

HISTÓRIA E SIMBOLOGIA DO TARÔ



SADAT OLIVEIRA

HISTÓRIA
E SIMBOLOGIA
DO TARÔ

Sadat Oliveira

2018

ILUSTRAÇÃO DE CAPA:
“O Mundo”, Tarot Art Nouveau (1999)

SUMÁRIO

PREFÁCIO

ORIGEM

FUNDAMENTOS SIMBÓLICOS

ARCANOS MAIORES

ARCANOS MENORES

APÊNDICE I: MÍSTICOS E TARÓLOGOS

APÊNDICE II: BARALHOS

PREFÁCIO

A simbologia universal do tarô

Quando se fala em tarô, as pessoas geralmente imaginam uma cigana lendo as cartas com o fim de fazer previsões sobre a vida de alguém que a consulta. O tarô é conhecido como um instrumento premonitório, assim como o horóscopo.

Todavia, existe outra camada nesta arte milenar: a simbologia. Os símbolos são a forma mais antiga de comunicação de ideias. Eles precedem as próprias palavras. Na verdade, palavras são símbolos, as letras são simplificações gráficas de antigas figuras e se prestam ao mesmo propósito que é representar ideias por meio de imagens.

“Uma imagem vale mais que mil palavras”. Este conhecido aforismo foi consagrado pela igreja católica na intenção de explicar o motivo por que a igreja investiu tanto em arte visual, em pinturas e esculturas e toda forma de ornamento dentro dos templos. Os próprios templos são um “sermão visual”, ensinando, por meio de suas colunas e torres, a olhar para o alto, para o Deus celestial. Isto foi assim projetado porque a ilustração consegue transmitir mensagens a quaisquer pessoas que sejam capazes de enxergar, mesmo as analfabetas.

E não apenas por isto. A imagem tem um enorme poder de condensar ideias. Ora, um simples quadro em que vemos o casal Adão e Eva, ao lado de uma árvore com uma serpente e um fruto, resume toda a narração do pecado original, um capítulo inteiro do Gênesis sintetizado em um quadro. Quantas palavras são necessárias para descrever e explicar esta cena que pode ser representada facilmente e de forma compreensível em apenas uma imagem?

A ciência responsável pelo estudo dos símbolos é chamada semiótica, termo que tem origem na palavra grega *semeion*, que significa “sinal, signo”. Os símbolos estão em toda parte. São um fenômeno cultural.

As placas de trânsito são formas de comunicação semiótica. Se há na estrada a placa com a figura de um animal atravessando a rua, fica claro para o motorista que neste trecho há o risco de haver animais na estrada e portanto ele deve dirigir com cautela. Uma simples imagem, captada pelo olho do motorista em uma fração de segundo, é neste caso mais eficiente

em comunicar uma mensagem importante do que um texto escrito que dificilmente poderia ser lido por alguém que está dirigindo.

Além disso, a imagem de um animal na pista é compreensível por qualquer pessoa, independente de idiomas. Se a placa de trânsito viesse com os dizeres: “Cuidado! Risco de animal na pista”, passaria ignorada por um motorista estrangeiro que não entendesse suficiente o português. O símbolo tem a capacidade de ser universal.

Obviamente, ao falarmos de “universal”, não nos referimos ao universo. Se há civilizações alienígenas entre as bilhões de galáxias lá fora, provavelmente cada qual terá seus próprios símbolos que para nós pareceriam totalmente incompreensíveis. Nossos símbolos são humanos e feitos para humanos e neste sentido alguns deles são universais (ou seja, globais) porque podem ser compreendidos por qualquer humano normal em todo o planeta.

Os símbolos estão na arte, no folclore, nas tradições populares. Cada adereço, cada pulseira e peça de roupa usada em eventos folclóricos, como uma festa junina ou um *halloween*, tem um significado. Há uma mensagem transmitida por meio das coisas. As coisas se tornam símbolos.

As bandeiras dos países são símbolos. As próprias cores por si só estão consagradas com significados simbólicos. Associamos o vermelho a emoções fortes, paixão, ódio, amor e guerra. Relacionamos o azul ao oposto, emoções suaves, tranquilidade, relaxamento, paz. O amarelo se tornou símbolo de riqueza por lembrar o ouro. O preto representa a morte por lembrar a escuridão da noite e do túmulo, o apagar das luzes, oposto ao nascimento que é um vir à luz da vida.

As formas geométricas têm suas cargas simbólicas. O círculo pode representar uma totalidade, o englobar de todas as coisas. O triângulo é uma espécie de estrutura de poder, como uma torre ou montanha. De fato, o triângulo é a representação artificial e humana da montanha, uma recriação simbólica de uma forma da natureza, assim como podemos representar o sol e o mundo com um círculo.

Por meio dos símbolos, portanto, nós recriamos o mundo, representamos a natureza, codificamos a realidade tanto concreta quanto abstrata. Os símbolos podem descrever coisas tangíveis e visíveis, como uma montanha ou uma árvore, mas também coisas invisíveis e imaginárias, conceitos abstratos como vida e morte.

Há, porém, uma grande diferença entre os símbolos constituídos por imagens e as palavras. Uma imagem é capaz de falar mais que mil palavras, mas as mil palavras conseguem ser mais precisas em seu conteúdo. Mesmo uma palavra pode ter vários significados e uma frase várias interpretações, mas no devido contexto podemos entender precisamente o que as palavras dizem. É por isto que a linguagem verbal e escrita tem sido por milênios nosso meio de comunicação mais prático e costumeiro. Não à toa, estou aqui neste livro usando de palavras para explicar a utilidade das mesmas.

As palavras são a forma preferida de comunicação para as ciências. O saber humano tem sido guardado e transmitido desta maneira: em livros. Não é comum se utilizar preferencialmente símbolos artísticos como formas e cores na ciência. A ciência prefere palavras e, no caso da matemática, números. Quanto às formas geométricas, são tratadas pela geometria apenas como as coisas em si, sem se dar a elas um significado oculto dentro da forma.

O símbolo visual, por sua vez, tem sido adotado pela arte e também pela religião e misticismo. Toda forma de religião e misticismo é um fenômeno cultural e uma mistura de arte, filosofia, ética e metafísica. Tudo se mistura na religião e descrever tais conceitos complexos subjetivos apenas com palavras não é suficiente.

Não que a religião não tenha feito bom uso das palavras. A palavra é a base das maiores religiões do mundo. Eis que temos o hinduísmo, fundamentado em uma vasta coleção de livros, os Vedas, e as religiões judaico-cristãs tendo a Bíblia como base. A Bíblia é muitas vezes apelidada simplesmente de “A Palavra”.

Acontece que as palavras não bastam nesta complexa cultura que é o misticismo. Então os símbolos se tornam parte essencial da comunicação religiosa. Voltamos ao que fora dito no começo: “Uma imagem vale mais que mil palavras”.

Dito isto, chegamos ao tarô. Cada carta do tarô é constituída por um conjunto de figuras, além de um número que representa a posição da carta no baralho. Cada detalhe desenhado nestas cartas tem um propósito, um significado. As figuras não estão ali só de enfeite.

Uma vez que analisemos estes símbolos, veremos que as cartas do tarô são uma espécie de enciclopédia do saber místico universal, um repositório do conhecimento humano acumulado ao longo dos séculos. Não

um conhecimento científico, mas místico, ou melhor, sobre a vida e o mundo. A sabedoria intuitiva dos povos.

Tudo isto foi preservado em uma linguagem que sobrevive às eras, a simbólica. Este código pode ser interpretado, decodificado, não por meio de um método preciso, mas da intuição e da tradução subjetiva.

A subjetividade é uma parte importante da nossa existência humana, pois, como disse Chaplin, “não sois máquinas, mas humanos”. Assim como o cérebro funciona tanto de forma racional quanto irracional, tanto perceptiva quanto intuitiva, não há compreensão do mundo sem estes dois aspectos, o científico e o místico.

Compreender o tarô, portanto, é um exercício da parte mais profunda da nossa mente, a mesma parte que utilizamos em sonhos, quando a mente se comunica por meio de símbolos muitas vezes incompreensíveis para o nosso lado racional. Exercitar a intuição facilita essa compreensão do obscuro e caótico mundo interior.

No fim das contas, é disso que se trata o tarô: compreender a si mesmo. As cartas representam a vida e tudo mais, mas também representam o nosso universo interior.

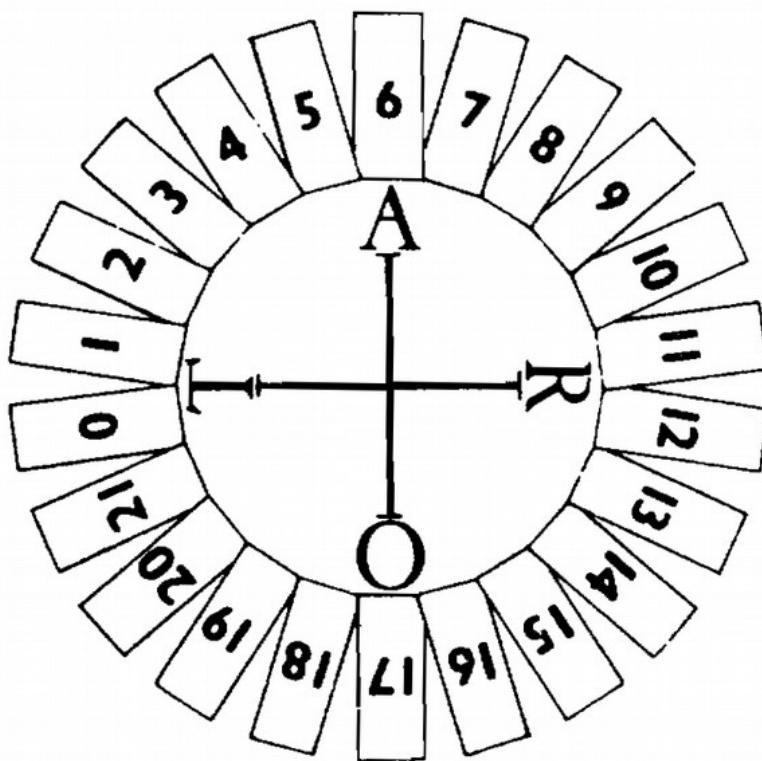
Tenha uma boa leitura!

Sadat Oliveira, primavera de 2018.

ORIGEM

O tarô (ou *tarot*) é um baralho formado por 78 cartas, sendo 22 chamadas de Arcanos Maiores (ou trunfos) e 56 são os Arcanos Menores (ou naipes) e, entre estes, 16 são chamados de Cartas da Realeza.

O linguista Guillaume Postel sugeriu que a palavra TARO pode ser um anagrama para o latim *ROTA* (roda) e a princípio tem a ver com o fato de que as cartas podem ser organizadas em um círculo e assim lidas em qualquer ordem. Isto resolveria também o dilema da posição do Arcano 0, que está tanto antes do 1 quanto depois do 21.



A roda do tarô. Note-se que o Arcano 0 pode ser tanto o início quanto o fim do ciclo.

Como o tarô é geralmente associado a magos e bruxas, pode-se pensar que as cartas tenham uma natureza essencialmente pagã, mas na verdade sua origem tem grande participação cristã e utiliza de vasta simbologia ligada ao cristianismo.

O baralho em si surgiu na China como um objeto lúdico, foi “exportado” para a Europa por meio dos árabes com seu baralho *mamluk*.

Foi então na Europa que as cartas ganharam uma nova função, sendo decoradas com símbolos místicos e ganhando uma rica significação.

O baralho oriental

A história relata que em 1294 dois chineses foram condenados pelo imperador Kublai Khan por praticarem jogos de azar. Era um jogo de cartas que já existia há alguns séculos, mas não se sabe quem as criou. Por volta do século XVI apareceram outros baralhos no oriente, como o persa (formado por 5 naipes de 5 cartas) e o indiano (com 10 naipes de 12 cartas).

O baralho *mamluk*

Os *mamluk* (mamelucos) originalmente eram escravos caucasianos na região do Oriente Médio que foram convertidos ao islamismo na idade média e desenvolveram um poderoso sultanato dos séculos XIII ao XVI. Seu líder mais famoso foi Saladino. Desde seu surgimento, os mamelucos foram um povo belicoso e enfrentaram os exércitos mongóis, as cruzadas europeias e os otomanos. Foram finalmente derrotados e dispersos após confrontos com Napoleão em 1798 e o otomano Mehmet Ali em 1811.

Existe um exemplar de baralho mameluco preservado no Museu Topkapi de Istambul, Turquia, e consiste em 52 cartas (sendo 4 naipes de 13 cartas cada) e remonta ao século XV. Alguns fragmentos incompletos de baralhos árabes guardados em outros museus remontam ao chamado período Ayyubid (1173-1250), o que faz com que o baralho *mamluk* seja mais antigo que o tarô.

O pesquisador Giovanni di Covelluzzo, nas “Crônicas de Viterbo”, assim escreveu sobre as cartas árabes: “No ano de 1379 chegou a Viterbo um jogo de cartas proveniente do país dos sarracenos chamado naib”. É desta palavra “naib” que nasceu o termo “naipe” para se referir às cartas.

Ele é formado por quatro naipes:

1) Um conjunto chamado *Darahim* (dracmas) que tem o símbolo de uma moeda, fazendo referência à moeda grega dracma, e é equivalente ao naipe Ouros do baralho europeu. No baralho europeu, o símbolo redondo da moeda foi substituído pelo losango.

2) O *Suyuf* (cimitarras, sabres) tem o símbolo em formato de S, referência à espada curva árabe, e é equivalente ao naipe Espadas do

baralho europeu.

3) O *Jawkan* (taco de pólo) tem o símbolo em formato de L, referência ao taco que se usa no esporte do pólo, e é equivalente ao naipe Paus europeu. No baralho europeu, o símbolo de paus tem a ver com um porrete, não com um taco, pois o jogo de pólo não era ainda conhecido na Europa.

4) O *Tuman* (miríade, dez mil) tem o símbolo de um cálice e é equivalente ao naipe Copas europeu (que tem um formato que hoje chamamos de “coração”, mas na verdade é a simplificação da figura de um cálice).

Diferente do tarô europeu, portanto, o *mamluk* não possui cartas equivalente aos Arcanos Maiores. Assim, cada naipe possui 13 cartas contendo a numeração de 1 a 10 e as 3 últimas cartas são de personagens da corte: o *Malik* (rei), *Naib* (vice-rei) e *Naib thani* (segundo vice-rei), equivalendo às figuras de Rei, Valete e Damas do baralho europeu.

O baralho espanhol

Possui 4 naipes de 12 cartas (de 1 a 9 mais Valete, Cavaleiro e Rei). Os naipes são *Oros*, *Espadas*, *Copas* e *Bastos*. Estes símbolos representam as diversas classes sociais: comerciantes, militares, religiosos e camponeses.

O baralho francês

Possui 4 naipes de 13 cartas. Os naipes são *Carreaux* (quadrados), *Pique* (ponta de lança), *Coeurs* (corações) e *Trèfles* (trevos). Nota-se então que o baralho francês evoluiu o design dos naipes para o formato que conhecemos hoje. O antigo símbolo de moeda ou de barra de ouro virou um losango, a espada virou uma ponta ornada de lança, o cálice virou um coração estilizado e o taco ou porrete virou um trevo. Outra inovação francesa foi a substituição do cavaleiro pela dama, finalmente entrando uma figura feminina no baralho.

O baralho alemão

A grande contribuição alemã foi na substituição do número 1 da primeira carta pela letra A de “ás” (palavra de origem latina que significa “uma unidade”).

O baralho italiano

A contribuição italiana foi na criação de uma nova carta, O Louco, que não possui número nem naipe. Esta carta entrou no conjunto do tarô e alguns a consideram a origem do Coringa no baralho moderno.

Também se considera que foi na Itália que nasceu o próprio tarô com a adição das 22 cartas trunfo chamadas Arcanos Maiores.

O baralho inglês

Enquanto o baralho italiano possuía a carta O Louco, o inglês tinha uma carta especial chamada *Imperial Bower* que tinha o poder do trunfo, de vencer todas as outras. Foi provavelmente a partir desta carta que surgiu o *Joker* (Coringa).

Também as letras das cartas nobres no baralho moderno vêm do inglês. O Valete é J (de *Jack*), a Dama é Q (de *Queen*, rainha) e o Rei é K (de *King*, rei).

Nasce o tarô

Assim, o jogo de cartas, surgido na idade média tanto no oriente quanto no ocidente, tinha simplesmente um propósito lúdico, era um passatempo, uma diversão ou instrumento para jogos de aposta.

A princípio estas cartas não tinham qualquer significado profundo. No máximo, as cartas nobres e os naipes serviam para representar classes sociais de uma maneira bem semelhante ao xadrez. Pode-se dizer que o baralho é um “xadrez em forma de cartas”, pois em ambos estão representados rei, rainha, militares, peões camponeses, etc.

Aliás, o xadrez europeu possui um ancestral indiano chamado *chaturanga*, que data do século V, e consiste em um tabuleiro sobre o qual se manipulam quatro times de peças que são peões, reis, cavaleiros e generais. Estes quatro grupos de peças, cada qual com seu rei, são os

antecessores dos quatro naipes do baralho, de modo que o *chaturanga* é um ancestral comum do xadrez e das cartas.

Foram os artistas místicos europeus que a partir do baralho comum desenvolveram um novo jogo de cartas extremamente enriquecido com símbolos religiosos e filosóficos. Também aumentaram a quantidade de cartas. As 56 cartas tradicionais do baralho comum se tornaram os Arcanos Menores e a este conjunto se acrescentou 22 novas cartas com sua peculiar simbologia, os Arcanos Maiores. Estas cartas especiais foram chamadas pelos textos italianos de *tarocchi* ou *trionfi* e os franceses as chamaram *trionphes* ou *atouts*. Todas estas palavras significam “trunfo”, cartas superiores.

Esta palavra “trunfo” ou “*trionfi*”, em italiano, pode ter sido emprestada de uma série de poemas de Petrarca que tinham este nome e descreviam figuras alegóricas representando virtudes e poderes universais: o Amor, a Castidade, a Morte, a Fama, o Tempo e a Eternidade.

Desde sua origem, o tarô demonstra uma natureza eclética, miscigenada. As cartas possuem influências orientais, árabes e, na Europa, passaram pelas mãos de italianos, espanhóis, franceses e alemães até assumirem sua forma final. O conteúdo simbólico também é uma mistura da iconografia cristã com símbolos místicos da alquimia e da cabala judaica. Desta forma, as 78 cartas conseguem condensar em si toda esta variedade de ensinamentos das grandes escolas místicas, adquirindo um caráter universal.

A influência da cabala judaica pode se notar no número de cartas especiais, 22, que equivale às 22 letras do alfabeto judaico, que na cabala representam os 22 caminhos da Árvore da Vida. Desta forma, é possível fazer uma sobreposição entre as cartas e a árvore da cabala.

Na idade média, tanto a teologia cristã, quanto a alquimia, filosofia, cabala e outras escolas místicas entendiam que existe uma ordem no mundo e que é possível elaborar sistemas simbólicos para descrever tal ordem. Assim, esquemas como a Árvore da Vida ou o tarô são uma maneira de mapear a existência, tanto cósmica quanto mental, tanto do universo quanto do íntimo do ser humano.

Durante as guerras da França contra a Itália, no século XVI, o tarô foi levado à França. O registro histórico mais antigo de sua presença no território francês está no livro “Gargantua”, de Rabelais (1534), que, ao mencionar os jogos do protagonista, incluiu o tarô, por ele chamado *tarau*.

No século XVIII, o tarô já era produzido em imprensas por toda a Europa. Vários modelos surgiram, adquirindo o nome de seus gravuristas ou das cidades em que eram produzidos. Assim temos o tarô Conver (1760), o tarô Camoin (1880), o tarô Besançon (1898), o tarô Grimaud (1931), etc. Um dos modelos que se tornou mais usado foi o tarô de Marselha.

A teoria da origem egípcia

Sabe-se por meio de registros históricos (menções de autores antigos e baralhos que sobreviveram ao tempo) que o tarô provavelmente se desenvolveu a partir das cartas do baralho comum (este originado na China e levado ao ocidente pelos árabes) contando com o acréscimo das 22 cartas especiais na Itália.

O fato de não se encontrar cartas semelhantes aos Arcanos Maiores em outras culturas também fortalece a hipótese de que tais cartas tenham sido projetadas por um grupo específico de estudiosos místicos e particularmente conhecedores da iconografia cristã.

Todavia, o místico Court de Gebelin, em seu livro “O mundo primitivo analisado e comparado com o mundo moderno” (1781), ousou sugerir uma origem muito mais antiga das cartas no Egito. Segundo Gebelin, as cartas contêm alegorias que já estavam presentes em hieróglifos egípcios. Modernamente, esta teoria influenciou artistas a desenharem cartas com temas egípcios.

Também o cartomante Etteilla afirmava que o tarô teria origem no lendário Livro de Thoth, escrito por uma convenção de 17 magos ocorrida em 2170 a.C. no templo de Amon, em Mênfis, 171 anos após o Dilúvio.

Esta teoria, no entanto, não é congruente com a grande quantidade de símbolos cristãos presentes nas cartas e que não poderiam ter sido elaborados no Egito antigo quando sequer existia o cristianismo. Etteilla, por sua vez, alega que os símbolos originais foram deturpados ao longo dos séculos.

O mago Eliphas Levi não foi tão radical a ponto de afirmar que o tarô teve origem no Egito, mas desenhou seu próprio baralho com elementos egípcios, bem como hebraicos, pois, sendo ele um eclético, sua intenção era mostrar como o tarô continha elementos de diversas culturas e religiões.

A origem lendária

Uma das lendas sobre a possível origem antiquíssima do tarô conta que na extinta civilização da Atlântida os sábios perceberam que a população estava decaindo em conhecimento e moral, de modo que resolveram desenvolver uma forma de preservar sua antiga e vasta sabedoria, protegendo-a da decadência da civilização e de futuras catástrofes naturais.

Estes sábios se reuniram em concílio e propuseram diversas soluções, como registrar seus conhecimentos nas paredes dos templos de Atlântida, mas como eles já sabiam que um terremoto assolaria aquela terra, descartaram tal ideia.

Outra solução seria trazer 10 dos homens e mulheres mais inteligentes de outras nações para estudarem todo o conhecimento atlante e então levarem tal saber de volta a suas terras. Todavia, os sábios descartaram esta solução porque os humanos tendem a deturpar informações e mesmo os mais inteligentes poderiam incorrer neste pecado.

Chegaram enfim à conclusão que a melhor forma de perpetuar seus conhecimentos seria por meio de um objeto lúdico, cartas de jogo, e que usando a linguagem visual e simbólica poderiam alcançar as mentes dos sábios de todas as gerações independente do idioma que falassem.

Outra versão desta lenda diz que foi o próprio deus Thoth, antigo deus da sabedoria, quem criou as cartas com este propósito de perpetuação do saber divino.

Os ciganos e a cartomancia

O senso comum muitas vezes associa a origem do tarô aos ciganos devido ao fato destes serem famosos pela utilização das cartas, todavia os registros históricos mostram que na Europa o tarô já havia surgido antes da chegada dos ciganos, povos nômades originalmente surgidos no Hindustão, que chegaram na Alemanha em 1417, em Roma em 1422 e em Paris em 1427.

Entre os trabalhos normalmente usados pelos ciganos como fonte de renda havia a prática da adivinhação, o que faziam principalmente pela leitura das mãos (quiromancia) e na Europa adotaram também as cartas do

tarô (cartomancia). Desde então a prática da cartomancia utilizando o tarô se difundiu no mundo por meio dos ciganos e estes deram uma grande contribuição quanto aos métodos de leitura e interpretação.

Em sua origem, o tarô não pretendia ser um instrumento de adivinhação, mas sim uma ferramenta didática, um livro em forma de imagens, contendo ensinamentos simbólicos sobre os quais o iniciado místico deveria sempre meditar. Coube aos ciganos aprimorar e popularizar o aspecto mais divinatório das cartas.

É interessante que, sendo andarilhos e artistas de rua, os ciganos se assemelham aos dois primeiros personagens do tarô, o Louco e o Mago. Eles ilustram em suas vidas aquilo que está desenhado no baralho.

Alguns termos da cartomancia

Nota: Neste livro não pretendemos aprofundar o assunto da cartomancia, uma vez que o objetivo aqui é especificamente a história e a semiótica (o significado dos símbolos) das cartas. Fiquemos com alguns conceitos básicos desta arte.

Adivinhação, divinação, leitura, cartomancia, ler a sorte: a prática de interpretação das cartas com o fim específico de entender aspectos do passado, presente ou futuro do consulente. A pessoa que realiza esta prática é chamada de cartomante ou tarólogo.

Arcanos: conhecimento oculto, mistério a ser desvendado pelos iniciados no misticismo.

Colocação ou sistema: o ato de dispor as cartas em determinado formato para que sejam lidas. Existem várias formas de se organizar as cartas como o sistema da Cruz Celta, a Mandala Astrológica, etc.

Consulente: a pessoa para quem a leitura das cartas é feita, também chama de cliente do cartomante.

O tarô de Marselha

Marselha foi a “capital do tarô” nos séculos XVII e XVIII. Os baralhos ali publicados se tornaram o modelo mainstream a ser seguido por muitos outros. É o baralho que usaremos aqui para ilustrar os Arcanos Maiores.

O editor Nicolas Conver foi o primeiro responsável pela produção do tarô de Marselha. Sua editora existiu de 1760 a 1890. Em 1931, a editora Grimaud passou a reimprimir as cartas de Marselha, garantindo a perpetuação deste modelo no século XX.

Outra importante versão foi produzida em 1996 pelo canadense Kris Hadar que durante duas décadas estudou os baralhos originais de Marselha e elaborou uma restauração que buscava ser a mais fiel possível ao desenho de Nicolas Conver. O resultado foi um baralho que, segundo o próprio Hadar, é o “verdadeiro tarô de Marselha”.

Segundo Kris Hadar, o tarô teria surgido no século XII no sul da França como uma forma dos artistas e trovadores ocultarem seus conhecimentos místicos que eram considerados heréticos pela Igreja.

Outra restauração mais recente foi feita em 1997 por Philippe Camoin (um herdeiro da editora de Nicolas Conver) com ajuda do cineasta e roteirista chileno Alejandro Jodorowsky.

Outras versões de tarô serão listadas no final deste livro em anexo.

FUNDAMENTOS SIMBÓLICOS

O tarô e os tipos de personalidade

No início do século XX, o psicanalista Carl Jung desenvolveu uma teoria de tipos psicológicos que consistia em oito tipos fundamentais de personalidade. Décadas depois este trabalho foi complementado por Katharine Briggs e Isabel Myers, que enfim formularam um modelo de dezesseis tipos que resultam das várias combinações de quatro funções básicas: sensação, emoção, pensamento e intuição.

Curiosamente, a ordem mística da Aurora Dourada já no começo do século XX descrevia as Cartas da Realeza como arquétipos para dezesseis tipos de personalidade, o que acabou posteriormente coincidindo com a teoria de Jung-Myers-Briggs. As cartas da realeza são aquelas que envolvem as quatro figuras da corte (Pajem, Cavaleiro, Rainha e Rei), repetidas nos quatro naipes, somando dezesseis cartas, dezesseis combinações diferentes de características.

O tarô e os arquétipos

Apesar de ser mais conhecido por sua função divinatória através da cartomancia, o tarô possui outro propósito, o principal, que é resumir, condensar em seu conjunto de símbolos os conceitos fundamentais da filosofia mística e, especialmente, descrever os arquétipos da sabedoria humana, desde os cósmicos até os individuais.

O conceito de arquétipo é usado tanto na filosofia quanto na psicologia, teologia e esoterismo. Esta palavra vem do grego *archê*, que significa “princípio, início, antiguidade”. Trata, portanto, de conceitos que pertencem ao imaginário humano desde o início dos tempos, conceitos que estão na estrutura básica de nosso pensamento e visão de mundo. Por serem tão antigos, também são perpétuos. As eras mudam, os valores mudam, a ciência, a religião, as opiniões da sociedade mudam ao longo dos séculos, mas os arquétipos permanecem arraigados no fundamento da consciência humana.

Anjos, demônios, deuses, heróis, vilões, virtudes e pecados, amor e ódio, luz e treva, criação e destruição, todos estes conceitos são baseados em arquétipos e os arquétipos estão abundantemente presentes na cultura

humana na forma de símbolos, nas pinturas e esculturas religiosas, nos personagens de ficção e, não poderia ser diferente, nas cartas do tarô.

O conceito de arquétipo já esteve presente nos ensinamentos de antigos pensadores e místicos. Basicamente, o arquétipo é uma ideia, um modelo mental. Logo, tudo começa na mente, no pensamento, no mundo das ideias. Platão assim se referia a um mundo perfeito e que deu origem ao nosso mundo, um “mundo das ideias”. Também Buda dizia que o universo existe a partir da “mente de Buda”. Na Bíblia, o mundo foi criado pela “palavra de Deus”, termo que, no Novo Testamento grego, era chamado de “logos”, que também significa “razão”.

O místico Hermes Trismegisto disse que a “Mente Suprema” usou a palavra para criar o mundo a partir de um molde, um modelo imaginário, logo, um arquétipo. Por fim, citemos a definição dada por Carl Jung em seu livro “Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo”: “Os conteúdos do inconsciente coletivo são conhecidos como arquétipos... essa parte do inconsciente não é individual mas universal; em contraste com a psique pessoal, ela possui conteúdos e modelos de comportamento que são mais ou menos iguais em todos os lugares e em todos os indivíduos... O arquétipo é essencialmente um conteúdo inconsciente que é alterado ao tornar-se consciente e ao ser percebido, e assume sua cor a partir da consciência individual na qual por acaso aparece”.

Quanto ao tarô, podemos separar três tipos de arquétipos. Os 22 Arcanos Maiores representam os arquétipos mais universais, cósmicos, relacionados à toda a vida e o mundo. As 16 Cartas da Realeza, assim como representam as personalidades humanas, também se referem aos arquétipos individuais. Os demais 40 Arcanos Menores representam arquétipos da interação entre o indivíduo e o mundo.

Enfim, por meio de símbolos, o tarô consegue descrever desde o universo até o interior da mente humana. O macrocosmo físico e o microcosmo mental. A ordem em que estão organizados os arcanos maiores não é aleatória, há uma gradação de arquétipos que vão evoluindo desde o nada (o Louco, arcano 0) até o tudo (o Mundo, arcano 21).

ARCANOS MAIORES

Apesar de haver uma organização geral das 22 cartas que se manteve ao longo dos séculos, há pequenas variações nos diferentes baralhos. Alguns baralhos colocam o arcano 0 (o Louco) no início, enquanto outros o localizam no fim, após o arcano 21 (o Mundo), de modo que também é chamado de arcano 22.

Na verdade não há incoerência nisto, ao contrário, faz sentido o Louco estar tanto no início quanto no fim porque nele está contido o conceito cósmico do Tao, a totalidade das coisas, tanto o tudo quanto o nada. O louco é o arcano que interliga os ciclos de início e fim, é o eterno retorno.

Outra variação existe entre os arcanos 8 e 9 que envolvem a Justiça e a Força. Alguns baralhos trocam a ordem, porém o uso mais comum é da Justiça como arcano 8 e a Força como arcano 9. Também faz sentido haver esse cruzamento uma vez que 8 e 9 são os números de virada de ciclo. Enquanto os arcanos 0 e 22 representam um macrociclo, os arcanos 8 e 9 são um microciclo.

Arcano 0 ou 22, O Louco



Esta carta é realmente singular. Ela não possui a princípio uma numeração, de modo que alguns baralhos a localizam como sendo a carta 0 e em outros ela é numerada como 22. Pode estar no início ou no fim.

De fato, esta carta está simultaneamente no início e no fim, pois o zero representa muito bem um ciclo em que o ponto de partida e o de chegada se encontram.

Em francês ela é nomeada *Le Fou* ou *Le Mat*, em italiano *Il Matto*, em inglês *The Fool*. Em português costuma ser chamada O Louco.

O nome *Mat* pode vir realmente do francês, significando “indistinto”, alguém sem importância, ou do italiano, significando “louco”.

Esta palavra inclusive tem uma raiz em comum com o português “matusquela”, que define uma pessoa doida.

Quanto ao inglês *fool* e o francês *fol*, têm origem no latim *follis* (fole, bolsa de vento). A loucura é vazia, cabeça oca.

O personagem se parece com um palhaço, ou melhor, um bobo da corte medieval. Nota-se que ele está partindo em uma jornada, levando apenas uma trouxa e um bastão, sendo seguido por um pequeno animal, geralmente um cão ou um gato.

O fato do personagem ser um bufão remete a espontaneidade e de certa forma inconsequência. A trouxa simples mostra que ele é pobre e desprendido, que tem pouco a levar consigo, e parte em uma aventura rumo ao desconhecido.

O Louco, portanto, é adequadamente o início da jornada individual. O indivíduo ainda ingênuo e ignorante se lança em busca de experiências. Ele nada tem a perder, deixa sua vida anterior para trás. O animalzinho parece querer puxá-lo de volta para sua antiga casa, representa o comodismo que tenta impedi-lo de mudar, as distrações do mundo. Mas o Louco não olha para trás, dá um salto de fé na direção do abismo.

Esta carta pode representar situações da vida em que tomamos decisões ousadas, em que nos desapegamos de antigos hábitos ou de posses, pessoas, preconceitos, opiniões, e buscamos nos reformar em um novo caminho, um recomeço de vida.

O Louco é a atitude necessária para todo iniciado no misticismo ou na filosofia. Sócrates assim definia a atitude necessária para a busca do conhecimento: “Só sei que nada sei”. Assumir a ignorância é o primeiro passo para o conhecimento.

O apóstolo Paulo disse sobre o caminho da fé: “Esquecendo das coisas que para trás ficam e olhando para as que adiante de mim estão, prossigo para o alvo” (Filipenses 3:13,14). Também o mesmo apóstolo disse: “Se alguém quer tornar-se sábio neste mundo, primeiro faça-se louco” (1 Coríntios 3:18). Jesus disse que aquele que quer seguir o Reino de Deus primeiro deve se desapegar, “venda tudo o que tens e dá aos pobres, depois vem e me segue” (Mateus 19:21).

Nesta carta aos Filipenses, Paulo assemelha o próprio Jesus a um louco, pois fala que Cristo se “esvaziou” (veja aí o vazio, o zero) de sua glória para viver como um simples humano, humilde e que foi levado à

cruz. Jesus fez o caminho do Louco, o caminho do auto esvaziamento (na teologia cristã chamado de *kenosis*).

Existe esse paradoxo entre a sabedoria e a loucura. Não raro os sábios foram tidos como loucos, como Diógenes que vivia em um tonel como mendigo, amigo dos cães de rua, todavia era rico em sabedoria. É aí que o 0 encontra o 22, você começa a caminhada como louco, mas chega ao fim como sábio.

O Louco se assemelha em certos aspectos ao Eremita, porém ambos são como fases opostas da vida. O Louco é o jovem que ainda está começando sua caminhada. Ele nada possui, nada conquistou e desconhece o que está por vir. O Eremita já é um idoso, experiente, teve suas aventuras, acumulou experiência, bens, conquistas, sabedoria, mas afastou-se do mundo para a reclusão, em uma busca diferente, mais interior que exterior. O Louco sai para o mundo, o Eremita sai do mundo. O louco é Andarilho, o Eremita é recluso.

Em relação à carta seguinte, O Mago, o Louco é também um oposto. O Mago é uma figura de ordem, de aquisição de poder e desenvolvimento da razão. O Louco é o caos, a desordem necessária para se produzir algo novo. O Mago já foi o Louco, começou desta maneira, então amadurecendo e evoluindo. Enquanto o Mago possui uma mente refinada e inteligente, o Louco é puro instinto e intuição. Aparentemente age sem pensar, mas este agir sem pensar pode ser o começo do caminho para se tornar futuramente o Mago.

A imagem de um andarilho é ambígua no sentido de que pode tanto representar um idiota inconsequente quanto um santo ou corajoso aventureiro. Pode ser o filho pródigo que sai de casa para gastar irresponsavelmente a herança, um vagabundo, ou um místico mendicante, como um franciscano, um devoto no caminho de Santiago ou qualquer outra peregrinação, ou um filósofo desapegado do mundo, como Diógenes, que vivia a vagar nas ruas. São Francisco ganhou o apelido de *Il Sancto Folle di Dio* (o Santo Louco de Deus).

Virtudes e defeitos se confundem nesse personagem. Ele pode ser inconsequente ou ousado, corajoso ou imprudente, resoluto ou confuso.

O Louco é essencialmente um indivíduo. Ou seja, ele não está ligado a nada ou ninguém, não faz parte de um grupo, não se submete a sociedade alguma e nem se importa com a opinião alheia, assim como

qualquer pessoa geralmente considerada insana. O indivíduo é por natureza solitário e segue seu próprio caminho. Este é o preço da autenticidade.

Este personagem representa as virtudes da coragem, ousadia, destemor, otimismo, curiosidade, espontaneidade, um espírito livre, a fé que se lança no desconhecido. Todo crente é um louco, bem como todo aventureiro. Também representa a inocência, a ingenuidade e pureza de quem ainda está no começo da caminhada.

Contrariamente há os vícios e fraquezas da insegurança, instabilidade, impulsividade, idealismo tolo, negligência, ignorância, irresponsabilidade.

Enquanto os outros personagens do baralho têm características bem definidas, como o Mago, a Papisa, a Imperatriz, etc., o Louco é um ser informe, uma energia em potencial e que irá se tornar qualquer um dos outros personagens. É o caos, que é a matéria-prima para todas as coisas.

Em termos metafísicos, o zero é o vazio e o silêncio necessário para a iluminação. O símbolo do budismo zen é um círculo, bem como do tao, que prega a “não ação” (*wu wei*). Não há no Louco um arquétipo masculino nem feminino. Ele é neutro ou é a harmonia dos dois princípios.

Em um sentido cósmico, o Louco, sendo o zero, é o vazio inicial do mundo, o caos informe, o ovo primordial, o abismo e vácuo universal, o absurdo incompreensível que havia antes do mundo ter origem.

A imagem do louco é inspirada na figura medieval dos pobres errantes, loucos que vagavam pelas ruas, ou mesmo de religiosos de ordens mendicantes que viviam sob o voto de pobreza.



“O Viajante” ou “O Filho Pródigo”, pintura de Hieronymus Bosch (1450-1516), mostra um andarilho, vagabundo, o filho pródigo, com detalhes bem semelhantes aos da carta do Louco.

Arcano 1, O Mago



O nome desta carta em francês é *Le Bateleur*, uma palavra que pode descrever uma série de artistas circenses, como o malabarista, o acrobata, o cômico, o prestidigitador e o bufão. Nota-se uma semelhança com o Louco, que também é associado a um palhaço, com a diferença que o Mago é um artista aprimorado, que desenvolveu suas habilidades.

O número 1 é claramente o começo de tudo. Este personagem num sentido cósmico é um arquétipo do próprio Deus criador que fez o seu “truque”, a sua “ilusão”, criando o mundo em um ato mágico e impressionante. Assim como a plateia que assiste ao mago não entende seus truques, também os humanos não compreendem de que forma Deus trouxe o mundo à existência.

Na linguagem mística e também na filosófica, os sexos masculino e feminino são bastante utilizados como representações de princípios opostos e complementares. Não se trata de sexo, de fato, nem sobre homens e mulheres. São ideias construídas sobre estes dois fenômenos da natureza, assim como sol e lua, dia e noite são usados em símbolos dualistas.

Em certos casos, a representação dos princípios masculino e feminino ganha até uma sutil abordagem gráfica. Por exemplo, o número 1 é associado ao masculino porque este sinal gráfico, o 1, lembra o falo do macho, o bastão, o caduceu, o cetro. O número 0, por outro lado, lembra o orifício da fêmea, o cálice, a arca, logo, é um número relacionado ao feminino.

O Mago, o alfa, o 1, representa o princípio masculino da atividade. É o Deus que cria o mundo, é o indivíduo que age e se torna senhor de sua jornada de autoconhecimento. O Mago é você desvendando os mistérios da vida e de si mesmo, adquirindo poder para moldar a realidade a seu favor.

“Magia é a arte ou a ciência de causar mudanças com a força de vontade”, eis a acertada definição de Aleister Crowley. O objetivo do mago é transformar. Os alquimistas eram químicos e magos que buscavam transformar chumbo em ouro e na verdade isso era apenas o começo de uma busca maior, pois queriam transformar a matéria em algo com poderes extraordinários, a pedra filosofal.

Magia é transformação e o mago busca transformar a realidade, moldando-a conforme a sua vontade. No entanto, a principal transformação a ser operada por um mago é a interior. O arcano 1, portanto, é a introdução dessa jornada, o sumário do objetivo existencial: conhecer e transformar a si mesmo.

O dualismo é um princípio constante em todas as cartas. Além de haver cartas que podem ser vistas como pares complementares, como é o caso dos arcanos 0 e 1, também cada carta traz em si uma simbologia de opostos.

A imagem do mago é a de uma pessoa com um braço apontando para cima e outro para baixo. Eis uma clássica ideia do misticismo universal, como se nota na oração ensinada por Jesus: “assim na terra como no céu”.

Na cabala judaica, a estrela de Davi traz os dizeres: “o que está em cima é como o que está embaixo”. O místico católico Eliphas Levi representou esse princípio com o desenho do bode Baphomet igualmente

apontando para o céu e a terra. Até mesmo as pinturas cristãs medievais trazem Jesus ou Maria fazendo este gesto de elevar uma mão enquanto a outra está abaixada. O pintor Rafael, no quatro Escola de Atenas, representou Platão e Aristóteles a performar este gesto com as mãos.

O Mago busca essa compreensão completa da realidade, tanto do que está acima quanto do que está abaixo, as coisas terrenas e as coisas sublimes, o ordinário e o extraordinário, o trivial e o milagroso.

O Mago é o elo entre os mundos material e espiritual. Ele domina os elementos da terra e a sabedoria do alto. Por esta razão o deus grego que melhor representa os magos é Hermes (Mercúrio). Considerado o mensageiro dos deuses, ele trafega velozmente entre o Olimpo e o mundo dos homens, indo até mesmo às profundezas do Hades.

O pai do ocultismo antigo era chamado de Hermes Trismegisto e a arte da interpretação de textos é chamada hermenêutica, pois Hermes era o tradutor, aquele que mediava a comunicação entre deuses e humanos. Também denominamos hermetismo aos conhecimentos misteriosos e criptografados que apenas os magos podem compreender. O bastão que o Mago empunha na carta o assemelha a Hermes empunhando o caduceu.

Sobre a cabeça do mago existe um chapéu que se assemelha ao símbolo do 8 deitado, o infinito. Algumas versões de baralhos trazem o símbolo do infinito mais claramente destacado sobre sua cabeça. Tanto o 8 quanto o 0 contêm essa ideia de infinitude, sendo que o 0 a retrata de uma maneira estática, um todo homogêneo, enquanto o 8 mostra o infinito de maneira dinâmica, algo em movimento e mutação.

É curioso como recentemente, por meio da ciência da genética, chegamos a conhecer a aparência do DNA, que se parece com uma hélice. O DNA que é, por si só, um instrumento de evolução de qualquer ser vivo neste planeta, assemelha-se ao 8 infinito, a hélice da evolução do indivíduo. Na simbologia mística, círculos, hélices, parafusos e espirais são comumente associados a evolução, pois toda evolução se dá em ciclos, pelo movimento giratório e progressivo.

Este símbolo do infinito sobre a cabeça do mago também pode ser interpretado como um par de olhos. Algumas versões modernas de fato substituem o desenho do 8 por olhos. São os olhos de Deus sobre sua criação ou, no caso do indivíduo, os olhos do mago, representando sua sabedoria.

Entre os vários objetos presentes no cenário, quatro merecem destaque: o bastão na mão esquerda do mago, que represente o naipe de Paus; a moeda em sua mão direita, o naipe de Ouros; uma adaga sobre a mesa, sendo o naipe de Espadas; e um cálice que é o naipe de Copas. Alguns baralhos inclusive eliminam todos os outros objetos e mantêm apenas estes quatro, para deixar claro que aqui, no primeiro arcano, há uma sinopse, uma apresentação resumida do conteúdo do baralho, exibindo seus quatro naipes.

O fato desta carta ser a primeira, enfim, não é à toa, afinal o Mago é o começo da jornada daquele que está buscando a sabedoria.

Este personagem representa as virtudes da criatividade, inteligência, busca de conhecimento, poder de ação, vontade, consciência, originalidade.

Contrariamente há os vícios da arrogância, teimosia e um espírito manipulador que usa da “lábria” para convencer as pessoas.

A imagem do mago é inspirada na figura medieval dos artistas itinerantes que faziam seus shows de mágica, canto e dança nas ruas.



“L’Escamoteur”, “O Ilusionista”, pintura de Hieronymus Bosch (1453-1516).

Arcano 2, A Papisa (ou Sacerdotisa)



O nome desta carta em francês é *La Papesse*, em inglês é comum aparecer como *The High Priestess*, a Alta Sacerdotisa. A ilustração da Papisa claramente demonstra autoridade e sabedoria. Uma mulher vestida de túnica real e uma coroa de três pontas, sentada em um trono e segurando um livro. Ela é a gnose, o conhecimento oculto, a intuição.

O número 2 é o princípio feminino e relaciona-se com virtudes como delicadeza, discrição, prudência, religiosidade e paciência. Também remonta ao dualismo, à visão completa de todas as coisas, pois a sabedoria enxerga além do bem e mal, do claro e escuro, da vida e morte. Contrariamente há os vícios do fanatismo e da hipocrisia.

Enquanto o Mago ilustra aquele que se inicia no caminho do conhecimento, a Papisa mostra um estágio avançado de realização espiritual.

Historicamente, esta carta pode ter surgido inspirada na suposta existência de um papa do sexo feminino, que teria sido o papa João VIII. João, ou Joana, só teve seu sexo publicamente revelado quando engravidou e acabou por dar à luz em plena procissão, causando a fúria dos membros do clero que por fim mataram a papisa e seu filho.

Na iconografia cristã, existem duas imagens antagônicas envolvendo uma mulher: a Virgem Maria, que é geralmente representada com túnica azul, sendo ela o ícone da pureza e consagração religiosa; e a Grande Prostituta, mencionada no livro do Apocalipse, representada com vestes vermelhas e sentada não sobre um trono, mas sobre a Besta que é o próprio Diabo. Esta mulher é o ícone dos desejos carnis e da heresia. A Papisa está vestida de vermelho e azul e pode ser o equilíbrio entre os extremos da pureza santa e dos desejos mundanos, pois é no equilíbrio que reside a sabedoria humana.

Esta carta naturalmente combina com a do Mago, de modo que ambos constituem visões complementares do mesmo princípio. O Mago é a energia masculina, a ação, ele está em pé diante de uma mesa. A Papisa é a energia feminina, o repouso, e se mostra sentada sobre um trono. O Mago é o elemento fogo, fluido, móvel. A Papisa é a terra, sólida, sentada, firme.

Arcano 3, A Imperatriz



Uma mulher coroada sentada no trono, empunhando um escudo com figura de águia e um cetro. Enquanto a Papisa segura um livro e representa poder espiritual e intelectual, a Imperatriz possui poder terreno, autoridade de rainha. O número 3 invoca o princípio da completude divina e da comunidade perfeita.

Assim como a Papisa faz par com o Mago, a Imperatriz fará com o Imperador. Ela igualmente carrega o princípio feminino, porém mais voltado para as questões materiais e práticas. Ela representa as virtudes da realização, da solução de problemas, do cuidado atencioso e discernimento, bem como os vícios do autoritarismo, ciúmes e presunção.

Seu arquétipo de figura feminina de autoridade matriarcal pode ser ilustrado por algumas personagens míticas e históricas como a deusa egípcia Ísis, a olímpica Hera, a rainha de Sabá, Cleópatra e, modernamente, a Rainha da Inglaterra.

É uma carta de prosperidade, de realizações, acúmulo de bens e conhecimento, casamento e formação de família.

Arcano 4, O Imperador



Assim como a Imperatriz, o Imperador está sentado em um trono segurando um cetro e um escudo com figura de águia. É o par masculino que complementa a Imperatriz e, assim como a Papisa e a Imperatriz englobam respectivamente os poderes espiritual e material, o mesmo ocorre entre o Papa e o Imperador. O número 4 indica a ordem sobre o caos, o poder organizador.

Se o Mago, número 1, é o Deus criador Elohim, o Imperador, número 4, é o Deus governador Iavé, o Senhor, chamado pelo tetragrama, pelas quatro letras místicas, IHVH. No Gênesis, Deus é inicialmente chamado Elohim e assim cria o mundo em cima do caos primitivo, logo depois ele passa a ser chamado Iavé (IHVH) e é aquele que põe ordem no

mundo e estabelece mandamentos. É o Deus da civilização e da construção de um projeto bem arquitetado.

Como figura masculina, evoca o poder e proteção patriarcal, a virtude do bom julgamento, da conciliação, da liderança, da lealdade aos contratos. Iavé é chamado de “Deus do pacto”, o Deus que faz um acordo com seu povo. Contrariamente há os vícios da tirania, absolutismo e a vingança diante da traição.

O caduceu, o bastão mágico empunhado por Hermes e presente na carta do Mago, é um símbolo masculino de mente perscrutadora, do desvendador de mistérios. O cetro do Imperador, por sua vez é um símbolo de autoridade e poder, empunhado por deuses governantes como o raio de Júpiter e o tridente de Netuno e Hades.

Arcano 5, O Papa (ou Pontífice ou Hierofante)



Os cinco primeiro arcanos contêm, cada qual, apenas um indivíduo representado na ilustração. O Papa é o primeiro que mostra mais de uma pessoa na carta. Vemos um homem vestido com túnica e usando coroa, empunhando um bastão em forma de cruz com uma mão e com a outra fazendo um gesto de bênção. Em muitas versões esta mão está coberta com uma luva e tem inscrita a figura de uma cruz templária (cruz de malta).

Este desenho da cruz, aliás, pode ser uma pista quanto à data do surgimento do tarô, pois a partir do Papa Inocêncio III (1197-1216), a cruz de malta caiu em desuso e já não era vista nestas luvas usadas pelo Papa, o que pode indicar que a figura do Hierofante foi desenhada numa época anterior em que tal adorno ainda era comum.

O número 5 representa o homem perfeito que é o elo entre as esferas divina e humana. A cruz que empunha possui 7 pontas, um número de perfeição e das 7 virtudes que vencem os 7 pecados. No sentido divino, representa o Pai Celeste. O Deus bom e sábio que ao mundo abençoa.

Então diante deste homem há outros dois em um gesto de mesura. Um deles aponta a mão para baixo e o outro aponta para cima. Como já foi dito anteriormente, o gesto de uma mão para a terra e outra para o céu é bastante comum na simbologia mística.

O Papa é a consumação da jornada do indivíduo que começou como um “zé ninguém” no Louco, adquiriu a sabedoria do Mago, a intuição da Papisa, a prosperidade da Imperatriz e o poder do Imperador. Agora ele é um sábio realizado e está pronto para abençoar os outros e distribuir sua sabedoria. É o mestre experiente.

Representa as virtudes da maturidade, autoridade moral, ortodoxia, conciliação, aconselhamento, generosidade, indulgência. Contrariamente há os vícios do moralismo, do dogmatismo e dos conselhos teóricos e pouco práticos.

Arcano 6, Os Amantes (ou Namorados ou Enamorados)



Enquanto nas seis cartas anteriores, inclusive no Papa, existe apenas um indivíduo como protagonista da cena (no caso do Papa há outras duas pessoas, porém como “figurantes”), na carta dos Amantes há um trio de protagonistas e ainda uma quarta presença do Cupido (em algumas versões há dois deles). É uma carta bem povoada de personagens.

Um homem está entre duas mulheres e acima dele um anjo Cupido (ou dois) aponta a flecha do amor, prestes a disparar. O homem olha para a mulher à esquerda. Esta tem a mão esquerda sobre o ombro do homem, enquanto a direita aponta para o chão. A outra mulher, que olha para o homem, põe sua mão esquerda no peito dele, enquanto a direita aponta para o chão. Temos novamente a recorrência do gesto de mãos em direções

opostas, para cima e para baixo. A mulher à esquerda está virada de costas e a da direita está de frente. Aquela é idosa e tem uma túnica vermelha, esta é jovem e tem uma túnica azul.

O significado da carta está claro. Trata de sentimentos e decisões, de experiências afetivas e também o conflito de desejos, o clássico dualismo que hoje é tão popular naquelas cenas de desenhos animados em que aparece um anjinho e um diabinho em cada ombro do personagem, sugerindo ideias opostas. O filósofo e discípulo de Sócrates, Xenofonte, contava uma parábola sobre Hércules que encontrara duas entidades, a Virtude e o Vício, e tinha de escolher entre elas.

Existem 4 anjos nos Arcanos Maiores. O primeiro é este que aparece como coadjuvante da cena, apontando uma flecha para o homem. É o anjo Cupido, equivalente ao Eros grego.

Outro ser angelical aparece no arcano da Temperança, manipulando dois recipientes com líquidos. É o anjo Rafael, que significa “Deus que cura”. Ele prepara remédios, mistura substâncias, equilibra sentimentos.

O terceiro anjo é um ex-anjo, o Diabo, antigo Lúcifer, que já foi o mais belo querubim e caiu para o nível terreno.

Por fim, no arcano do Julgamento, vemos um quarto anjo com trombeta, Gabriel, o grande mensageiro de Deus que na Bíblia já foi citado a transmitir mensagens para o profeta Daniel e a anunciar a gravidez de Maria.

Em um contexto específico, é possível que esta carta, tirada durante uma leitura da sorte, indique um triângulo amoroso ou conflito de paixões na vida do consulente, mas em geral este arcano não trata de relacionamentos amorosos e sim do conflito de vontades dentro do indivíduo, como a luta entre razão e emoção, ou melhor, entre a vontade racional e consciente e o desejo irracional e impulsivo.

A mulher à esquerda é a experiente e sensata voz da razão. Sua mão sobre o ombro do homem indica um senso de equilíbrio, de decisão tomada à altura da mente sensata. A mulher à esquerda, jovem, bela e com a mão sobre o coração do homem, indica a vontade irracional dos sentimentos. O Cupido, com a flecha apontada, está a esperar que o homem escolha seu alvo e então o destino será selado: seguir a razão ou a emoção. Na carta, normalmente ele olha para a razão, de modo que esta é sua escolha. O tema da carta é este: escolhas, decisões.

Em sentido cósmico, aqui temos a junção dos dois princípios opostos que permeiam toda a realidade, como as forças de atração e repulsão, união e separação, yin e yang, as coisas do alto e das de baixo, o sagrado e o profano. Estando esta carta com o número 6 (letra hebraica vau), também lembra o hexagrama, o selo de Salomão, que consiste na interligação de dois triângulos, um apontando para cima e outro para baixo, o dualismo, a polaridade, a junção de opostos.

Virtudes: determinação, capacidade de escolha, discernimento, responsabilidade. Vícios: indecisão, tentação, libertinagem.

Arcano 7, O Carro



A primeira carta a ter um animal em seu cenário foi o Louco, com um cachorro ou gato a seguir o andarilho. Nas cartas da Imperatriz e do Imperador vemos uma águia desenhada em seus escudos. Agora no Carro há dois cavalos a puxar uma carruagem, levando um homem que veste uma espécie de armadura e uma coroa, segurando um cetro. Tem umas ombreiras ornadas com dois rostos.

Há um detalhe curioso no escudo no meio do carro. Alguns baralhos trazem siglas gravadas no escudo. São os “créditos” do editor ou gravurista da carta. Há baralhos que trazem o escudo em branco ou com adornos, mas outros oportunamente aproveitaram o espaço para gravar suas marcas. Assim, no baralho de Jean Noblet (1650), há as iniciais I. N. (a letra I na

idade média era usada no lugar do J); no baralho de François Tourcaty (1800), há as iniciais F. T. etc. Tal “assinatura dos editores” também é comum na carta de Dois de Ouros.



Um exemplo de como os editores assinavam seus baralhos. Na figura há duas versões da carta Dois de Ouros, uma assinada por Jean Noblet (1650) e outra por Jean Dodal (1701).

Sete é o número da perfeição, da obra realizada, da completude. É o Deus vitorioso. O arcano 7 é sobre vitória, um guerreiro avança triunfante com seu carro. Se na carta dos Namorados o indivíduo está se deparando com escolhas a serem feitas, na carta do Carro ele já obteve êxito em sua missão, decisões já foram tomadas e ações executadas.

Virtudes: força, disposição, saúde, autoconfiança, capacidade de governar e conquistar. Vícios: ambição desmedida, vanglória e megalomania.

A imagem de um guerreiro fazendo seu desfile da vitória é bastante antiga. No velho Egito havia a representação de Osíris cavalcando uma esfinge e na Grécia a de Apolo sobre um grifo. Na Bíblia o profeta Elias sobe aos céus glorioso em um carro com cavalos de fogo.



Apolo cavalgando um grifo.

Arcano 8, A Justiça



Pela terceira vez temos uma mulher sentada em um trono. A primeira foi a Papisa, empunhando um livro, depois a Imperatriz, com um escudo e um cetro, agora a Justiça, segurando uma espada e uma balança.

Como o próprio nome revela, esta figura simboliza a justiça, o equilíbrio e o carma. O número 8 é um número simétrico e que desenha o símbolo do infinito, do eterno equilíbrio que mantém a realidade.

É o Deus justo (*Iavé Tsadiq*). O Arcanjo Miguel, representante principal de Deus entre todos os anjos, é muitas vezes ilustrado empunhando uma espada e uma balança, julgando o Diabo que mantém sob seus pés. Enquanto a balança faz o julgamento, a espada aplica a sentença.

Também a imagem de uma mulher com espada e balança existia na Grécia representando a deusa Dikê (Justiça).



Dikê, deusa da justiça.

Virtudes: equidade, capacidade de julgar, disciplina e lógica. Vícios: rigidez e frieza de julgamento, preconceito.

O signo de Libra pode ser identificado com esta mesma imagem da mulher com uma balança.

Arcano 9, O Eremita (ou Ermitão)



Este é o último dos personagens essencialmente místicos. O primeiro foi o Louco que estava iniciando em sua jornada mística. Na verdade nem mesmo sabe que será uma jornada mística, mas partiu em direção ao desconhecido e tornar-se-á o Mago, que aprende a criar, a desenvolver o poder de sua vontade, evoluindo para a sábia Papisa e o Papa que já está graduado nos conhecimentos e agora ensina a seus discípulos.

O Eremita, por sua vez, já deixou toda essa jornada para trás. Já passou por todos os estágios, já aprendeu e ensinou, agora recolhe-se em sua gruta para a sua busca definitiva, uma reciclagem de seus conhecimentos, um estágio mais avançado de iniciação e transcendência.

Semelhante ao Louco, ele novamente abandona a vida anterior e se dedica a uma nova busca, desapegado do mundo. Diferente do Louco, ele já está sábio e maduro. Enquanto o Louco está partindo para fora na descoberta do mundo, o Eremita está voltando para dentro na redescoberta de si mesmo.

A figura mostra um ancião a caminhar com uma lanterna na mão direita e um cajado na esquerda. A mão da lanterna erguida e a do cajado apontando para o chão. Ele está buscando o conhecimento celestial, mas mantém contato com a realidade terrena. “Assim na terra como no céu”.

O número 9 simboliza o fim de um ciclo e o começo de outro. A jornada anterior do indivíduo, iniciada no Louco, já chegou ao seu auge. Agora ele deixa aquela vida para trás e começa uma nova jornada mais introspectiva.

O simbolismo desta carta é bem claro: o iniciado, aquele que busca a sabedoria, a iluminação, o afastamento do mundanismo para se dedicar ao aprimoramento, o estudo, o autoconhecimento, a meditação.

Não à toa o arcano 9 é por alguns tarólogos apelidado de Diógenes, pois este filósofo grego ficou conhecido por vagar nas ruas com uma lanterna a dizer que estava procurando um homem sábio e honesto. Não só os filósofos cínicos assumiam esta imagem de um eremita como muitos religiosos medievais encontraram no ermo e nas cavernas o caminho para se dedicarem a Deus. Eram os padres do deserto, também chamados anacoretas (aquele que se afasta do mundo).

É interessante a coincidência entre as palavras francesas *Hermite* e *Ermite*, esta significando o eremita, alguém que se recolhe em lugares ermos, aquela significando o hermético, o seguidor de Hermes, o místico. No Tarô de Marselha, diferente das outras versões, está escrito *L’Hermite* em vez de *L’Ermite*.

Virtudes: prudência, profundidade de pensamento, discrição, castidade, solitude, continência, prudência. Vícios: isolamento, avareza, taciturnidade, solidão, misantropia.

Arcano 10, A Roda da Fortuna (ou Roda do Destino)



Pela primeira vez temos uma carta sem personagens humanos. Agora a ilustração é mais surreal, ainda mais simbólica. Vemos uma roda giratória apoiada em dois pés com três bizarros animais sobre ela. A roda possui seis aros inclinados de forma que quatro deles desenham um X, o número 10, número do início e do fim.

Uma roda girando, bem como uma espiral, simboliza o aspecto cíclico da vida: o Sol que atravessa o céu, a Terra girando em torno do Sol, a Lua em torno da Terra, o ciclo das estações.

À direita um animal híbrido de cão e coelho sobe na roda, à esquerda um macaco desce na roda e acima há uma esfinge portando coroa e empunhando uma espada.

Um animal está em ascensão, outro chega a seu auge e o último está em decadência. A esfinge remonta ao clássico enigma da Esfinge: “Que animal caminha pela manhã sobre quatro patas, à tarde sobre duas e à noite sobre três?”. A Esfinge se referia aos ciclos da vida humana: a criança que engatinha, o adulto bípede e o idoso a andar com uma bengala.

Virtudes: iniciativa, sagacidade, adaptabilidade. Vícios: inconstância, instabilidade.



Ilustração medieval da roda da fortuna (1165).

Arcano 11, A Força



Uma mulher abre as mandíbulas de um leão usando as próprias mãos. A mulher veste um manto, uma capa e um chapéu que se assemelha ao chapéu do Mago. A elegante dama segura o leão com uma expressão serena, sem fazer esforço, tal é o seu poder.

Representa as virtudes da coragem, vivacidade, autodisciplina, domínio sobre as paixões, força moral e psíquica, a santidade que vence a fera dos pecados. Contrariamente há os vícios da brutalidade, crueldade e discórdia.

Nos mitos antigos, tanto o hebreu Sansão quanto o grego Hércules e o sumério Gilgamesh lutaram contra leões. Enfrentar uma fera de tal porte e agressividade é uma demonstração de grande força e valentia. No tarô, a

imagem de uma mulher a dominar o leão pode ter sido tomada da lenda da ninfa Cirene que, segundo Píndaro, foi vista sozinha a lutar contra um leão sem usar arma alguma.

Alguns tarólogos afirmam que nesta cena se ilustra também o signo de Virgem que suplanta o de Leão na cronologia do zodíaco.

Arcano 12, O Enforcado (ou Pendurado)



Em francês o nome da carta é *Le Pendu* (o Pendurado, o Suspenso). Em inglês é *The Hanged Man* (o Enforcado).

Eis uma carta que é bastante mal compreendida pelos leigos. À primeira vista, a ideia de um enforcado ou alguém pendurado de cabeça para baixo causa a impressão de ser algo negativo, um mau agouro. A expressão serena ou até risonha do personagem na figura, porém, desmente esta impressão. Também é uma carta que contém várias camadas de interpretação.

O número 12 também é muito rico em significados, mas no tarô ele está especificamente relacionado ao sacrifício pessoal, como os 12 apóstolos que se sacrificaram pela causa cristã.

Um homem de jaqueta está suspenso por apenas um pé amarrado em uma estrutura rústica de madeira, a outra perna está cruzada e os braços postos atrás das costas, provavelmente atados.

A atitude do homem simboliza um estado de abnegação, rendição e aceitação serena do destino, um gesto de desapego e sacrifício voluntário, submissão e desinteresse, estoicismo e entrega.

Esta atitude passiva de não resistência faz parte da filosofia taoista da *wu wei* (“não ação”) segundo a qual é melhor não impor a força, pois ela gera uma reação. Siga o fluxo do vento, atravesse as rochas como a água e não como o martelo. O tarólogo James Wanless fala da Lei da Reversão: faça o oposto do que se espera para obter a vitória.

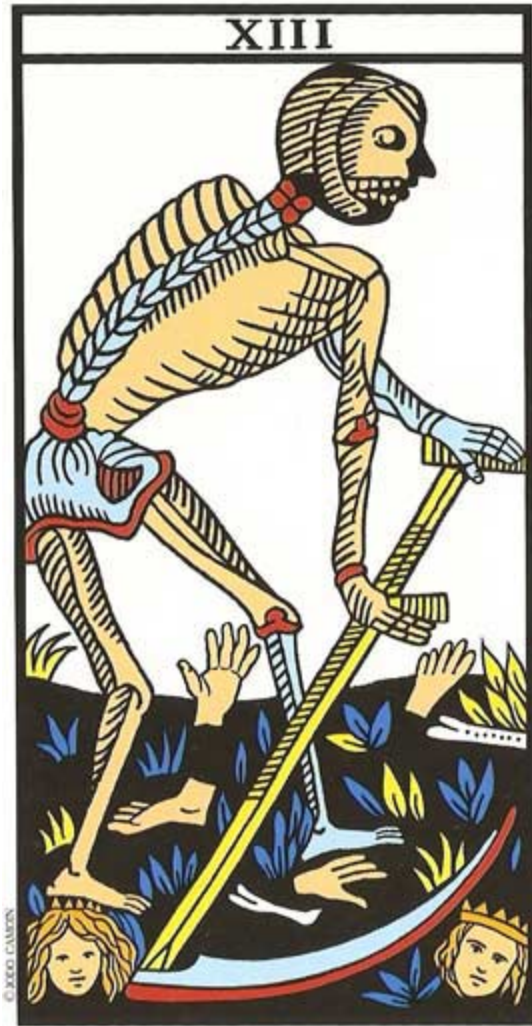
Em outra camada, pode indicar alguém que caiu em uma armadilha, um plano interrompido. O homem está preso pelo pé, impedido de agir. Neste caso, é mesmo um sinal de má sorte.

Também pode ilustrar o décimo segundo signo do zodíaco, Peixes, caracterizado por sua tendência a viver em um mundo imaginário, suspenso do mundo concreto.

Por fim, a posição invertida do homem pode simbolizar uma mudança radical de perspectiva, um novo aprendizado que muda toda a forma de enxergar o mundo, uma ruptura com velhos paradigmas. Agora ele está vendo tudo invertido. Neste caso, a carta pode representar a iluminação, o despertar da consciência, o “sair da matrix”.

Em sentido cósmico, é o paradoxo da realidade, a possibilidade de mundos paralelos e os fenômenos físicos de compreensão difícil, como a relatividade e o mundo quântico.

Arcano 13, A Morte



O 13, o mais temido dos números, tido como número de azar e fatalidade. A carta Morte é a mais assustadora de todas e tem presença constante nos filmes como um sinal de mau agouro e tragédia. O desenho da carta é o mais grotesco, de fato: um ser esquelético, a Morte personificada, manipula sua foice em um campo onde há pedaços de corpos humanos, mãos, pés, uma cabeça feminina e outra masculina.

Por “coincidência”, a foice é mencionada no versículo 13 de Joel capítulo 4: “Metei a foice, a messe está madura”. Em Mateus, capítulo 13, versículo 39, lemos: “O inimigo, que semeou, é o Diabo, e a ceifa é o fim do mundo, e os ceifeiros são os anjos”. No Novo Testamento, um exemplo

fatídico do 13 é o fato de que na Santa Ceia havia 13 pessoas à mesa e uma delas (Judas) haveria de morrer tragicamente.

A foice também era um objeto associado ao deus romano Saturno, o deus do tempo e das colheitas e, por extensão da ideia, da colheita dos mortos, pois, nas palavras do filósofo Macróbio, “o tempo a tudo ceifa”.

Esta é a primeira carta dos Arcanos Maiores que não tem um protagonista humano e nem mesmo animal. É um ser estranho, uma entidade quase demoníaca. Logo em seguida, virá uma carta com outra entidade não humana, um anjo. Em muitos baralhos é a única carta que não tem um nome a identificá-la. A Morte é “aquilo que não se pode nomear”.

Assim como o Enforcado, a Morte é uma carta mal compreendida, que geralmente se associa a significados fatídicos. Todavia, morte é símbolo de mudança, de transformação e de renascimento. O apóstolo Paulo fez a analogia da semente que primeiro morre (é enterrada), para depois reviver brotando (1 Coríntios 15:36). A morte precede a nova vida. A hora mais escura precede o amanhecer.

Assim como o Enforcado, a Morte indica uma renovação de ideias, abandono de antigos conceitos, um recomeço. Além disso, indica uma libertação de antigas condições, o mal cortado pela raiz, o afastamento daquilo que causava sofrimento. Como uma fênix, é preciso primeiro destruir o velho corpo desgastado para desenvolver um corpo rejuvenescido. A serpente que troca de pele.

Esta carta relaciona-se com o signo de Escorpião, o signo da mudança, ligado ao deus Hades.

Afastar-se de antigas amizades, largar um emprego, interromper um projeto, mudar-se de casa ou de cidade... São atitudes que representam pequenas mortes que experimentamos ao longo da vida, mas que abrem espaço para a vinda de novas condições.

De toda forma, em seu devido contexto, a aparição desta carta em uma leitura pode sim ser um anúncio de tragédia.

Em sentido cósmico, é a entropia e a lei da transformação de Lavoisier: “Na Natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”.

Arcano 14, A Temperança



Esta é a segunda carta em que o personagem não é humano nem animal, sendo a primeira a Morte, com aquela criatura de aspecto quase demoníaco. Agora temos um anjo, uma anja de vestido, de longos cabelos, com asas nas costas. No cabelo tem uma flor como adorno. Ela derrama o líquido de um vaso para outro.

Esta carta representa a alquimia, a prática da transmutação de substâncias, de transformar um elemento em outro e, em sentido psíquico, a transformação interior, o refinamento do espírito, o temperamento da psique.

A figura medieval de uma mulher misturando líquidos remonta à prática da dona de casa que misturava água no vinho para amenizar seu

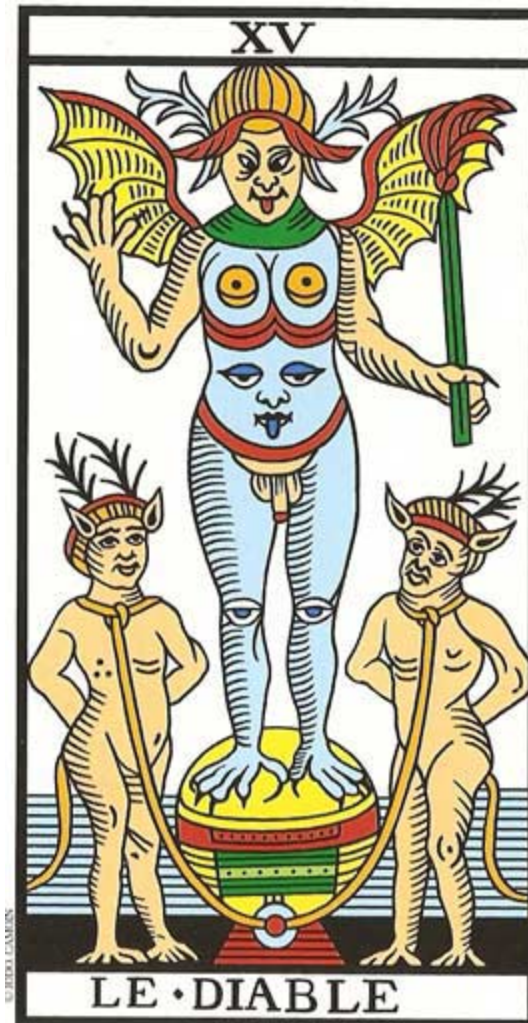
efeito alcoólico, assim temperando o espírito da bebida.

Existe também um aspecto andrógino, hermafrodita, nesta imagem. O anjo não é exatamente uma mulher, mas um híbrido de masculino e feminino, uma mistura de opostos, equilibrando em si os dois princípios. Desta forma, a moderação ensinada na carta é ilustrada pelo próprio anjo que é um meio termo entre as características de ambos os sexos.

Virtudes: flexibilidade, adaptabilidade, mente aberta para o aprendizado e para compreender as pessoas e as situações adversas.

Vícios: falta de personalidade, deixar-se levar pela influência alheia, inconstância.

Arcano 15, O Diabo



E continuamos com as cartas de personagens não humanos. Começou com a grotesca Morte, depois o belo anjo da Temperança e agora essa bizarra figura do próprio Diabo.

São três personagens nesta carta. O principal é o Diabo, um ser hermafrodita (porém feio, diferente do anjo hermafrodita da Temperança) e híbrido, com asas de morcego, chifres de cervo e tem até um rosto no ventre e olhos nos joelhos. Os pés com grandes unhas também são animais. O corpo parece masculino, mas possui seios. Uma mão está voltada para cima, outra para baixo enquanto segura um bastão. Este estranho ser está em cima de um pedestal.

Além do Diabo vemos dois seres menores, como duendes, sátiros ou elfos, com características de animal como rabo, patas, longas orelhas e chifres. Estão nus e um deles é fêmea, o outro macho. Encontram-se atados por coleiras que prendem-se na base do pedestal do Diabo. Suas mãos estão para trás, possivelmente amarradas.

Assim como a Morte, a carta do Diabo é bastante popular, temida e mal compreendida. O Diabo em si é um ser controverso e de compreensão problemática. Na Bíblia ele é geralmente representado como um adversário de Deus, mas também em certos momentos parece agir em “parceria” com Deus, como na tentação de Jó (ver Jó 2:1-7). Antes de ser o anjo caído, era o anjo mais belo dos exércitos celestes (ver Isaías 14:12-21). Agora ele se disfarça de anjo de luz para enganar os humanos (ver 2 Coríntios 11:14).

Na Bíblia a imagem predominante do Diabo é a de um ser reptício, primeiro a serpente do Gênesis e por fim o dragão do Apocalipse. Na idade média há pinturas e esculturas que assim o representam, mas também foi se popularizando a imagem de um ser humanoide com asas e chifres e foi adquirindo detalhes cada vez mais bizarros: cascos de bode, rabo com ponta de seta, asas de morcego, pernas de sátiro e a mistura de traços masculinos e femininos, como seios e falo.

Desta forma, há uma semelhança entre o Diabo das pinturas medievais e o Baphomet dos templários, que não era exatamente o Diabo, mas uma entidade de seu próprio sistema ocultista e a aparência deste bode humanoide era um aglomerado de símbolos. Foi o místico católico Eliphas Levi quem popularizou a interpretação simbólica de Baphomet. De toda forma, Diabo e Baphomet se relacionam e alguns baralhos usam o próprio Baphomet para ilustrar este arcano.

Embora seja mais conhecido como uma entidade externa, um demônio que tenta e prejudica as pessoas, o Diabo simboliza o obscuro subconsciente, as misteriosas paixões primitivas e os vícios, principalmente sexuais, também um materialismo exacerbado, o só olhar a partir do ventre (o rosto na barriga) e o interesse egoísta.

O Diabo é o oposto da Temperança. Se esta é o equilíbrio epicurista das virtudes, aquele é a indulgência hedonista e a priorização do prazer.

James Wanless observa uma mensagem positiva do Diabo: viver como se a vida fosse uma brincadeira, não levar tudo muito a sério, buscar divertir-se e celebrar a existência.

Em diversos mitos e culturas, os deuses e entidades considerados diabólicos são geralmente brincalhões, festivos, carnavalescos, como Loki, Momo, Dionísio Zagreu, sátiros, imps.

Virtudes: ousadia, questionamento, alegria, bom humor.

Vícios: maldade, malícia, malandragem, mentira, manias.

Arcano 16, A Torre (ou Casa de Deus)



Mais uma carta que à primeira vista parece trazer uma mensagem assustadora. Vimos a grotesca Morte colhendo corpos e o sinistro Diabo com seus escravos, agora temos a cena de uma torre sendo destruída e incendiada por um raio e pessoas saltando desesperadas.

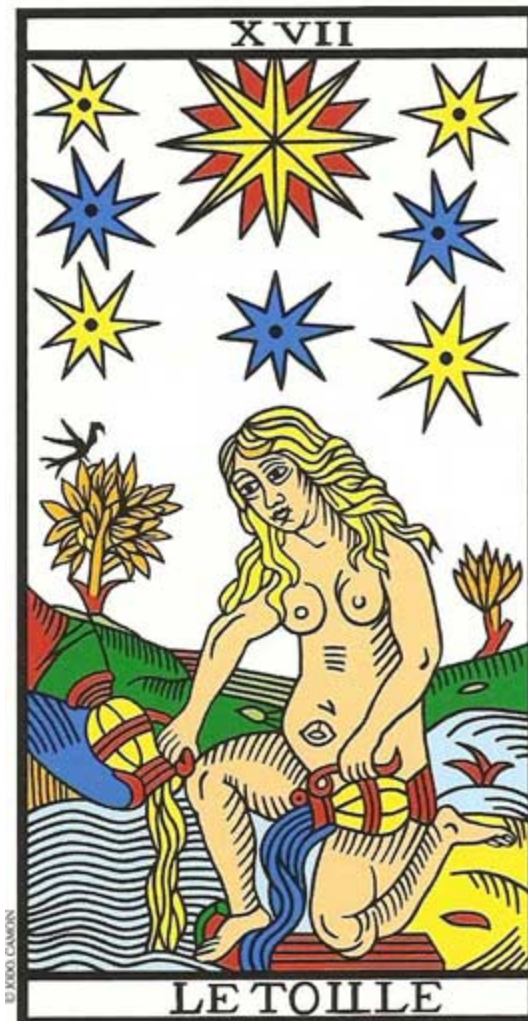
A Torre tem a ver com reformulações. Uma velha estrutura é destruída, divinamente destruída por um raio, forçando seus habitantes a saltarem para fora. Trata-se de um rompimento de uma ordem estabelecida para que se possa construir algo novo.

A imagem mais antiga que se tem de uma torre em destruição é a da torre de Babel. Sua queda simbolizou um ataque ao orgulho e prepotência humana.

Virtudes: capacidade de rever as próprias opiniões, autocrítica, inovação, reconstrução.

Vícios: imprudência e incapacidade de ouvir conselhos, orgulho.

Arcano 17, A Estrela



Uma jovem mulher nua com um joelho apoiado no chão derrama o líquido de dois vasos, o de um vaso em um rio e outro na terra. Há três plantas ao fundo e em uma delas está pousado um pássaro negro. No céu há duas estrelas de sete pontas e cinco de oito pontas. Uma estrela maior no centro tem dois halos de oito pontas cada.

As estrelas podem se referir à constelação das Plêiades (sete estrelas pequenas e uma maior). Estrelas costumam simbolizar a inspiração divina ou um guia para que os sábios por elas se orientem. Os reis magos encontraram o menino Jesus seguindo uma estrela.

É uma carta bastante positiva, com mensagens de beleza, juventude, pureza, inspiração e até sorte e saúde, renovação da força vital. Existe

abundância. Abundância de estrelas no céu (inspiração divina), abundância de bens na terra (o rio, as árvores, o pássaro) e a mulher, abençoada com tudo isto, devolve ao rio e à terra uma parte desta riqueza que recebeu.

Esta carta vem logo após a Torre e ambas se complementam. Enquanto a Torre pode transmitir uma mensagem de perda, de destruição, quando a vida tem que começar do zero, a Estrela anuncia a esperança, a vinda de boas novas. Tudo bem ter perdido tudo, agora você pode recomeçar.

Foi uma estrela que anunciou aos reis magos a boa nova do nascimento do Salvador. Desde criança aprendemos a fazer pedidos às estrelas. Elas são a luz na escuridão do céu, um símbolo de esperança e fé.

O pássaro negro pode ser um corvo, clássico mensageiro dos deuses, o que combina com a ideia das estrelas agindo como mensageiras e guias.

Virtudes: simplicidade, harmonia com a natureza, auto estima, generosidade, inspiração.

Vícios: despudor, leviandade, desleixo, desperdício.

Arcano 18, A Lua



Assim como na Roda da Fortuna, há aqui três animais: um lagostim (ou caranguejo em algumas versões) dentro de um tanque e dois cães com as línguas para fora. Há um quarto personagem, a Lua ao centro, com um rosto humano e muitos raios emanando dela, que parece atrair para si gotas ou lágrimas que saem da terra. Os cães tentam lambe estas gotas. Há duas torres ao fundo.

A Lua costuma ser associada ao imaginário. Ela exerce influências sobre os pensamentos, deixando as pessoas “lunáticas”. Alguém que vive suspenso em pensamentos, imaginando coisas, é dito estar “no mundo da Lua”.

É interessante que em alguns tarôs antigos havia dois astrônomos a observar a lua e não dois cachorros. De toda forma, os animais retratados têm uma clássica associação com a Lua. Culturas antigas já consideravam o caranguejo um animal lunar pelo fato dele se locomover “para trás”, imitando o movimento da Lua no céu. Também o caranguejo é um símbolo do signo de Câncer, que rege o solstício de verão.

Seres caninos são mitologicamente associados à noite e ao mundo obscuro: o lobisomem, o deus Anubis, o cão guardião do Hades, Cérbero.

Virtudes: sensibilidade, vidência, imaginação, intuição, romantismo.

Vícios: sentimentos confusos, histeria, neurose, paranoia, delírio.

Arcano 19, O Sol



Esta carta obviamente faz par com a carta anterior, da Lua, de modo que se complementam. Enquanto na Lua havia dois cães, no Sol há duas crianças. As gotas estavam viradas em direção à Lua, enquanto aqui elas descem do Sol para a terra. Assim como a Lua, o Sol tem um rosto humano.

Enquanto a Lua relaciona-se com o inconsciente, a imaginação, a intuição e os aspectos obscuros da mente, o Sol é a compreensão clara, o raciocínio limpo e consciente, a luz da razão. O Sol representa vida e saúde, bem estar, otimismo e alegria.

As duas crianças podem ser uma imagem do signo de Gêmeos, em cujo mês ocorre o solstício de verão. Também podem representar a harmonia entre sentimento e razão, favorecida pela clareza de pensamento

que o Sol propicia. Por fim, a presença de crianças indica a inocência e pureza que é típica de um espírito solar, diferente do espírito lunar que tende para a sensualidade e sentimentos densos e sombrios.

Virtudes: discernimento, talento para a comunicação, leveza de espírito, inteligência.

Vícios: vaidade, exibicionismo, dissimulação.

Arcano 20, O Julgamento



A penúltima carta dos Arcanos Maiores. No topo, traz um anjo sobre nuvens a tocar uma trombeta voltada para a terra. Das nuvens saem raios e línguas de fogo e a trombeta possui uma bandeirola com o símbolo da cruz. Na terra há três pessoas nuas: uma mulher e um homem que estão com as mãos juntas em prece e uma terceira pessoa no centro que está de costas a emergir de um túmulo.

Esta é a carta com o maior teor de simbolismo cristão. Claramente ilustra a cena do Juízo Final em que um anjo toca trombeta e os mortos saem dos sepulcros. Obviamente os mortos ressuscitam sem roupas, apenas com seus novos corpos, uma vez que os antigos corpos e roupas foram consumidos pela terra.

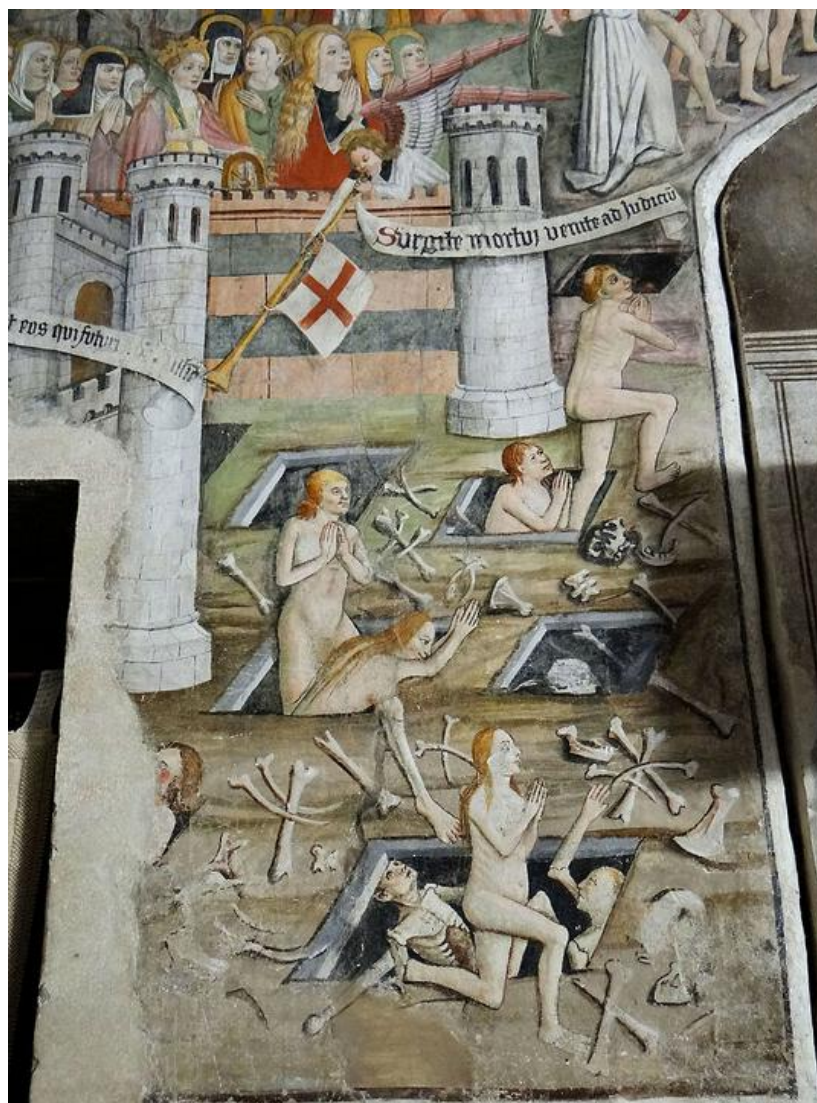
O Juízo Final foi um tema bem popular na idade média e está presente em pinturas que inclusive se assemelham à ilustração desta carta, até no detalhe da bandeirola com a cruz. Ao contrário da imagem assustadora que se prega do Juízo, neste arcano ele se mostra como um momento glorioso, pois trará a ressurreição dos mortos.

É uma carta de vida nova, de recompensa, um carma positivo, quando se colhe o bem que foi plantado ou se recebe a bênção e graça divina. Também mostra a conclusão da saga do iniciado que, tendo passado pelos diversos estágios de aprendizado, agora é “graduado”, alcança a glorificação.

“E vi os mortos, grandes e pequenos, que estavam diante de Deus, e abriram-se os livros; e abriu-se outro livro, que é o da vida. E os mortos foram julgados pelas coisas que estavam escritas nos livros, segundo as suas obras” (Apocalipse 20:12).

Virtudes: espiritualidade, transcendência, santidade, discernimento.

Vícios: fanatismo, cegueira religiosa.



Afresco na Capela de Notre Dame com cena do Juízo Final.

Arcano 21, O Mundo



E aqui chegamos ao último dos Arcanos Maiores, o resumo de todos eles. O Mundo é a carta mais povoada de todas, trazendo anjos, animais e uma figura humana. No centro da carta está uma mulher nua, cercada por uma grinalda, parcialmente coberta por um véu e empunhando um bastão na mão esquerda e outro objeto na mão direita (alguns baralhos a ilustram com bastões em ambas as mãos). Em volta dela há quatro criaturas.

O teólogo São Jerônimo foi o primeiro a relacionar os quatro evangelistas do Novo Testamento com os quatro animais que o profeta Ezequiel descreveu mil anos antes em uma visão. Isto porque cada evangelista tem um estilo peculiar e as criaturas adjetivam tal estilo.

O animal ou anjo querubim com rosto humano é o evangelista Mateus, o mais terreno e historiador dos evangelistas, que descreveu um Cristo humano e histórico. Marcos é um leão, pois ele descreve Cristo como rei. Lucas é um boi, por apresentar o Cristo como cordeiro sacrificado. Por fim, João é a águia, pois apresenta um Cristo celestial e divino.

Assim como o Julgamento, o Mundo está repleto de simbologia cristã e esta figura se parece com diversas ilustrações medievais em que Cristo aparece cercado pelos animais símbolos dos evangelistas. A diferença é que aqui não vemos Jesus no centro, mas uma mulher.

Figuras femininas protagonizam exatamente 7 dos 22 Arcanos Maiores (Papisa, Imperatriz, Justiça, Força, Temperança, Estrela e Mundo). Também estão presentes como coadjuvantes em outras 4 cartas (Namorados, Morte, Diabo e Julgamento). Logo, há mulheres em 11 das 22 cartas, sempre relacionadas ao aspecto mais espiritual do iniciado, seja homem ou mulher. Eis aqui, portanto, o iniciado alcançando a perfeição de Cristo. É a grande consumação de sua jornada espiritual.

Em sentido geral, o Mundo é justamente o símbolo da totalidade, da completude, do resumo, da junção de todas as coisas, de um trabalho terminado, uma meta alcançada, uma fase da vida concluída.

21 é um conjunto de 3×7 . Se 7 é a perfeição, 777 é a perfeição absoluta.

Virtudes: poder mental, espírito elevado, grandeza moral.

Vícios: mundanismo, arrogância.



Cristo Pantocrator e os evangelistas.

ARCANOS MENORES

Os Arcanos Menores são um conjunto de 56 cartas distribuídas em quatro grupos, chamados de naipes (Copas, Espadas, Ouros e Paus), cada qual contendo dez cartas numeradas de 1 a 10 e quatro cartas com nomes de personagens da realeza (Valete, Cavaleiro, Rainha e Rei). Estas 16 cartas contendo os personagens (4 em cada naipe) são chamadas de Cartas da Realeza, uma subdivisão entre os Arcanos Menores. As cartas de número 1 são também chamadas de Ás.

Os quatro naipes

Como já foi dito na introdução deste livro, os símbolos dos naipes passaram por evoluções ao longo do tempo, recebendo contribuições em vários países. Originalmente, o símbolo de Paus era um taco de pólo, depois um porrete e por fim um trevo. Ouros evoluiu de uma moeda redonda para um losango. Copas começou como cálice e se tornou um coração. Espadas era uma cimitarra, depois uma espada, por fim uma ponta de lança.

Foram os editores franceses que acrescentaram outro detalhe ao design das cartas: pintando os naipes de Paus e Espadas de preto e Ouros e Copas de vermelho, o que acaba destacando um dualismo masculino e feminino nestes símbolos.

Também existe uma relação entre os naipes e os quatro elementos fundamentais da alquimia: Ouros é terra, Copas é água, Paus é fogo e Espadas é ar. Terra e água são forças maleáveis, que se adaptam, enquanto fogo e ar são forças impulsionadoras, que transformam tudo o que tocam.

Paus, o naipe da força de vontade

Chamado em inglês de *Clubs* (bastões), em espanhol de *Bastos* (bastões) ou *Tréboles* (trevos), em italiano de *Fiori* (flores) ou *Bastoni* (bastões) e em francês de *Trèfles* (trevos) ou *Bâtons* (bastões).

Originalmente seu símbolo era de um taco de pólo (em forma de L), depois um porrete (como um T ou cruz). Também chamado aduela, bastões, cetros, flechas, gaitas, lanças, serpentes, varas. No jogo do baralho representava a classe dos camponeses (agricultores, pecuaristas).

É um símbolo fálico, masculino. Indica vontade e força, um princípio ativo e relacionado ao governo e à figura do Rei. Elemento fogo. Criatura mítica: duende. Animal: serpente ou salamandra.

Em termos astrológicos, representa os signos do Fogo: Áries, Leão e Sagitário, signos assertivos e que buscam impor sua vontade.

Ouros, o naipe da prosperidade

Chamado em inglês de *Diamonds* (diamantes), em espanhol de *Oros* (ouros) ou *Diamantes*, em italiano de *Quadri* (quadrados) ou *Denari* (denários, antiga moeda romana) e em francês de *Carreaux* (telhas) ou *Deniers* (denários).

Originalmente seu símbolo era de uma moeda (círculo), depois uma barra de ouro (losango). Também chamado bestas, círculos, discos, escudos, moedas, mundos, pedras, pantáculos, pepitas. No jogo do baralho representava a classe dos comerciantes (mercadores, banqueiros).

É um símbolo feminino. Indica prosperidade, acúmulo, inteligência para realizar empreendimentos. Relaciona-se à figura do Valete. Elemento terra. Criatura mítica: gnomo. Animal: boi.

Em termos astrológicos, representa os signos da Terra: Touro, Virgem e Capricórnio, signos materialistas.

Espadas, o naipe da inteligência

Chamado em inglês de *Spades* (pás), em espanhol de *Espadas* ou *Picas* (lanças), em italiano de *Picche* (lanças) e em francês de *Piques* (lanças) ou *Épées* (espadas).

Originalmente seu símbolo era de uma cimitarra (em forma de S), depois um florete. Também chamado árvores, cristais, ginetes, lâminas, pássaros, relâmpagos. No jogo do baralho representava a classe militar (polícia, exército).

É um símbolo fálico, masculino. Indica o poder racional, a capacidade de planejamento, de estratégia, o cultivo da intelectualidade. Relaciona-se à figura do Cavaleiro. Elemento ar. Criatura mítica: silfo. Animal: pássaro.

Em termos astrológicos, representa os signos do Ar: Gêmeos, Libra e Aquário, signos intelectuais e com poder de adaptação.

Copas, o naipe da intuição

Chamado em inglês de *Hearts* (corações), em espanhol de *Copas* (taças) ou *Corazones* (corações), em italiano de *Cuori* (corações) e em francês de *Coeurs* (corações) ou *Coupes* (taças).

Originalmente seu símbolo era de uma taça, depois um coração. Também chamado caldeirão, cálices, copos, corações, flores, graal, peixe, rios, taça, tigela, vasos. No jogo do baralho representava a classe religiosa (sacerdotes, místicos).

É um símbolo uterino, feminino. Indica o poder intuitivo, a sensibilidade artística, a riqueza de sentimentos e afetos, misticismo, romantismo, criatividade imaginária. Relaciona-se à figura da Dama (Rainha). Elemento água. Criatura mítica: ninfa. Animal: peixe.

Em termos astrológicos, representam os signos da Água: Câncer, Escorpião e Peixes, signos intuitivos, emotivos e com um mundo mental profundo.

As Figuras da Corte (Cartas da Realeza)

As Figuras da Corte são o meio termo entre as cartas numeradas de 1 a 10 e as cartas dos Arcanos Maiores com suas ilustrações de cenas de personagens. Num sentido gráfico, visual, as Figuras da Corte se assemelham mais aos Arcanos Maiores, já que representam pessoas e não apenas números.

São 4 personagens: Rei, Rainha (ou Dama), Cavaleiro e Valete (ou Pajem). Repetem-se nos 4 naipes, somando 16 cartas. A única diferença entre os Arcanos Menores e o baralho comum que se usa em jogos é que este possui apenas 3 figuras reais, sendo ausente o Cavaleiro.

Na verdade, o antecessor do tarô, o baralho *mamluk*, também possuía apenas 3 personagens da realeza e o quarto personagem foi acrescentado na Europa quando da elaboração do tarô.

Apesar de haver 4 combinações das 4 figuras com os 4 naipes, cada figura tem uma identificação especial com cada naipe. O Rei identifica-se com Paus e o elemento fogo; a Dama com Copas e o elemento água; o Cavaleiro com Espadas e o elemento ar; o Valete com Ouros e o elemento terra.

Rei

O Rei é um arquétipo do homem universal, completo, dotado de força, virtude e inteligência. É o Adão primordial.

Em termos místicos, o Rei é o iniciado que já alcançou a iluminação, foi coroado com a sabedoria e agora está apto a ensiná-la e ser um modelo e guia para os demais.

O Rei de Paus é o Rei em seu potencial máximo. Indica um poder de conquista e sucesso, uma mente arrojada, inteligente e que toma boas decisões.

O Rei de Ouros enfatiza o potencial para a prosperidade, a realização material.

O Rei de Espadas é mais voltado às conquistas intelectuais, tem um julgamento profundo e vasto conhecimento.

O Rei de Copas é mais afetivo e social, cuidando dos seus de forma paternal.

Rainha

A Rainha é um arquétipo da grande mãe, capaz de gerar vida e nutri-la. É a Eva primordial.

Em termos místicos, a Rainha é o aspecto mais intuitivo e lunar na jornada do iniciado, desvendando mistérios e conhecendo seu eu interior.

A Rainha de Copas é a Rainha em seu potencial máximo. Indica um espírito altruísta, intuitivo e afetoso.

A Rainha de Paus é fecunda, doméstica, sensual e protetora.

A Rainha de Ouros possui uma rica intuição, usando-a para ter sucesso em questões práticas e materiais.

A Rainha de Espadas tem grande capacidade de julgamento e muita experiência e sabedoria acumulada.

Cavaleiro

O Cavaleiro é o arquétipo do herói, do aventureiro, um ser honrado e desprendido que parte na luta por uma causa.

É o único personagem que não existe no baralho comum e coincidentemente ele surgiu na mesma época em que surgiu a lendária Ordem dos Cavaleiros Templários. Teriam os templários participado da elaboração do tarô e inseriram o Cavaleiro como uma assinatura? Ou talvez a fama dos templários na época tenha influenciado os místicos a fazer-lhes uma homenagem, criando assim a carta do Cavaleiro.

Em termos místicos, o Cavaleiro é um iniciado no meio de sua jornada. Ainda não é um rei, mas também não é um tolo. Está em evolução.

O Cavaleiro de Espadas é o Cavaleiro em seu potencial máximo. Indica um espírito pronto para agir, rápido nas decisões e capaz de lidar com imprevistos. É o herói líder.

O Cavaleiro de Paus é protetor, prático e trabalhador. É o herói que segue um líder.

O Cavaleiro de Ouros possui calma para fazer planejamentos e longos projetos, maduro, responsável e metódico. É um anti-herói, um herói que age por conta própria, sem liderar nem ser liderado ou mesmo questionando o líder.

O Cavaleiro de Copas é afetivo, generoso, devoto, inspirado e romântico. É um herói místico, que age por motivos especiais, como a busca do Santo Graal.

Valete

O Pajem é o arquétipo de um mensageiro ou peregrino, o diplomata e ajudante das outras três figuras da corte.

A palavra francesa *valet* referia-se a um jovem nobre que era um aprendiz do cavaleiro, um escudeiro.

Em termos místicos, o Valete é um aprendiz no início de sua jornada, ainda sob a tutela de um mestre.

O Valete de Ouros é o Valete em seu potencial máximo. Indica um espírito empreendedor e apostador que tem sorte em seus projetos.

O Valete de Paus é servidor, útil, dedicado, gosta de ajudar.

O Valete de Espadas é planejador e sabe pôr seus planos em prática.

O Valete de Copas é mais espiritual e afetivo.

As cartas numeradas

São 40 as cartas numeradas dos Arcanos Menores, divididas em 4 naipes, cada qual com um conjunto de 1 a 10. Cada carta de número 1 é chamada de Ás.

O grande pai da numerologia foi o filósofo Pitágoras. É dele a chamada Tabela Pitagórica que atribui a cada letra do alfabeto um número e a cada número uma interpretação simbólica. Para Pitágoras, os números são o código do mundo.

Séculos antes de Pitágoras, a Bíblia já explorava o simbolismo dos números por meio do seu uso em contextos específicos: os 10 mandamentos, as 12 tribos de Israel, as 2 colunas do templo, os 4 animais de Ezequiel, etc. Também no novo Testamento alguns números tiveram uma curiosa recorrência, especialmente o 12 e o 7, presentes em abundância no livro de Apocalipse.

Ao longo dos séculos a arte numerológica se desenvolveu, estabelecendo uma série de sentidos a cada número com base em todo o histórico do uso dos números nas antigas literaturas bem como no dia a dia e até nos sonhos. Além disso, o próprio aspecto gráfico dos números serve como um símbolo para determinados arquétipos, como o número 1, que tendo formato de bastão, é um símbolo fálico, masculino, ao contrário do 0 que é feminino.

Vejamos alguns símbolos básicos dos números:

1: o falo, o poder masculino, fecundação, liderança, a singularidade que é completa e não precisa de par, identidade.

2: dualismo, conflito de opostos, combinação de opostos, androginia, o casal que se completa, equilíbrio, vida e morte em ciclo, alteridade.

3: trindade, o casal e seu filho, uma família, uma comunidade, um grupo de sábios, governantes (triunvirato) ou a corte divina (Pai, Filho, Espírito Santo), a síntese de elementos, uma totalidade harmoniosa, a dialética (tese, antítese, síntese).

4: dualidade binária, organização racional (um quadrado, objeto artificial, não comum na natureza, criado pela mente racional), o Nome de Deus (*Tetragramaton*, “quatro letras”, IHVH), o Deus que deu ordem ao caos do mundo.

5: o corpo humano perfeito (cabeça, braços e pernas; cinco dedos nas mãos e pés), a quintessência, o quinto elemento espiritual que permeia

os quatro elementos materiais, a magia e manipulação dos elementos, os cinco sentidos, o microcosmo (o homem é uma miniatura do universo).

6: a combinação de opostos, a estrela de David com seis pontas, feita de um triângulo apontando para baixo (“assim na terra”) e outro para cima (“como no céu”), ambiguidade, harmonia.

7: perfeição, pureza, virgindade, espiritualidade, sorte, o número que descreve Deus, a totalidade das coisas (7 dias da semana, 7 notas musicais, 7 virtudes e pecados capitais).

8: o infinito, um ciclo, a regeneração e contemplação.

9: o fim de um ciclo e o começo de outro, uma espiral, todos os números retornam para o nove (o 9 multiplicado pelos outros números sempre resulta em números que, somados, resultam em 9: $9 \times 8 = 72$, $7 + 2 = 9$; $9 \times 7 = 63$, $6 + 3 = 9$, etc.).

10: a reunião e fusão de todas as coisas, união dos princípios masculino (1) e feminino (0), a totalidade do universo.

APÊNDICE I

MÍSTICOS E TARÓLOGOS

Court de Gebelin (1719-1784)

Ao publicar um estudo aprofundado sobre o tarô em 1775 (O mundo primitivo analisado e comparado com o mundo moderno), Gebelin chamou atenção da classe acadêmica e dos estudiosos do esoterismo para esta arte que até então era mais conhecida por seu uso na cartomancia do que pelo conteúdo simbólico e esotérico das cartas. Gebelin também foi o autor da teoria da origem egípcia do tarô.

Jean-Baptiste Alliette “Etteilla” (1738-1791)

Outro francês que teve papel importante na divulgação do tarô no século XVIII. Ao contrário de Gebelin, Etteilla enfatizava mais o aspecto prático do que filosófico das cartas e seu uso nas leituras de cartomancia. Em 1785 publicou o “Maneiras de se divertir com o jogo de cartas denominadas tarôs”. Também é dele o Livro de Thoth, uma compilação de textos que, segundo ele, teriam sido escritos no Egito antigo pelo próprio deus Thoth. Etteilla é considerado o primeiro tarólogo profissional e fundou a primeira associação de cartomantes, a Sociedade dos Intérpretes do Livro de Thoth.

Eliphas Levi (1810-1875)

O célebre mago católico, originalmente chamado Alphonse Louis Constant, foi autor, em 1856, do “Dogma e Ritual da Alta Magia”, livro até hoje bastante considerado nos estudos esotéricos. Levi fez um interessante paralelo entre as 22 letras do alfabeto hebraico, os 22 caminhos da Árvore da Vida cabalística e os 22 Arcanos Maiores. Assim, Levi se mostra um grande eclético que conseguiu harmonizar diferentes escolas esotéricas e ampliar o caráter universal do tarô.

Jean-Baptiste Pitois (1811-1877)

Usando o pseudônimo de Paul Christian, este discípulo de Eliphas Levi foi autor do livro “*L’homme rouge des Tuileries*” (1865), em que pela primeira vez usou os termos “lâminas” e “arcãos” para se referir às cartas de tarô. É considerado, portanto, o criador destas designações e até então o baralho do tarô era chamado apenas de “cartas”.

MacGregor Mathers (1854-1918)

Em parceria com William Robert Wodman e William Wynn Westcott, foi o fundador da ilustre Ordem da Aurora Dourada (Golden Dawn), que promoveu um avivamento no interesse esotérico na virada do século XIX. É autor do “O Tarô: um pequeno tratado sobre a leitura das cartas”.

Arthur Waite (1857-1942)

Elaborou um baralho próprio, chamado Rider, com desenhos de Pamela Colman Smith. É autor do “A chave para o Tarô e a Santa Kabala”.

Oswald Wirth (1860-1943)

Estudioso esotérico e maçom, Wirth desenhou seu próprio baralho de modo a dar mais atenção ao uso do tarô como uma compilação de símbolos esotéricos. Ele foi autor do “O simbolismo hermético em suas relações com a alquimia e a franco-maçonaria”, “O simbolismo astrológico” e “O Tarô dos santeiros da Idade Média”.

Stanislas de Guaita (1861-1897)

Fundador da famosa Ordem Kabalística da Rosacruz, também foi um divulgador do tarô.

Gérard Encausse “Papus” (1865-1917)

Fundador da Ordem espiritual e maçônica dos Martinistas, Papus inspirou-se nos escritos de Eliphas Levi para elaborar suas cartas, com desenhos de Jean-Gabriel Goulinat. É autor do “Tarô dos Boêmios” (1889).

Gregory Ottonovich Mebes (1868-1930)

Líder da maçonaria russa, morto em um campo de concentração comunista, ministrou cursos sobre a Árvore da Vida e o tarô, dos quais restam esboços dos alunos

Aleister Crowley (1875-1947)

O polêmico bruxo inglês também fez um dedicado trabalho de comparação entre os símbolos do tarô e os conceitos místicos de diversas religiões. Com base em seus estudos, Lady Frieda Harris desenhou um baralho moderno que ficaria conhecido como Tarô de Crowley.

René Guénon (1886-1951)

Autor do “A crise do mundo moderno” (1927), Guénon é bastante respeitado como um estudioso sério do esoterismo, crítico tanto do mundanismo quanto do misticismo oportunista.

Valentin Tomberg (1900-1973)

Respeitado, mas pouco conhecido místico erudito do século XX, foi autor do “Meditações sobre os arcanos maiores do Tarô”.

APÊNDICE II BARALHOS

Nota: Bem que gostaríamos de incluir ilustrações em toda a lista de baralhos abaixo, mas, convenhamos, levando em conta a imensa variedade de coleções, a quantidade de imagens seria tal que o “peso” do e-book se tornaria grande demais para os padrões de um livro digital. E mesmo que usássemos imagens em baixa resolução, tal volume seria excessivo e as figuras ficariam pequenas e difíceis de visualizar. Além disso há os problemas de direitos autorais de muitos destes baralhos. De toda forma, a lista a seguir é um guia para quem desejar se aprofundar e conhecer as diversas publicações e versões de tarô, de modo que é possível encontrar em buscas na internet as imagens de alguns, senão todos, os baralhos aqui mencionados.

O baralho árabe, mameluco ou sarraceno (século XIII)

O mais antigo baralho árabe que se tem notícia, está guardado no museu Topkapi, de Istambul, Turquia. O baralho está incompleto, mas pode-se ver nele a presença dos quatro naipes chamados *Darahim* (equivalente a Ouros), *Suyuf* (Espadas), *Jawkan* (Paus) e *Tuman* (Copas).

Tarô Visconti Sforza (1451)

A casa Visconti Sforza era a família de governantes de Milão no século XV. Eles encomendaram alguns baralhos aos artesãos da época e temos hoje cartas de 16 baralhos incompletos que sobreviveram ao tempo. O baralho mais completo possui 74 cartas (faltando apenas o Diabo, a Torre, o Cavaleiro de Ouros e o Três de Espadas) e está na Biblioteca Pierpont Morgan, em Nova York. As outras cartas estão na Itália.

Tarô Charles VI ou Gringonneur (1455)

Existem apenas 17 cartas preservadas deste baralho na Biblioteca Nacional da França. Seu apelido vem de um equívoco, pois existe uma nota do tesoureiro do rei Carlos VI, chamado Charles Poupart, em que registra o pagamento de 56 soldos a um artista “Jacquemin Gringonneur, pintor, por

três jogos de cartas pintadas a ouro e com diversas cores, ornadas com várias divisas para o referido senhor rei para o seu divertimento”. As cartas a que esta nota se refere na verdade nunca foram encontradas.

O baralho que acabou sendo chamado de Charles VI foi provavelmente produzido no século XV na Bolonha, segundo exame dos pigmentos da tinta feito pelo Laboratório de Pesquisa dos Museus do Louvre. Além de incompleto, este baralho tem alguns erros de numeração, como o Pendurado e o Louco, ambos gravados com o número 13.

Tarô de Mantegna (1465)

Não são cartas propriamente ditas, mas estampas impressas em livro. Um exemplar destas ilustrações se encontra na Biblioteca Nacional da França em um livro sem texto, apenas contendo imagens, como um álbum de figuras.

São 50 figuras com alguma semelhança com o estilo das cartas de tarô: retângulos dentro dos quais se representa algum personagem ou cena. Algumas destas figuras lembra arcanos do tarô, como o desenho de um mendigo, um cavaleiro, um rei, um papa, a temperança, a força, a justiça, o Sol. Por outro lado, a maioria das figuras é de outros personagens e temas diferentes do tarô, como a caridade, a esperança, a poesia, a geometria, Apolo e suas musas, um mercador, etc.

Tal obra, portanto, ganha um título honorífico de “tarô”, dada a sua semelhança.

Tarô Sola-Busca (1491)

Um baralho completo e bem preservado deste tarô esteve na posse de uma família nobre de Milão (família Sola-Busca) até 2009, quando então foi comprado pelo governo da Itália por 800.000 euros e entregue à Pinacoteca di Brera.

Ainda antes deste evento, estas cartas foram impressas e publicadas em edição limitada (700 exemplares) pelo editor alemão Wolfgang Mayer, mas todos os exemplares permaneceram armazenados na adega de Mayer até depois de sua morte. Em 2013 a família do editor cedeu algumas cópias a um revendedor e só então o material pôde ser reimpresso e se tornar público.

Todos estes cuidados e superproteção fazem sentido, já que se trata do único baralho do século XV que conseguiu chegar completo aos dias atuais. Seu autor foi o pintor Nicola di Maestro Antonio (1448-1511).

Tarô Hermes e Montezuma (1583)

Eis aqui um tarô mexicano e bastante antigo. Um exemplar com 18 cartas encontra-se no Arquivo Geral das Índias de Sevilha. Fora impresso em xilogravura por Alonso Martínez de Ortegulla em 1583, bem nos primórdios da colonização do México.

Não se trata de um tarô convencional, mas um jogo de cartas a princípio destinado ao lazer. Todavia, conta com curiosas ilustrações simbólicas, como a mítica Quimera, Hércules, Hermes e até mesmo o imperador Montezuma e outros temas indígenas. Era um baralho contextualizado à cultura mexicana.

Tarô de Jean Noblet (1650)

O autor deste baralho deixou seu nome gravado nas cartas de Dois de Ouros e Dois de Copas. Também na carta do Carro suas iniciais (I. N.) estão presentes. Do material que foi preservado até hoje, faltam 5 cartas (de 6 a 10 de Espadas). Este baralho parisiense se assemelha ao Tarô de Marselha, o mais conhecido baralho que se tornou um modelo padrão.

Tarôs de Jean Dodal (1701) e Jean-Pierre Payen (1713)

Estes dois baralhos, produzidos por editores diferentes (Jean Dodal em Lion e Jean-Pierre Payen em Avignon) são notavelmente semelhantes, praticamente os mesmos desenhos, o que indica que ambos os editores contrataram o mesmo gravurista para desenhá-los.

Tarô de Etteilla (1789)

Etteilla foi um dos defensores da teoria da origem egípcia do tarô. Segundo ele, uma convenção de magos ocorrida no Egito em 2170 a.C. elaborou o chamado Livro de Thoth e nele os símbolos do tarô.

Alegando que ao longo dos séculos estes símbolos foram deturpados, Etteilla propôs uma restauração do conteúdo supostamente original, publicando seu próprio tarô que ficou conhecido como Livro de Thoth.

A Sibila dos Salões (1828)

“*La Sibylle des Salons*” foi um baralho de 52 cartas que teria sido encomendado pela cartomante Mademoiselle Lenormand e desenhado por Grandville. A palavra *Sibylle* vem da profetiza grega Sibila ou Ptoniza, que tinha poderes divinatórios.

Este baralho não é um tarô propriamente dito, mas é considerado o primeiro baralho europeu elaborado especificamente com o propósito da adivinhação. As ilustrações vinham com títulos que evocavam a situações cotidianas como doença, o encontro com um amigo sincero ou com um falso bajulador, o amor, a solidão, etc.

Esta obra serviu de modelo para o surgimento de vários outros baralhos com a popularização da prática da cartomancia. São as chamadas “sibilas”, cartas usadas exclusivamente com este fim da adivinhação, seja em brincadeiras infantis ou por cartomantes profissionais. A sibila seria, portanto, um tarô simplificado.

Tarô Cigano (1840)

Por encomenda de Mademoiselle Lenormand, a editora Grimaud imprimiu um jogo de 36 cartas por volta de 1840. A princípio ficou conhecido como Pequeno Lenormand, depois ganhou a alcunha de Baralho Cigano.

Assim como as sibilas, não é exatamente um tarô, mas um baralho voltado à adivinhação e com suas próprias ilustrações. São 9 cartas de 4 naipes, portanto não há algo equivalente aos Arcanos Maiores.

Este baralho de 36 cartas foi baseado em outro que já era usado para diversão editado por Johann Kaspar Hetchel (1799) e que era conhecido como Jogo da Esperança (*Das Spiel der Hoffnung*). Um exemplar deste baralho de Hetchel encontra-se no Museu Britânico. Consistia em um jogo em que aquele que chegasse primeiro à carta 35 ganharia a partida. Esta carta tinha a figura de uma âncora, símbolo de esperança.

Tarô de Eliphas Levi (1854)

O influente mago autor do “Dogma e Ritual da Alta Magia” desenhou um tarô próprio com uma mistura de símbolos europeus, hebraicos e egípcios.

Tarô de Papus (1889)

O médico Gérard Encausse, ou Papus, em seu livro “O Tarô dos Boêmios” (1889), publicou algumas gravuras que redesenhavam o tarô com figuras egípcias. Tais desenhos serviram de modelo para o artista Jean-Gabriel Goulinat que então criou um baralho que ficou conhecido como Tarô de Papus.

Tarô de Falconnier (1896) e Saint-Germain (1901)

René Falconnier publicou em 1896 o livro “As 22 lâminas herméticas do tarô divinatório”, contendo os 22 Arcanos Maiores ilustrados por Maurice O. Wergener e com temática egípcia, seguindo o exemplo de Gebelin, Etteilla e Papus.

O trabalho de Falconnier seria complementado em 1901 pelo Conde de Saint-Germain, em seu livro “Astrologia prática”, que acrescentou os 56 Arcanos Menores.

Tarô Nouveau (século XIX-XX)

Lançado na vidade do século XIX pelo editor C. L. Wüst, é um tarô temático que simplifica os Arcanos Menores, substituindo seus nomes e ilustrações de modo a montar uma sequência de fases da vida. São elas: Infância, Juventude, Maturidade, Velhice, Manhã, Tarde, Crepúsculo, Noite, Terra e Ar, Água e Fogo, Dança, Compras, A Céu Aberto (com a figura de um arqueiro), Artes Visuais, Primavera, Verão, Outono, Inverno, O Jogo, Coletivo, Indivíduo. Não existe uma carta equivalente ao Louco.

Tarô de Waite-Smith (1910)

No início do século XX, Arthur Edward Waite publicou “A chave para o Tarô”, contendo um baralho com desenhos de Pamela Colman Smith. Ficou conhecido como “The Rider Tarot Deck” (nome derivado do editor William Rider) e se tornou um dos tarôs modernos mais populares.

Uma inovação marcante deste baralho é o fato do Louco ter o número 0 escrito no topo da carta. Primeiro isto é um detalhe ousado porque as cartas normalmente possuem números romanos e o zero é de origem indo-arábica. Depois, era tradição o Louco não ter um número, de modo que poderia ser colocado tanto no início (0) quanto no fim dos Arcanos Maiores (22). Ao numerar o Louco, este tarô assume uma firme posição quanto à localização desta carta.

Também incluiu o nome Morte no arcano XIII, uma carta que costumava vir apenas com o número, mas sem o nome. A Morte era aquilo que não se pode nomear.

Outra mudança foi a substituição do nome da Papisa para Sacerdotisa (*The High Priestess*), e do Papa para Hierofante, limpando a influência católica da carta.

Por fim, também trocou a ordem das cartas da Justiça e da Força, ou seja, neste tarô o Arcano 8 é 11 e o 11 é 8.

Tarô de Oswald Wirth (1926)

Com base no tarô de Marselha e nos estudos de Eliphas Levi, o ocultista suíço Oswald Wirth elaborou em 1889 22 cartas que seriam usadas no Tarô dos Boêmios, de Papus. Depois Wirth redesenhou suas próprias cartas que foram publicadas em 1927 no “O tarô dos escultores da idade média”.

Tarô de Vasily e Mebes (1937)

Gregory Ottonovich Mebes ou G.O.M. foi um rosa-cruz russo autor da “Enciclopédia do Ocultismo” (1912). Na segunda edição em 1920 surgiram ilustrações que acredita-se serem de Vasily Masiutin.

Foi porém na obra póstuma “Curso de Enciclopédia do Ocultismo” (1931), feita a partir de anotações de discípulos de G.O.M., que surgiram novas ilustrações de um desenhista desconhecido. O estilo dos desenhos, monocromáticos em azul, é mais realista do que o normal dos tarôs, quase

fotográfico. O Louco é curiosamente colocado na posição 21 e o Mundo na 22.

Entre 1980 e 2001 o estudioso russo Shael Yeremyan com ajuda da artista Susanna Ayvazian fizeram uma releitura do tarô de G.O.M., produzindo um baralho chamado “Tarô Cabalístico de G.O.M”.

Tarô de Crowley (1944)

O polêmico mago inglês dedicou-se a um projeto de cinco anos (1938-1943) em parceria com a artista Frieda Harris para elaborar seu próprio baralho. Em 1944 as cartas, originalmente pintadas em aquarela, foram publicadas no Livro de Thoth. Foi a última obra de Crowley antes de sua morte em 1947.

Uma grande mudança, além do visual “psicodélico” das pinturas, é que Crowley começou a contar as letras do alfabeto hebraico a partir do Louco, que se tornou o Aleph, diferente de outros baralhos que começam o Aleph a partir do Mago.

Outra mudança foi no nome das Cartas da Realeza que tradicionalmente são Rei, Rainha, Cavaleiro e Pajem. Crowley transformou o Rei em Cavaleiro, o Cavaleiro em Príncipe e o Pajem em Princesa.

Por fim, ele modificou alguns nomes: Justiça virou Ajustamento, Roda da Fortuna virou Fortuna, Força virou Volúpia, Temperança virou Arte, Julgamento virou Aeon e Mundo virou Universo.

Enfim, o tarô de Crowley, assim como ele, era bem ousado e “diferentão”.

Tarô Egípcio Kier (1955)

O livro “*La Cabala de Predicción*”, de Jesus Iglesias Janeiro, foi publicado em 1955 pela Editora Kier, de Buenos Aires, contendo ilustrações de um tarô totalmente baseado em figuras egípcias, incluindo hieróglifos. Além desta proposta estética diferente, os nomes de diversas cartas foram mudados. Morte virou Imortalidade, Diabo virou Paixão, Torre virou Obelisco, Mundo virou Transformação, etc.

Tarô Mouni Sadhu (1963)

O polonês Mieczyslaw Sudowski publicou o curso “O Tarô: um curso contemporâneo sobre a quintessência do ocultismo hermético”, usando o pseudônimo Mouni Sadhu. As cartas foram desenhadas por Eva G. Lucas, impressas sem cores e visivelmente inspiradas no tarô de G. O. Mebes.

Tarô Balbi (1976)

Impresso por Heraclio Fournier, este baralho de autoria de Domenico Balbi é pouco conhecido e não teve novas edições. São figuras bastante coloridas e traços que lembram a arte cubista de Picasso.

Tarô Mãe Paz (1983)

Vicki Noble e Kanen Vogel criaram este baralho cuja grande característica é ser voltado a símbolos femininos. É o tarô da Deusa Mãe. Seguindo essa lógica de simbologia feminina, as próprias cartas não são retangulares, mas redondas, e os desenhos lembram a arte pictórica das cavernas.

Tarô Mítico (1988)

Criado por Juliet Sharman-Burke e Liz Greene, com ilustrações de Tricia Newell, este baralho, como o nome indica, tem uma abordagem baseada em mitos clássicos. Por exemplo, o naipe de Paus ilustra a saga de Jasão e os Argonautas, o naipe de Espadas traz o drama de Orestes, o naipe de Ouros conta a história de Dédalo e o naipe de Copas aborda o mito de Eros e Psique.

Tarô dos Amantes (1992)

Um curioso tarô temático elaborado por Jane Lyle e desenhado por Oliver Burston. Como o nome indica, sua ênfase está na leitura das cartas para a vida amorosa, de modo que a interpretação das cartas envolve duas pessoas e a relação entre elas.

Tarô do Mestre (1996)

Mais um exemplo de tarô temático, algo que se tornou cada vez mais abundante na virada do século XX. Elaborado por Mario Montano e Amerigo Folchi, possui uma abordagem essencialmente cristã e baseada na vida de Jesus. Há cartas como Lírios do Campo (versão do Mago), os Discípulos (Eremita), Apocalipse (Julgamento), A Ceia (Morte), etc.

Tarô Sephiroth (1998)

Criado por Josephine Mori e Jill Stockwell, com desenhos de Dan Staroff. São cartas bastante coloridas com um traço mais moderno.

Tarô Art Nouveau (1999)

Criado pela artista italiana Antonella Castelli, possui um desenho com traços delicados e bem ornamentados, com um belo jogo de cores. A proposta é realmente ser um baralho bonito de se ver.

Tarô Zen “Osho” (2001) e Tarô Tao (2002)

Criado em 2001 por Ma Padma Deva (Susan Morgan Ostapkowicz), este baralho temático é inspirado nos ensinamentos zen do conhecido mestre indiano Osho. Seu objetivo é condensar nas cartas esta filosofia de vida que prega o autoconhecimento e a paz interior.

Além das 22 cartas dos Arcanos Maiores, há uma carta extra e sem número chamada O Mestre, contendo uma ilustração do rosto de Osho. A releitura do tarô inclui novos nomes para as cartas como Existência (Mago), Criatividade (Imperatriz), Rebelde (Imperador), Transformação (Morte), etc.

Em 2002 a mesma autora publicaria um novo tarô temático chamado Tao Oracle, com ilustrações baseadas nos 64 hexagramas do I Ching, o milenar oráculo chinês.

Tarô Dürer (2002)

Criado por Giacinto Gaudenzi e Manfredi Toraldo, este baralho se destaca pela beleza, pois é baseado nas pinturas e desenhos do renascentista

Albrecht Dürer (1471-1528). Um detalhe peculiar é que os naipes ganharam novos símbolos: Copas é representado por pombas, Paus por leões, Espadas por raposas e Ouros por águias. É uma arte ousada e que inclusive possui cenas de nudez.

Tarô Nova Visão (2003)

O nome deste baralho não é à toa. Criado por Pietro Alligo e os irmãos Raul e Gianluca Cestaro, a proposta é apresentar as cenas sob uma nova perspectiva. Ele baseia-se no tarô Rider de Arthur Edward Waite e mostra outros ângulos, por exemplo, de costas. Na carta do Mago, em vez dele ser visto de frente, é mostrado de costas e pode-se então ver a plateia que o assiste, o mesmo ocorre com o Enforcado, de modo que podemos ver a multidão furiosa a assistir sua execução. É um conjunto de imagens bem criativas e até com um senso de humor, oferecendo literalmente um novo olhar sobre o tarô.

Tarô Dourado (2004)

A desenhista Kat Black começou a postar suas ilustrações baseadas no tarô no ano 2000 apenas como um hobby e este trabalho acabou se tornando uma bela edição, produzida pela US Games, com cartas de bordas douradas.

Tarô Animal Divino (2005), Criaturas Fantásticas (2007) e Contos de Fadas (2009)

Criado por Lisa Hunt, Animal Divino é um tarô temático baseado em mitologias africanas, astecas, egípcias, gregas, indianas, japonesas, romanas e nativo americanas. Cada carta é ilustrada com animais e cenas selvagens e a publicação conta com explicações sobre diversos mitos envolvendo animais nas diversas culturas.

Em 2007 Lisa Hunt desenharia um novo trabalho, agora baseado em criaturas fantásticas e folclóricas como dragões, elfos, anões, etc.

Por fim, a profícua Lisa Hunt também desenhou um baralho baseado em personagens de contos de fadas como o Gato de Botas, a Branca de Neve, Alladin, etc.

Tarô Graal (2007)

Criado por John Matthews e Giovanni Caselli, tem como tema o mito templário do Santo Graal.

Tarô da Magia Sexual (2009)

Eis um tarô temático voltado especialmente para o tema do sexo. Criado por Laura Tuan e desenhado por Mauro de Luca, possui belos desenhos recheados de nudez e erotismo.

Tarô Rumi (2009)

Criado e desenhado por Nigel Jackson, usando um estilo de ilustração que lembra a arte medieval persa, cada carta possui uma citação do famoso poeta e místico persa Rumi.

Futarot (2010)

Esta coleção mostra que não há limites para a criatividade quando se trata de tarôs temáticos. Criado pelo designer Joseph Fautrier, este baralho com apenas os Arcanos Maiores ilustra famosos jogadores de futebol em cenas cômicas e com um estilo de desenho cartunesco. Não é um tarô com propósitos místicos, obviamente, mas apenas lúdico.

Tarô Dante (2011)

Criado pela taróloga russa Vera Sklyarova e o artista plástico A. Razboinikov, adota o tema da Divina Comédia, o clássico épico de Dante que descreve o Céu, o Inferno e o Purgatório.

Table of Contents

[PREFÁCIO](#)

[FUNDAMENTOS SIMBÓLICOS](#)

[ARCANOS MENORES](#)

[APÊNDICE II](#)