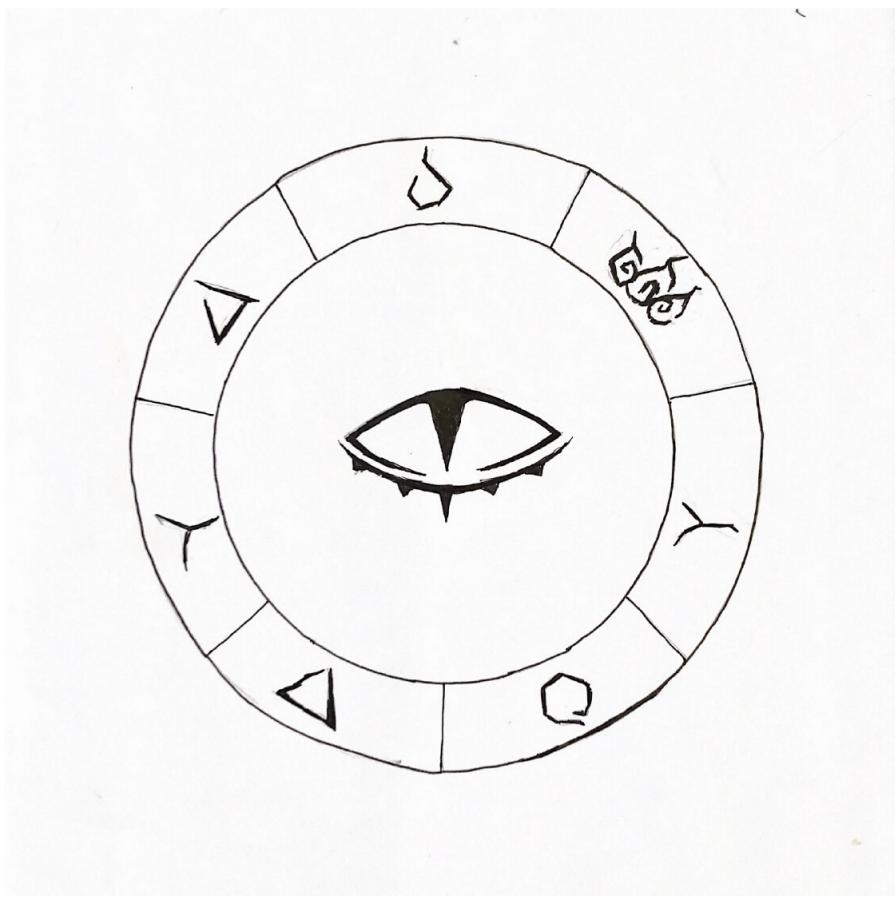


PITON

Oráculo



TURMA KRENAK

ÍNDICE



Apresentação	01
Números	02
Cores	05
Elementos	07
Perguntas	10
Textos na íntegra	12
Personagens	16
Como jogar	45
Probabilidades	47
Créditos	49

APRESENTAÇÃO



Durante as nossas aulas de filosofia, fomos introduzidos aos oráculos, meios de adivinhação do futuro, fonte de respostas para muitas perguntas, mas mais que qualquer outra coisa, se trata de um processo de autoconhecimento. Intrigados pelas infinitas possibilidades e relação com o nosso conteúdo previamente estudado em aula, todos sentimos uma forte conexão com tal projeto e logo resolvemos criar um Tarot de nossa autoria.

Buscando o máximo de originalidade possível, criamos cartas que refletem nas personalidades dos alunos da nossa sala, uma vez que são e sempre serão únicos. Mas não era o suficiente, precisávamos "filosofar" mais, e por isso resolvemos dividir o tarot em não só um como três decks de cartas: um com os personagens baseados nos alunos, outro com textos que possuem temas contraditórios e ainda um último que por meio de perguntas faz o consulente mergulhar numa profunda jornada de descobertas. Todas as cartas possuem elementos da natureza, cores e números que ampliam ainda mais as possibilidades de respostas para a pergunta feita. Embora nunca antes visto, o nosso tarot "Piton" trás uma nova perspectiva para aqueles que buscam respostas, mas apenas para aqueles com força bastante para se perguntar "Por que?". A verdadeira questão é: E você? Tem coragem para se conhecer de verdade?

NÚMEROS

NÚMEROS



I - Início, recomeços, novos ciclos, número único e absoluto, energia da criatividade, originalidade e poder.

II - Dualidade, pólos positivos e negativos que entram em equilíbrio e buscam harmonia, energia positiva, passiva, complementação, mãe que gera, nutre e acolhe.

III - Comunicação, mundo exterior, expressão do humano dentro da sociedade.

IV - Segurança, estabilidade, firme, estável, concretização de objetos, senso prático e disciplina, força e poder próprio.

V - Viagens internas e externas, versatilidade em pessoa.

VI - Amor, fidelidade, honestidade, solidariedade, tolerância e inteligência.

VII - Espiritualidade, perfeição, totalidade do universo, integração do mundo.

VIII - Vitória, prosperidade e superação.

IX - Fim de um ciclo e começo de outro, altruísmo, generosidade, fraternidade, espiritualidade, plenitude.

NÚMEROS



X - Ausência mas também completude, perfeição, totalidade.

XI - Idealismo, intuição, sensibilidade.

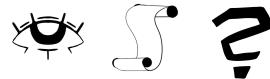
XII - Descendência pura.

XIII - Mudança e transformação profunda.

XIV - Iniciativa, sucesso e realizações

CORES

CORES



Vermelho: Raiva, paixão, guerra, quente e sangue.

Laranja: Alegria, vitalidade, prosperidade e sucesso.

Amarelo: Luz, calor, descontração, otimismo e alegria.

Verde: Vigor, esperança e calma.

Azul: Tranquilidade, compreensão e frescor.

Azul escuro: Poder, integridade e seriedade.

Roxo: Místico, magia, espiritual e tristeza.

ELEMENTOS



ELEMENTOS



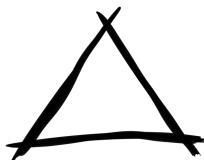
Água

Calmaria, alívio/ medo, enchente.



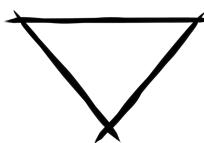
Fogo

Quente, conforto, inflamação, queima, forja.



Ar

Expectativa, mentira/ leveza, felicidade.



Terra

Retorno, melancolia, bruto, potência e real.

ELEMENTOS



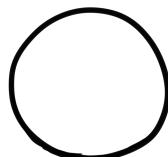
Planta

Sustentação, divisória, caminho e queda.



Trovão

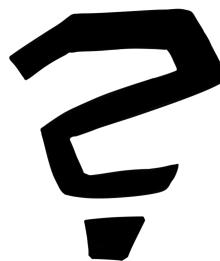
Ira, blasfemo/ divino, ponte, junção.



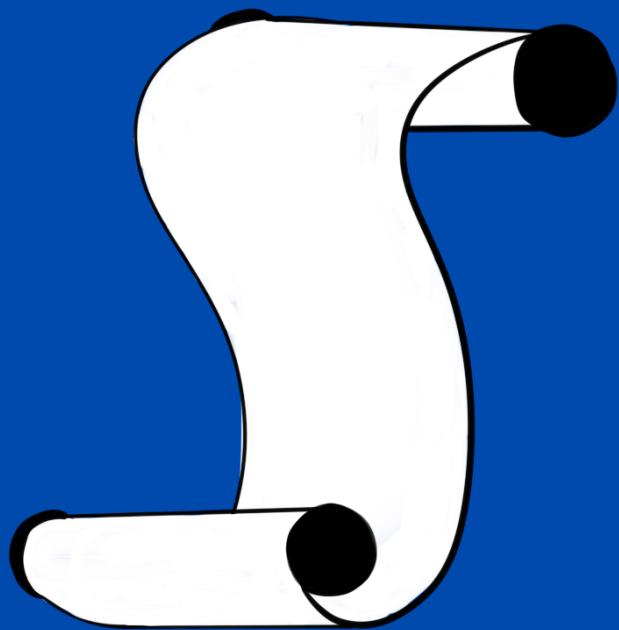
Éter

Apatia, sonho, real/ limiar.





- I. O que significam seus sonhos? 
- II. O que acontece depois da morte? 
- III. Qual é a essência do ser humano? 
- IV. Existe liberdade absoluta? 
- V. Porque pensamos? 
- VI. O meu vermelho é o mesmo que o seu? 
- VII. Existe destino? 
- VIII. Porque não escolhemos de quem e de que gostamos? 
- IX. Qual o sentido da vida? 
- X. Qual o tamanho do universo? 
- XI. Quando tudo começou? 
- XII. O que é felicidade? 
- XIII. Existe algo maior? 
- XIV. Por que eu? 



TEXTOS NA ÍNTegra



I - Universo

O universo é uma harmonia de contrários.

II - Paz

"Paz é mais que uma ausência de guerra; paz é a prática da tolerância e do perdão".

III. Alma

"É preciso encarar a vida com o peito aberto e aceitar ser vulnerável para conquistar uma alma leve e tranquila."

IV - Realidade

Por que é que este sonho absurdo a que chamam de realidade não me obedece como os outros que trago na cabeça?

V - Liberdade

Me sinto liberta quando toco meus pés, descalços no solo, e em forma de cócegas sinto novamente o sensível toque da grama molhada. Me sinto liberta quando posso escolher meus ares futuros, meus caminhos, meus rumos... Me sinto liberta quando me vejo sorrindo distraída, por amor, ah, coisa boba... Me sinto liberta quando respiro fundo e me permito fazer aquilo que nunca fiz. Me sinto liberta quando mergulho, profundamente no oceano salgado e novamente, me sinto libertar quando o grão fino gruda no corpo e eu saboreio o olhar do outro ao ocupar a areia, solta, sem dono, em harmonia graças ao vento, o ar, viva aquilo que voa!

TEXTOS NA ÍNTegra



VI - Passado ↗

A vida só se comprehende mediante um retorno ao passado, mas só se vive para diante

VII - Morte ⚡

A questão não é se existe vida após a morte. é se você viveu antes de morrer

VIII - Guerra ↘

Diante de uma larga frente de batalhas, procure o ponto mais fraco e, ali, ataque com toda sua força.

IX - Destino ↗

O destino existe, como um caminho pré-traçado. As nossas escolhas, ações, e decisões, apenas servem para desbloquear os acessos do que está guardado e definido para nós.

X - Partícula ○

Somos um universo de átomos e ainda sim, um átomo no universo

XI - "Corpo ⚡

Calor. Calor inquieto que procura um corpo vivo para usá-lo, como fonte de... Calor vibrante que queima todos a sua volta, mas que arde no peito da alma inquieta, a levando para caminhos confusos e intensos

TEXTOS NA ÍNTegra



XII - . Ilusão ▽

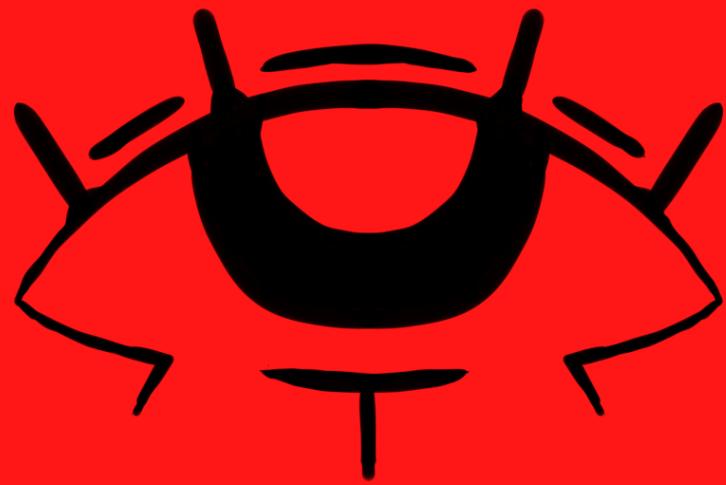
"Minha alucinação é suportar o dia-a-dia". É preciso uma dose de ilusões para passar pela vida rotineira que nos engole. As ilusões são o escape, um inspirar, lembrar, porém, de também expirar, pois um não funciona sem o outro. Não há ilusão sem uma realidade. Sigo me iludindo com o amanhã, expectativas e reais. A ilusão pode ser feliz, mas no fundo é traiçoeiro. Sonhe mas lembre de acordar.

XIII - Controle △

Liberte-se dessa ilusão de controle. O desejo sufocante de controle vêm, nasce de uma insegurança, um apego. Crie relações de troca, de carinho, de liberdade, não de controle, afinal controlar não irá resolver de nada, há de se deixar levar.

XIV - Vida 6

Se acende tão tenuemente como se apaga o vagalume.



PERSONAGENS



I Júlia - A GUERREIRA



PERSONAGENS



I Júlia - A GUERREIRA

Com sua força e destreza inabaláveis, a guerreira vive de forma determinada seguindo seu caminho, ajudando todos, se mostrando confiante, sendo otimista mas bruta em suas ações. Apesar de a pedra no seu caminho ser grande, nada a impede de seguir a sua jornada.



PERSONAGENS



II Luísa - A BAILARINA

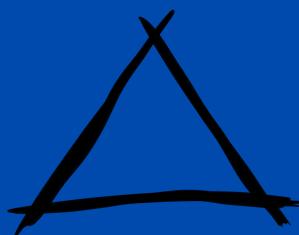


PERSONAGENS



II Luísa - A BAILARINA

A Bailarina com sua dança sempre honesta e expressando o que sente por tal, é quem se deve recorrer caso queira uma resposta, com a certeza de que será verdadeira. Porém essa honestidade pode vir em momentos inconvenientes. Brilhando no palco com seu incrível talento e força de vontade, a Bailarina não perde o equilíbrio, não importa o quanto tentem derrubá-la, isso apenas a dá mais força para dançar com ainda mais graça.



PERSONAGENS



III - Felipe, O ARTÍFICE



PERSONAGENS



III - Felipe, O ARTÍFICE

O artífice tem uma tarefa: esculpir. Renomado por suas obras ferais no interior de sua oficina, ele se vê aprisionado em seu próprio dom e esquece de que é alguém fora de seu ateliê. Sem saber como se libertar das amarras de quem o julga, e lhe resume a um mero artesão apático e monótono. O artífice precisa reencontrar a paixão pela profissão que ele escolheu seguir e lembrar que ele não precisa se prender àquilo que lhe é pedido, e pode moldar a argila naquilo que ele quiser.



PERSONAGENS



IV - Tomé, O MENSAGEIRO

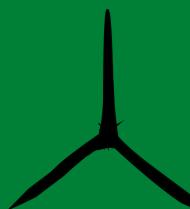


PERSONAGENS



IV - Tomé, O MENSAGEIRO

O mensageiro está em constante movimento, passando de reino em reino carregando consigo importantes mensagens e segredos confiados à ele. Por mais que ele conheça o caminho, uma nova jornada pode parecer mais longa do que realmente é, portanto o mensageiro precisa estar numa constante prática de sua paciência e adaptabilidade para se manter na trilha e chegar onde deve sem se perder em meio às tentações do caminho.



PERSONAGENS



V - Cauã, O NÔMADE

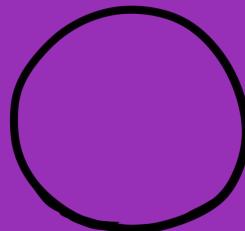


PERSONAGENS



V - Cauã, O NÔMADE

O nômade carrega consigo a sua casa e portanto não pode criar raízes em um lugar específico, e nem o quer. Alguns o veem como perdido, mas mais que ninguém o nômade sabe que ele deve seguir em frente e ter fé na jornada que está por vir, pois o amanhã é uma esperança, não uma promessa.



PERSONAGENS



VI- Alice, A TACITURNA



PERSONAGENS



VI- Alice, A TACITURNA

A Taciturna quieta e reflexiva, segue em introspecção e meditação, pensamento é o seu reino. Com os pés no chão e cabeça nos ares, ela voa, mas pode achar difícil se conectar com os outros mesmo que muito próximos devido a quão distante ela se mantém, fazendo com que viaje ainda mais profundamente no seu mundo fantástico.



PERSONAGENS



VII - Miguel, O MAESTRO



PERSONAGENS



VII - Miguel, O MAESTRO

O maestro está sempre no palco e se veste conforme o público que está a ver, com uma máscara no rosto que esboça uma frível confiança, desfeita ao revelar sua face nua junto de suas inseguranças e arrependimentos, que jazem num coração trancado a sete chaves, com o qual o maestro prefere não mexer.



PERSONAGENS



VIII - Flora, A CAPITÃ

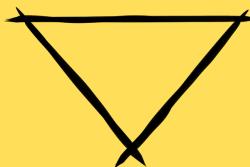


PERSONAGENS



VIII - Flora, A CAPITÃ

A capitã carrega em si um sentido de ordem, tomando a liderança em situações caóticas. Embora o peso que venha com tal cargo, ela se mantém forte e determinada para guiar sua tripulação para fora da tempestade. Porém a capitã pode às vezes assumir muitos cargos e funções externos para tentar esquecer por um momento suas águas passadas, coisas que seus tripulantes mal podem imaginar.



PERSONAGENS



IX - Helena, A LOUCA



PERSONAGENS

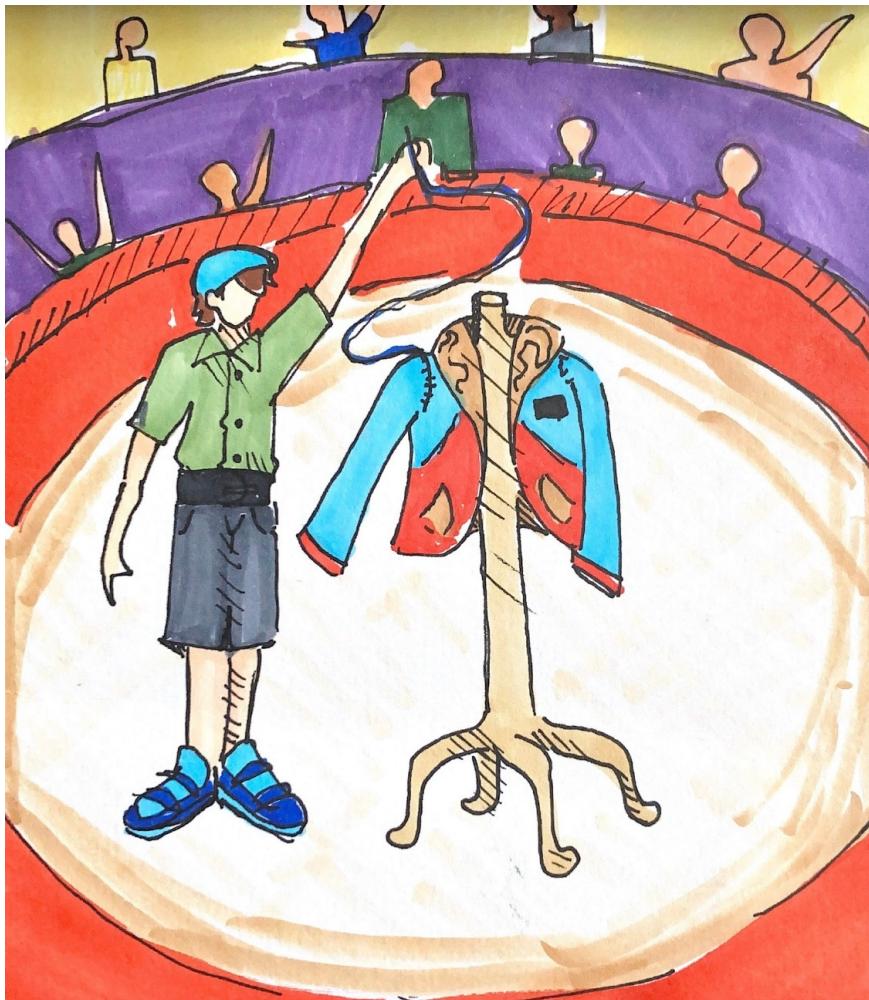


IX - Helena, A LOUCA

A louca apresenta intensidade máxima, os sentimentos à flor da pele, as emoções expostas e o viver como se não houvesse amanhã. Mas muitas vezes tal liberdade pode ser dada por uma imprudência, uma vez no meio de tanto caos o seu julgamento do que é certo e errado se torna inconsistente, assim tornando as consequências de seus atos maiores do que ela espera. Quando ela se encontra encurralada por eles, pode ser difícil para a louca segurar na mão estendida, devido ao seu orgulho e falta de arrependimento sobre suas ações.



PERSONAGENS



X - Vitor, O ALFAITE

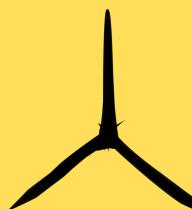


PERSONAGENS



X - Vítor, O ALFAIATE

Com sua linha e agulha, o Alfaiate tece as mais elegantes peças, as quais sempre impressionam seus clientes. Mas a fama e sucesso podem subir a sua cabeça e numa fútil busca pela aprovação alheia, ele perde a autenticidade na confecção de seus produtos.



PERSONAGENS



XI - Minami, A MUDANÇA



PERSONAGENS



XI - Minami, A MUDANÇA

A mudança está sempre presente em nossas vidas, às vezes é algo sutil como a troca de estações que passa despercebida dos olhos desatentos. Mas às vezes se trata de grandes mudanças, que podem estar sendo encaradas como um desafio ou um malefício em vez de um presente a ser aceito pelo universo que elas de fato são. Saber reconhecer aquilo que deve mudar é a chave para encontrar a paz no meio do caos que a mudança pode trazer, mas sabia que o universo não oferece mais do um pode suportar.



PERSONAGENS



XII - Iuna, A LUA



PERSONAGENS

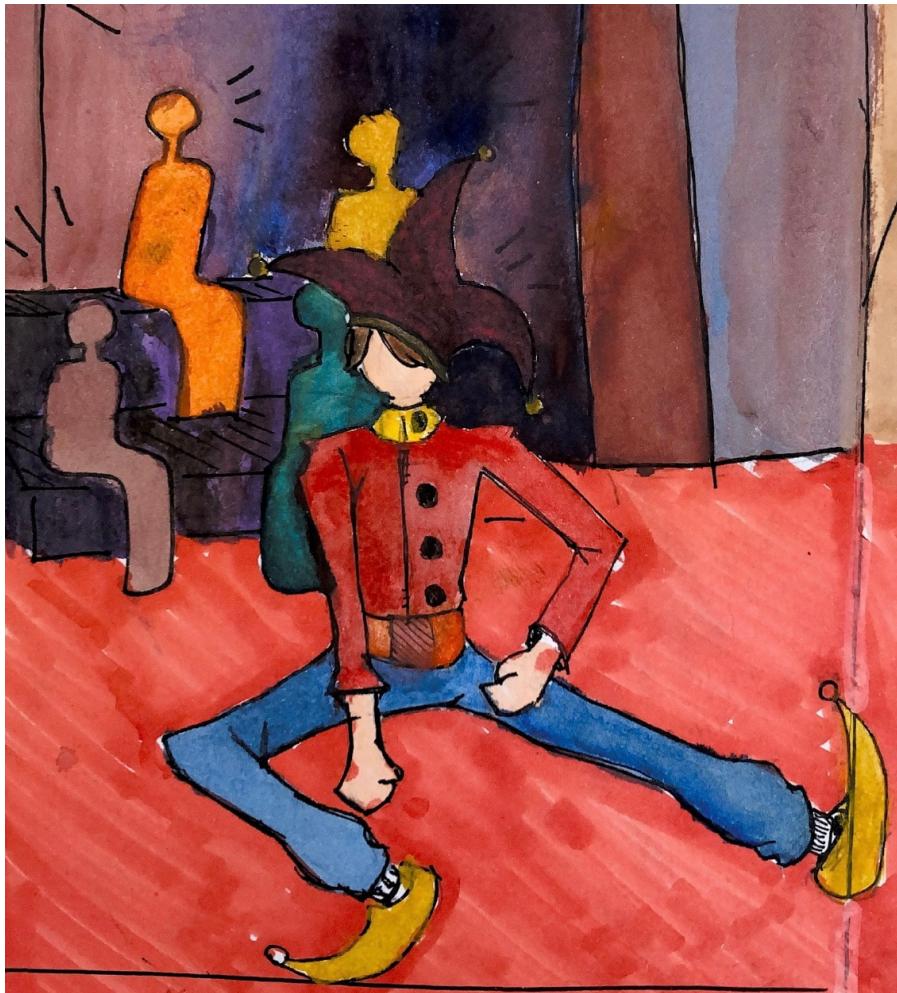


XII - Iuna, A LUA

A Lua vigia de longe, porém nunca ausente. Ela olha com uma perspectiva única e consegue ver coisas que outros não conseguem. É preciso, assim como a lua, dar um passo para trás de seus problemas e adquirir um ponto de vista novo para tentar solucioná-los.



PERSONAGENS



XIII - Antônio, O BOBO DA CORTE



PERSONAGENS



XIII - Antônio, O BOBO DA CORTE

O bobo da corte está sempre tentando agradar o outro, seja por meio de suas piadas infames ou mesmo se colocando em risco para extrair o máximo de gargalhadas que consegue de sua plateia antes inerte. Mas ele esquece de olhar para si mesmo quando realiza tais performances e irreleva suas vontades e opiniões, com o objetivo de priorizar o bem alheio. Por mais que o bobo seja querido, ele não pode errar. Se não conseguir agradar a corte ele será substituído, portanto ele tem de ser sempre o melhor custe o que custar.



PERSONAGENS



XIV - Theo, O CURANDEIRO



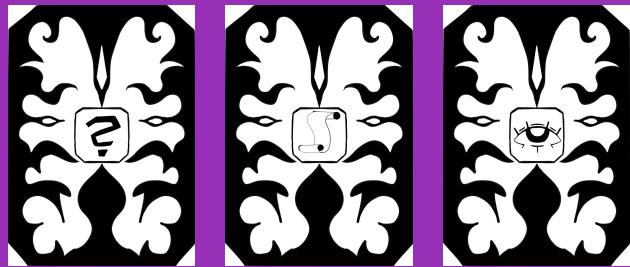
PERSONAGENS



XIV - Théo, O CURANDEIRO

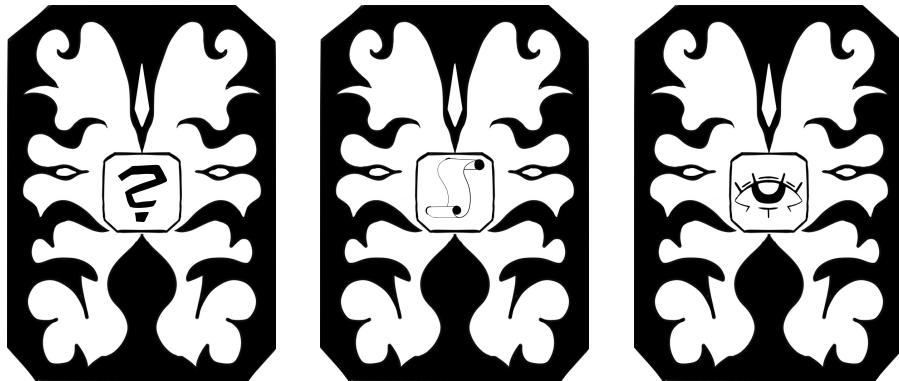
O curandeiro está sempre tentando proteger e ajudar os outros, mesmo que isso o machuque. Tem dificuldade em se pôr em primeiro plano e enxergar seus desafios com a mesma importância com a qual vê os dos outros. Ele precisa perceber se está realmente fazendo isso pelos outros ou para proteger a si mesmo das feridas que ele carrega, cobertas por bandagens porém que nunca puderam se curar por estar ocupado demais cuidando dos outros. Não tente levar uma bala a queima roupa por alguém que não aguentaria ser espetado no dedo por uma roca de fiar.





COMO JOGAR

COMO JOGAR



1. Embaralhe os três tipos de carta separadamente.
2. Faça uma pergunta ao Píton - Oráculo
3. Retire uma carta de cada monte, começando pela pergunta, depois o texto e personagem.
4. Interprete de sua maneira o significado das três cartas em relação a sua pergunta inicial, não esqueça de pensar nas conexões sobre as cores, números, elementos e textos.

Obs: a explicação do manual não é absoluta, sinta-se livre para ir além.

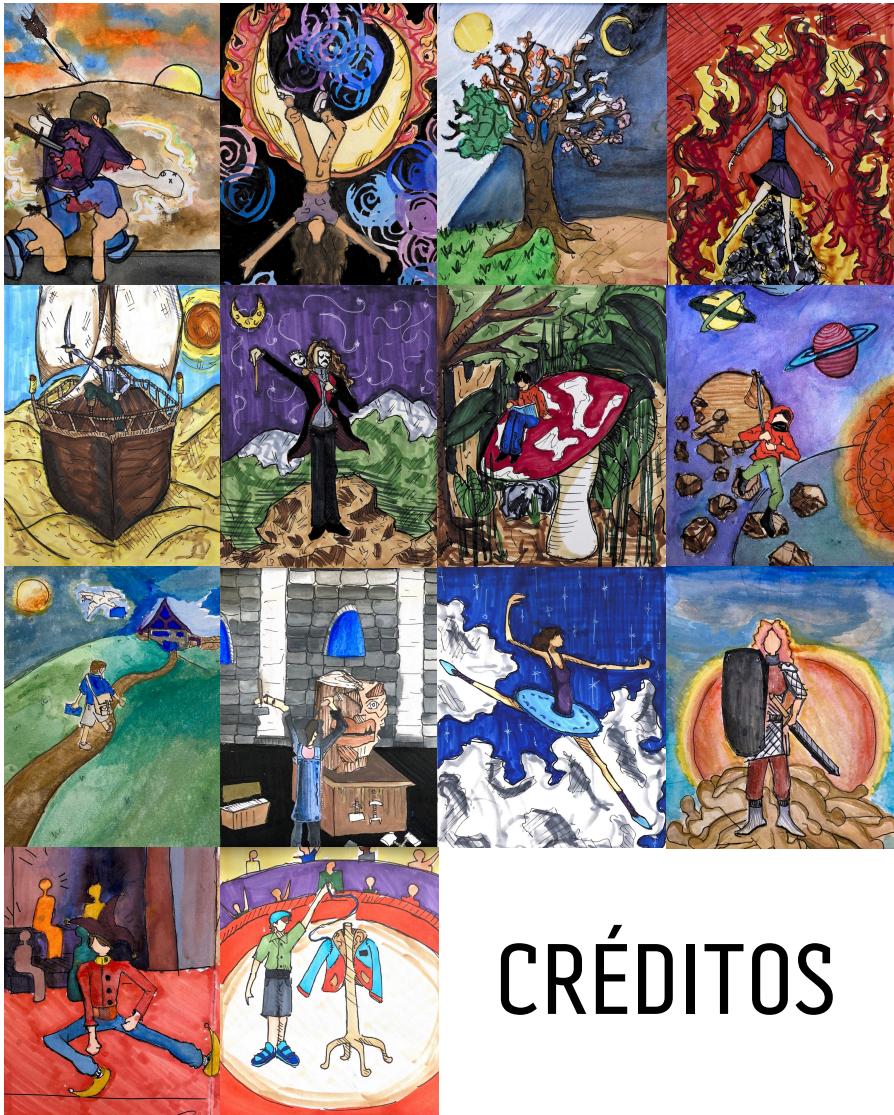
PROBABILIDADES



Você já se perguntou porque você é tão ruim no pôquer, ou outros jogos de sorte? Em jogos de carta a probabilidade está muito presente e ao entender está relação pode se ter um desempenho nos jogos muito melhor. No caso do tarot ou outros oráculos a probabilidade não é útil para ganhar. No entanto, é possível compreender quais as chances dos possíveis caminhos para qual o oráculo pode te levar.

No caso do oráculo **Piton**, podemos trabalhar com a probabilidade no momento em que você tira as cartas. Como temos três montes de onde puxamos as cartas, nossa probabilidade é condicional, pois é uma combinação do resultado dos três baralhos. Existem 2744 combinações diferentes, então qualquer combinação tirada é uma em 2744. Porém dentro das cartas existem componentes que se repetem, por exemplo os elementos: no baralho de perguntas e de textos, existem 2 cartas com elemento fogo, mas no de personagens existem 4. Sendo assim, fogo é o elemento com mais chances de ser tirado por três vezes na mesma pergunta, sendo de 16 em 2744, ou aproximadamente 0,6%, e ainda assim, a probabilidade é relativamente baixa se formos considerar a chance absoluta. Por outro lado, a chance de tirarmos pelo menos uma carta de fogo é maior, chegando à 47,6%. Agora, se compararmos com o elemento "planta", que é o que menos encontramos nas cartas, veremos que a probabilidade de tirá-los nos três montes é de aproximadamente 0,07%, ou 2 em 2744 e a de virar pelo menos uma planta é 26%.

Entender a probabilidade é importante para compreender o funcionamento do oráculo, mas se formos pensar na questão filosófica, as diferentes interpretações que cada um pode ter é muito maior do que as combinações matemáticas.



CRÉDITOS

CRÉDITOS



O que era pra ser apenas uma turma no primeiro ano do ensino médio, acabou se tornando um escritório no momento em que foi decidido que iríamos fazer um oráculo.

Produtores de texto, desenhistas e até mesmo uma equipe de design nasceu. Foi uma experiência reveladora, que proporcionou momentos de clareza pessoal pra uns e desenterrou questões que muitos nem sabiam existir. O processo começou com pesquisas sobre os diferentes tipos de oráculos ao redor do mundo e qual modelo nos iríamos seguir. Então começamos a estudar como de fato funcionam os tarots e processo de escolha e aleatoriedade das cartas nas nossas aulas de probabilidade.

Com toda a teoria pronta era hora de pôr a mão na massa. Começamos por meio de entrevistas, com o objetivo de extrair o máximo da essência de cada um dos alunos, e com tal conhecimento foram criadas cartas como: "A Capitã", "A Bailarina" e etc.. Com as cartas prontas, foram feitos desenhos a mão dedicados a cada uma delas. Devido à riqueza de detalhes contida em cada uma das ilustrações foram necessárias exaustivas horas e até dias para concluí-las. Uma vez que essas estavam prontas, era hora de passar tudo isso para o ambiente online, mais especificamente para o programa python de onde nasceu o nosso tarot online e o nome com o qual ele foi batizado. Além disso, foi necessário de fato tornar as cartas realidade, então as digitalizamos e as trouxemos à vida. Para que o tarot pudesse ser utilizado por qualquer um resolvemos criar um Manual de Instruções, com as regras de como jogar o nosso oráculo e o que cada aspecto das cartas significa.

CRÉDITOS



Alice Mainardi

Antonio Mello Lins

Cauã de Freitas Claro Cammarano

Felipe Victorino

Flora Reeks Padilha

Helena Rea

Iúna Ganga Magalhães Ferreira

Júlia Barbosa de Almeida

Lara Minami

Luísa Brayner Gadotti

Miguel de Azevedo Marques

Théo Drigo Chiavone Frederico

Tomé Camargo Gonzales Monticelli

Vitor Correa Lotufo