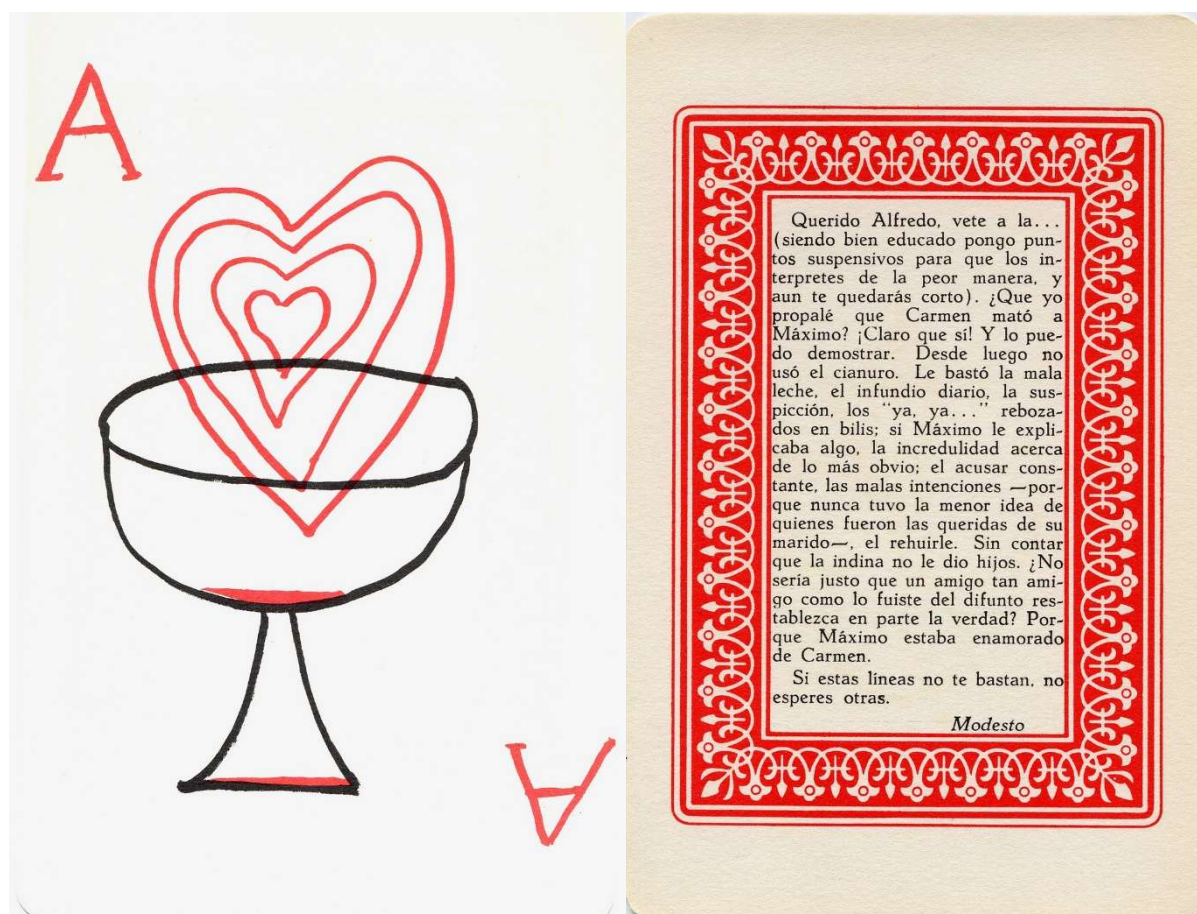
Para começar é preciso um salto. Saltar o começo, que se planta na página e que está pronto para a ordem, solícito. É preciso saltá-lo para que ele fique observando, frustrado, sua ausência. Que ele corra atrás das palavras que já o saltaram e nunca as alcance, porque as palavras vão velozes e ele está atrasado, aflito, e elas estão além e quando ele finalmente pensa que agarrou o pé de uma delas e morde a barra de sua saia em desespero, o texto já está chegando ao fim, e ele puxa a saia, esgarça o tecido, mas a palavra já escapou, o fim se avizinha e o começo está lá, parado, sentindo que o peso da palavra agarrada é, na verdade, leve, porque é só a sala, e ele foi empurrado para trás, de volta ao meio e lá ele não cabe. Ele está só, parado no meio e tudo já terminou (Jaffe, 2016, n.p.).

Conforme Evanildo Bechara, o parágrafo corresponde a “um grupo de períodos cujas orações se prendem pelo mesmo centro de interesse”, sendo “separado por ponto. Quando se passa de um para outro centro de interesse, impõe-se-nos o emprego do ponto parágrafo, iniciando-se a escrever, na outra linha, com a mesma distância da margem com que começamos o escrito” (Bechara, 2019, p. 641). Em acordo com o autor, podemos julgar que Noemi Jaffe utiliza variações sobre o mesmo tema, alterando o ponto de fuga do interesse sobre os começos. As cartas, portanto, oferecem uma visão caleidoscópica e complementar sobre cada um dos pontos de vista possíveis para observarmos os começos, aglutinando, assim, os parágrafos em um texto móvel que pode ser lido por quaisquer formas que permitam o encadeamento das cartas-parágrafos.

Por sua vez, Max Aub lança mão não apenas da mecânica (sua obra possui 108 cartas, correspondendo a dois baralhos de 54 cartas) como da arquitetônica (as ilustrações remetem aos baralhos espanhol e de padrão internacional). Neste caso, ao invés de aglutinar as cartas

simplesmente pela correlação com o baralho, o autor joga com a homonímia que descreve tanto o baralho quanto a epístola: a carta. Em cada uma delas, temos uma missiva que visa a descoberta, pela correlação entre as pistas disponíveis no texto, dos indícios que levariam o jogador a descobrir quem foi Máximo Ballesteros. Não é necessário seguir a cor do baralho – temos um verso azul e outro vermelho – ou a sequência dos naipes, ou quaisquer outras ordenações decorrentes do conhecimento de mãos de carta de quaisquer outros jogos; o que importa, com o baralho ordenado ou embaralhado, é reunir as pistas que estão nos versos/missivas do baralho.

Figura 43 - Face e verso da carta “Ás de Copas”, do baralho vermelho presente em *Juego de Cartas*, de Max Aub (1964)



Fonte: Aub, 1964, n.p.

A face apresenta um coração do qual emergem três ondas cordiformes, ou mesmo vários corações, posto que são representados por linhas vermelhas de mesma espessura; ele está disposto em uma taça desenhada com uma linha preta, em cujo fundo e base se veem o mesmo vermelho do(s) coração(ões). No canto superior esquerdo e inferior direito, vemos espelhada a

letra A, assegurando estarmos diante de um Ás. No verso, em moldura vermelha, lê-se o seguinte texto (tradução nossa):

Querido Alfredo, vá para o... (por educação, vou colocar reticências para que você possa interpretá-las da pior maneira possível, e ainda assim ficará alguém). Eu disse que Carmen matou Máximo? Claro! E eu posso provar. Ela certamente não usou cianureto. Tudo o que ela tinha era o mau humor, as mentiras diárias, a desconfiança, o “sim, sim...” revestido de bile: se Máximo lhe explicasse algo, a incredulidade diante do mais óbvio; as acusações constantes, as más intenções – porque ela nunca teve a menor ideia de quem eram as amantes do marido –, a evitação dele. Sem mencionar que a indigna não lhe deu filhos. Não seria justo que um amigo tão próximo como você fosse do falecido restituísse parcialmente a verdade? Porque Máximo estava apaixonado por Carmen.

Se essas linhas não forem suficientes para você, não espere mais.

*Modesto*¹⁷² (Aub, 1964, n.p., tradução nossa)¹⁷³

Entretanto, ao contrário do que ocorre num baralho de cartas em suporte de papel, ou em uma reprodução eletrônica deste mesmo gesto¹⁷⁴, a reversão do verso em RE\VERSO torna-se face novamente, dando sequência à leitura. A sensação de angústia, intensificada pela música incessante, elegíaca – que só pode ser encerrada caso o jogador desista do jogo clicando no símbolo [☐], já atesta, pela própria natureza circular do símbolo de retorno, que a experiência pode ser novamente vivenciada. O silêncio, neste caso, é prenhe de resposta e tenso de possibilidades. A angústia permanece lá, em potência, até o novo acesso/jogo.

Para entendermos a arquitetura do RE\VERSO, é fundamental conhecermos as obras que se entrecruzam em sua origem, gerando o efeito multimodal da angústia: o “Poema Quarentena”, de Diogo Marques, publicado no Projecto Arte em Quarentena, e as pinturas que compõem os “Diários da Sanidade”, de Daniela Reis, produzidos nos primeiros quarenta dias da quarentena que se estendeu muito além do previsível, devido à pandemia de COVID-19.

Nas palavras de Andréa Catrópa,

Outro aspecto marcante da escrita digital é a multimodalidade. O uso de elementos multimodais combina a linguagem verbal com recursos visuais, auditivos e cinéticos, criando novas formas de significação. Isso é particularmente evidente em gêneros como a poesia hipermídia e a ficção interativa, que integram texto, imagem, som e

¹⁷² No original: “Querido Alfredo, vete a la... (siendo bien educado pongo puntos suspensivos para que los interpretes de la peor manera, y aun te quedarás corto). ¿Que yo propalé que Carmen mato a Máximo? ¡Claro que sí! Y lo puedo demostrar. Desde luego no usó el cianuro. Le bastó la mala leche, el infundio diario, la suspicción, los “ya, ya...” rebozados em bilis: si Máximo le explicaba algo, la incredulidad acerca de lo más obvio: el acusar constante, las malas intenciones – porque nunca tuvo la menor idea de quienes fueron las queridas de su marido –, el rehuirle. Sin contar que la indina no le dio hijos. ¿No sería justo que un amigo tan amigo como lo fuiste del difunto restablezca en parte la verdad? Porque Máximo estaba enamorado de Carmen. // Si estas líneas no te bastan, no esperes otras. // *Modesto*”

¹⁷³ Disponível em: <http://escrituracreativa.com/max-aub-y-su-juego-de-cartas/>. Acesso em: 23 jun. 2025.

¹⁷⁴ Cf. <https://culturaunam.mx/catedramaxaub/juegodecartas/>. Acesso em: 3 abr. 2023.

movimento para oferecer experiências estéticas específicas do meio digital (Catrópa, 2025, n.p.).

Retomando a questão do título como referencial para a compreensão do texto como um todo, percebemos o uso duplo do termo “quarentena”¹⁷⁵: uma quarentena é um período entre o mensurável e o inmensurável. Se, por um lado, corresponde ao período de quarenta dias ou o conjunto de quarenta coisas, como a quaresma cristã, possui um sentido pragmático quando motivado por força maior: na Antiguidade, era utilizado como “período de cerca de quarenta dias que deviam passar num lugar isolado pessoas, animais ou mercadorias, provenientes de país atacado de epidemia”; atualmente possui duração variável dentro do mesmo contexto de entendimento se tais “pessoas [...] são ou poderão ser portadoras de doença infecciosa”. Para além dos sentidos pragmáticos de afastamento diante do desconhecido, indica qualquer afastamento diante de um determinado cenário ou evento, incluindo a abstinência.

A escolha pelo número quarenta possui forte apelo bíblico. Durante o dilúvio, a chuva durou quarenta dias e quarenta noites (Gn 7.4, 12, 17). A duração da espionagem da terra prometida durou 40 dias (Nm 13.25). A peregrinação do povo de Israel após sua libertação do jugo egípcio durou quarenta anos (Nm 14.34). Um dos castigos bíblicos correspondia a quarenta açoites, não mais (Dt 25.3). Moisés passou dois períodos de 40 dias na presença de Deus no monte Sinai para a obtenção das tábuas dos Dez Mandamentos (Dt 9.9-18). Jonas profetizou 40 dias para o arrependimento de Nínive (Jn 3, 4). Davi reinou por quarenta anos sobre Israel (2 Sm 5, 4), tal qual seu filho Salomão (1Rs 11, 42). Elias jejuou por quarenta dias (1Rs 19, 8), como Jesus (Mt 4, 2), e permaneceu com seus discípulos quarenta dias após sua ressurreição (At 1, 3)¹⁷⁶. Em todos os sentidos apresentados, o tempo é o vetor que justifica o uso do número.

O título possui, portanto, um sentido contextual e mensuracional, que se aplica à arquitetura do poema: composto por quarenta versos, em uma combinatória lexical dos substantivos “medo”, “dor” “vazio”, “fim”, combinados com os verbos “parar”, “pensar”, “saltar”. Os substantivos associam-se à experiência dolorosa da perspectiva remota de sobrevivência em um cenário completamente desconhecido.

Observemos o poema, gentilmente cedido pelo autor:

PENSAR É PARAR A DOR = TO THINK IS TO STOP THE PAIN
A DOR É PENSAR PARAR = PAIN IS TO THINK OF STOPPING
PARAR É PENSAR A DOR = TO STOP IS TO THINK OF PAIN
PENSAR A DOR É PARAR = TO THINK OF PAIN IS TO STOP
PARAR A DOR É PENSAR = TO STOP THE PAIN IS TO THINK

¹⁷⁵ Cf. <https://dicionario.priberam.org/quarentena>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁷⁶ Cf. <https://bibliotecadopregador.com.br/o-numero-40-na-biblia/>. Acesso em: 26 abr. 2023.

A DOR É PARAR O MEDO = THE PAIN IS IN STOPPING FEAR
 O MEDO É PENSAR A DOR = TO FEAR IS TO THINK OF PAIN
 O MEDO É PENSAR PARAR = FEAR IS TO THINK OF STOPPING
 PARAR É PENSAR O MEDO = TO STOP IS TO THINK OF FEAR
 PENSAR O MEDO É PARAR = TO THINK OF FEAR IS TO STOP
 A DOR DE PENSAR O MEDO = THE PAIN OF THINKING OF FEAR
 MEDO DE PENSAR A DOR = THE FEAR OF THINKING OF PAIN
 PARAR O MEDO DA DOR = TO STOP THE FEAR OF PAIN
 MEDO DE PARAR A DOR = FEAR OF STOPPING THE PAIN
 PENSAR O MEDO DA DOR = TO THINK OF THE FEAR OF PAIN
 PARAR A DOR DO VAZIO = TO STOP THE PAIN OF THE VOID
 PENSAR PARAR O VAZIO = TO THINK OF STOPPING THE VOID
 PARAR DE PENSAR O MEDO = TO STOP THINKING OF FEAR
 MEDO DA DOR DO VAZIO = TO FEAR THE PAIN OF THE VOID
 PARAR O MEDO E PENSAR = TO STOP THE FEAR AND TO THINK
 PARAR É PENSAR O FIM = TO STOP IS TO THINK OF THE END
 PENSAR O MEDO DO FIM = TO THINK THE FEAR OF THE END
 MEDO DE PARAR O FIM = FEAR OF STOPPING THE END
 A DOR DE PENSAR O FIM = THE PAIN OF THINKING OF THE END
 A DOR DO FIM DE PENSAR = THE PAIN OF THE END OF THINKING
 O FIM DE PENSAR A DOR = THE END OF THINKING OF PAIN
 O FIM DE PARAR A DOR = THE END OF STOPPING THE PAIN
 MEDO DO FIM DE PARAR = FEAR OF THE END OF STOPPING
 PENSAR O FIM DO VAZIO = TO THINK OF THE END OF THE VOID
 MEDO DA DOR DO VAZIO = FEAR OF THE PAIN OF THE VOID
 PENSAR E SALTAR A DOR = TO THINK AND JUMP THE PAIN
 A DOR DE PENSAR SALTAR = THE PAIN IN THINKING OF JUMPING
 SALTAR E PARAR A DOR = TO JUMP AND TO STOP THE PAIN
 PARAR A DOR E SALTAR = TO STOP THE PAIN AND TO JUMP
 SALTAR A DOR E PENSAR = TO JUMP THE PAIN AND TO THINK
 A DOR É SALTAR O MEDO = THE PAIN IS IN JUMPING FEAR
 MEDO DE SALTAR A DOR = FEAR OF JUMPING THE PAIN
 MEDO É PENSAR SALTAR = FEAR IS TO THINK OF JUMPING
 PENSAR É SALTAR O MEDO = TO THINK IS TO JUMP THE FEAR
 SALTAR O MEDO É PARAR = TO JUMP THE FEAR IS TO STOP

Lancemos mão do Dicionário¹⁷⁷ para entendermos os termos escolhidos para o poema. Dor é um incômodo, uma “sensação mais ou menos aguda”, no âmbito do corpo; quando associada aos campos emocional e/ou psicológico, tal sensação é causa de sofrimento. O sofrimento, por seu turno¹⁷⁸, representa “dor física”, “pena moral”, “paciência”. Chama-nos a atenção o sofrimento ser associado à paciência, colocando seu jugo sob a ação do tempo. Sofre-se por pensar na possibilidade de sofrer. A dor é o prólogo de si mesma.

O medo, conforme definição dicionarizada, é o “estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, reais, hipotéticos ou imaginários; ausência de coragem; preocupação com determinado facto ou com determinada possibilidade”¹⁷⁹. Se, por um lado, o medo pode configurar covardia, tal juízo de valor só é possível quando comparado à presença da intrepidez; não nos é possível considerar o medo como um gesto covarde quando se está

¹⁷⁷ Cf. <https://dicionario.priberam.org/dor>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁷⁸ Cf. <https://dicionario.priberam.org/sofrimento>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁷⁹ Cf. <https://dicionario.priberam.org/medo>. Acesso em: 26 abr. 2023.

diante do desconhecido – seu antônimo, neste caso, é fanfarronice. O medo é uma ferramenta protetiva, um definidor de limites seguros, dentro do espaço conhecido. Desta forma, o medo pode ser uma prisão na qual o indivíduo se coloca por sua vontade ou por não poder exercê-la. O medo é a prerrogativa da preservação do ser dentro de limites conhecidos.

O vazio, espaço que nada contém, seja por sua própria natureza, seja pelo evento de retirada do seu conteúdo, equipara-se assim com o “sentimento de ausência ou de perda”. Pensamos que os aspectos psicológicos do vazio se associam com o luto, com a retirada de algo ou alguém do convívio, pela carência de possibilidades oferecida pela época pandêmica – incluindo, entre elas, a perspectiva do que era outrora considerado “normal”.

E, por seu turno, o fim é o limite, a fronteira, o termo, o alvo, o remate, a conclusão, a morte¹⁸⁰ – o fim de todos os viventes. O fim é desejado, ou medonho, ou temido, mas veste-lhe a capa do inexorável, dentro de uma perspectiva entrópica. O fim é a baliza do eterno, o limiar do incomensurável, do incognoscível, do transcendental. O fim é o que se alcança na busca, direcionada ou incerta, por respostas no correr do evento pandêmico.

Verificamos nestes conceitos uma forte carga psicológica, sobretudo pela ausência do objeto ou evento que causa medo e/ou dor e/ou vazio e/ou fim. Não se trata de avaliar a potência agressiva do que se teme, mas de temer a potência agressiva do desconhecido. A forma pela qual o leitor pode tocar o véu de sombra que oculta a face do que se teme é oferecida pelos verbos “parar”, “pensar” e “saltar”.

Os verbos estão diretamente associados à experiência da quarentena, sobretudo em seu início. Conforme o dicionário, o verbo intransitivo “parar” pode ser associado, entre outros significados, a “cessar no movimento ou na ação”, “não passar além de”, “estacar”, “chegar a um termo ou fim”, “residir”, “permanecer, conservar-se”, “descansar”¹⁸¹.

Podemos dizer, grosso modo, que o mundo parou durante a pandemia. Mas, ao observarmos mais detidamente o processo, percebemos que uma tensão se instaurou nos diversos setores da sociedade, em que era necessário decidir quem poderia parar e quem não poderia, quem representaria um serviço essencial, quem estava impossibilitado de parar e quem estava, por não ser considerado essencial, forçado a parar. As tensões decorrentes desta postura outorgada estavam diretamente associadas ao medo de morrer, assim como, indiretamente, ao medo de sobreviver. Em uma sociedade marcada pelo acúmulo de capital, quem poderia, de fato, afastar-se do mundo conhecido para preservar-se do desconhecido?

¹⁸⁰ Cf. <https://dicionario.priberam.org/fim>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁸¹ Cf. <https://dicionario.priberam.org/parar>. Acesso em: 26 abr. 2023.

Tais questionamentos associam-se ao verbo “pensar”. Como verbo intransitivo, seus significados giram em torno de “formar ideias”, “refletir”, “raciocinar”, “tencionar”¹⁸². Em muitos aspectos, a ação de pensar se opõe à perspectiva da ação de fato, seja por preceder a ação, como um ato de reflexão e estratégia, seja sufocando a ação efetiva nas possibilidades pensadas.

A solução do enigma angustiante proposto pelas circunstâncias reside no verbo “saltar”. Saltar¹⁸³ é transpor, por meio do salto; um movimento intenso que demanda agir com todo o corpo, desprendendo-se impetuosamente do chão, de um lugar para o outro, do palmilhado para o que se deseja palmilhar. Saltar se apresenta como o gesto, como o ato mais efetivo de transpor os limites impostos pelo cenário, ainda que seus efeitos sejam temerários – retornamos ao começo do poema, é necessário pensar, é necessário parar.

A tudo isso é dado sentido pelo verbo transitivo direto “ser”. A relação de equivalência criada entre o objeto direto e o verbo cria a tensão do poema, na medida em que a circularidade e a repetição dos termos reproduz a angústia gerada pelo seguimento dos dias de incerteza.

Observemos, agora, as pinturas que compõem a obra, e como se associam à questão do fragmento. A série “Diários da Sanidade”, de Daniela Reis, corresponde a um conjunto de 11 pinturas em acrílica sobre papel (50x70 cm), produzidas em 2020, durante o primeiro confinamento em Portugal, devido a pandemia de COVID-19 – mesmo momento em que o “Poema Quarentena” foi composto. Conforme o site da autora, “nessas obras, os corpos representados estão em posições performáticas, capturados em movimentos que parecem explorar o espaço ao seu redor, imersos em um universo de natureza exuberante”¹⁸⁴ (tradução nossa).

Massas cromáticas em violeta, magenta, verdes, azuis e lilases, e, eventualmente, amarelos, se anuviam em pinceladas vigorosas como corpo e cenário. Os corpos em posições evocativas, tensas, performáticas, expandem o olhar do observador para além do momento retratado, ao mesmo tempo em que o recorte emoldural do papel confina o humano – ele todo representado ao centro do espaço – à sua superfície. As 11 imagens retratam homens, mulheres, até mesmo um casal em um abraço enquanto o homem sustenta a mulher em seu colo. Atividades expansivas em um espaço contido, do qual somente o cenário – a natureza, a

¹⁸² Cf. <https://dicionario.priberam.org/pensar>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁸³ Cf. <https://dicionario.priberam.org/saltar>. Acesso em: 26 abr. 2023.

¹⁸⁴ No original: “in these works, the bodies represented are in performative positions, captured in movements that seem to explore the space around them, immersed in a universe of exuberant nature”. Cf. <https://danielareis.pt/work/sanity-diaries-series/>. Acesso em: 26 abr. 2023.

paisagem, o cromatismo – escapa e expande. Uma metáfora poderosa para uma contingência, para um constrangimento que se apresentou exclusivamente aos humanos.

As obras possuem forte carga dramática em si mesmas, individualmente. As metáforas construídas para o confinamento, para a contingência, para o constrangimento causado pelo desconhecido ganham a forma de performances verbo-visuais que visam transcender (saltar) a partir da tensão derivada do momento. Sua organicidade temática permitiu que os trabalhos fossem tecidos entre si, ganhando novo corpo, novo emolduramento, novo constrangimento quando designados, verso e fragmento, como uma carta de Tarô.

Não é incomum que baralhos de Tarô sejam construídos a partir de fragmentos de outras obras, seja a totalidade do fragmento tornar-se uma carta, seja a colagem de vários fragmentos compondo uma cena. No primeiro caso, temos como exemplo o *Tarô dos Anjos*, de Monica Buonfiglio; no segundo, *The Lovers' Tarot*, de Jane Lyle, e o *Golden Tarot*, de Kat Black, que são exemplos de colagens que lançam mão de obras canônicas para recomporem os atributos particulares de cada carta.

Um exemplo curioso para ilustrar como a deliberação do autor interfere e direciona a leitura da obra está no uso do Retábulo de Beaune nos trabalhos supracitados. Este trabalho de Rogier van der Weyden (1400-1464), produzido por volta de 1445-1450, é um políptico, isto é, um retábulo composto por painéis subordinados a um mesmo tema, produzido para o Hôtel-Dieu de Beaune, um hospital para pobres. Concentra-se sobre o tema do Juízo Final, tendo em sua parte superior o Pantocrator, assentado sobre o arco-íris, o símbolo da aliança, e cercado por anjos, em dois painéis contíguos, que portam os emblemas da crucificação. No mesmo painel, abaixo do Pantocrator, São Miguel Arcanjo, cercado por Anjos, exerce sua função de psicopompo: pesa as almas e, conforme o seu merecimento, as direciona para sua direita ou sua esquerda, para o gozo celeste ou horrores infernais, respectivamente. Acima das almas e abaixo do Cristo, nos painéis contíguos ao central, os santos testemunham a sacra tarefa.

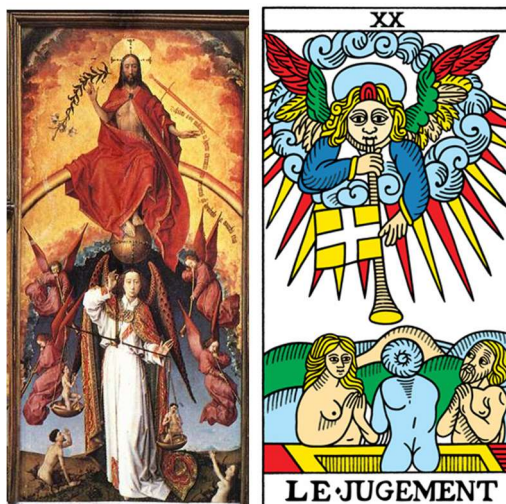
Figura 44 – *Retábulo de Beaune*, de Rogier van der Weyden



ROGIER VAN DER WEYDEN. *Retábulo de Beaune*, c. 1445–1450. 220 cm x 548 cm (sem moldura). pintura a óleo sobre carvalho, Hôtel-Dieu de Beaune, vista interior. Disponível em Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ret%C3%A1bulo_de_Beaune#/media/Ficheiro:Rogier_van_der_Weyden_-_The_Last_Judgment_Polyptych_-_WGA25625.jpg. Acesso em: 27 abr. 2023.

Se partíssemos da totalidade da obra, do contexto apresentado nesta representação, estaríamos, naturalmente, diante da carta homônima do Tarô, o *Juízo Final* ou apenas *Julgamento*. Aliás, é plenamente possível identificar a disposição escolhida para a composição com a carta do Tarô, dispensando os painéis colaterais, conforme a figura 44: a disposição verticalizada, as almas aos pés de São Miguel e o Pantocrator acima representam com relativa correspondência temática os mesmos elementos atributivos da carta do Tarô.

Figura 45 – Contraponto entre o fragmento do Retábulo de Beaune e o Arcano XX do Tarô, *O Julgamento*



À esquerda: detalhe do painel central do Retábulo de Beaune. À direita: Arcano XX, o Julgamento, do CDB Tarot de Marseille, de Yoav Ben-Dov. Atentemo-nos para a composição vertical, as almas suplicantes na parte inferior e a presença hierofânica na parte superior.

Entretanto, quando os autores selecionam especificamente São Miguel em suas composições, a partir do recorte do fragmento ou da colagem entre outras obras, as escolhas são diferentes. Monica Buonfiglio (2018) dispõe a imagem no Arcano VIII, a Justiça; a coerência se mantém, pois, extraído do contexto para o qual foi composto, o Arcanjo Miguel possui os mesmos atributos que o Arcano do Tarô – a espada e a balança. Observemos a figura 45:

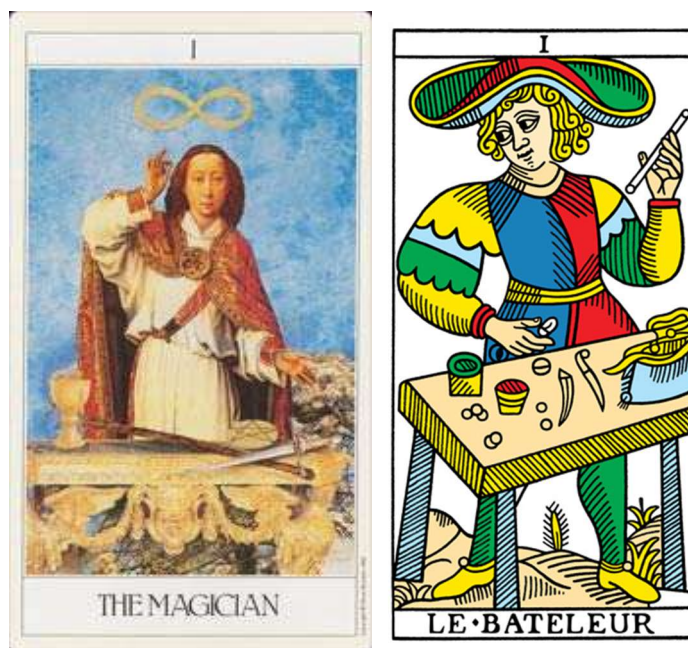
Figura 46 – Relações entre o Arcano VIII e a representação de São Miguel no Retábulo de Beaune



À esquerda: o Arcano VIII, “A Justiça”, do *Tarô dos Anjos*, de Monica Buonfiglio. A imagem construída pela autora é um fragmento do Retábulo de Beaune, emoldurado pela numeração e nomeação do Tarô de Marselha, como podemos ver na carta apresentada à direita, do CBD Tarot de Marseille (Ben-Dov, 2020).

Jane Lyle (2018), por seu turno, explora outro aspecto da composição, sendo mais específica em seu recorte: São Miguel é extraído da cena, seus atributos originais são suprimidos, mas o seu gesto corresponde ao esperado para a composição do Mago: a mão que se ergue, a mão que se abaixa, em sua performance compositiva. Os demais elementos – os itens sobre a mesa, o largo chapéu que representa a lemniscata – são recortados de outras obras e dispostos conforme a representação relativamente estabilizada da carta.

Figura 47 – Comparação entre O Mago (“The Magician”) no *Tarô do amor*, de Jane Lyle (2018) e a mesma carta (“Le bateleur”) no *CBD Tarot* (Ben-Dov, 2020)



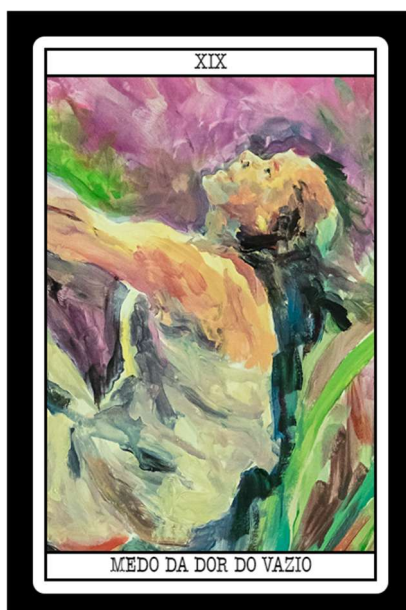
Observe-se a emulação dos elementos presentes na representação estabilizada do Tarô de Marselha, a partir do recorte de diversas fontes, reconfigurando os fragmentos como a carta original do Tarô. Sem um conhecimento específico de História da Arte, torna-se inviável reconhecer os elementos originais que compõem a carta; entretanto, a identificação com a carta de Tarô que lhe serve de inspiração é objetivamente clara.

A mesma fonte imagética, o retábulo de Beaune, é fragmentada, reduzida às especificidades da criação em curso e realinhada com a proposição do autor do Tarô. Não há uma preocupação em informar ao leitor – este leitor tanto do baralho quanto da imagem particular – quais foram as fontes que deram origem à cena; cabe a este mesmo leitor essa arqueologia, caso seja do seu interesse, ainda que a composição seja plenamente legível para o propósito de sua elaboração.

Com isso, queremos afirmar que a intenção do autor ao produzir uma carta suplanta a noção do fragmento que a compôs: a carta é um enunciado concreto que não exige o conhecimento das fontes por seu usuário. Neste sentido, é plenamente coerente que o RE\VERSO tenha sido composto por fragmentos da obra de Daniela Reis.

Os quarenta versos do poema tornam-se o título e o axioma da carta. As onze pinturas, por seu turno, não foram repetidas em sua totalidade, mas em fragmentos deliberadamente selecionados para os versos, e o conjunto foi numerado, sem seguir a ordenação dos versos. A conjunção entre o fragmento, o verso e a numeração exclusiva compõem o RE\VERSO.

Figura 48 – Uma das possibilidades de composição de uma carta em RE\VERSO



Ressaltamos que a carta que usamos por exemplo é o resultado obtido na leitura do poema, dado que o algoritmo combinatório do poema associa uma numeração, um fragmento imagético e um verso de forma completamente aleatória; sendo assim, registramos um momento específico da interação com o poema, não sendo possível, deliberadamente, reproduzir o mesmo efeito sem uma miríade de novos cliques.

Para melhor elucidarmos o que foi proposto até o momento, tomemos por referência a carta XIX: “Medo da dor do vazio”. Vemos, nessa carta, a numeração acima e a titulação abaixo, como em todas as demais cartas, configurando a moldura de uma imagem representando uma mulher, com o olhar voltado para cima, braços erguidos como se tomasse impulso para um salto, ou se apoiasse em uma reentrância em uma escalada. Não nos é possível certeza pois a moldura fragmenta a imagem à altura dos cotovelos. Pelo ângulo das costas, supõe-se também estarem os pés apoiados em algo, mas novamente a contingência da moldura mantém a leitura no nível da suposição.

A relação da imagem com o título/axioma se constrói pela observação do rosto sereno da mulher, que olha para cima, para além dos limites, para o incognoscível que se estende para além da moldura. Sugere-se que esta mulher está respirando profundamente. O gesto de respirar profundamente, associado ao olhar para cima, poderia ser descrito como uma expectativa de que o transcendente lhe desse forças. Nas artes plásticas, é muito comum que os santos mártires

e o próprio Jesus, quando percorre os passos da Paixão, sejam representados com o olhar voltado para cima, para o céu.

O *medo da dor do vazio*, assim, se relaciona com esta angústia que não necessariamente transparece como dor, posto que é medo, ou como vazio, posto que não ocorreu. É uma expectativa pelo pior, que pode *não* se concretizar duas vezes: tanto pela possibilidade de haver dor, mas não vazio como pela possibilidade de haver vazio, mas não dor. A única certeza, neste verso, é o medo calcado na angústia pela dor e pelo vazio virtualmente possibilitados por este mesmo medo.

Se, por acaso, fizéssemos o exercício arqueológico proposto, e fôssemos ao site de Daniela Reis em busca desta imagem, eis a correspondência que teríamos entre fragmento e totalidade:

Figura 49 – Relação entre uma das obras dos *Diários da Sanidade*, de Daniela Reis e o fragmento obtido em RE\VERSO



O fragmento, à direita, corresponde ao canto superior direito da pintura, excluindo o homem que ampara a mulher em seus braços. Assim, não é possível supor se ela conta com o apoio de algo ou alguém ou se está simplesmente caindo.

A escolha dos autores pela fragmentação das obras de Daniela Reis em imagens que compusessem as cartas de baralho permitem, assim, novas leituras das mesmas imagens, posto que o contexto composicional é outro, a mensagem passa a ser outra, a leitura passa a ser outra – que, neste caso, contribui ainda mais para a sensação claustrofóbica de esvaziamento de certezas, dialogando diretamente com o verso do poema que lhe serve de título.

No capítulo anterior, observamos a construção da moldura a partir das epígrafes, em *O beco das ilusões perdidas*, e a partir das regras do jogo compartilhadas com os jogadores e com o leitor, em *O castelo dos destinos cruzados*. O que define, então, o efeito moldura em *RE\VERSO*? Observamos, neste caso, a disposição das informações – numeração, titulação, imagem – e o próprio traço limítrofe: uma “moldura da moldura”, num efeito *mise-en-abyme*. A reprodução da estética do baralho de Tarô torna-se, então, um ato performático.

Não é algo novo a utilização dos elementos estáveis de um baralho para sugerir informações. Como vimos no capítulo 1, ao analisarmos a capa do álbum *The Independent*, certas sugestões marcam claramente estarmos diante de uma releitura do baralho RWS, tal como as referências abaixo, retiradas do site da loja Chico Rei¹⁸⁵:

Figura 50 – Imagens d’O Mago do RWS compostas pela loja Chico Rei



As imagens produzidas por Pamela Colman Smith para o Tarô RWS são, reiteradamente, utilizadas pela cultura pop para criação de obras que remetem diretamente ao Tarô, por partilharem de atributos específicos das ilustrações da artista. Além dos exemplos previamente apresentados no capítulo 1, trazemos a associação específica d’*O Mago*, obra original de Smith, com o Pokémon Kadabra¹⁸⁶, à esquerda, e, à direita, a Salem, o gato falante de *Buffy, a Caça Vampiros*¹⁸⁷. A paleta de cores, os atributos selecionados e a utilização da mesma moldura (uma linha

¹⁸⁵ Cf. <https://chicorei.com/search?query=Tarot>. Acesso em: 23 jun. 2025.

¹⁸⁶ Conforme o site oficial (<https://www.pokemon.com>), Kadabra (#64) é um Pokémon psíquico, evolução de Abra e antecedente de Alakazam. Sua aparência inclui uma colher, uma homenagem ao paranormal Uri Geller (1946- ; site pessoal: <https://uri-geller.com/>), que na década de 1970 dizia entortar colheres com a força do pensamento, apresentando-se em diversos programas de TV, inclusive no Brasil – a associação à prestidigitação do Mago é evidente.

¹⁸⁷ Conforme a Wiki de Sabrina, the Teenager Witch (https://sabrinateenagewitch.fandom.com/wiki/Salem_Saberhagen), “Salem Saberhagen é um bruxo de 500 anos que foi sentenciado a passar 100 anos como um gato pelo Conselho das Bruxas como punição por tentar dominar o mundo”, o que justifica sua capacidade de falar como um humano.

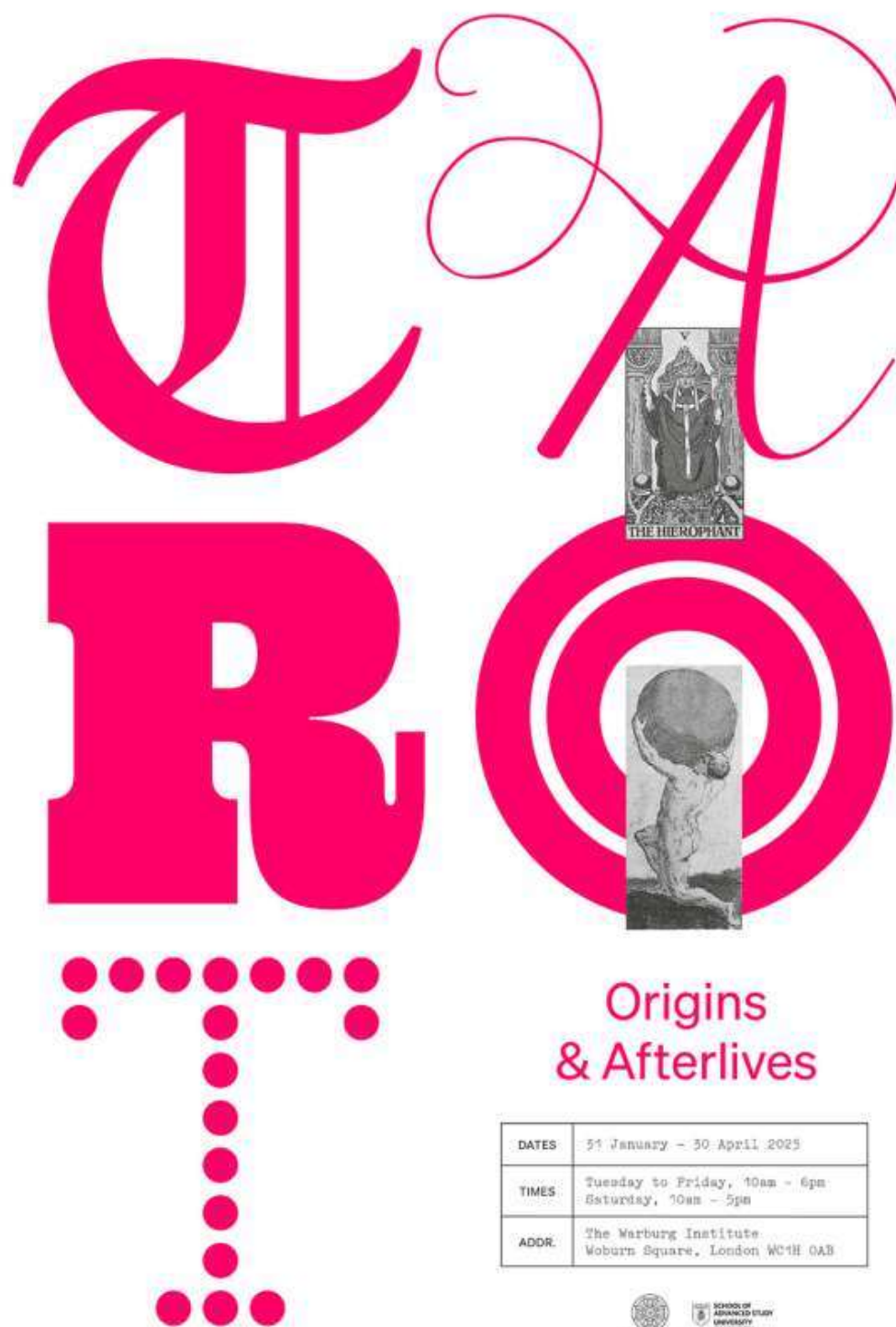
em preto, tendo ao alto a numeração da carta e abaixo, em um retângulo cinza, o nome do personagem representado) garante a correlação. Ao centro, o Mago (*The Magician*) do RWS; à esquerda, ilustração para camiseta da loja Chico Rei; à direita, pôster da mesma loja.

No caso do RE\VERSO, a ordenação das informações – a numeração, mesmo aleatória, permanece no campo superior; a titulação, mesmo sendo um verso também aleatório, permanece no campo inferior; e a imagem ocupa papel central na carta, mesmo sendo um fragmento também escolhido de forma aleatória. A moldura, que nos permite identificar estarmos diante de uma carta de um pretenso Tarô, construindo assim a expectativa de um jogo de adivinhação ou aconselhamento, é, portanto, a ordenação das informações como se uma carta de Tarô fosse.

Observamos, portanto, que o Tarô pode estar não apenas como inspiração, como em potência: a leitura do RE\VERSO não é, sobremaneira, a leitura de um Tarô, mas a reproduz em seus aspectos mais estáveis, permitindo que o leitor-jogador esteja diante de uma previsão elegíaca: nada está certo, nem há certeza alguma, além da angústia que serve de parede para o período de uma quarentena.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Figura 51 – Cartaz da exposição temporária *Tarot – Origins & Afterlives*, ocorrida no Warburg Institute, em Londres, entre 31 de janeiro e 30 de abril de 2025.



De 31 de janeiro a 30 de abril de 2025, o Instituto Warburg apresentou a exposição temporária *Tarot – Origins & Afterlives* (Tarô: Origens & Pós-vidas, em tradução livre). A proposta desta exposição visava apresentar a história do Tarô e curiosidades sobre seu desenvolvimento a partir de baralhos-chave, como o Tarô de Austin Osman Spare (c. 1906) e o Tarô *Thoth*, de Aleister Crowley, ilustrado por Frieda Harris. A exposição teve, como uma de suas propostas, verificar “como o tarô moldou a criatividade, influenciou movimentos contraculturais e inspirou artistas e escritores modernos”¹⁸⁸, de forma a atrair tanto os especialistas em Tarô quanto os interessados no assunto.

É sintomático e marcante termos tido um evento de tal magnitude neste ano. Iniciamos nosso trabalho com o lançamento da coleção da Maison Dior, apresentado na introdução desta tese; encerramos com a exposição no Warburg Institute. Muitos outros eventos, filmes, livros, e, naturalmente, baralhos de Tarô foram desenvolvidos nesse intervalo de quatro anos. Diante da miríade de Tarôs, de leitores, de leituras, de usos e da longa duração em que este artefato se encontra presente na sociedade ocidental – podemos considerá-lo o oráculo mais famoso da atualidade – utilizarmos mecanismos teóricos de catalogação dos objetos foi, ao mesmo tempo, fundamental e desafiador. O levantamento documental desta tese é muito maior que o tempo disponível para analisá-lo com a sofisticação que tal proposta exige. Portanto, optamos pelos objetos que ressaltavam mais claramente as categorias desenvolvidas. Isso não exclui, contudo, a possibilidade e a perspectiva de tais objetos serem alvo de pesquisas futuras, delineando outros vieses pelos quais o Tarô se mostra preponderante, sobretudo se partirmos de categorias multidisciplinares.

O desenvolvimento de categorias analíticas em uma perspectiva transdisciplinar é um dos principais resultados deste trabalho. Observarmos como as relações entre Literatura e Tarô compõem não uma, mas três possibilidades de análise interpenetrantes sofisticam a leitura do objeto. É corrente, como vimos, o uso do termo *Tarô* como o baralho, o jogo e até mesmo os objetos que são acessórios ao jogo; retomando Caillois, tudo pertence ao mesmo universo do mesmo jogo. Entretanto, no processo analítico qualitativo que procedemos, fez-se necessário identificar possibilidades que isolassem os usos do objeto, visando a sua relação em particular com a Literatura. Com isso, verificamos que as categorias isoladas qualificam adequadamente a produção cultural – tanto literária quanto artística – que lança mão do Tarô como temática ou forma composicional.

¹⁸⁸ No original: “how tarot has shaped creativity, influenced countercultural movements, and inspired modern artists and writers.”. Cf. <https://warburg.sas.ac.uk/events/tarot-origins-and-afterlives-2025>. Acesso em 12 jun 2025.

Deste ponto, observamos a presença no Tarô na Literatura por uma perspectiva qualitativa: desenvolvemos, a partir das reflexões de Bruno Ministro e Rui Torres, a percepção de que o uso do Tarô na Literatura emulava o uso da máquina como instrumento literário. Frente à relação construída pelos autores entre máquina e literatura, observamos que o Tarô também seria passível de ser analisado por uma perspectiva fraca e forte – que não possuem, por si mesmas, valor qualitativo, mas sim apontam para a intensidade com a qual a relação entre o texto, o autor e o leitor interagem quanto ao uso do objeto. A partir de então, buscamos novamente organizar o corpus levantado, visando a melhor aplicabilidade do procedimento analítico – ainda que pudéssemos utilizar outros objetos, o tempo e os recursos disponíveis inviabilizaram novas incursões.

Tratando-se do uso fraco, observamos que o objeto serve de ornamento para o personagem que o manipula na trama; que a construção deste personagem segue determinados padrões – seja como uma bruxa, como uma cigana, como uma profissional que usa as cartas – e sendo, em sua grande maioria, uma mulher, carregando consigo todo o peso das relações de gênero. Observamos, dentro deste recorte, que o baralho torna-se prescindível; como ornamento, pode ser ou não referenciado em profundidade, podendo ser alterado sem que haja prejuízo para o desenrolar da história.

Por seu turno, o uso forte lança mão da mecânica do jogo, das regras, das formas e da estabilidade iconográfica das cartas para inserir o leitor em sua estrutura; não se pode prescindir das cartas sem ruir todo o edifício narrativo. Para cumprir seu propósito, tanto o autor quanto o leitor demandam conhecimento extrínseco à obra, que permita entender como as cartas funcionam como máquina narrativa. Por esse prisma, observamos a construção dos textos *O beco das ilusões perdidas* e *O castelo dos destinos cruzados*, mas reconhecemos que, em nosso corpus, existem obras tão ricas quanto para a aplicação desta perspectiva de análise.

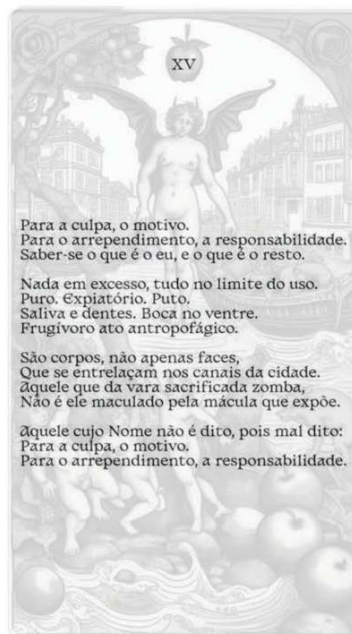
Na estrutura tríplice arte-ciência-tecnologia que compõe a literatura eletrônica, em que nos é inviável supor qual teria maior relevância na construção do todo, o Tarô deixa de ser tema e passa a ser uma arquitetura possível – dando continuidade ao que nomeamos como uso forte. Observamos o que consideramos ser os antecedentes das relações entre Literatura e Tarô em meio eletrônico: os jogos de videogame que emulam um jogo de Tarô. Entretanto, no processo criativo de um poema que transita nos meandros da aleatoriedade, no escopo da poesia digital de natureza combinatória, o desafio ao autor é desenvolver uma consciência do processo envolvido, embora o resultado caminhe em direção a infinitude de percepções e interpretações possíveis no tempo de interação com a estrutura performática. Conforme vimos, essa estrutura encontra diálogo na produção de narrativas para os videogames, porém caminhando

deliberadamente para além do efeito esperado de um jogo adivinhatório – a resposta a uma pergunta, a iluminação dos caminhos que dissolvam angústias. Neste caso, o Tarô serve como prisma, que refrata as luzes produzidas pela criação literária.

Em *RE\VERSO*, objeto de nossa análise do Tarô no âmbito da e-lit, são produzidas quarenta cartas, pelo entrecruzamento de uma imagem retirada da obra “Diários da Sanidade”, de Daniela Reis, e um axioma derivado dos versos do “Poema quarentena”, de Diogo Marques, sob numeração, como uma carta de um baralho que se abre ao primeiro clique, revelando sua face. Após a leitura da carta em sua completude – moldura e imagem, que por sua vez é fragmento e aleatoriedade – a face se torna verso, e ao novo clique uma nova carta, plena de significados, emerge. Da combinação da carta anterior com a ulterior desenvolve-se a percepção do padrão do jogo. O jogo se revela no jogo. O jogo constrói o poema.

Em relação à *e-lit*, reconhecemos não apenas o potencial latente como a tímida presença de incursões latino-americanas na temática tarológica. Entendemos que uma tese como a desenvolvida não pode se ater exclusivamente à observação dos fenômenos, como também deve ser o incentivo a um desenvolvimento maior na área. Diante deste cenário, o processo de escrileitura que norteou o desenvolvimento desta tese participou também do desenvolvimento de objetos literários, como o poema “O Diabo”, escrito no processo de orientação acadêmica decorrente do PDSE 2022.

Figura 52 – Face e verso do poema “O Diabo”, por dlgt0 (Diogo Marques + Emanuel J Santos).



para o Alberto Ilment, a partir de
A magia que tira os pecados do mundo,
este Diabo sobrevoando
"a razão dourada".

*

dlgt0 [Diogo Marques + Emanuel Santos],
com o auxílio da musa artificial.

Disponível em <https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/planograficas/suppose-that-piiimenta-e-malaguetta/>. Acesso em 27 jun 2025.

Concluimos, portanto, que o horizonte que se descortina a partir do desenvolvimento desta tese permanece tão desafiador quanto no começo: a observação qualitativa de novos objetos em uma perspectiva diacrônica, o levantamento dos possíveis usos do Tarô em meio eletrônico e a aplicação do ferramental analítico ainda está longe de terminar. Entretanto, reconhecemos sua aplicabilidade e a possibilidade de tais obras virem a ser analisadas em profundidade em projetos futuros.

REFERÊNCIAS

A CARTOMANTE. Direção: Jonas Pinto. Produção: Transformar FILMES. Disponível em https://youtu.be/B_flpNQ5Lr4?si=8zZOEwqrbwQsNAjB. Acesso em 19 nov 2023.

AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo?. In : _____. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó : Argos, 2009. p. 57-73.

AHMED, Ala B.; MOHAMAD, Meram S. S. A Philosophical View on Love and the Concept of Soulmates in Paulo Coelho's *Brida*. *Cihan University-Erbil Journal of Humanities and Social Sciences*, vol. 8, n.1, 2024, 98-102. Disponível em <https://journals.cihanuniversity.edu.iq/index.php/cuejhss/article/view/1076>. Acesso em 07 jan 2025.

AKUNIN, Boris. *O Valete de Espadas*. Tradução Monica Braga. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

ALDRIGHI, Juliane Dias; WALL, Marilene Loewen; SOUZA, Silvana Regina Rossi Kissula; CANCELA, Franciane Zabloski Vieira. As experiências das mulheres na gestação em idade materna avançada: revisão integrativa. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*. n. 50(3), 2016, p. 512-521. Disponível em <https://www.scielo.br/j/reeusp/a/FM3Q7h8Q55PmtBYZZDqwjwm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 19 nov 2023.

ANTUNES, João Roberto. Literatura digital / Literatura eletrônica. *Ctrl + S: Observatório da Literatura Digital Brasileira*. Disponível em <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/vocabulario/literatura-digital/>. Acesso em 15 jun 2025.

APPEL, Stav. Jean Noblet Tarot de Marseille - Moon Card. In: *Sefaria*. Disponível em <https://www.sefaria.org/sheets/476411?lang=bi>. Acesso em 12 maio 2024.

AS MIL E UMA NOITES. Tradução Alberto Diniz; versão Antoine Galland. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. 2 v.

ASSIS, Machado de. A Cartomante. In: MACHADO de Assis: seis contos escolhidos e comentados por José Mindlin. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008a. p. 45-60.

ASSIS, Machado de. *A cartomante*. São Paulo: Escala Educacional, 2006.

ASSIS, Machado de. A cartomante. In: _____. *Contos*. Organização, introdução, revisão de textos e notas Massaud Moisés. São Paulo: Cultrix, 2008b. p. 111-119.

ASSIS, Machado de. *A cartomante*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2011.

ASSIS, Machado de. *A cartomante*. São Paulo: SESI, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. *Os gêneros do discurso*. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BANDEIRA, Julio; LAGO, Pedro Corrêa. *Debret e o Brasil: Obra completa, 1816-1831*. 3 ed. Rio de Janeiro: Capivara, 2013. p. 183.

BANZHAF, Hajo. *O Tarô e a viagem do herói: a chave mitológica para os arcanos maiores*. 2 ed. Tradução Zilda Hutchinson Silva. São Paulo: Pensamento, 2007.

BARBIER, Laetitia. *Tarot and divination cards: a visual archive*. New York: Abrams, 2021.

BARBIERI JR, Miguel. Natimorto. *Veja São Paulo*, 2011. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/atracao/natimorto/>. Acesso em: 20 mar. 2022.

BARDARI, Sérsi. *Ameaça nas trilhas do Tarô*. São Paulo: Ática, 1992.

BARRETO, Antonio. *A cartomante em cordel*. São Paulo: Nova Alexandria, 2012.

BASTOS, Cesar; BASTOS, Katja. *Tarot Cigano: a magia do povo do oriente*. Rio de Janeiro: Edição dos autores, 1993.

BEMBO, Bonifacio; CICOGNARA, Antonio. A carta da Lua do Tarô Visconti-Sforza. Disponível em <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Visconti-sforza-18-moon.jpg>. Acesso em 12 maio 2024.

BEN-DOV, Yoav. *O Tarô de Marselha revelado: um guia completo para o seu simbolismo, significados e métodos*. Tradução Denise de Carvalho Rocha. São Paulo: Pensamento, 2020.

BERTI, Giordano. *Storia dei tarocchi: verità e leggende sulle carte più misteriose del mondo*. Milão: Arnoldo Mondadori, 2007.

BIZET, Georges. *Carmen*. Tradução Mariana Portas. 2 ed. São Paulo: Moderna, 2011. (Coleção Folha grandes óperas vol. 1).

BOCCACCIO. *Decamerão*. Tradução Torrieri Guimarães. São Paulo: Círculo do Livro, 1996.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Dicionário mítico-etimológico*. Petrópolis: Vozes, 2014.

BRAU, Jean-Louis. *A Bruxaria*. Tradução Martine Payon Marques. Portugal: Publicações Europa-América, s.d.

BUONFIGLIO, Monica. *Tarô dos Anjos*. São Paulo: Alfabeto, 2018.

CABOT, Laurie; COWAN, Tom. *O poder da bruxa: A Terra, a lua e o caminho mágico feminino*. 3 ed. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Campus, 1992.

CABOT, Laurie; COWAN, Tom. *O amor mágico: como amar através de rituais, feitiços e de uma vida mágica*. 2 ed. Tradução Outras Palavras Consultoria Linguística. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017 [1958].

CAIRUS, Brigitte Gossmann. A construção das identidades ciganas no Brasil. *Revista da USP*. n. 117. n.d., n.p. Disponível em <https://jornal.usp.br/especial/revista-usp-117-a-construcao-das-identidades-ciganas-no-brasil/>. Acesso em 30 mar 2025.

CALVINO, Italo. *O castelo dos destinos cruzados*. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1991 [1973].

CALVINO, Italo. *As cosmicômicas*. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

CAMARGO, Pedro. *Iniciação ao Tarô*. 13 ed. Rio de Janeiro: Nova Era, 2011.

CAMARGO, Pedro. Desvendando as cartas de Tarô que apareceram no *couture* da Dior. *Elle*, 26 jan. 2021. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/desvendando-as-cartas-de-taro-que-apareceram-no-couture-da-dior>. Acesso em: 16 mar. 2022.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1988.

CARTA, Clara. *Dama Valeta Rei*. Tradução Maria José de Carvalho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

CARVALHO, Laiz B. de. *Dicionário didático de termos literários*. Rio de Janeiro: Lexikon, 2024.

CASTRO, Tatiana de Carvalho; WISNIEWSKI, Jéssica. Um pássaro rebelde: violência simbólica e subversão feminina na ópera “Carmen” *Faces de Clio*. v. 7 n. 13, jan/jul 2021, p. 310-324. Disponível em <https://periodicos.ufjf.br/index.php/facesdeclio/article/view/32147/22358>. Acesso em 9 jan 2025.

CATRÓPA, Andréa. Escritas digitais. In: CATRÓPA, Andrea; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane (orgs.). *Glossário – LITDIGBR – Literatura Digital Brasileira*. 2025. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/02-escritas-digitais/>. Acesso em: 15 jun 2025.

CATRÓPA, Andréa; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane. Literatura digital/eletrônica. In: CATRÓPA, Andréa; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane (Org.). *Glossário LITDIGBR – Literatura Digital Brasileira*. 2025. Disponível em: <http://glossariolitdigbr.com.br/literatura-digital-eletronica/>. Acesso em: 15 jun 2025.

CHARTIER, Roger. Buscando os in-quarto: materialidade do livro e significado do texto. *ArtCultura*. v. 24, n. 41, jan-jun 2022, p. 9-22. Disponível em <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/66574>. Acesso em 30 mar 2025.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 23 ed. Tradução Vera da Costa e Silva et al. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 34 ed. Tradução Vera da Costa e Silva et al. Rio de Janeiro: José Olympio, 2020.

CHRISTIN, Anne-Marie. « Da imagem à escrita ». In: SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia (orgs.). *A historiografia literária e as técnicas de escrita: do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2004. p. 279-292. Disponível em https://www.gov.br/casaruibarbosa/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/pdfs/a-historiografia-literaria-e-as-tecnicas-de-escrita_capa-ocr.pdf. Acesso em 25 mar 2025.

CLIMENT-ESPINO, Rafael. *Boquitas pintadas: ¿un juego de cartas?*. In: _____. *Del manuscrito al libro. Materialidad del texto y crítica genética en la novela iberoamericana: 1969-1992*. Pittsburgh: Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana; University of Pittsburgh Press, 2017. p. 94-107.

CLIMENT-ESPINO, Rafael. Ofício de adivinhos: cartomancia e ficção em Machado de Assis, Clarice Lispector e Lúcia Bettencourt. *Chasqui*, v. 48, n.1, maio 2019, pp. 243-263. Disponível em <https://www.jstor.org/stable/2679532>. Acesso em 23 abr 2025.

COELHO, Paulo. *Brida*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

COSTA, Cecília. *Damas de copas*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CROWLEY, Aleister. *The Book of Thoth*. San Francisco : Weiser Books, 2020.

CURRIE, Robert. Eliot and the Tarot. *ELH*. v. 46, n. 4, inverno de 1979. p. 722-733. Disponível em <https://www.jstor.org/stable/2872487>. Acesso em 9 jan 2025.

D'AUGE, Mattia (org.) *Visconti di Modrone Tarot*. Turim: Lo Scarabeo, 2019.

DAVIS, Alan. *Vingadores/Defensores: Tarô*. Roteiro Alan Davis; arte Paul Renard; tradução Rodrigo Barros. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020.

DEAN, Aria. Mezangelle, an Online Language for Codework and Poetry. *Rhizome*, 15 dez 2016. Disponível em <https://rhizome.org/editorial/2016/dec/15/mezangelle-an-online-language-for-codework-and-poetry/>. Acesso em 20 jun 2025.

DEL PRIORE, Mary. *Do outro lado*. São Paulo: Planeta, 2014.

DEPAULIS, Thierry. *Les cartes à jouer au portrait de Paris: avant 1701*. Paris: Le Vieux Papier; Issy-Les-Moulineaux: Musée Français de la Carte à Jouer, 1991.

DEPAULIS, Thierry (dir.). *Tarots enluminés: Chefs d'œuvre de la Renaissance italienne*. Issy-les-Moulineaux: Musée Français de la Carte à Jouer; Lienart éditions], 2020.

DERLON, Pierre. *Tradições ocultas dos ciganos*. Tradução Antonieta Dias de Moraes. São Paulo: Rio de Janeiro: Difel, 1975.

DEVIDES, Dilson. Videogames. In: CATRÓPA, Andréa; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane (Org.). *Glossário LITDIGBR – Literatura Digital Brasileira*. 2025. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/videogames/>. Acesso em: 15 jun 2025.

DICCIONARIO da lingua portugueza composto pelo padre D. Rafael Bluteau, reformado, e accrescentado por Antonio de Moraes Silva. Lisboa: Na Officina de Simão Thaddeo Ferreira, 1789. Disponível em <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm-ext/2252>. Acesso em: 31 maio 2024.

DICKERMAN, Alexandra Collins. *A aventura da autodescoberta: usando os símbolos do Tarô, os mitos e as imagens que revelam a sua vida interior*. Tradução Claudia Gerpe Duarte. São Paulo: Cultrix, 1994.

DRUMMOND, Roberto. *Hilda Furacão*. São Paulo: Geração Editorial, 2009.

DUMONT, Pierre. *São Cipriano: o legítimo*. 9 ed. São Paulo: Madras, 2008.

DUTTA, Seema; NIGAM, Ruchi. Searching the Other Half: The concept of soulmate in Paulo Coelho's *Brida*. *International Journal of English Language, Literature and Humanities*. Vol 5, n. 2, fev 2017. p. 95-102. Disponível em https://www.academia.edu/33286327/SEARCHING_THE_OTHER_HALF_THE_CONCEPT_OF_SOULMATE_IN_PAULO_COELHO_S_BRIDA. Acesso em 7 jan 2025.

ECO, Umberto. *A vertigem das listas*. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2010.

ECO, Umberto. *Confissões de um jovem romancista*. Tradução Marcelo Pen. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

ECO, Umberto. “Construir o inimigo”. In: _____. *Construir o inimigo e outros escritos ocasionais*. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2021. p. 11-31.

ECO, Umberto (org.). *História da feiúra*. 5 ed. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2022.

ELIOT, T. S. *The Waste Land*. *The Project Gutenberg eBook of The Waste Land*. Disponível em <https://www.gutenberg.org/cache/epub/1321/pg1321-images.html#chap01>. Acesso em 27 abr 2024.

FARTHING, Stephen. *Tudo sobre arte*. Tradução Paulo Polzonoff Jr. et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FERREIRA, Jerusa Pires. *O livro de São Cipriano: uma legenda de massas*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

FERREIRA, Maria Elisa de Mattos Pires. A meia idade e a alta modernidade. *Construção Psicopedagógica*, São Paulo, v. 16, n. 13, p. 77-91, dez. 2008. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542008000100005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 19 nov 2023.

FIORINI, Juan Ferreira. Manuel Puig, o triunfo do kitsch. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, São Paulo, v. 24, n. 3, p. 1-16, set./dez. 2022. Disponível em <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/15731>. Acesso em: 07 abr. 2025.

FRANÇA, Julio. O insólito e o duplo em “William Wilson”, de Edgar Allan Poe. Palestra de abertura do evento “O insólito e seu duplo”. Rio de Janeiro: UERJ, 2009. Disponível em https://www.academia.edu/5031925/O_ins%C3%B3lito_e_o_duplo_em_William_Wilson_de_Edgar_Allan_Poe. Acesso em 10 fev 2025.

FREE Batman: The Three Jokers Souvenir Playing Card With Purchase! *Portal DC Comics*, 17 jun. 2020. Disponível em: <https://www.dc.com/blog/2020/06/17/free-batman-the-three-jokers-souvenir-playing-card-with-purchase>. Acesso em: 30 jan. 2023.

GAIMAN, Neil. Quinze cartas pintadas de um Tarô de Vampiro. In: _____. *Coisas frágeis 2*. Tradução Michele de Aguiar Vartuli. São Paulo: Conrad, 2010. p. 131-138.

GAIMAN, Neil. *Coisas frágeis*: breves ficções e maravilhas. Tradução Leonardo Alves. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2023.

GALINDO, Cecilia María. *Leer el futuro con cartas españolas*: curso completo. 4 ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Lea, 2016.

GENETTE, Gérard. *Paratextos editoriais*. Tradução Álvaro Faleiros. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.

GIRI, Himal. Celtic Pantheism in Coelho’s Brida. *Patan Prospective Journal*. Vol. 2, n. 1, jun 2022. p. 61-67. Disponível em <https://www.nepjol.info/index.php/ppj/article/view/48123>. Acesso em 7 jan 2025.

GIBBONS, Tom. "The Waste Land" Tarot identified. *Journal of Modern Literature*. v.2, n.4, nov 1972, p. 560-565. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/30053210>. Acesso em 9 jan 2025.

GODOY, Gilberto. A Terra Desolada - T. S. Eliot, 1922. In: Blog Gilberto Godoy: Psicologia, Saúde & Cultura. Disponível em <https://www.gilbertogodoy.com.br/ler-post/a-terra-desolada--t-s--eliot--1922>. Acesso em 27 abr 2024.

GOMBRICH, Ernst H. *A história da arte*. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

GREER, Mary K. TV & Movie Tarot Watch List. *Mary K. Greer's Tarot Blog*, 21 out 2008. Disponível em: <https://marykgreer.com/2008/10/21/tv-movie-tarot-watch-list/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

GREER, Mary K. Rossetti’s “The Card-Dealer”. *Mary K Greer’s Tarot Blog*, 25 mar 2009. Disponível em <https://marykgreer.com/2009/03/25/rossettis-the-card-dealer/>. Acesso em 27 abr 2024.

GRESHAM, William Lindsay. *O beco das ilusões perdidas*. Tradução Flávia Souto Maior. São Paulo: Planeta, 2021 [1946].

GRESHAM, William Lindsay. Preface. In: WILLIAMS, Charles. *The greater trumps*. New York: Pellegrini & Cudahy, 1949 [primeira publicação da obra em 1932; redação do prefácio no Natal de 1949]. Disponível em <https://www.fadedpage.com/showbook.php?pid=20140877>. Acesso em 2 jun 2025.

GROSSMAN, Pam. “Introdução”. In: KITAISKAIA, Taisia. *Bruxas literárias: alquimia das palavras*. Tradução Aline Zouvi. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021. p. 7-9.

HALL, Oakley. *Ambrose Bierce e a Dama de Espadas: Romance*. Tradução Roberto Muggiati. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HASHAL, Ahmed Abdullah; MURSHED, Ahmed Hassan Ali. Paulo Coelho's Vision of Feminine Element and Emphasizing the Feminist Divinity Concept. Smart Moves Journal IJELLH. vol. 8, n. 8, ago 2020. p. 38-47. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/355970332_Paulo_Coelho's_Vision_of_Feminine_Element_and_Emphasizing_the_Feminist_Divinity_Concept. Acesso em 7 jan 2025.

HAYLES, N. Katherine. Literatura eletrônica: o que é isso?. In: _____. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Tradução Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Editora Global, 2009. p. 19-53. Disponível em <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/alicem/literatura-e-m-meios-digitais-ppgel/HAYLES-%20Katherine-cap.%201%20Literatura%20eletronica.pdf/view>. Acesso em 22 jun 2025.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. 9. ed. rev. atual. São Paulo: Perspectiva, 2019 [1938].

HUNDLEY, Jessica. *Tarot*. Köln: Taschen, 2020.

JANEIRO, J. Iglesias. *La cabala de prediccion*. 12 ed. Buenos Aires: Kier, 1984 [1971].

JAFFE, Noemi. *Livro dos começos*. São Paulo: Cosac Naify, 2016.

JODOROWSKY, Alejandro; COSTA, Marianne. *O caminho do Tarot*. Tradução Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: Editora Campos, 2016.

JOGOS de cartas. São Paulo: Editora Abril, 1978.

JUNG, Carl Gustav. “Prefácio”. In: WILHELM, Richard. *I Ching: O Livro das Mutações*. Tradução Alayde Mutzenbecher e Gustavo Alberto Corrêa Pinto. São Paulo: Pensamento, 2006.

KACZYNSKI, Richard. Timeline of the Thoth Tarot in Popular Media. *Richard-Kaczynski.com*, 2023. Disponível em <http://www.richard-kaczynski.com/index.php/home/academia/thoth-sightings/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

KAPLAN, Stuart R. *The Encyclopedia of Tarot*. Vol 1. Stamford: U. S. Games Systems, 1978.

KAPLAN, Stuart R. *Tarô clássico*. Tradução de Maio Miranda. São Paulo: Pensamento, 2003.

KEPPLE, Paul; BUFFUM, Jude. *The housewives tarot*. Filadélfia: Quirk Books, 2004

KEYES, Marian. *Casório?! Tradução de Renato Mota*. 15 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016.

KITAISKAIA, Taisia. *The Literary Witches Oracle*. Nova York: Clarkson Potter, 2019.

KOVACS, Leandro. O que é código-fonte?. *Tecnoblog*. Publicado em jan 2022. Disponível em <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-codigo-fonte/>. Acesso em 20 jun 2025.

LAKSHIMI, D. Vijaya; MANI, K. Ratna Shiela. Fantastic Elements in Paulo Coelho's Novels - A Select Study. *International Journal of English: Literature, Language and Skills*. vol. 7, n. 1, abril 2018, p. 139-144. Disponível em <https://www.ijells.com/wp-content/uploads/2018/04/April-2018.pdf#page=139>. Acesso em 7 jan 2025.

LAURENCE KING PUBLISHING. *Love Oracles*. Londres: Laurence King Publishing, 2019.

LEAVITT, June. *Esoteric Symbols: The Tarot in Yeats, Eliot, and Kafka*. New York: University Press of America, 2007.

LE CHÂTEAU du Tarot. Direção: Matteo Garrone. Produção: Matteo Garrone e Davide Tovi. Roma: Archimed Film (for Christian Dior), 2021. 15 min., cor. Disponível em: <https://youtu.be/m3tfd0b-GQc?si=NDIF5Hnx5kVJWfDm>. Acesso em: 10 maio 2024.

LISPECTOR, Clarice. *A Hora da Estrela*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LISPECTOR, Clarice. *A Hora da Estrela*. Edição com manuscritos e ensaios inéditos. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, volume 1: ramo sírio. Tradução Mamede Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2015.

LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, volume 2: Ramo sírio. Tradução Mamede Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2015.

LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, volume 3: Ramo egípcio. Tradução Mamede Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2015.

LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, volume 4: Ramo egípcio + Aladim & Ali Babá. Tradução Mamede Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2015.

LUDMER, Josefina. Literaturas pós-autônomas. *Sopro*. n. 20, v. 1, Jan/2010. Disponível em <https://culturaebarbarie.org/sopro/n20.html>. Acesso em 06 jan 2025.

LURKER, Manfred. *Dicionário de simbologia*. Tradução Mário Krauss; Vera Barkow. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LYLE, Jane. *O Tarô do amor: para assuntos do coração*. São Paulo: Madras, 2018.

MACGREGOR MATHERS, S. L. *O Tarot: um pequeno tratado sobre a leitura das cartas*. Tradução Anna Maria Dalle Luche. São Paulo: Madras, 2003.

MALONE, Tyler. The Hearers to Collection: T.S. Eliot's The Waste Land. In: *Poetry Foundation*. Disponível em <https://www.poetryfoundation.org/articles/158847/ts-eliot-the-waste-land>. Acesso em 27 abr 2024.

MARCHETTI, Ciro. *Fin de siècle Kipper: Fortune Telling Deck*. Stamford: U. S. Games Systems, 2016.

MARHILARY. Castello Pozzi. *Atlas Obscura*, 15 mar. 2022. Disponível em: <https://www.atlasobscura.com/places/castello-pozzi-cards>. Acesso em: 17 mar. 2021.

MARTEAU, Paul. *O Tarô de Marselha: Tradição e simbolismo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1984.

MARTIN, Kathleen. *O livro dos símbolos: Reflexões sobre imagens arquetípicas*. Köln: Taschen, 2012.

MARTINEZ, Nicole. *Os ciganos*. Tradução Josette Gian. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

MEDEIROS, Constantino Luz. As faces de Janus: um olhar sobre a narrativa moldura como procedimento literário. *Palimpsesto*, n. 11(14), Rio de Janeiro: UERJ, 2018. p. 1-15. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/palimpsesto/article/view/35245> . Acesso em 9 dez 2024.

MENEGASSI, Renilson José; CHAVES, Maria Izabel Afonso. O título e sua função estratégica na articulação do texto. *Linguagem & Ensino*, vol. 3, n. 1, 2000, p. 27-44. Disponível em <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15510>. Acesso em 20 jun 2025.

MÉRRIMÉE, Prosper. *Carmen*. Tradução e posfácio de Samuel Titan Jr. São Paulo: Editora 34, 2015.

MICHELET, Jules. *A feiticeira*. Tradução Maria Luiza X de A Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

MINOIS, Georges. Introdução. In: _____. *História do futuro: dos profetas à prospectiva*. Tradução Mariana Echalar. São Paulo: Editora Unesp, 2016. p. 1-4.

MOISÉS, Massaud. Introdução. In: ASSIS, Machado de. *Contos*. Organização, introdução, revisão de textos e notas Massaud Moisés. São Paulo: Cultrix, 2008. p. 7-17.

MONTEIRO, Eduardo Aleixo. Direito e literatura no Brasil. *Revista de Direito, Arte e Literatura*, v. 6, n. 1, p. 60-82, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadireitoarteliteratura/article/view/6591>. Acesso em: 05 maio 2024.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. *Saber narrativo: proposta para uma leitura de Italo Calvino*. Belo Horizonte: Tradição Planalto, 2007.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues; FERRAZ, Bruna Fontes. *Leituras transversais: interartes e intermídia*. São Paulo: Editora Mackenzie, 2023.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues; FERRAZ, Bruna Fontes. Literatura em Campo Expandido. In: CATRÓPA, Andréa; PEREIRA, Vinicius Carvalho; ROCHA, Rejane (Org.). *Glossário*

LITDIGBR – Literatura Digital Brasileira. 2025. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-em-campo-expandido/>. Acesso em: 19 maio 2025.

MUSSA, Alberto. *A biblioteca elementar*. Rio de Janeiro: Record, 2018.

NADOLNY, Isabelle. *História do tarô: um estudo completo sobre suas origens, iconografia e simbolismo*. Tradução Luciana Soares da Silva. São Paulo: Pensamento, 2022.

NABOKOV, Vladimir. *Rei, Valete, Dama*. Tradução Affonso Blacheyre. Rio de Janeiro: Artenova, 1976.

NASEEM, Sobia; NASEEM, Rabia, RAO, Fozia Ahsan, KASHIF, Aisha. The experience of spiritual intelligence in *Brida* by Paulo Coelho. *Journal of Positive School Psychology*. 2022, vol. 6, n. 4, p. 8248-8257. Disponível em <https://mail.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/5281/3473>. Acesso em 7 jan 2025.

NIJANTHAN, Panimaya Jose A.; BOSCO, John S. Magical Realism in Paulo Coelho's *BRIDA*. *Journal of Language and Linguistic Studies*, vol 17, n. 3, 2021, p. 1979-1984. Disponível em <http://www.jlls.org/index.php/jlls/article/download/4500/1383>. Acesso em 7 jan 2025.

NIZAM, Rafi. Mezangelle, and how the Code is (not) the Text. Apps, memes, and bots. *Literature in the Age of the Internet*. Publicado em 28 jan 2019. Disponível em <https://litintheageoftheinternet.wordpress.com/>. Acesso em 20 jun 2025.

NUOVO OLIMPO. Direção Ferzan Ozpetek. Netflix, 2023. Disponível em <https://www.netflix.com/br/title/81645391?s=a&trkid=13747225&trg=wha&vlang=pt&clip=81726922>. Acesso em 19 nov 2023.

OLIVEIRA, Sayonara Amaral de. Cânones revirados: o que o público de Paulo Coelho tem a dizer para os críticos. *Navegações*. n. 6, vol. 1, 2013, p. 37-46. Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/navegacoes/article/view/14664>. Acesso em 7 jan 2025.

O QUE é terroir e qual a sua importância. *Winepedia*, 18 maio 2021. Disponível em: <https://www.wine.com.br/winepedia/curiosidades/o-que-e-terroir/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

OSHO. *O Tarô Zen, de Osho: o jogo transcendental do Zen*. 7 ed. Tradução Paulo Rebouças. São Paulo: Cultrix, 2006.

PACKARD, Mary. *The Golden Tarot: The Visconti-Sforza deck*. New York: Race Point, 2013.

PANOFISKY, Dora e Erwin. *A caixa de Pandora: As transformações de um símbolo mítico*. Tradução Vera Pereira. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PAPUS. *Le Tarot des bohémiens*. Paris: Ernest Flammarion, 1889. Disponível em <https://archive.org/details/1889PapusTarotDesBohemiens>. Acesso em 7 jan 2025.

PAPUS. *Tarô dos boêmios*. 3 ed. Tradução Norberto de Paula Lima. São Paulo: Ícone, 1992.

PAPUS. *O tarô adivinhatório*: a chave para a interpretação das cartas e dos destinos. Tradução Karina Jannini. 15 ed. São Paulo: Pensamento, 2022 [1909].

PESSOA NETO, Anselmo. Índice/moldura: a técnica compositiva de Ítalo Calvino. *Signótica*. Vol. 7, n. 1, jan/dez 1995, p. 1-16. Disponível em <https://revistas.ufg.br/sig/article/view/7377>. Acesso em: 7 dez. 2024.

PIN, Adriana. A recepção da obra de Paulo Coelho pela crítica literária e pelo leitor. Vitória, ES: Edifes, 2021. Disponível em <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/802>. Acesso em 7 jan 2025.

PLACE, Robert M. *Alquimia e tarô*: Uma investigação de suas conexões históricas. Tradução Petrucia Finkler. São Bernardo do Campo: Presságio, 2016.

POE, Edgar Allan. William Wilson. Tradução Berenice Xavier. In: _____. *Histórias extraordinárias*. Tradução Brenno Silveira et al. São Paulo: Nova Cultural, 2003. p. 77-100.

POLLACK, Rachel. *Bíblia clássica do Tarot*. Tradução Enéias Tavares. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2023.

PORTO EDITORA. Assinatura. *Dicionário infopédia da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/assinatura>. Acesso em 07 jan 2025.

PÚCHKIN, Aleksandr. *A Dama de Espadas*: Prosa e poemas. Tradução Boris Schnaiderman e Nelson Ascher. São Paulo: Editora 34, 1999.

PUIG, Manuel. *Boquitas pintadas*: folhetim. Tradução Luiz Otávio F. Barreto Leite. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PUIG, Manuel. *Boquitas pintadas*: folletín. Buenos Aires: AGEA S.A.; Herederos de Manuel Puig, 2000. Disponível em <https://docs.google.com/file/d/0B7IDIt05bCUueF81aVBKbVIwNWc/edit?resourcekey=0-ikZO8tz-PNwC2hzsodfFNw>. Acesso em: 8 abr. 2025.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. *Vermelho amargo*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

REIS, Carlos. *Dicionário de estudos narrativos*. Coimbra: Almedina, 2018.

RENASCENÇAS. *Dior*, 2021. Disponível em: https://www.dior.com/pt_br/moda-feminina/desfiles-alta-costura/folder-spring-summer-2021-haute-couture-collection/a-colec%C3%A3o. Acesso em: 05 ago. 2021.

RETONDAR, Jeferson José Moebius. *Teoria do jogo*: A dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

REY, Marcos. *Memórias de um gigolô*. 22 ed. São Paulo: Global, 2011.

RIBEIRO, Deyse. O Jardim do Tarô, maravilha no sul da Toscana! *Passeios na Toscana: Tour na Itália*, 2021. Disponível em: <https://passeiosnatoscana.com/o-jardim-do-taro-maravilha-no-sul-da-toscana/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

RIBEIRO CARVALHO, Sueleny. Carmen, o arquétipo da mulher demônio: erotismo e representação da mulher na literatura. *Letras de Hoje*, v. 58, n. 1, p. e44210, 2023. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/fale/article/view/44210>. Acesso em: 9 jan. 2025.

RILEY, Jana. *Tarô: Dicionário & compêndio*. Tradução Maria de Lourdes Duarte Sette. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

ROBINSON, James. *Sandman Apresenta 10: Bruxaria*. Tradução Érico Assis. Barueri, SP: Panini Brasil, 2024.

ROSENFELD, Anatol. "Literatura e personagem". In: CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 9-49.

ROSSETTI, Dante Gabriel. The Card-Dealer. In: McGANN, Jerome J. *The complete writings and pictures of Dante Gabriel Rossetti: a hypermedia archive*. Disponível em <http://www.rossettiarchive.org/docs/3-1849.raw.html>. Acesso em 27 abr 2024.

SALGADO, Luciana; ROCHA, Rejane. Digitalidade. In: CATRÓPA, Andréa; PEREIRA, Vinícius Carvalho; ROCHA, Rejane (Org.). *Glossário LITDIGBR – Literatura Digital Brasileira*. 2025. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/01-digitalidade/>. Acesso em: 15 jun 2025.

SÃO CIPRIANO, o Bruxo. 20 ed. Rio de Janeiro: Pallas, 2017.

SEGUIN, Jean-Pierre. *Les cartes à jouer au portrait de Paris: de 1701 à 1778*. Paris: Le Vieux Papier; Issy-Les-Moulineaux: Musée Français de la Carte à Jouer, 1989.

SHARMAN-BURKE, Juliet; GREENE, Liz. *O tarô mitológico*. Tradução Fulvio Lubisco. São Paulo: Madras, 2014.

SHREVE, Susan Richards. *A Dama de Copas*. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

SIMÕES, Lucas. O que significa Cuvée no mundo dos vinhos? Entenda! *Blog Família Valduga*, 12 jul. 2018. Disponível em: <https://blog.famigliavalduga.com.br/o-que-significa-cuvee-no-mundo-dos-vinhos-entenda/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

STOCCO, Elisa Cristina; SILVA, Guilherme Jorge da; MELO, Tatiana Massaroli de. Nintendo: das cartas ao pioneirismo dos consoles - um estudo evolucionário. *Iniciativa Econômica*. v.2, n.2, 2015, n.p. Disponível em <https://periodicos.fclar.unesp.br/iniciativa/article/view/8793>. Acesso em 5 maio 2025.

TARÔ ADIVINHATÓRIO. 16 ed. São Paulo: Pensamento, n. d.

TAROT (banda). *Wikipedia*, 13 jan. 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tarot_\(banda\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tarot_(banda)). Acesso em: 05 jul. 2023.

TAROT Cards at the Movies. James Bond 007 Museum. Disponível em: <https://www.007museum.com/tarot007.htm>. Acesso em: 05 jul. 2023.

TAROT of the Witches cards by Fergus Hall. 2023. Bond Lifestyle. Disponível em: <https://www.jamesbondlifestyle.com/product/tarot-witches-cards-fergus-hall>. Acesso em: 03 jan. 2023.

TEIXEIRA, Rodrigo Corrêa. *Ciganos no Brasil: Uma breve história*. Belo Horizonte: Crisálida, 2009.

TELLES, Lygia Fagundes. Pomba enamorada ou Uma história de amor. In: _____. *Pomba enamorada ou Uma história de amor e outros contos escolhidos*. Porto Alegre: L&PM, 2013.

TITAN Jr., Samuel. “Sedução e sedição”. In: MÉRIMÉE, Prosper. *Carmen*. Tradução Samuel Titan Jr. São Paulo: Editora 34, 2015. p. 89-109.

TÓIBÍN, Colm. “Uma paixão pelo vazio”. In: LISPECTOR, Clarice. *A hora da estrela*: edição com manuscritos e ensaios inéditos. Rio de Janeiro: Rocco, 2017. p. 165-170.

TORRES, Rui; MINISTRO, Bruno. Literatura na rede ou literatura como rede? Simbiose e mediação na ciberliteratura portuguesa. *E-Letras com vida*, n. 7, p. 115-126, jul./dez. 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10284/11295>. Acesso em: 31 maio 2024.

VALENTE, Paulo Gurgel. “Posfácio”. In: LISPECTOR, Clarice. *A Hora da Estrela*. Rio de Janeiro: Rocco, 2020. p. 79-87.

VILLAR, José Arnaldo. Sobre a Terra Desolada de T. S. Eliot. In: *Revista Zunai*. Disponível em <https://www.revistazunai.org/post/sobre-a-terra-desolada-de-t-s-eliot-por-jos%C3%A9-arnaldo-villar>. Acesso em 27 abr 2024.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3 ed. Tradução Petê Rissatti. São Paulo: Aleph, 2015.

VON FRANZ, Marie-Louise. *Adivinhação e sincronicidade: Um estudo sobre o tempo psicológico e probabilidade na Astrologia, no Tarô, no I Ching, na Quiromancia e na Numerologia*. 2 ed. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 2022.

WAITE, Arthur Edward. *Tarô: a sorte pelas cartas*. São Paulo: Ediouro, 1985.

WANG, Robert. *O Tarô cabalístico: manual prático sobre a representação da árvore da vida no simbolismo dos 78 arcanos*. 2 ed. Tradução Paulo César de Oliveira. São Paulo: Editora Pensamento, 2024.

WARE, Ruth. *A morte da sra. Westaway: todas as famílias têm seus segredos, alguns valem até assassinato*. Tradução Alyda Sauer. Rio de Janeiro: Rocco, 2021.

WIERZCHOWSKI, Leticia. *O menino que comeu uma biblioteca*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2018.

WIRTH, Oswald. *Le Tarot des imagiers du Moyen Age*. Paris : Claude Tchou, 1978.

WIRTH, Oswald. *El Tarot de los imagineros de la Edad Media*. Tradução Daniel C. Bernardo. Piemonte: Amazon Italia Logistica, 2020.

APÊNDICE A

SIGNIFICADOS RELATIVAMENTE ESTÁVEIS DAS 78 CARTAS DO TARÔ

O objetivo desta seção é fornecer subsídios para a análise dos temas caros a esta tese, no que tange à individualidade de cada carta. Optamos por fornecer palavras-chave, posto que cada autor, praticante e artista compõem suas obras a partir de uma matriz comum, com variações conforme a época, o local, a experiência e o propósito de cada trabalho. Com isso, oferecemos um ponto de partida, que demanda posteriormente a análise criteriosa das fontes usadas para a composição de cada obra, tendo em vista as variáveis apresentadas anteriormente.

Deliberadamente, optamos por um texto genérico, balizado na prática comum, dirimindo as inconsistências entre suas proposições. Em outras palavras, o Arcano *O Mago*, por exemplo, pode ter abordagens específicas, particularizadas, conforme as intenções materializadas em cada trabalho e por cada autor, mas sua interpretação parte de elementos relativamente estáveis que permitem a qualquer jogador identificar e interpretar a carta em um jogo.

Arcanos Maiores

O Louco, o Bobo

- Numeração: Sem número, zero, vinte e um, vinte e dois. Esta é a carta com maior variação na estrutura estabilizada para as cartas de Tarô. No Tarô de Marselha, não possui numeração, o que foi interpretado como zero, marcadamente nos baralhos ingleses, como o fim da série, ou, no caso de Papus, como o Arcano que antecede o Mundo, que encerra a série.
- Liberdade de ação e expressão. Impulso inicial. Criatividade. Alegria. Entusiasmo.

O Mago, o Prestidigitador, o Pelotiqueiro

- Numeração: 1.
- Habilidade. Autoconfiança. Destreza. Convicção. Clarividência. O guia. Sedução. Informação. Virtualidade.
- Perversão. Charlatanismo. Injustiça. Insegurança. Covardia. Descontrole.

A Papisa, a Sacerdotisa, Juno.

- Numeração: 2.
- Compreensão. Silêncio. Serenidade. Suavidade. Bom senso. Independência.
- Presunção. Egoísmo. Fragilidade emocional. Amargura. Violência velada.

A Imperatriz

- Numeração: 3.
- Maternidade. Fertilidade. Germinação. Talento. Beleza. Sensualidade.
- Infidelidade. Cinismo. Futilidade. Possessividade. Ciúme.

O Imperador

- Numeração: 4.
- Paternidade. Administração. Sobrevivência. Comando. Liderança. Firmeza.
- Imaturidade. Titubeio. Intolerância. Tirania. Crueldade. Caráter vingativo. Incompetência. Vaidade.

O Papa, o Hierofante

- Numeração: 5
- Autoridade. Guia interior. Fé. Benevolência. Religiosidade. Sabedoria. Conhecimento.
- Perversão. Dogmatismo. Radicalismo. Desvio. Pobreza moral.

Os Enamorados, os Amantes

- Numeração: 6
- Amor. União. Casamento. Início de uma parceria ou relação amorosa.
- Desunião. Hipocrisia. Frustração. Desespero.

O Carro

- Numeração: 7
- Triunfo. Habilidade. Sucesso. Realização. Uma viagem.
- Orgulho. Incompetência. Acidente. Fracasso. Deslealdade. Humilhação. Estagnação.

*A Justiça, o Ajustamento*¹⁸⁹

- Numeração: 8; nos baralhos decorrentes do trabalho de Arthur Edward Waite, 11.
- Virtude. Integridade. Equilíbrio. Honestidade. Fidelidade. Valores. Organização. Honra. Sentença justa.
- Fanatismo. Dois pesos e duas medidas. Injustiça. Severidade. Burocracia. Corrupção. Rigidez.

O Eremita, o Ermitão

- Numeração: 9
- Experiência. Maturidade. Sabedoria. Isolamento deliberado. Solitude. Prudência.
- Misantropia. Irascibilidade. Impaciência. Casmurrice.

A Roda da Fortuna

- Numeração: 10
- Sorte. Vitória. Benefício. Evolução.
- Perda. Alteração desfavorável. Oportunidade perdida.

*A Força, a Luxúria ou o Tesão*¹⁹⁰

- Numeração: 11; nos baralhos decorrentes do trabalho de Arthur Edward Waite, 8.
- Firmeza. Solidez. Coragem. Superar, ou administrar corretamente, os instintos. Autoridade. Magnetismo sexual. Amadurecimento.
- Fraqueza moral. Presunção. Falsidade. Orgulho. Fracasso. Ira. Insensibilidade.

*O Pendurado, o Enforcado*¹⁹¹

- Numeração: 12
- Fé. Noite Escura da Alma. Confiança no futuro. Ver por outra perspectiva. Entrega. Serviço. Sacrifício. Voluntariado. Abnegação.

¹⁸⁹ A variação de nomenclatura dos Arcanos Justiça, por Ajustamento; Força, por Luxúria; Temperança, por Arte; e Julgamento por Æon decorre dos trabalhos de Aleister Crowley para o seu *Thoth's Tarot*, servindo de inspiração para alguns autores posteriores – motivo pelo qual incluímos tais alterações neste rol.

¹⁹⁰ Conforme a tradução escolhida para o termo em inglês *Lust*.

¹⁹¹ A variação de nomenclatura, neste caso, decorre de um erro de tradução dos termos *Le Pendu*, em francês, e *The Hanged Man*, em inglês. Entretanto, tal tradução encontra-se estabilizada em grande parte dos baralhos, o que se reflete na produção literária.

- Cegueira. Doença. Falta de senso. Ridículo. Humilhação. Fuga da realidade. Vícios. Impotência. Revolta. Despeito. Descrença. Mágoa.

O Arcano sem Nome, Il Tredici, a Morte

- Numeração: 13
- Renovação. Renascimento. Novo ciclo. Encerramento proveitoso. Colheita. Limpeza. Reciclagem. Escapar de uma situação perniciosa.
- Perda afetiva ou física. Grave contrariedade. Fracasso financeiro. Doença física ou mental. Acidente. Morte.

A Temperança, a Arte

- Numeração: 14
- Harmonia entre polos opostos. Versatilidade. Cooperação. Praticidade. Conciliação. Suavidade. Amizade. Cura. Saúde.
- Inflexibilidade. Inércia. Misanthropia. Descaso.

O Diabo

- Numeração: 15
- Energia sexual. Visceralidade. Magnetismo. Sagacidade. Astúcia. Bom humor.
- Os sete pecados capitais (orgulho, preguiça, ira, inveja, gula, luxúria, avareza). Descontrole. Descompasso. Submissão. Vício. Injustiça. Violência. Magia maléfica. Ceder aos instintos.

A Torre, a Casa de Deus

- Numeração: 16
- Autocrítica. Desmistificação. Despertar. Libertação. Ruptura favorável. Inevitabilidade. Cirurgia.
- Destruição. Acidente. Perda. Decepção. Prisão. Falência. Fracasso. Rompimento.

A Estrela

- Numeração: 17
- Integridade. Leveza. Harmonia. Segurança. Futuro. Paz. Esperança. Pureza. Confiança.
- Insensibilidade. Obstinação. Fragilidade. Descuido. Vulnerabilidade.

A Lua

- Numeração: 18
- Mergulho no inconsciente. Terapia. Enfrentamento do medo. Reconhecimento dos limites.
- Vacilações. A escuridão. Vícios. Drogas. Alcoolismo. Inimigos ocultos. Cilada. Demência.

O Sol

- Numeração: 19
- Lucidez. Alegria. Otimismo. Lealdade. Amor. Reciprocidade. Altruísmo. Liderança. Prazer. Sucesso. Prosperidade. Saúde. Atividade intelectual.
- Soberba. Orgulho. Petulância. Cegueira. Teimosia. Inimizade. Pretensão. Doença.

O Julgamento, o Juízo Final, o Aeon

- Numeração: 20
- Renascimento. Avaliação. Rejuvenescimento. Regeneração. Reencontro. Recuperação.
- Derrota. Quebra de relações. Atraso. Decepção. Culpa.

O Mundo, o Universo

- Numeração: 21 ou 22, conforme a posição do Louco.
- Finalização proveitosa. Sucesso. Integridade. Síntese. Plenitude. Mérito. Coroação.
- Insegurança. Ilusão. Falta de visão. Apego. Inadequação.

Arcanos Menores

Os Arcanos Menores são divididos em quatro grupamentos, com o mesmo número e estrutura de cartas. Cada grupamento – chamado *naipe* – possui características comuns que são distribuídas pelas catorze variáveis que o compõe, sendo quatro personagens estáveis, a Corte¹⁹², e dez cartas numeradas de um (Ás) a dez. Assim, o tema comum (naipe) é dividido

¹⁹² Existem baralhos ilustrados em que outros personagens compõem as cartas numeradas. Entretanto, a estabilidade da corte garante sua unicidade.

em quatro personas (Corte) e dez variáveis correspondentes, sobretudo, a eventos (cartas numeradas).

As quatro cartas da Corte são, costumeiramente, o Rei, a Rainha (ou Dama), o Cavaleiro (ou Príncipe) e o Valete (ou Princesa). A despeito da nomenclatura e da imagem corresponder aos títulos, os significados de cada carta são suficientemente homogêneos para considerarmos que são sinônimos: é a hierarquia entre as cartas que dita seus significados, ou, melhor dizendo, o cruzamento entre as premissas do naipe e as premissas do elemento hierárquico. Em outras palavras: todas as cartas de Paus partilham de uma mesma natureza, assim como todos os Reis; é do cruzamento entre tais elementos que se obtém o significado particularizado do Rei de Paus. Este entrecruzamento vale para todas as demais cartas dos Arcanos Menores.

As dez cartas numeradas podem tanto serem representadas pela quantidade de itens do naipe, quanto por imagens especificamente desenvolvidas para a sua interpretação. Este é o caso, em especial, dos baralhos desenvolvidos a partir do trabalho de Arthur Edward Waite¹⁹³.

Encontramos poucos casos em que os Arcanos Menores fornecem elementos para a narrativa literária. Este ponto é reforçado pelo fato de que sua nomenclatura é a mesma das cartas convencionais de jogar, o que não nos garante que as interpretações utilizadas, nestes casos, seja a do Tarô; é necessário pois, atenção à descrição oferecida pelo autor para a carta em jogo e, principalmente, para a presença de um ou mais Arcanos Maiores. Notavelmente, percebe-se em *A morte da sra. Westaway* (Ware, 2021) a reincidência da presença do Valete de Espadas na narrativa; e em *Ameaça nas trilhas do Tarô* (Bardari, 1992), a representação visual dos Arcanos Menores acompanhando as leituras de Fátima, a protagonista.

Quadro 6 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Paus do Tarô

PAUS	
Rei	Liderança. Honestidade. Empreendimento. Caráter. Maturidade. Paternidade. Estabilidade. Poder. Franqueza. Confiança. Intolerância. Tirania. Extremismo. Dogmatismo. Estreiteza.
Rainha	Virtude. Disposição. Paixão. Talento. Presença de espírito. Sinceridade. Carinho. Acolhimento. Ciúme. Inveja. Mau caráter. Inconstância. Infidelidade. Obstinação. Possessividade. Egocentrismo. Dissimulação. Crueldade.
Cavaleiro	Arrojo. Jovialidade. Entusiasmo. Disputa. Competição. Ímpeto. Encanto. Sedução. Apaixonamento. Exibicionismo. Fanfarronice. Excesso de atividades. Volubilidade. Fuga.
Valete	Entusiasmo. Suavidade. Sensibilidade. Alegria. Fidelidade. Lealdade. Início de carreira. Dificuldade em realizar-se. Más notícias. Decepção. Desavença.
10	Encerramento de uma atividade. Finalização de um ciclo.

¹⁹³ Existem baralhos de Tarô anteriores ao RWS que são ilustrados. Citamos, como exemplo, o Este, o *Naibi de Giovanni Vacchetta* e, com ressalvas dada a estrutura dos seus trunfos, o *Sola Busca*. É notória a influência deste último na construção dos conceitos ilustrados por Pamela Smith no RWS. Entretanto, o RWS é o primeiro Tarô construído com todas as cartas ilustradas visando a interpretação divinatória.

	Cansaço. Baixa produtividade. Incompetência. Esgotamento. Opressão.
9	Força. Firmeza. Resistência. Disciplina. Jejum. Irritabilidade. Insegurança. Recalcitrar.
8	Rapidez. Velocidade. Mudança. Viagem rápida. O inesperado. Súbito progresso. Grande atividade. Pressa. Dificuldades inesperadas. Falta de planejamento. Tensão. Impaciência.
7	Superação. Autoconfiança. Coragem. Disputa. Competição. Conflito. Ansiedade.
6	Vitória. Sucesso. Prêmio. Promoção. Autoconfiança. Desentendimento. Destempero. Demora. Lentidão.
5	Batalha. Enfrentamento. Luta. Competição. Cólera. Ira. Vacilação. Antagonismo. Fraude.
4	Otimismo. Alegria. Parceria. Comunhão. Colaboração. Coesão. Aliança. Relaxamento. Frustração. Decepção. Desconfiança. Deslealdade.
3	Virtude. Aproveitamento. Inventividade. Nova atividade. Desafio. Displícência. Desatenção. Desarticulação. Negligência. Conflitos íntimos.
2	Domínio. Ideia. <i>Brainstorm</i> . Decepção. Insegurança. Conflito.
Ás	Manifestação de intensa atividade. Energía física, especialmente sexual. Poder psíquico. Empreendimento. Potencialização. Coragem. Cura. Excessos. Imprevidência. Precipitação.

Fonte: Elaboração do autor.

Quadro 7 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Copas do Tarô

COPAS	
Rei	Liderança. Generosidade. Emotividade. Paixão. Talento artístico. Sinceridade. Sacerdócio. Potencial psíquico. Talento desprovido de virtude. Tendência ao vício. Corrupção. Falsidade. Vaidade.
Rainha	Imaginação. Sensibilidade. Maternidade. Gravidez. Acolhimento. Ausência de lucidez. Volubilidade. Infidelidade. Perversidade. Depravação.
Cavaleiro	Sonho. Inspiração. Imaginação. Proposta afetiva. Sedução. Enamoramento. Fantasia. Ilusão. Fragilidade moral. Caráter duvidoso. Charlatanismo. Fraude.
Valete	Mediunidade. Dedicção. Afeto genuíno. Nascimento. Mau uso do potencial psíquico. Falsidade. Lisonja.
10	Família. Final feliz. Reencontro do sentido da própria vida. Ausência de diálogo. Isolamento. Conflito.
9	Felicidade. Contentamento. Satisfação. Reconhecimento. Plenitude. Traição. Nostalgia. Prejuízo.
8	Mudança de rumo. Abandono, ou retomada, do caminho. Novos horizontes. Melancolia. Depressão. Obstinação. Estagnação. Mágoa. Decepção. Neurose.
7	Imaginação. Criatividade. Possibilidades. Relacionamentos sociais. Reconhecer as lições dadas pela vida. Falsa felicidade. Torpor. Vício. Depressão. Insegurança. Ausência de propósito.
6	Lembrança. Nostalgia. Recordação. Prazer. Aprendizagem. Preparar-se adequadamente para o futuro. Estagnação. Fuga. Má escolha. Fragilidade nas relações.
5	Aprender com as perdas. Preparar-se para uma nova fase. Encontrar a lição dos eventos presentes. Desânimo. Melancolia. Revolta. Despeito. Reações viscerais.
4	Pausa. Descanso. Período intermediário. Questões emocionais sem surpresas. Apatia. Tédio. Inércia.
3	Alívio. Celebração. Amizade. Festividade. Comemoração. Abundância. Alegria. Fim de crise. Desenvolvimento. Descuido. Perda de prestígio. Desejos insatisfeitos. Amor não retribuído. Decepção.
2	Amizade. Amor. Alegria. Versatilidade. Relacionamentos saudáveis. Boas notícias. Colaboração. Dificuldade com o novo. Ansiedade. Decepção. Solidão. Desfaçatez.
Ás	Abundância. Fertilidade. Amor. Despertar. Dons psíquicos. Mediunidade. Altruísmo. Generosidade. Afetuosidade.

| Ilusão. Desequilíbrio emocional. Inimigos ocultos. Falsidade. Presunção. Esterilidade.
 Fonte: Elaboração do autor.

Quadro 8 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Espadas do Tarô

ESPADAS	
Rei	Dinamismo. Justiça. Sagacidade. Engenho. Talento. Estratégia. Firmeza. Frieza. Solidez. Política. Medicina. Direito. Engenharia. Abuso do poder. Intransigência. Tirania. Inimizade. Arrogância. Sadismo. Cólera.
Rainha	Fortaleza. Firmeza. Autoridade. Planejamento. Distanciamento. Amargor. Mágoa. Ressentimento. Perda. Crueldade.
Cavaleiro	Coragem. Enfrentamento. Rapidez. Belicosidade. Idealismo. Destreza. Surpresas. Exagero. Violência. Descontrole. Falta de tato. Impetuosidade.
Valete	Investigação. Observação. Atenção. Percepção. Fofoca. Intriga. Maledicência. Volubilidade. Impotência. Dúvida.
10	Superação de uma situação difícil. Felicidade momentânea. Alívio. Dificuldades. Dores. Sofrimento intenso. Perda. Prejuízo. Desapontamento. Saúde abalada.
9	Atenção. Prudência. Provação necessária. Pesadelo. Discórdia. Imprudência. Crueldade. Violência. Vingança. Doença. Maledicência. Inimizade. Envenenamento.
8	Entrega. Firmeza. Colocar-se à prova. Interferência. Atravessamento. Preconceito. Crise. Calúnia. Risco de acidente.
7	Sobrevivência. Várias possibilidades. Reação contra o infortúnio. Futilidade. Má escolha. Dispersão. Desvio. Perda de prestígio.
6	Tranquilidade. Conhecimento. Ciência. Clareza mental. Viagem. Cura. Violação de um segredo. Humilhação. Piora de um cenário.
5	Aprendizagem com a derrota. Superação da vaidade. Amadurecimento. Fracasso. Derrota. Teimosia. Prejuízo. Doença. Cancelamento.
4	Retiro. Solidão. Solitude. Convalescença. Meditação. Pausa. Retraimento. Recalque. Isolamento.
3	Despertar. Quebra da estagnação. Necessidade. Eliminação. Limpeza. Separação. Dor. Sofrimento. Desordem íntima.
2	Parceria. Acordo. Paz. Alianças. Esclarecimento. Tensão. Dilema. Tração. Melancolia. Estagnação. Depressão.
Ás	Nova fase. Teste. Vitória. Corte. Limpeza. Incapacidade de superar. Tirania. Crueldade. Confronto violento.

Fonte: Elaboração do autor

Quadro 9 – Significados atribuídos às cartas do naipe de Ouros do Tarô

OUROS	
Rei	Responsabilidade. Materialidade. Experiência. Comércio. Pragmatismo. Planejamento. Fidelidade. Autoconfiança. Autoestima. Corrupção. Vício. Preconceito. Necessidade de autoafirmação. Mesquinha. Avareza. Devassidão.
Rainha	Fertilidade. Administração. Saúde física. Disciplina. Segurança. Firmeza. Insegurança. Desconfiança. Agressividade. Insatisfação. Paranoia. Perversidade.
Cavaleiro	Maturidade em tenra idade. Previsibilidade. Desempenho profissional satisfatório. Lucro. Preguiça. Estagnação. Rotina. Limitação.
Valete	Dedicação. Consciência do corpo. Sensualidade. Generosidade. Ausência de praticidade. Negligência. Esbanjamento. Irresponsabilidade.
10	Legado. Prosperidade. Herança. Plenitude material. Segurança. Sucesso. Dissipação. Vício. Jogo. Perda. Furto. Roubo.
9	Autoconfiança. Valor. Recompensa. Realização. Satisfação. Desequilíbrio. Perda. Fraude. Mau juízo.
8	Talento. Passo a passo. Reciclagem. Prudência. Respeito ao Tempo. Mau uso das próprias habilidades. Avareza. Egoísmo. Presunção.
7	Esforço. Empenho. Necessidade de ouvir a voz da experiência.

	Fracasso. Perda. Tensão. Investimento prejudicial.
6	Ganho. Solidariedade. Generosidade. Ajuda. Caridade. Cooperação. Colaboração. Bons negócios. Auxílio mal dirigido. Dependência. Politicagem. Presunção. Arrogância. Prepotência.
5	Solidariedade na crise. Apoio emocional. Recuperação. Convalescença. Prejuízo. Perda. Preocupação. Fracasso. Erro.
4	Poder. Firmeza. Limites bem delineados. Administração das posses. Saúde. Avareza. Usura. Egoísmo. Ganância. Maus negócios.
3	Trabalho. Disciplina. Correção. Rotina. Sucesso profissional. Displicência. Preguiça. Estagnação. Rotina. Mediocridade.
2	Mudança. Alteração. Alternância. Descontração. Fuga. Ilusão. Não seguir o fluxo das circunstâncias.
As	Saúde. Prosperidade. Trabalho recompensador. Finanças bem-sucedidas. Mau uso dos subsídios materiais. Venalidade. Egoísmo. Frigidez.

Fonte: Elaboração do autor.