

ESCOLA DE HUMANIDADES
CURSO DE ESCRITA CRIATIVA

JAQUELINE DE OLIVEIRA PUHL

A ARTE DE TECER CAMINHOS

Porto Alegre
2023

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

JAQUELINE PUHL

A ARTE DE TECER CAMINHOS

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

Orientadora: Profa. Dra. Janaína de Azevedo Baladão

Porto Alegre

2023

JAQUELINE PUHL

A ARTE DE TECER CAMINHOS

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Humanidades, Curso de Escrita Criativa, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Escrita Criativa.

Aprovada em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Janaína de Azevedo Baladão

Prof. Dr. Arthur Brandão Telló

Prof. Dr. Cristiano Ordóvas Baldi

Porto Alegre

2023

Em memória da minha companheira de
jornada pelos últimos vinte anos: Catarina, que
me ensinou o amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio na passagem de uma difícil etapa em minha vida, obrigada pai, mãe, Cris, Ju, Donatello, Martín e, especialmente, Catarina, que se fez presente em meu coração. Agradeço, em memória, à Simone e Leonides, pela herança literária e mística.

Sou grata à minha maravilhosa orientadora Profa. Janaína, por sempre apoiar e incentivar minhas ideias, trazendo ordem aos meus pensamentos.

Meus agradecimentos se estendem à enfermeira Maria e ao psicólogo Rodrigo, pelos cuidados no período de internação.

Agradeço à PUCRS, em especial ao Prof. Assis Brasil, pela criação do curso de Escrita Criativa, que permitiu a realização de um sonho.

Por fim, fica minha gratidão a todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, na tecelagem deste trabalho.

“Vaga criatura de possibilidades de arco-íris com pendor para a
loucura.”

Sallie Nichols

“Se o homem persistisse em sua loucura, tornar-se-ia sábio”.

William Blake

“Não abdicaremos de explorar e o fim
de toda nossa jornada será chegar aonde
começamos e conhecer o lugar pela primeira
vez.”

T.S.Eliot

RESUMO

O trabalho pretende mostrar como o tarô pode ser um condutor de narrativas, auxiliando na criação de personagens e enredos. Está dividido em duas partes, na primeira é apresentado o Arcano zero do tarô, O Louco, e suas conexões com a literatura; na segunda, temos o processo criativo e a amostra da obra criada. O trabalho teórico inicia com um relato pessoal acerca das motivações que levaram à escolha do tema. Em seguida, começamos com as origens do tarô, seguido da apresentação do Louco e suas conexões com a literatura. Para isso, utilizamos baralhos temáticos e a análise do livro *Mata sete*, de Ciça Fittipaldi (1988), no qual possui a presença de um herói dentro das características do Arcano O Louco. O trabalho criativo inicia com a descrição de como as personagens criaram forma e a estrutura da narrativa foi construída, baseada no significado dos Arcanos Maiores do tarô, entre outras inspirações. Estão inseridos os desenhos feitos durante o processo de criação. O trabalho segue com a amostra da parte criativa, intitulada *A arte de tecer caminhos*, contendo a *Parte I - O despertar dos Loucos*, que conta a história de três mulheres, separadas pelo tempo, buscando tecer seus destinos, envoltas na mística atmosfera do tarô. No apêndice, consta uma breve apresentação de cada um dos Arcanos presentes na Jornada do Louco. Para isso, foram utilizadas as obras *O tarô e a jornada do herói*, de Hajo Banzhaf (2023), *O novo tarô de Marselha*, de Claudiney Prieto (2016) e *Jung e o tarô*, de Sallie Nichols (2007).

Palavras-chave: Escrita Criativa. Tarô. Louco. Jornada. Arquétipo. Esoterismo.

RESUMEN

El trabajo pretende mostrar cómo el tarot puede ser un conductor de narrativas, ayudando en la creación de personajes y tramas. Se divide en dos partes, la primera presenta el Arcano cero del tarot, El Loco, y sus conexiones con la literatura; la segunda, presenta el proceso creativo y una muestra del trabajo creado. El trabajo teórico comienza con un relato personal de las motivaciones que llevaron a la elección del tema. Luego comenzamos con los orígenes del tarot, seguido de la presentación del Loco y sus conexiones con la literatura. Para ello, utilizamos barajas temáticas y análisis del libro *Mata Sete*, de Ciça Fittipaldi (1988), en el que tiene la presencia de un héroe dentro de las características del Arcano Loco. El trabajo creativo empieza con la descripción de cómo se formaron los personajes y se construyó la estructura de la narración, a partir del significado de los Arcanos Mayores del tarot, entre otras inspiraciones. Se incluyen los dibujos realizados durante el proceso de creación. El trabajo continúa con la muestra de la parte creativa, titulada *A arte de tecer caminhos*, que contiene la *Parte I - O despertar dos Loucos*, que narra la historia de tres mujeres, separadas por el tiempo, que buscan tejer sus destinos, envueltas en la mística. atmósfera del tarot. En el apéndice, hay una breve presentación de cada uno de los Arcanos presentes em el Viaje del Loco. Para ello, se utilizaron las obras *O tarô e a jornada do herói*, de Hajo Banzhaf (2023), *O novo tarô de Marselha*, de Claudiney Prieto (2016) y *Jung e o tarô*, de Sallie Nichols (2007).

Palabras clave: Escritura Creativa. Tarot. Loco. Viaje. Arquétipo. Esoterismo.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Carta de tarô: O Louco – Marselha.....	16
Figura 2. Carta de tarô: O Louco – Alice no País das Maravilhas.....	18
Figura 3. Carta de tarô: O Louco – O estranho mundo de Jack.....	18
Figura 4. Carta de tarô: O Louco – O Senhor dos Anéis.....	18
Figura 5. Carta de tarô: O Louco – Mitológico.....	19
Figura 6. Carta de tarô: O Louco – O pequeno príncipe.....	19
Figura 7. Desenho: Blum.....	27
Figura 8. Desenho: mulher meio aranha.....	28
Figura 9. Desenho: Marilda.....	28
Figura 10. Desenho: elefante com castelo.....	29
Figura 11. Trecho do diário.....	29
Figura 12. Desenho: Sara.....	30
Figura 13. Desenho: as moiras.....	30
Figura 14. Desenho: Blum na janela.....	31
Figura 15. Desenho: mão com cartas.....	31
Figura 16. Desenho: mulher caracol.....	31
Figura 17. Desenho: a roda.....	31
Figura 18. Desenho digital: a gata.....	32
Figura 19. Cartas de tarô: Arcanos I ao VI.....	55
Figura 20. Cartas de tarô: Arcanos VII ao XII.....	57
Figura 21. Cartas de tarô: Arcanos XIII ao XVIII.....	59
Figura 22. Cartas de tarô: Arcanos XIX ao XXI.....	60

SUMÁRIO

Considerações iniciais.....	11
-----------------------------	----

PRIMEIRA PARTE: TEÓRICA

0. O Louco que habita em mim saúda o Louco que habita em você.....	12
1. O tarô.....	14
1.1. Origens do tarô.....	14
1.2. O Louco.....	16
1.3. Um Louco herói.....	21

SEGUNDA PARTE: CRIATIVA

2. O processo criativo.....	27
2.1. A arte de tecer caminhos.....	32

Considerações Finais.....	50
---------------------------	----

Referências.....	51
------------------	----

Apêndice	53
----------------	----

Considerações iniciais

Este trabalho tem por objetivo apresentar o tarô como condutor na construção de narrativas. Para isso, vou analisar seus arquétipos e como se comportam dentro da literatura. Pretendo mostrar como essa ferramenta é capaz de orientar na construção de personagens e enredos, assim como auxiliar no processo de escrita, através de exercícios criativos; inspirados nas inúmeras oficinas que participei ao longo do curso de Escrita Criativa.

Do mesmo modo que o Louco ajudou na transição de um período difícil em minha vida, ele também funcionou como estrutura da narrativa criada. Por isso, torna-se importante ilustrar minha relação com o Arcano de número zero, pois foi ele quem iniciou e é quem termina essa jornada, simbolicamente finalizada com a produção deste trabalho.

A parte teórica começa com um relato pessoal acerca das motivações que levaram à escolha do tema, na qual é apresentada minha relação com o Louco. As impressões se referem a vivências numa clínica psiquiátrica, em 2022. Em seguida, falo sobre as origens do tarô e ilustro a conexão entre o Louco e a literatura através de cartas de tarôs temáticos (inspirados em histórias como *Alice no país das maravilhas*, *O estranho mundo de Jack*, *O senhor dos anéis*, *O pequeno príncipe* e na mitologia). Então, analiso o livro *Mata sete*, de Ciça Fittipaldi (1988), no qual encontramos um herói regido pelo arquétipo do Louco do tarô.

Na segunda parte, apresento o processo criativo. A proposta é registrar o percurso de criação da narrativa, mostrando como as personagens adquiriram forma e como a estrutura foi construída, baseada no significado esotérico dos Arcanos Maiores do tarô, entre outras inspirações. Estão inseridas, também, as ilustrações feitas ao longo do processo de escrita.

Em seguida, apresento uma amostra da parte criativa, intitulada *A arte de tecer caminhos*, contendo a *Parte I - O despertar dos Loucos*, que conta a história de três mulheres, separadas pelo tempo, buscando tecer seus destinos, envoltas na mística atmosfera do tarô.

O trabalho termina com o apêndice, que contém uma breve síntese dos Arcanos Maiores presentes na Jornada do Louco. Para isso, tive o auxílio das obras *Jung e o tarô*, de Sallie Nichols (2007), *O tarô e a jornada do herói*, de Hajo Banzhaf (2023), e *O novo tarô de Marselha*, de Claudiney Pietro (2016).

PRIMEIRA PARTE: TEÓRICA

0. O Louco que habita em mim saúda o Louco que habita em você

Me acompanha, vou contar uma história sobre loucura, feita de heróis improváveis. Esta é uma jornada de caminhos inusitados, que parecem perdidos. Tudo começou no final, não poderia ser diferente. O fim de uma vida foi o começo dessa vereda: o luto me levou à clínica psiquiátrica.

Era carnaval de 2022 e eu estava no hospício. Alguns chamam de clínica psiquiátrica, mas para quem passa uma temporada por lá é hospício mesmo, manicômio, casa de Orates. Enquanto todos vestiam suas máscaras carnavalescas e se divertiam fingindo ser quem não são, eu estava tirando a minha, me despindo de tudo o que não fazia parte de mim. Como quem se prepara para seguir numa grande viagem, a qual não é permitido bagagens ou acompanhantes, subi as escadas da clínica e a porta fechou como um trovão atrás de mim.

Desde pequena fui fascinada por filmes e livros sobre sanatórios. Fico pensando se eu pressentia o que aconteceria comigo. Na minha cabeça era um drama com nuances de comédia, mas na vida real teve uma grande pitada de horror. Apesar de estar lá por vontade própria, não deixava de estar presa. Lençol de hospital tem cheiro de remédio, enquanto lençol de hospício cheira a fantasma. Essa é a melhor explicação, acredite. Nos corredores à noite, vagam senhoras nuas, sussurrando fragmentos de suas histórias esquecidas. A hora mais aguardada pelas internas é a distribuição de remédios. No banheiro, sempre há alguém tentando chorar escondido. Infelizmente, não existe a máfia do cigarro. Não há portas no hospício, não há privacidade, não há espelhos. Não existe indivíduo, somos todos feitos da mesma massa, sovada com remédios, guardada na sombra, com sabor de vazio. Um vazio que fermenta à base de sonhos perdidos. Somos gente sem tempo, sem voz, que acorda de manhã com uma desconhecida amarrada na cama ao lado e fica feliz quando uma mosca consegue escapar pela grade da janela.

Foi nesse lugar que encontrei o Louco do tarô, como se vivesse por lá, parado no corredor, observando tudo com um sorriso meio abobado. Ninguém o via, ou se via não notava. Ninguém costuma perceber o Louco mesmo. No manicômio não há estranhamento de loucura alheia, é permitido ser espontâneo, mostrar a verdadeira face. O Louco olhou para mim e eu olhei de volta.

A experiência na clínica fez despertar o arquétipo do Louco em mim e foi de onde tive o impulso para começar, mais uma vez, um novo caminho em minha vida. Dessa conexão, surgiu o abismo e, incorporada pelo espírito desse bobo místico, saltei. Inocente, abri os braços, deixando sair qualquer medo restante, pois o Louco não possui medo, ele confia. Então, dei o primeiro passo, caindo em meu novo destino. Na tolice, descobri verdades sutis da vida.

Existiram momentos bons, acredite. Quando mais precisei, recebi carinho e atenção de mulheres desconhecidas que respeitaram o meu momento e me acolheram. Muita gente pensa que no hospício só tem malucos, mas, na verdade, lá encontrei pessoas muito mais sãs que a maioria que vive aqui fora. Fiz amigas, boas companheiras. Vivemos cenas de filmes sim. Me lembro de uma noite que eu estava pedindo (bem alto) sorte para o universo, com minha colega de quarto. Ambas deitadas em suas camas com as mãos estendidas para cima, pedíamos sorte aos céus. Em segundos, o quarto estava tomado de enfermeiros com suas agulhas em riste, enquanto gargalhávamos sem conseguir explicar o que estávamos sentindo. Ninguém queria receber a picada da tranquilidade, mas não conseguíamos parar de rir. Loucas, descontroladas? Não, apenas bobas alegres.

Em certas noites, fazíamos roda de conversa no quarto. Eram meninas/mulheres de todas as idades que contavam diferentes histórias, mas que guardavam algo em comum: a incompreensão e o julgamento. Ali éramos todas iguais.

Absorver tudo que vivi e iniciar uma nova jornada, de mãos dadas ao arquétipo do Louco, me levou a um estudo mais profundo do tarô. O resultado foi um mergulho intenso para dentro, em que trabalhei a aceitação dos fatos e pude fortalecer minha crença de que existe algo maior girando a roda do destino. A companhia do Louco trouxe fé e leveza para meu caminho.

Os arquétipos do tarô foram me acompanhando, se revezando, me ajudando a criar uma nova estrutura em minha vida, na qual fosse possível retomar o protagonismo da minha jornada. Esse novo caminhar acabou refletindo na minha escrita, lugar onde tive a oportunidade de compreender mais profundamente o significado das minhas palavras.

O trabalho a seguir pretende ilustrar como o tarô foi capaz de auxiliar na criação e desenvolvimento de textos literários.

O Louco que habita em mim saúda o Louco que habita em você.

1. O tarô

O tarô é um baralho misterioso de origem desconhecida. Uma viagem pelas suas cartas é, primeiro que tudo, uma viagem às nossas próprias profundezas (NICHOLS, 2007). Através de imagens arquetípicas, o tarô remete à sabedoria ancestral do nosso eu mais íntimo. Mais que um jogo ou oráculo, é um livro que ninguém escreveu, que se recria a cada leitura. Assim:

El propio del simbolismo es permanecer indefinidamente sugerente: cada uno verá lo que su mirada le permita percibir. Imaginación, juego, aventura personal, el tarot cuenta la historia de alguien que intenta percibir lo que no sabe. Obra maestra del pensamiento analógico, su lectura es interminable, no sólo por su carácter perpetuamente referencial sino porque cada lector la convierte en otro libro cada vez que la mira. Por eso este libro, clave de la ciencia de la adivinación, es al mismo tiempo el más popular y el más oculto de todos los textos esotéricos, porque contiene la llave de todos los de su especie.

(COUSTÉ, 1991, contracapa)

Sigo a viagem.

1.1. Origens do tarô

Antes de falarmos sobre o Louco, personagem que deu vida ao trabalho, é interessante conhecer um pouco da origem do tarô, pois é um dos jogos mais antigos de cartas que existe. Antepassado das nossas cartas tradicionais de baralho, ele contém um mundo de símbolos que, através de imagens arquetípicas envolvem o imaginário popular. Não é possível dizer a data exata do seu surgimento, local ou autoria, contudo, existem diversas teorias. Segundo Godo (1985, p.8): “a origem do tarô é desconhecida, sendo atribuída até mesmo a fontes egípcias, chinesas ou indianas. O ocultista francês Papus, afirma que o tarô foi introduzido na Europa pelos ciganos da Ásia Central, mas não existem evidências”.

Conforme o artigo de Yara Vieira (2023), com base nos dados do historiador Tom Tador Little, a primeira vez que as cartas do baralho tradicional foram vistas foi em 1375, na Europa. Segundo o artigo, foram trazidas pelas sociedades islâmicas. Já em uma carta, datada de 1440, o Duque de Milão pedia uma série de cartas para serem usadas em um evento social privado; seria no intuito de jogar trunfo, um jogo semelhante ao bridge. Naquela época, era comum que famílias ricas encomendassem cartas, até mesmo ilustradas com suas próprias imagens. Essas cartas pintadas à mão eram extremamente caras, por isso o baralho era acessado apenas pela aristocracia (VIEIRA, 2023).

Em 1530, o jogo se espalhou pela Europa. Em sua primeira versão, o tarô possuía quatro naipes, as cartas da corte e mais 22 cartas simbólicas sem naipes. No final do século XVI e início do século XVII, ocultistas descobriram as cartas de tarô, sendo remetidos, através das figuras, a diversas visões. Então, o tarô passou a ser visto como ferramenta de adivinhação e parte da filosofia esotérica (VIEIRA, 2023).

Segundo Chevalier (2020, p.946), o maçom francês Antoine Court de Gébelin fez, no século XVIII, uma análise completa do tarô, na qual revelava que o simbolismo das cartas havia sido extraído dos segredos esotéricos de sacerdotes egípcios, que representavam as chaves hieroglíficas da vida. O primeiro baralho de tarô feito especialmente para fins esotéricos data de 1791 - produzido pelo ocultista francês Jean-Baptiste Alliette.

Hoje, o tarô representa toda uma cultura, sendo comumente visto como uma oportunidade de reflexão e aprofundamento sobre as questões humanas. Mais que uma ferramenta esotérica, sua arte, sobretudo simbólica e impregnada de sabedoria ancestral, traz identificação ao ilustrar nosso íntimo.

Para o presente trabalho, escolhi utilizar o Tarô de Marselha, que não foi o primeiro, mas é o mais antigo que temos acesso. Ele é o modelo padrão a partir do qual todos os outros tarôs contemporâneos derivam. Como disse Naiff (2022): “na realidade não existiu um Tarô de Marselha específico [...] Marselha era apenas um nome genérico para os baralhos vendidos no sul da França, similar a qualquer outro comercializado nos países vizinhos desde o século XV”. É importante lembrar que os melhores artesãos utilizavam o porto de Marselha para exportar seus produtos, sendo seus baralhos tidos como os mais resistentes, com cores e cortes perfeitos. Assim, ter um baralho de Marselha era ter o melhor produto entre eles.

No Brasil, o primeiro Tarô de Marselha foi lançado pela Editora Três, como brinde, acompanhando o 1º volume da Biblioteca Planeta, em 1974. Foi reeditado em 1975, novamente como brinde. Em abril de 1983, a Revista Planeta (nº127-B) lançou uma revista especial com as 78 cartas do Tarô de Marselha. Em 1985, a Editora Pensamento lançou o livro *O Tarô de Marselha*, acompanhado das 78 cartas.

Vale destacar que a iconografia do Tarô de Marselha, nitidamente medieval, se mistura a símbolos cristãos (podendo ter sofrido influência do vitral gótico, em razão de suas linhas e cores); porém, o Tarô não pertence a nenhuma religião, mesmo havendo símbolos religiosos em algumas cartas.

1.2. O Louco



(Foto em tamanho real)

Figura 1 – Arcano zero, O Louco. Baralho *O novo tarô de Marselha*. (PRIETO, 2016)

Estou com o tarô em minhas mãos e conto uma a uma as cartas. O tarô possui 78 cartas, divididas em 22 Arcanos Maiores e 56 Arcanos Menores. Os Menores falam sobre as emoções, a mente, o mundo material e as ações cotidianas tomadas pelo indivíduo. Os Arcanos Maiores representam a Jornada do Louco, contendo os caminhos que precisamos percorrer para alcançar nossa individuação e plenitude no mundo. O herói que inicia e completa essa jornada, dando vida aos demais Arcanos, é o Louco.

Simbolizado pelo zero, é a carta que representa o princípio de tudo, o Louco é a alma do jogo, é quem inicia, anima e termina a jornada. “Assim como os padrões de um

caleidoscópio aparecem e desaparecem, assim o Louco entra e sai do nosso mundo, irrompendo entre os Trunfos do tarô de tempos em tempos”, disse Nichols (2007, p.42).

No tarô de Marselha, o Louco tem o número zero, fato digno de atenção, pois o número sob o qual ‘nasce’ uma carta projeta luz sobre o seu caráter e o seu destino. [...] O conceito de zero, desconhecido do mundo antigo, só apareceu na Europa a partir do século XII. O descobrimento desse ‘nada’ ampliou de maneira importante a capacidade de pensar do homem. Praticamente, criou o sistema decimal e, filosoficamente, concretizou o assombro paradoxo de que o ‘nada’ é realmente alguma coisa, ocupa espaço e contém poder. Afigura-se apropriado que o zero tenha sido atribuído ao Louco. No velho jogo italiano de *Tarocci*, o Louco, fiel à forma, não tem valor por si mesmo, mas aumenta o de qualquer carta com que esteja combinado. Com o zero, vazio e imprestável, a magia do Louco pode transformar o um em um milhão. (NICHOLS, 2007, p. 53)

O ser humano está intimamente ligado ao movimento circular, através do padrão da sua respiração e do fluir da sua corrente sanguínea. A jornada da nossa vida também é circular, visto que partimos da intuição inconsciente da infância, passamos pelo conhecimento e voltamos à percepção intuitiva, que é a sabedoria da velhice (NICHOLS, 2007, p. 53). Portanto, para conhecer o papel do Louco, de forma mais profunda, torna-se interessante o estudo da Jornada do Louco, em que nosso herói irá iniciar e finalizar, percorrendo todos os 21 Arcanos Maiores do tarô.¹

No tarô, o Louco geralmente é representado à beira de um abismo (o desconhecido), na presença de um animal (representando seus instintos - uma força que o protegerá no caminho), com os braços abertos e olhando para o céu. Em outras situações, como no tarô de Marselha, ele vem ilustrado como um andarilho, vestindo trajes de bobo da corte. Em ambas as representações ele traz a ideia da alegria inocência ao se jogar sem medo numa situação desconhecida. O Louco traz o convite para um salto de fé.

Criatura simples e inocente, o Louco é livre e espontâneo, carrega consigo a alegria de viver. Essas foram as principais características que me levaram ao encontro do Louco na clínica. Me lembro de sentir essa liberdade do Arcano, nascida da espontaneidade de ser eu mesma. Estar no meio de pessoas consideradas loucas me trouxe uma liberdade nunca sentida. Me lembro da alegria das coisas simples, como no dia em que ganhei uma maçã. Contemplei-a por

¹ No final do trabalho, contém uma síntese sobre as características arquetípicas de cada carta da Jornada (APÊNDICE, p.53).

horas, não me lembrando de ter reparado antes o quanto as maçãs eram belas; o Louco me trouxe esse jeito de olhar algo comum como se o visse pela primeira vez.

O Louco carrega a pureza infantil, se maravilha com algo simples e ri à toa, fazendo conexão com nossa criança interior. Assim:

Ou ele não sabe nada ou não usa o seu conhecimento. Por isso, ele também não é impedido ou bloqueado por aquilo que sabe. De certa forma, ele personifica nossa criança interior; e sabemos que as crianças gostam de provar coisas novas e de trilhar, brincando, caminhos inusitados. [...] O Louco representa o nosso lado alegre, descomplicado, que não se importa se algo é perfeito ou se falhamos, mas experimenta alegremente coisas novas, sem medo de se envergonhar, de fracassar ou de parecer ridículo. Se não der certo, ele tentará outra vez. (BANZHAF, 2023, p. 48-9)

O Louco não julga os outros, pois não carrega preconceitos; tampouco se importa com o julgamento alheio, porque sente-se satisfeito consigo. Ninguém o percebe, mas é esse o Arcano que irá percorrer com êxito toda a jornada dos 21 Arcanos seguintes. Representando o sopro de renovação, vindo de um sentimento de vazio, o qual somos impelidos para a busca de algo, é ele quem impulsiona o movimento das engrenagens da jornada.

Nos Arcanos Maiores temos uma história contada através de imagens e sua conexão com a literatura tem auxiliado na interpretação das cartas. Nos jogos de tarôs contemporâneos, encontramos temas que ajudam na identificação do leitor com a imagem das cartas. Assim, surgem baralhos que fazem referência com a literatura e histórias populares, ilustrando os Arcanos com suas cenas. Abaixo, mostro exemplos de histórias com mundos fantásticos e heróis improváveis, representando o arquétipo do Louco:



Figura 2 – Alice e Diná.



Figura 3 – Jack e Zero.



Figura 4 – Frodo.

Na figura 2, temos a carta do tarô *Alice in Wonderland*, na qual o Louco é retratado pela própria Alice acompanhada de sua gata Diná; que traz a referência ao animal que acompanha o Louco. Na figura, temos Alice prestes a cair na toca do Coelho Branco, um buraco que representa o abismo do Louco. Ela não está com medo, sente-se curiosa com o que está oculto à sua frente. O Louco vem representando esse convite e acesso ao desconhecido.

Outro momento que consegue capturar a essência do Arcano Louco é no tarô temático *The nightmare before christmas tarot* (figura 3), ao registrar o momento em que Jack caminha pela floresta com Zero (mesmo número do Arcano), seu cachorro fantasma. Jack está sentindo um vazio e procura algo que ele não sabe explicar o que é, mas sente que lhe falta. Esse impulso o leva para uma parte desconhecida da floresta, onde irá encontrar portais que o levarão a mundos desconhecidos. Jack, assim como Alice, também se entrega à experiência num misto de curiosidade e prazer. Em ambas as lâminas, as personagens dividem o sentimento de busca e coragem, aceitando o convite de entrada à uma vereda desconhecida.

Um jogo de tarô que também traz o arquétipo do Louco baseado numa cena da história é o *The Lord of the Rings Tarot* (figura 4). Nele, a carta de número zero vem retratada com a ingênua figura de Frodo, prestes a sair do Condado para entrar numa jornada que mudará sua vida para sempre. Porém, sem ter o conhecimento dos perigos que irá enfrentar no caminho, ele parte inocente, com o coração puro. Podemos ver na carta que figuras estranhas (Smeagol/Golum) já espreitam pelas sombras no caminho do herói. Frodo aceita seu misterioso destino e parte para a aventura, assim como o Louco no tarô.

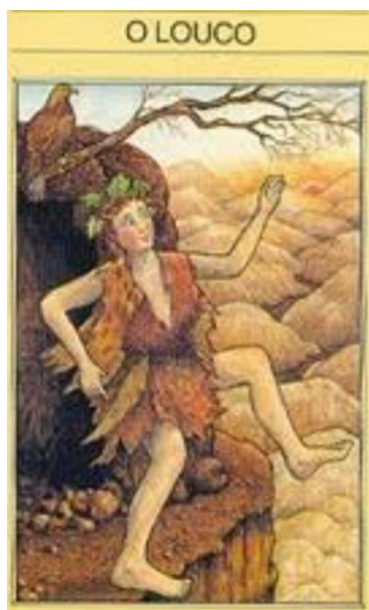


Figura 5 – Dioniso



Figura 6 – O pequeno príncipe

Existem determinados baralhos de tarô que carregam uma grande história, como é o caso do *Tarô mitológico*, que retrata o Louco na figura de Dioniso (figura 5). Assim, para entender toda riqueza simbólica que a carta traz, se faz necessário certo conhecimento a respeito do mito. O baralho acompanha um livro homônimo, que traz o conteúdo teórico; assim, o tarô funciona como ferramenta auxiliar no estudo da mitologia.

Com a morte da mãe, quando ainda era um feto, Dioniso foi transplantado para a coxa de seu pai Zeus. Depois de sofrer um atentado, seu coração é salvo, virando semente e renascendo no submundo através de Perséfone. Na mitologia, ele é apontado como aquele que nasceu duas vezes. Esse duplo nascimento remete ao esquema clássico da iniciação: nascimento, morte e renascimento, como afirma Chevalier (2020, p.398). Esse ciclo se assemelha à Jornada do Louco, a qual é iniciada, percorrida e finalizada pelo Arcano zero, que depois a recomeça.

O Louco é uma carta que faz referência à nossa ligação com o divino, Dioniso vem representando esse elo através da sua descendência, nascido de mãe mortal com pai deus. Sua origem com ligação divina, e o fato de ter renascido no submundo, podem nos remeter aos polos positivo e negativo de influência do Louco no tarô. Quando positivo, o Louco traz a coragem e leveza para partir em busca de nosso destino, mas, quando negativo, ele pode trazer o desequilíbrio, podendo nos levar à autodestruição pela loucura.

Dioniso também é conhecido como o deus do vinho e das celebrações e, assim como o Louco, é quem distribui a alegria.

No *Tarot of the Little Prince* (figura 6), se mostra necessário certo conhecimento da história para entender que existe um carneiro dentro da caixa aos pés do Pequeno Príncipe, que personifica o Louco na beira do penhasco com um animal.

1.3. Um Louco herói

"Não é extraordinário que justamente o Louco seja o herói que consegue realizar com êxito a grande jornada?"

(BANZHAF, 2023, p.45)

Como eu posso falar do Louco sem pensar na infância? É de lá que surge todo esse encantamento, a ingenuidade, as brincadeiras. Essa leveza dos passos do Louco, que o fazem quase flutuar pelo caminho, vem da doçura de sua alma pura. Quanto mais desperta estiver nossa criança interior, mais fácil contatar com o Louco que habita em nós. A comunicação só é possível quando nos despimos de nossas certezas e aceitamos conhecer o novo, sem preconceitos - como uma criança que vê algo pela primeira vez. Essa curiosidade nata do Louco é uma das grandes características da infância.

Durante minhas sessões de terapia, na clínica, foi inevitável reviver certos momentos da infância. Reencontrar a criança interior se mostrou importante para o processo ao qual estava passando, como também intensificou minha conexão com o Louco. Portanto, quando foi preciso escolher uma obra literária para análise, a influência do universo infantil foi inevitável.

Feita a conexão do Louco com a infância, somos remetidos aos contos de fadas, que são histórias repercutidas através de gerações e por geografia diversa, de caráter universal e atemporal. Essas histórias tradicionais e populares, resgatadas da literatura oral, são como raízes culturais da humanidade. Nesse universo maravilhoso, estão implicadas as grandes questões filosóficas comuns a todo ser humano, como expõe Fanny Abramovich (1988, p.45). Sobre os contos de fadas, ela ainda diz que: "Contam das dúvidas e do destino. Tudo que é essencial do querer ser gente, para se estar no mundo e compreendê-lo. Através da voz sábia do povo, sobretudo o que é essencial para se compreender a vida" (ABRAMOVICH, 1988, p.45).

Carl Jung trabalhou com o conceito dos arquétipos como estrutura do inconsciente coletivo, utilizando, na psicanálise, personagens e cenários dos contos de fadas. Em 1976, Bruno Bettelheim publicou o livro *A psicanálise dos contos de fadas*, no qual desmistifica a inocência e a simplicidade do mundo infantil, apresentando nos contos de fadas as motivações psicológicas, os significados emocionais, a função de divertimento e a linguagem simbólica do

inconsciente. Os contos de fadas, ao oferecerem o mundo da fantasia, ajudam a criança a encontrar coragem para enfrentar seus medos e problemas. Assim:

Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. Jung sugeriu que pode existir um inconsciente coletivo, semelhante ao inconsciente pessoal. Os contos de fadas e os mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira, brotando desse inconsciente coletivo. [...] Os arquétipos também podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas. Como as cartas dos arcanos maiores do tarô, representam os diferentes aspectos de uma personalidade humana completa. Toda boa história é um reflexo da história humana total, da condição humana universal de nascer neste mundo, crescer, aprender, lutar para se tornar um indivíduo, e morrer. As histórias podem ser lidas como metáforas da situação humana geral, com personagens que incorporam qualidades universais arquetípicas, compreensíveis para o grupo, assim como para o indivíduo. (VOGLER, 1992, p. 48-50)

Para o presente trabalho, escolhi um conto de fadas muito especial para ilustrar o arquétipo do Louco na literatura. O livro era da minha irmã, que já foi para o grande mistério. Me lembro da primeira vez que o li e de como fiquei impressionada com o herói. De fato, no início não acreditava que ele fosse o verdadeiro herói da história ou que venceria sozinho; pensava que iria surgir alguém mais forte, belo e inteligente para ajudá-lo. Hoje, lendo as mesmas páginas, agora amareladas, vejo que realmente ele não venceu sozinho. Mesmo sem entender na primeira leitura, eu aprendi a confiar no herói improvável e, com certeza, foi plantada dentro de mim uma semente desse arquétipo.

Mata sete é uma adaptação de Ciça Fittipaldi (1988) do conto *O alfaiate valente*, de 1812, dos Irmãos Grimm. Nessa versão brasileira, João Gurumete nos é apresentado em frases e versos que configuram com maestria as características do arquétipo do Louco. Logo no início da história temos o personagem João descrito como um homem simplório, o qual ninguém presta atenção. Sapateiro comum, sem histórias para contar, João sonha acordado, ri sozinho na sua oficina, pois possui uma alegria ingênua. O povo o tem como abobado, mas Gurumete não dá a mínima para a opinião dos outros, é um tolo que se diverte e fala sozinho. Ninguém espera nada de João, nem ele mesmo.

A história de *Mata sete* começa nos contando sobre a solitária rotina de João, que trabalha como artesão sapateiro e passa os dias a conversar com a escuridão nos cantos da sua

tenda – seu local de trabalho. Ali, exercendo sua arte, ele nunca se sente sozinho. Porém, um certo dia, de tanto conversar com as sombras, elas decidem responder:

- Gurumete, tu não sabes mas és afortunado! Tens a minha companhia... Põe um tico de atenção e verás se não estou errado. [...] – Olha de perto a vida! Está a exigir um bocado. Vê as pessoas do reino... Como queres ser reconhecido? E como queres ser respeitado? [...] João sentiu um desejo fundo, forte, tão escondido que não conseguia decifrar. Era um vazio que ficou cheio, João não sabia do quê. (FITTIPALDI, 1988, p.8)

Essa voz com quem João conversa faz conexão com o Arcano do Louco quando, através de sua voz interior, é despertado um desejo de busca, que visa preencher o que não se sabia, até então, estar vazio. A voz interior do Louco é quem o convida para a aventura. João vivia sua vida simples sem pretensões, até começar a observar os outros homens da aldeia: soldados valentes que voltam de grandes batalhas, corajosos caçadores que desfilavam pelas ruas de peito erguido com sua carcaça/troféu nos ombros. Homens que são admirados e comentados pelo povo, que são recebidos com orgulho por suas mulheres na porta de casa. João via isso tudo sem pensar na vida, mas dentro de si essas imagens despertavam uma carência de sentimentos, uma falta que João não conhecia, mas que sua voz interior lhe desafiou a conhecer.

Uma das grandes características do Louco é essa curiosidade de querer saber o que tem além. Para partir, ele precisa desse impulso: o empurrão que a escuridão da tenda proporciona a João. Sua voz interior expõe o desejo de experimentar o desconhecido. Com a chama da busca acesa, o simples sapateiro abobado se questiona e percebe que não é capaz de matar nem uma mosca. A narrativa assim diz:

Aconteceu que o sapateiro havia colocado um caco com goma para esfriar. Justo nesse momento, caíram nele sete moscas que ficaram presas e morreram. Uma centelha brilhou. O coração de João acendeu, num instante feliz, iluminado. Levado por um impulso sem freios, por um desejo inexplicável, João agarrou uma tábua e escreveu:

AQUI JOÃO GURUMETE QUE DE UM SÓ GOLPE MATOU
SETE. (FITTIPALDI, 1988, p.9)

Essa passagem, para mim, ilustra perfeitamente o sentimento e a ação do indivíduo sob influência do arquétipo do Louco. Primeiro: João se admira feito criança com as moscas mortas - o Louco carrega sua criança interior desperta, ficando encantado com facilidade. Segundo: seu coração é tomado por uma alegria pura - a felicidade do Louco é genuína, sua alma é pura. Terceiro: ele age de maneira ingênua e impulsiva - o Louco é autêntico e espontâneo, não pensa nas consequências, apenas segue seus instintos.

Depois do feito, todos na aldeia debocham e fazem piada do artesão bobalhão, rindo da sua tolice, mas, para João, bastava olhar a placa para ficar satisfeito e feliz consigo. Ele não se importava com os comentários maldosos dos outros, pois agiu pelo impulso do momento e sem pensar nas consequências. Exatamente como o Louco faria.

A partir desse momento, João Gurumete começa a sua jornada. Esse foi o primeiro passo, simbolizado pela carta zero, que lhe fez o convite para a aventura. Após escutar a voz, que resultou numa ação impensada - parecendo até mesmo tola – nosso herói é colocado por mágicos impulsos no seu verdadeiro caminho. Assim como o Louco, ele não faz ideia da jornada que se abre à sua frente.

O tarô não possui regras de leitura, existindo diversas formas de compreendê-lo e uma das maneiras de estudar a Jornada do Louco é dividi-la em três fases com sete Arcanos em cada, onde o Louco percorre o Plano Material (Arcanos do I ao VII), o Plano Mental (Arcanos do VIII ao XIV) e o Plano Espiritual (Arcanos de XV ao XXI). Este conceito trabalha com o desenvolvimento gradual do indivíduo para se tornar pleno no mundo em que vive. Na história de Gurumete, podemos relacionar essa estrutura aos três primeiros desafios de João. Nosso herói primeiramente é desafiado a usar seu instinto, depois o seu intelecto e, por fim, sua crença. E disso vem a pergunta:

A onça sempre era bicho, podia-se enganar. Os gigantes sempre eram gente, dava para se prever. Mas agora, esse monstro, não é gente nem bicho. É um demônio, um ente sobrenatural. É força pra lá da minha, meu Deus! E quem vem me ajudar? (FITTIPALDI, 1988, p.27)

Assim como acontece a todos, existem momentos em que nos sentimos perdidos e em dúvida sobre o caminho que tomamos, isso acontece também com João. Depois de enfrentar todos os desafios impostos, Gurumete percebe que os feitos não lhe trouxeram a felicidade que almejava. Podemos associar esse momento ao Arcano XVI (A Torre), pois é quando vemos ruir todas as certezas que tínhamos. Isso acontece quando sustentamos nossa felicidade em frágeis estruturas, que não representam a verdade. Ao final de cada desafio cumprido, João vai abandonando sua ingenuidade, se afastando da pureza de seu coração, quando percebe que os outros valorizam o corajoso herói e ninguém se importa com o verdadeiro João, como podemos ver na narrativa:

Conflito instalado, João, sujeito tímido, alma alegre de criança, de repente se achou triste, sentiu um vazio por dentro, sentiu faltar um pedaço. O pedaço de homem que estava escondido, apagado. E era esse que queriam, não o simples artesão, ingênuo, brincalhão, mas o matador de bicho, o

corajoso valete, o homem que de um só golpe jura que matou sete. [...] João transformou-se muito ligeiro. Não se reconhecia mais. Passava os dias em andanças, procurando a si mesmo, à sua antiga alegria. (FITTIPALDI, 1988, p.18 e 23)

É normal, após a queda de uma estrutura (Arcano XVI, A Torre), sofrer o abalo de fundações antigas que nos ampararam por muito tempo e não nos servem mais, fica a sensação de um pedaço faltando, como sentiu Gurumete. Nessa fase da jornada é preciso resgatar a esperança (Arcano XVII, A Estrela). Assim, Gurumete reencontra a felicidade quando se apaixonou, fazendo o Louco renascer. João acaba se reencontrado através do amor. Guiado pela pureza desse sentimento, ele produz sua obra prima e, pela primeira vez, seu trabalho é reconhecido. Trago este fragmento:

Voltou a frequentar sua oficina. Do estranhamento brotaram sonhos, do amor, vontades. Trabalhou meses sem descanso. [...] Dedicou-se ao trabalho mais delicado de sua vida. Criou um sapato de leveza incomparável, todo trançado em fios de ouro e salpicado de brilhos cristalinos. Era verdadeiramente belo. Havia arte no trabalho de João. Acabada sua obra, João fechou definitivamente a oficina. Realizara sua mais perfeita criação e neste processo de intensa busca surgira uma certeza implacável: sua grande obra fora produzida por seu amor. [...] A princesa sentia que naquele trabalho humilde vivia e pulsava um intenso amor. "(FITTIPALDI, 1988, p.35)

Nesse momento, nosso herói descobre o verdadeiro sentido de sua jornada, mas, antes da vitória e recompensas, existe ainda um último desafio, representado pela carta da Lua (Arcano XVIII). É quando o Louco precisa enfrentar uma batalha interna, lutando contra seus medos e dúvidas. Em *Mata sete*, essa batalha é ilustrada por Gurumete indo para a guerra em um transe, ainda sonhando. Toda a cena nos remete ao simbolismo da Lua, que governa o mundo dos sonhos e propicia as ilusões. Assim:

Caiu nas trevas do sono e, na escuridão mergulhado, sonhou. E as sombras desse sonho o aconselhavam e tornaram forte. Forjaram um plano. Parecia improvável, mas João levantou decidido. Parecia continuar sonhando. (FITTIPALDI, 1988, p.37)

Depois de ser declarado o grande herói, Gurumete ganha a mão da princesa, sua amada secreta, mas ainda precisa conquistar o seu amor. Aqui, Gurumete vai colocar em prática o conhecimento adquirido na jornada, mostrando que aprendeu como se posicionar no mundo - quando finge com astúcia sonhar que é um bravo guerreiro em batalhas, querendo provar sua virilidade para a princesa. Contudo, Gurumete, tendo reencontrado sua essência através do amor, a toma em seus braços de forma pura, como o Louco.

A história termina com o final exitoso da jornada de Gurumete, mas deixa claro que o espírito do Louco permaneceu aceso dentro dele, mostrando que João possui ainda muitas aventuras e disposição para elas. Essa disposição para desbravar o desconhecido, presente em todo herói, é a essência do Louco. Aquele que mantiver esse arquétipo vivo, será o protagonista da sua história.

Nosso herói foi o mais improvável, que acabou se mostrando o mais valente. Aquele que ninguém dava "um tostão furado", "um zero à esquerda". Ele teve oportunidades de provar a sua coragem e perspicácia, teve suas certezas abaladas, se perdeu e se encontrou. João mudou, mas conseguiu manter sua essência no final. Gurumete concluiu a jornada quando finalmente entendeu o caminho e descobriu como trilhar, utilizando o conhecimento adquirido em prol de sua felicidade e lugar no mundo (referências ao Arcano XX, O Julgamento, seguido do XXI O Mundo).

Narrativas onde a nobreza é identificada através do coração puro é fato recorrente na literatura. Portanto, quando estava na clínica, vivendo intensamente sob o arquétipo do Louco, essa certeza de que até mesmo o personagem mais improvável, às vezes o mais tolo, poder se tornar o herói da história, foi que motivou o renascimento da esperança em mim. Porque, como disse Vogler (1992, p. 48): "Uma boa história é o reflexo da vida humana e possui seus arquétipos com qualidades universais", assim, eu senti que era possível retomar o protagonismo da minha vida, de braços dados com o Louco. Foi quando entendi que aquele ainda não era o final da história, mas o fim de uma parte dela.

Aqui também finalizo momentaneamente esta primeira parte.

SEGUNDA PARTE: CRIATIVA

2. O processo criativo

Antes de surgir a ideia para a história, me propus a uma série de exercícios criativos, inspirada nas oficinas de criação que participei ao longo do curso de Escrita Criativa. Para isso, utilizei alguns baralhos de tarô e oráculos para construir histórias instantâneas. Ia tirando as cartas e contando a história, sem pausar, com o tempo de 15 segundos para cada carta. Depois, passei a criar minicontos baseados em tiragens de três cartas. Também apostei na criação poética, com poemas inspirados em apenas uma carta. O exercício ajudou a criar uma conexão com esse universo de imagens arquetípicas e, como utilizei um tarô com figuras oníricas, inevitavelmente acabei sonhando com pedaços da história. O contato com as cartas despertou a vontade de desenhar, assim, em alguns momentos, o desenho veio antes da escrita.

Como disse no início do trabalho, tudo começou pelo fim. O fechamento de um ciclo para o início de outro acabou sendo a essência de toda a narrativa criada. O encontro com o arquétipo do Louco, na clínica, inevitavelmente motivou sua presença como chave inicial para a história. Nela, o Louco é quem faz o convite para a aventura e insere as personagens na terra fantástica dos Arcanos.



Figura 7 – Blum.

Blum foi a primeira personagem a ser criada, nascendo de desenhos. Veio pronta, vestida como se estivesse por volta de 1922. Inspirada na carta da Sacerdotisa, a personagem foi inserida num espaço recluso e solitário, o qual acaba auxiliando em seu processo intuitivo. O fator principal de sua aparência sempre foi o cabelo curto. Então, em pesquisas sobre a moda da época, descobri que o corte curto não era tão comum entre as mulheres, somente as mais ousadas se arriscavam, era o início da libertação feminina. Por isso, e inspirada na carta 7 do oráculo *Believe in your own magic*, de Amanda Lovelace, ficou decidido que cortar o cabelo seria um ato

revolucionário para a personagem. Assim, Blum se tornou uma solteirona de cabelos curtos em 1922.

A cena da floresta em que Blum encontra a mulher meio aranha foi inspirada no Arcano XV, O Diabo, do *Tarot of Mystical Moments*, de Catrin Welz-Stein. A teia remete às tentações às quais podemos nos prender de maneira tola, sendo escravizados pelos desejos. Como uma boa carta de capiroto, sua essência foi inserida na narrativa através de referências a uma espécie de pacto, onde a criatura oferece a realização dos desejos de Blum em troca de um quadro enfeitado, no estilo de Dorian Grey, ou também os quadros do pintor Giovanni Bragolin, contendo crianças chorando, que foram moda em meados dos anos 80 e acabaram no lixo ou queimados, porque diziam ser obra de um pacto macabro do artista.



Figura 8 – mulher meio aranha.

Não posso deixar de comentar sobre a influência de *Coraline*, de Neil Gaiman (2020), quanto à escolha da casa antiga, dividida em apartamentos, as mãos esqueléticas da outra mãe (agora na mulher meio aranha) e a presença mística de um gato, que circula pelos mundos. Este livro, junto ao *O despertar dos mágicos*, de Louis Pauwels e Jacques Bergier (1978), que deu origem ao título da Parte I da história, estavam em um canto da mesa de trabalho, descansando juntos há meses. Mesmo o olhar sem intenção, mostrou que o ambiente de escrita influenciou na criação da narrativa.

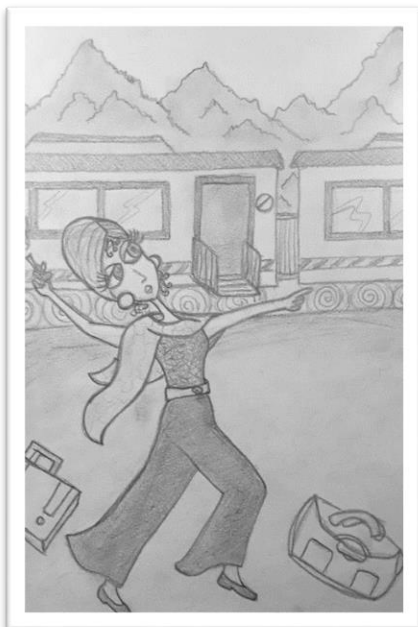


Figura 9 – Marilda.

Marilda foi a personagem que não nasceu exatamente das cartas do tarô, mas representa a ideia, que muitos ainda possuem, sobre as pessoas que trabalham com cartas. Foi inspirada na personagem Marilda Torrão, de um conto policial feito em uma das disciplinas de Repertório. Para caracterizar a cartomante, como no imaginário popular, a personagem foi inserida dentro da década de 90, um verdadeiro caldeirão de influências esotéricas. Os anos 70 e 80

foram marcados por novas religiões, cultos e seitas, o mundo consumia todo tipo de material esotérico e as superstições adquiriram um novo fôlego. A cultura cigana emergia junto à lambada, influenciando nas roupas e atitudes. A personagem cita influências cinematográficas da sua época, falando sobre filmes com teor de sobrenatural e relíquias sagradas. Tudo isso fez Marilda se tornar uma cartomante de turbante e bijuterias, rodeada por simpatias e superstições.

Para sua história, primeiro surgiu um desenho, o qual temos Marilda com um cigarro aceso e malas ao seu redor, correndo em direção a um trem, numa estação vazia (figura 9). Logo em seguida, veio um sonho, contendo um elefante que passava em frente a um castelo. Do sonho, nasceu outro desenho, com o animal carregando a construção nas costas (figura 10). O mamífero foi logo associado ao arcano Carro (7) e pela característica de lentidão, porém firmeza, criou-se a conexão com a carta da Temperança (14). Daí o número da plataforma, título do capítulo e fonte do enredo da personagem. O Carro remete à tomada de um caminho almejado e a paciência da espera, junto ao planejamento, são simbolizados pela Temperança.

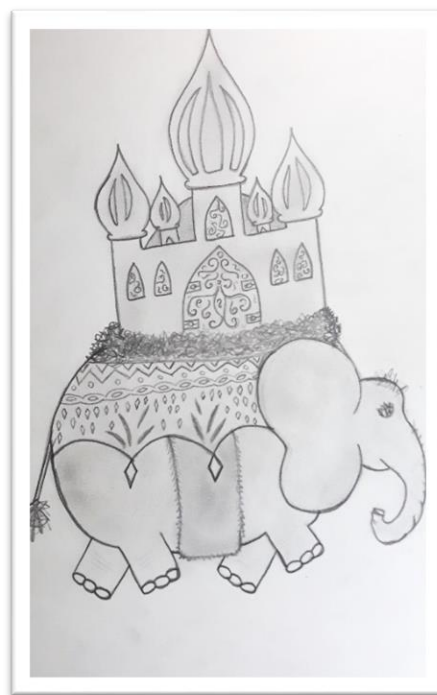


Figura 10 – elefante com castelo.

A parte da personagem Sara contou com a ajuda de anotações feitas durante minha internação na clínica, contidas numa espécie de diário. Tive acesso a papel e caneta após ter saído do regime fechado. Todas as anotações foram feitas durante o período de internação.

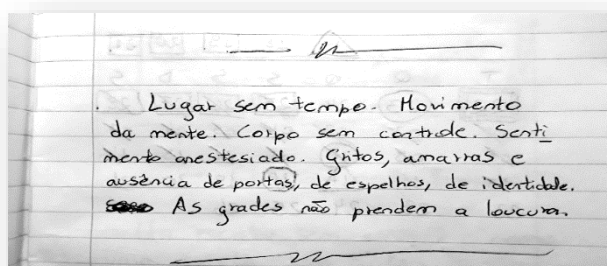


Figura 11 – trecho do diário.

No trecho do diário, podemos ver o contorno de um calendário improvisado na parte de trás da folha. Como nos filmes, eu também riscava os dias que passavam, descobri que a prática está associada à satisfação de possuir o controle sobre algo.

As características de Sara foram inspiradas em algumas meninas que conheci no lugar; o grande número de jovens com menos de 20 anos na clínica me surpreendeu. A construção do ambiente psiquiátrico corresponde a memórias reais.



Figura 12 – Sara.

Desde o início da criação da personagem, as cartas que me vinham à mente sempre eram o Arcano XVII, A Estrela junto ao Arcano XVIII, A Lua. Como vimos no estudo da Jornada do Louco, a Lua vem simbolizando esse período o qual precisamos enfrentar nossas sombras, sentimento exato de um paciente psiquiátrico. A Estrela veio simbolizar o resgate da esperança, porque sem ela o herói não conseguirá atravessar as ilusões da carta seguinte: a Lua. Assim, o desafio de Sara foi imposto.

Para a aventura de Sara foi escolhido o símbolo do caracol, por conter a espiral de ciclos, lembrando da sequência de Fibonacci, a matemática da continuidade da natureza, representando os ciclos naturais da vida. Na Parte II, descobrimos que a personagem está enfrentando o luto.

Ao criar as três personagens, e seus desenhos, as associei imediatamente com as moiras: fiandeiras do destino. Como todas estão num processo de mudança, decidi colocá-las dentro da atmosfera do Arcano X, A Roda da Fortuna, também conhecido como A Roda do Destino. Conectando toda essa temática de círculo, com elementos como a roda de fiar, o número zero, a própria Jornada (representando o todo) e a espiral. A Roda da Fortuna trouxe a ideia de inconstância e necessidade de tecermos nosso próprio destino.

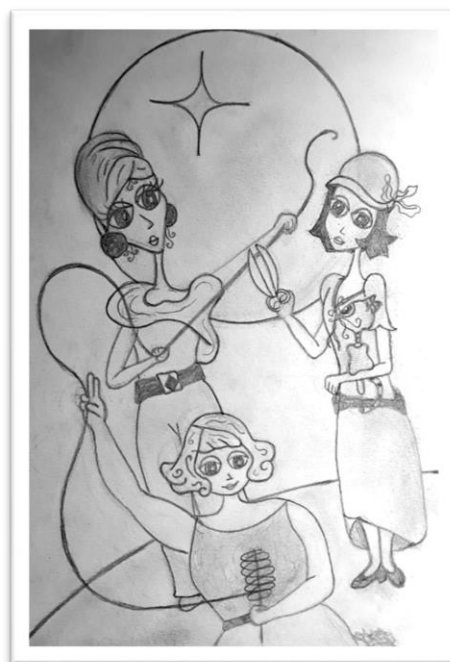


Figura 13 – as moiras.

Assim, a Parte I da narrativa conta com o convite do Louco para acessar o universo do tarô, com cada uma das personagens percorrendo os Arcanos correspondentes às suas jornadas, tendo a carta X como ponto de encontro entre as histórias.

Abaixo, mais alguns desenhos criados durante o processo. Vale destacar que todas as ilustrações foram feitas com lápis, em papel Canson branco, 200g/m², no tamanho A4.



Figura 14 – Blum na janela.



Figura 15 – mão com cartas.

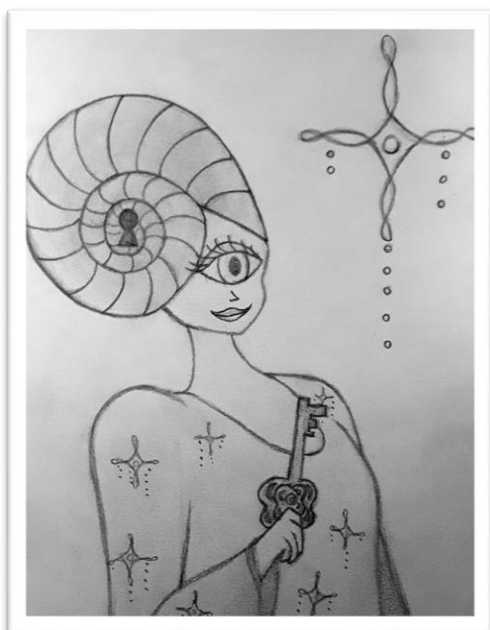


Figura 16 – mulher caracol.

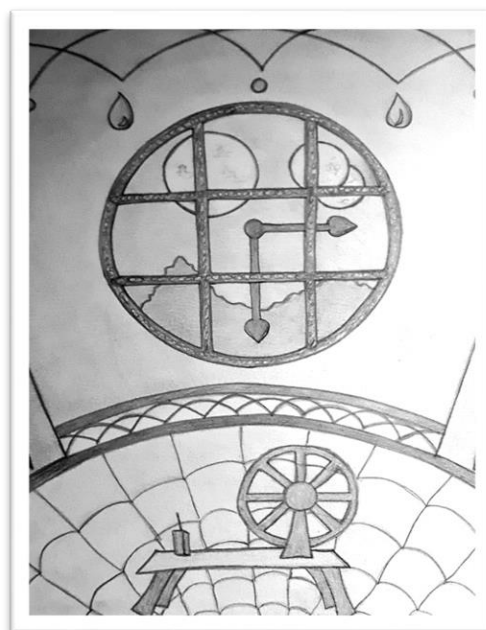
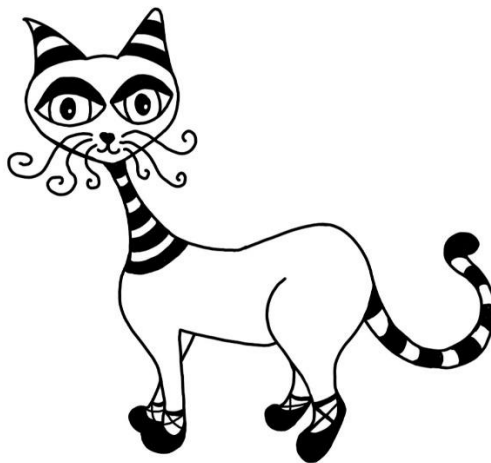


Figura 17 – a roda.

2.1.

A arte de tecer caminhos



PARTE I

O Despertar dos Loucos

1922, Blum

Não tinha quinze anos quando Blum se viu órfã dos pais. A fortuna da família fora dividida entre seus irmãos. O casarão em ruínas, mas pomposo, foi a herança que coube à Blum e sua irmã, as únicas filhas do casal. A irmã se casou, ela virou Madame Blum.

A antiga mansão da família estava agora dividida em três alas independentes. Na maior delas, que implicava em metade do imóvel e com acesso pela porta principal da frente, morava a irmã de Blum, grávida, com marido, sogra e sete filhos. A parte dos fundos pertencia à Blum, que alugava o andar térreo para um antigo amigo de seu pai, um pintor famoso e senil. O aluguel em dia, junto à rotina silenciosa e algumas aulas de pintura, fazia dele o inquilino ideal. Blum morava na ala superior dos fundos da mansão, acessada por uma escadaria na lateral leste. Seus clientes tinham privacidade para frequentar a casa, pois havia um caminho pela floresta que terminava naquela escada.

Apesar da mística construída em seu entorno, não havia quem pudesse afirmar que Blum fosse perigosa. Fazia suas poções com ervas e raízes, promovia sessões espíritas em jantares de ricos da região, benzia todo tipo de animal ou objeto, mas, principalmente, Blum realizava a leitura dos oráculos.

Pelo fato de fazer parte de uma das famílias mais conhecidas da região, os mexericos a seu respeito não passavam dos limites saudáveis da falação provinciana. Todos a cumprimentavam, mas as crianças a temiam, pois ouviam histórias mágicas a seu respeito. Estava com mais de trinta anos, sem perspectivas de realizar um bom casamento. Blum era esguia, com movimentos feito pinceladas, sempre com penas exóticas de cores animadas na cabeça, harmonizando com seu olhar abstrato. Ela lembrava a figura do Arcano II, A Sacerdotisa. Tudo nela era mistério e silêncio, numa eterna viagem mágica dentro de si. Observava a vida através dos bastidores. Cercada por seus rituais sagrados, e porque em sua época não existia T.O.C., era vista como uma solteirona cheia de manias excêntricas que vivia em uma mansão quase em ruínas.

Por onde fosse, levava a gata em um dos braços. A bichana se alinhava em seu peito e observava a tudo emudecida, com seus olhos gigantes. Eram poucos os que tinham coragem de

encarar o olhar da gata, pois diziam que já havia enlouquecido dezenas de pessoas, que se viram refletidas ao contrário por aquelas pupilas encantadas.

A história da gata nasceu numa manhã fria, com o céu ainda tímido. Blum saiu para colher algumas flores para a casa triste, fazia pouco que havia perdido seus pais. Tinha acabado de descer as escadarias laterais do casarão, quando surgiu em sua frente, como que materializada de um outro mundo, a gata de olhos gigantes. A bichana a encarou como se sempre estivesse ali e soltou um miado de sino. Ela se aproximou de Blum e deu voltas entorno das suas pernas, se deixando afagar de leve. Num salto, a gata já estava no topo da escada e foi entrando no casarão, junto aos primeiros raios de sol da manhã. Foi nesse dia que Blum passou a ver o véu que separa os mundos, se tornando algo além de si. Foi quando Madame Blum nasceu.

Quando fazia atendimento, Blum vestia um manto verde musgo por cima das roupas, que a deixava velada em mistério. Logo cedo, colocava as maçãs, o cravo e a canela no panelão e deixava ferver no fogão à lenha. Da cozinha, evaporava aquele perfume inebriante, que envolvia a casa e sentava os pensamentos em largas poltronas.

A mesa de atendimento de Madame Blum ficava ao fundo da sala principal, cortinas pesadas, de veludo bordô, deixavam o ambiente soturno, enquanto cobriam três janelas e a luminosidade do dia. Ali era sempre noite. Três conjuntos de castiçais provocavam sombras sinuosas pelo ambiente. Almofadas de estampas orientais estavam espalhadas pelo chão, coberto por um tapete persa, com peculiares arabescos que conduziam os olhos. Ali o tempo parecia não passar, era sempre presente.

Blum acendeu um cigarro e se sentou na janela da cozinha com a gata. Fazia uma semana que não recebia clientes para leitura de cartas. Um circo estava passando pela cidade, com ciganas e suas bolas de cristal, lendo a mão por uma moeda. Na última vez que isso aconteceu, Blum havia ficado dois meses sem receber clientes e não pode comprar tintas. Quando ficava sem pintar, fumava e maldizia a vida.

Observando o tempo parado, Blum fugia em pensamento, indo para junto de alguma cidade grande. Se via andando em meio à multidão, com os cabelos cortados acima dos ombros, como as modelos das revistas. Blum se imaginava pintando quadros modernos, morando num prédio com vizinhos barulhentos, cheios de histórias. A gata ficaria com a janela da sala, que teria vista para a rua. Ela poderia morar próximo a um bar, onde tocaria o tal de jazz. Depois de duas semanas, ela provaria um gim. Blum vivia a efervescência da sua época, sentada naquela janela. A capital mais próxima ficava a quatrocentos quilômetros e muita coragem dali.

Blum foi para a mesa de atendimento e começou a embaralhar as cartas, jogando de uma mão para a outra, numa dança ensaiada. A fumaça do incenso vinha ao encontro de suas mãos, mesmo sem haver vento algum no lugar. Blum estava sozinha com a gata, que já se deitava para dormir na almofada de seda chinesa, quando uma carta voou para baixo da mesa. Blum se abaixou: era o Louco.

Foi quando notou algo diferente na carta, no lugar do cão havia um gato desenhado ao lado da figura do Louco no penhasco. Quando Blum olhou melhor o bichano, se deu conta de que era sua gata retratada ali. Sentiu uma vertigem, a saliva ficou presa na metade da garganta. Ainda com a carta na mão, procurou pela gata dormindo, mas a almofada de seda chinesa estava vazia.

E foi tudo um instante.

Floresta das teias

Blum estava agora numa floresta úmida, rodeada por velhas árvores e teias de aranha por todos os galhos. O céu fiado acima dela era como um manto prateado, protegendo e aprisionando. Um estranho silêncio pairava naquele lugar sem vento. Ela não sabia em que direção seguir, então, pegou algumas pedrinhas do chão e soprou cada uma delas. Juntou todas dentro das mãos em concha e sacudiu. Blum soltou as pedras no chão, que caíram enfileiradas, apontando para uma direção qualquer. Ela seguiu o conselho das pedras.

Andou por algum tempo sem fazer ruído, até que se distraiu e resvalou num barranco, fazendo rolar terra por cima de folhas secas por metros adiante. A floresta pareceu despertar, galhos se estalaram ao redor de Blum, que não conseguia ver ninguém. As teias vibraram.

Descendo da maior árvore, presa a um fio, vinha uma criatura com dentes gelados que tentava um sorriso amistoso. Dividida como num sonho, a criatura tinha a metade de cima do corpo feito mulher comum, abaixo da cintura possuía oito patas num corpo de aranha e falava como se gritasse baixinho.

Olá, Blum, estava mesmo esperando por você.

A criatura soltou uma gargalhada com cheiro de coisa antiga. Blum soltou um fiapo de voz tão fino quanto as teias ao seu redor.

Quem?

Foi só o momento de se agachar e a criatura já havia tecido um assento com as patas traseiras. Acomodada, a mulher meio aranha falou baixo, como um segredo.

Vou ser breve, não temos muito tempo. Você já sabe onde está, acontece que esquece tudo quando volta, é sempre assim. Escuta, logo você vai voltar. A questão é: como você vai voltar? Hoje é o seu dia de sorte, você tem a chance de voltar melhor, de ter tudo o que sempre quis. Eu sou a fonte dos desejos, menina!

A mulher meio aranha tentava sorrir com ternura, mas o rosto ossudo só conseguia parecer mais infame. Blum sentia um buraco no estômago frente àquele embuste sinistro.

Precisava decidir se fingia que estava interessada na proposta ou se saía correndo. Deduziu que não teria chance na corrida, uma hora ou outra se enredaria naquelas teias.

O que você pode me dar?

Você não gostaria de viver na cidade grande? Pintar quadros, ser famosa? Viver rodeada pela boemia e arte? Eu posso conseguir isso tudo pra você.

O que você ganha com isso?

Nada, meu bem. Claro que eu ficaria satisfeita se a sua primeira pintura tivesse, assim, um toque especial. Mas fica tranquila, vou te dizer exatamente tudo o que você vai fazer. Me deixe guiar suas mãos. Você vai ficar famosa, todos vão querer estar por perto. Eu só preciso guiar as suas mãos. Você vai voltar e vai pintar o quadro da sua vida, acredite! Você só precisa me dar suas mãos. Me deixe guiar suas mãos.

A criatura molhou os lábios, revirando os olhos, e estendeu as mãos esqueléticas para receber as de Blum. Tinha as mãos trêmulas, como um viciado prestes a tomar sua droga. Blum viu tudo ficar vermelho, zumbindo perigo. De canto de olho, percebeu um gato passar correndo e, aproveitando o momento de êxtase da criatura, disparou mata adentro na direção do bichano. O instinto foi maior e o fôlego cresceu. As teias grudavam pelo seu rosto, Blum correu de olhos fechados, sem respirar, até perceber o tempo passar ao contrário.

Ao abrir os olhos, não havia sinal de floresta ou teias sobre si. Estava numa diferente paisagem, feita por uma cadeia montanhosa, com um vale à sua frente. Blum estava em pé no topo de um morro, por onde avistava um cenário impossível.

Pelo vale, abaixo dela, percorria uma estranha ferrovia que, ao invés de metal, continha um trilho feito de tapetes. A estação do exótico trem ficava aos pés de uma imensa estrutura circular, que girava lentamente sobre o seu eixo. Blum não podia ver detalhes, mas aquilo a lembrou uma roda de moinho.

Decidida a se aproximar da estrutura circular, no centro daquele vale, ela começou a descer o morro. Já estava na metade da descida, quando um apito vivo soou. Vindo das montanhas, um animal imenso surgiu, carregando algo nas costas, puxando vagões de metal. Ele vinha pelo trilho de tapetes.

Quando o animal soltou o segundo apito, a estranha paisagem começou a desfazer. Blum olhou para suas mãos, que seguravam uma carta de tarô, mas que também se esvaecia.

Ao voltar a si, Blum estava em pé no meio da sala com a carta do Louco nas mãos. A gata dormia tranquila na almofada de seda chinesa. Sem soltar o Arcano, Blum foi até a gaveta da mesa e pegou a tesoura das simpatias. Como quem segura uma espada, Blum cortou, num único encontro de lâminas, seus cabelos acima dos ombros.

1992, Marilda

07:00

Já viu o filme Ghost? Com a Whoopi Goldberg como vidente, a Oda Mae? Então, ela atendia as pessoas como médium, se passando pelos seus falecidos e entregando mensagens do além, mas era mesmo uma charlatã, interessada no dinheiro do povo. Até o dia em que realmente conseguiu falar com os espíritos. O Mago é como a Oda Mae, como quem quer enganar os outros no início, mas com o tempo descobre que realmente existe uma conexão com o invisível. Primeiro, ela precisou arregaçar as mangas, fingir fazer uma coisa que não sabia, criando um cenário para tudo acontecer, de fato, em sua vida. Quando sai o Mago é sinal de que tu tem tudo que precisa para realizar algo, então, é hora de partir pra ação. Começa agindo como se soubesse o que está fazendo, mesmo achando que talvez não saiba. Aos poucos, tu vai pegando o jeito e os outros também vão acreditar. Quando tu menos esperar, vai fazer tudo certo e de verdade mesmo. É uma questão de prática. O Mago é um embusteiro, mas que acaba criando aquilo que sonhou. Tem que partir pra ação! Tá entendendo? Acho bom tomar um banho de alecrim. Despeja assim, do pescoço pra baixo.

Desde que assistiu ao filme Ghost, Marilda se sentia aliviada com a história da Oda Mae. Tudo começou quando ela resolveu inventar um cigano para incorporar nas consultas. Estava em alta o baralho cigano e a vestes de lambada. De tanto falar sobre o cigano, agora Marilda pensava ouvir sua voz nas consultas. Não demorou para ela se apaixonar pelo mentor que havia criado, imaginando que talvez estivesse em conexão com alguém real, que existia em algum lugar.

Tinha tomado uma caneca de café e fumado dois cigarros. O cabelo estava despenteado por baixo do turbante e a grossa camada de rímel desviava a atenção das olheiras. Com os lábios vermelhos e a essência de jasmim borrifada no pescoço, Marilda estava pronta para atender os consulentes da sua disputada agenda. Ela ainda carregava meia dúzia de pulseiras em cada mão e mais anéis que dedos. Todos os dias, acendia velas e incensos no meio de estátuas católicas misturadas com budas e orixás. Os objetos e imagens criavam uma atmosfera mística naquele cenário caótico. Na falta de um carro, a garagem da cartomante servia como sala de

atendimento. Desde que seu marido perdeu o emprego, a leitura de oráculos era a única fonte de renda do casal.

08:00

Viu o último filme do Indiana Jones, Dona Augusta? Então, ele precisa encontrar o Graal, o pai dele aparece também. Isso, o Sean Connery. Então, no final, o Indiana precisa enfrentar três desafios, um deles é provar a sua fé. É aquela cena em que ele precisa dar um passo no abismo. Então, o Louco é isso, tem que dar esse salto de fé, entende Dona Augusta? Confia, lembra do Indiana Jones. Vai dar certo, tem uma ponte escondida no teu caminho, mas tu só vai descobrir quando se jogar nessa situação aí. Vai com fé, Dona Augusta.

Marilda já havia fumado três cigarros e tomado mais uma caneca de café. Seus dedos tremiam, a pressão baixa e o ronco no estômago faziam a sala girar. Um cheiro de pão saindo do forno veio da casa da Carmem, a vizinha.

09:00

O Enforcado, como vou te explicar? Marilda se virou e olhou através do janelão ao lado, de onde podia ver a sala de estar, lá longe, com o marido gordo sentado no sofá, com o cachorro gordo no colo. Estavam assistindo televisão. Quando Marilda começou a fazer atendimento em casa ele não gostou; para os amigos, fingia não saber que a mulher era cartomante. Entretanto, com o tempo, e junto aos altos lucros de Marilda, foi se acostumando com a ideia. Agora já não fazia questão em procurar emprego, pois pensava que a mulher estava ganhando um dinheiro fácil em casa.

O Enforcado é igual um homem gordo sentado no sofá, assistindo televisão com um cachorro no colo. Se tu passar por ele é certeza que vai te pedir pra trazer algo. Um cobertor, comida ou fechar a janela. Se tocar o telefone, nem pense que irá se levantar para atender. O homem gordo irá alegar que não pode sair dali por causa do cachorro. Como se estivesse se sacrificando por ele, sabe? Na verdade, ele está é muito confortável, usando a desculpa do cachorro porque é o que melhor lhe convém. Entendeu agora? Esse cara que tu está me perguntando aqui, não estou vendo movimentação nenhuma dele, Neide. Ele é casado?

10:00

Intervalo. Marilda só conseguia fumar e beber café. Fazia algumas semanas que observava sinais nas cartas; o Carro vinha aparecendo com mais frequência que o normal nas leituras. Não era apenas uma viagem que Marilda vinha planejando com seu caixa dois secreto. O grande elefante de porcelana cor de rosa, coberto por um manto cigano, com franjas douradas, ficava em cima da mesa de consultas. O enfeite brega guardava uma pequena fortuna em sua barriga secreta; Marilda enchia o cofre há anos.

11:00

Quanto ao profissional, estou te vendo trabalhando com algo que tu gosta muito e vai atingir o sucesso com isso, viu? Saiu o Carro, Dona Arminda, é triunfo. Mas, sobre o amor, vai ter que mudar de atitude, tá afastando os homens de ti mulher. Que gelo! Agindo como o Imperador, hein? Anota aí, Dona Arminda, tu vai pegar uma flor e vai contar o teu desejo pra ela, entendeu? Mas não pode ser rosa, porque rosa tem espinho. Depois tu me conta!

O drama da vida alheia fazia Marilda fumar. Comprou um saco de balas de frutas para ajudar a diminuir o hábito, mas agora estava viciada em balas também.

12:00

O sino da igreja tocou lá longe, enquanto Marilda fechava a porta para seus serviços matinais. Não trabalhava nunca no início da tarde. Preguiça? Superstição? Nada disso. Era fato cientificamente comprovado que sua mente não funcionava entre às 12 e 15 horas. Começou a limpar a mesa, guardando os baralhos nas caixas, apagou as velas, mas deixou aceso o incenso de canela, porque dava azar apagar incenso de prosperidade. Marilda espiou o marido, que roncava no sofá da sala com o cachorro; ela tinha ainda que fazer o almoço.

Jogou os ombros para cima e fechou a cortina. Tirou a fita que tocava ao fundo, com sons de floresta, e colocou na rádio. Ficou indecisa entre Edith Piaf e Sula Miranda, acabou ouvindo *Com o pé na estrada*, da brasileira. Marilda serviu o resto da térmica de café, pegou seu baralho mais antigo e passou um tempo lendo a palavra “Marselha” na caixa; contornou a letra M com o dedo, talvez aquilo fosse um sinal. Ao abrir, uma carta ficou presa dentro da caixa, Marilda a puxou com cuidado: era o Louco. Colocou a carta no centro da mesa e pegou um

cigarro. Começou a procurar pelo fogo, mas não estava em lugar algum. Com o cigarro na boca, revirou os cristais e as estátuas em cima da mesa, mas o isqueiro havia sumido.

Foi quando Marilda notou algo diferente na carta do Louco. Ela a puxou para junto de si, sem poder acreditar. No desenho, o Louco estava virado para ela, com um olhar arteiro, segurando o isqueiro aceso de Marilda, prestes a soltá-lo no abismo.

E foi tudo um instante.

Plataforma 714

Marilda estava em pé numa plataforma de trem, um poste antigo com uma placa balançando sem vento continha o número 714. Não havia ninguém na estação, mas o trem estava parado lá. Marilda carregava malas com seus bens mais valiosos e queridos.

Para além da estação, o cenário era montanhoso. Os vagões antigos brilhavam como se estivessem sendo inaugurados e, lá longe, um enorme elefante era quem puxava aquele transporte. O animal tinha um manto enfeitado e carregava um castelo, em estilo árabe, nas costas. Marilda acendeu um cigarro para conseguir enquadrar aquela visão. Soltou a fumaça devagar, enquanto deduzia que o animal deveria percorrer uns 100 metros por passo.

Cada vagão possuía uma placa na porta de entrada que proibia algo. Marilda passou pela porta mais próxima, que continha uma placa proibindo fumar. Sem diminuir o passo, seguiu em direção ao elefante. O próximo vagão proibia documentos, Marilda hesitou. A ideia de assumir um nome sem passado pareceu tentador, mas continuou andando. O vagão seguinte proibia a entrada de homens. Marilda não achou nada atraente a ideia de viajar sem romance, afinal, não era esse um dos objetivos? Talvez fosse o seu mais forte impulso.

Enquanto se perdia nas possibilidades, as portas começaram a fechar. O elefante soltou um apito pela tromba, dando vida ao trem. Marilda correu em direção ao próximo vagão, com as malas batendo nos calcanhares. O trem começava a se mover, quando Marilda se aproximou da porta com a placa que proibia bagagens. Foi só o tempo de colocar a carteira de cigarros no cinto da calça e saltar para junto do corrimão, para as portas se fecharem por completo. O trem abandonou a estação vazia, que foi ficando pequena, com as malas de Marilda caídas no chão.

Marilda entrou no vagão e notou que estava sozinha. Escolheu uma poltrona na janela à direita e se sentou para encontrar fôlego. O trem andava em ritmo normal, sem quaisquer solavancos de elefante. Marilda notou, de canto de olho, alguém sentado na poltrona da janela oposta à sua, mas, quando virou o rosto, não havia ninguém lá.

O tempo correu como num funil e quando Marilda percebeu já estavam viajando por uma diferente paisagem. Atrás da janela, ela viu uma cidade feita de torres. Todos os edifícios eram iguais, estreitos e alongados, parecendo palitos de concreto. De repente, o tempo virou e

o céu foi coberto por uma estranha nuvem negra que faiscava. Entre estrondos, a cidade foi riscada por raios, muitos deles atingindo e derrubando torres inteiras. Pelas frestas da janela, o vento morno trazia gritos. O trem tomou a esquerda e a cidade destruída desapareceu atrás de uma montanha.

Já era noite quando o transporte parou pela primeira vez. Marilda desceu sozinha, no lugar da estação havia um prédio em forma de roda gigante. A enorme estrutura circular se movia devagar. De altura, deveria ter mais de quarenta andares, talvez setenta. Ela esperou para ver se alguém também iria descer ali, mas o elefante soltou o apito, as portas fecharam e o trem partiu.

Marilda foi até a porta de entrada da peculiar estrutura, feita de espelho e sem maçaneta. Sem saber como entrar, ela puxou um cigarro do cinto e acendeu. Ficou se olhando em frente à porta espelhada e soltou a fumaça de encontro ao seu reflexo. Ao invés da fumaça bater no espelho e voltar, ela atravessou para o outro lado. Marilda encostou o cigarro no espelho e começou a empurrá-lo devagar, ele foi sumindo para o outro lado. Ela o puxou de volta e notou que continuava intacto. Criou coragem e atravessou num único impulso.

Enquanto fazia a passagem, Marilda sentiu novamente aquele funil de tempo, como se fosse comprimida e esticada. Começou a ouvir o som de engrenagens se movendo confortáveis, então, sentiu o dedo queimar.

Quando deu por si, Marilda estava sentada em frente à mesa de atendimento, na garagem de casa, com um toco de cigarro aceso na mão. À sua frente, na mesa, o grande elefante de porcelana cor de rosa a encarava.

Após se certificar que o marido continuava dormindo no sofá, Marilda acendeu uma vela amarela, queimou alecrim seco, rezou feitiços e jogou o mamífero de porcelana no chão.

Marselha!

2022, Sara

Sara acordou ainda tonta com os remédios da noite, o dia mal começava e já havia tumulto pelos corredores da clínica psiquiátrica. As pacientes mais velhas Tateavam as paredes em direção ao banheiro, tudo era murmúrio e cheiro de glicerina. Alguém gritou no quarto da frente, duas enfermeiras correram. Sara enfiou o rosto embaixo dos lençóis brancos, sempre gelados. Queria dormir mais uma semana.

Levanta logo e arruma a cama, senão elas vão vir encher o saco.

Lola era sempre a primeira das quatro a acordar. Tinha um medo mortal de que as enfermeiras entrassem no quarto para uma revista. Sara não sabia o que ela escondia. Desde que chegou, estava dividindo o quarto com outras três internas, todas na mesma faixa dos vinte anos. O quarto tinha uma parede de vidro, que dava para a sala das enfermeiras.

Sara esperava todas as internas irem para a sala de refeição antes de sair do quarto. Não tinha vontade de falar com ninguém pela manhã. Queria ir ao banheiro, sem portas, sozinha. Ficava parada em frente à descarga de metal, presa na parede, olhando seu rosto distorcido no objeto, aquilo era o mais próximo de um espelho que existia no lugar. Sara precisava olhar sua imagem todas as manhãs naquela descarga para ter certeza de que ainda era real e estava ali. A pulseira com seu nome nunca foi o suficiente.

No refeitório, eram distribuídos pães, que pareciam também terem tomado o comprimido da noite, com pedaços de manteiga fria e um café com leite, servido numa caneca, mal lavada, de plástico azul. Tudo de novo mais uma vez. Sara olhava as gravuras coloridas com giz, presas na parede com fita crepe, enquanto mascava a massa gordurosa na boca. Quem eram as mulheres que pintaram aqueles desenhos? Por que foram parar lá? Como estavam agora? Sara sentiu a tristeza vinda das artistas anônimas, mas tinha algo mais ali, como uma mensagem oculta. Com traços trêmulos e cores sombrias, todas as figuras pareciam esperar algo, dividindo o mesmo anseio.

De uma hora para outra, iniciou uma briga perto da térmica de café, com alguma interna alegando ser a dona de todos os saquinhos de açúcar. Quando Sara percebeu, uma multidão agitada já impedia a passagem para os quartos e dois enfermeiros apareceram rápido quando

colheres começaram a voar pelas paredes. Sara entrou embaixo da mesa, com seu pão, e esperou pelo silêncio.

Os dias se acostumavam a passar iguais, enquanto Sara ia perdendo a noção de tempo e dela mesma. Então, na manhã de carnaval, uma enfermeira veio lhe buscar. Sara seria transferida para outro prédio: a desejada ala aberta.

Devolveram seus cadarços, o sutiã, um livro, caderno e caneta. Quando entrou no banheiro do novo lugar, descobriu que podia fechar a porta e até mesmo trancar, se quisesse. O novo prédio era cercado por uma mata e ela tinha permissão de se sentar nas cadeiras do jardim. Sara virou gente de novo.

Em menos de uma semana, ela retomou a consciência perdida no prédio de segurança máxima, o qual abrigava as pacientes mais perigosas. Após ter saído da experiência anterior, o novo lugar parecia um SPA rígido. A péssima comida e os horários restritos já não podiam mais assustar Sara, que era uma sobrevivente da loucura. De maneira curiosa, a experiência anterior, com uma chocante realidade, ajudou Sara a sair do choque que a levava ali.

Pela primeira vez, desde sua chegada, Sara pensou em tudo que havia ficado do outro lado dos muros do hospício. Foi durante a pandemia que ela começou a estudar o tarô. Tirava cartas para algumas amigas e primas, mas era tímida demais para consultas com estranhos. Foi Juliane, uma das internas, que deu a ideia de criar um canal de cartomancia no YouTube. Sara poderia filmar apenas a mesa e suas mãos, permanecendo escondida atrás das câmeras; assim, iria proferir a vidência dos oráculos através dos bastidores. Sara abraçou a ideia, mas precisaria de um pseudônimo.

As internas tinham acabado de almoçar e a maioria dormia em seus quartos, quando Sara se sentou sozinha nas cadeiras do jardim, com uma maçã, um livro e devaneios. Dedilhava as páginas amigas, com cheiro de travesseiro, quando escorreu um cartão de dentro do objeto. Sara não lembrava de ter colocado uma carta de tarô entre as páginas, mas ali estava o Louco. Conveniente que fosse ele a lhe acompanhar. Ela se acomodou como pôde na cadeira dura de madeira preta, para analisar o desenho, enquanto saboreava a pintura como se estivesse num museu.

A figura estava vestida com trajes nobres, com um corte invulgar, como se fosse um príncipe de um outro mundo. A estampa era colorida com figuras abstratas e carregada de símbolos entre arabescos. O Louco caminhava tranquilo em direção a um abismo, cheirando uma pequena flor em sua mão e olhando para o céu.

Um vento sacudiu as árvores do jardim, parecendo sacudir também as pétalas da flor na mão do arcano. Sara aproximou a carta dos olhos, no exato momento em que a figura do Louco virou o rosto para ela. O louco encarou Sara e ela olhou de volta.

E foi tudo um instante.

O corredor caracol

Sara estava em um corredor comprido e circular, com portas em ambos os lados, distantes uns cinco metros uma da outra. Não se via o início nem o fim daquela cobra de concreto com escamas de madeira.

Estava parada ao lado de um quadro com moldura antiga, a pintura era de uma mulher com cabeça de caracol. O rosto e corpo eram normais, mas a cabeça, no lugar do cabelo, era feita por uma grande casca de caramujo. No centro da espiral daquela concha, havia uma espécie de buraco de fechadura. Sara se aproximou do quadro e viu que a mulher segurava, na mão direita, uma grande chave.

Ao calcular se o tamanho da chave correspondia ao buraco, dentro da casca de caramujo da cabeça da mulher, ela percebeu os cantos dos lábios da figura se erguerem de forma sutil.

Sara deu um passo para trás, a mulher na pintura sorria imóvel. Não lembrava se a imagem já estava assim, quando uma das pontas do corredor começou a escurecer. As lâmpadas vinham se apagando, uma a uma. Sara tentou abrir a porta mais próxima, mas estava trancada. Tentou do outro lado do corredor, mas todas pareciam fechadas. Ela tomou a direção contrária da escuridão, que se aproximava. Estava quase correndo, quando passou por uma porta com um forte brilho vindo do outro lado, deixando escapar um feixe de luz pelo buraco da fechadura. Sara tentou, mas não havia modo de abrir a porta.

Quando percebeu, a escuridão avançava mais rápido e ela correu. Sem verificar portas ou olhar para trás, Sara ia dando voltas, serpenteando o trajeto circular do lugar. Passou por uma porta que vazava algo líquido, outra tinha a maçaneta incandescente, nenhuma delas parecia normal. Foi quando encontrou uma passagem na parede, feita de pedras, com uma escada iluminada por velas, que subia em espiral.

Sara subiu o mais rápido que pode, até se sentir segura para diminuir o passo; não havia vento ou janela para ameaçar a luz daquelas velas. Enquanto subia, um perfume de maçã, cravo e canela descia pela escada.

A escada terminou num salão circular, com uma janela de vidro redonda à sua frente. Sara notou que a janela era, na verdade, um grande relógio, com seus ponteiros funcionando pelo lado de fora. No centro do salão, havia uma roda de fiar com duas mulheres sentadas

conversando. Ao notarem Sara, fizeram sinal para ela se aproximar. Sara foi ao encontro da dupla, com seus passos ecoando na amplidão do lugar, misturados ao som cadenciado das engrenagens do relógio.

Uma das mulheres estava vestida como nos filmes do início do século passado, usando um vestido largo que não deixava marcar curva alguma de seu corpo. Ela tinha um chapéu com penas avermelhadas e usava um corte Chanel em seus cabelos escuros. Mas o que mais chamava a atenção era o gato de olhos gigantes, que ela trazia no braço. A outra, estava fumando um cigarro, usava turbante e sacudia o lugar com suas pulseiras. Não parava de falar sobre um cigano que iria conhecer em Marselha.

Sara se sentou ao lado daquelas figuras que lhe pareciam estranhamente familiares. De fora da janela, três luas empalideciam o ambiente. Ela recebeu um novelo com linha prateada igual ao brilho dos lares, quando o ponteiro do relógio marcou a hora e o salão girou.

Sara despertou sem saber, com um sentimento de haver sonhado mil histórias, mas sem lembrar de detalhe algum. Pensou que não seria estranho se delirasse com a quantidade de remédios que havia recebido.

A gata Ritalina, Rita para as internas, estava ao lado da sua cadeira, no jardim. O felino selvagem limpava delicadamente a face com suas pantufas felpudas. Sara se voltou para a bichana e sentiu uma saudade mística. Foi quando um nome surgiu, em itálico, em sua mente. Era um nome familiar, mas que nunca havia ouvido, que pareceu perfeito para a cartomante virtual que ela pretendia criar.

Madame Blum.

Considerações finais

Escrever aquilo que só eu posso escrever, essa foi uma das grandes lições aprendidas no curso de Escrita Criativa, que me abriu possibilidades que antes não podia ver. Foi uma frase libertadora, dita inúmeras vezes pelos professores, que funcionou como uma permissão para ser eu mesma. No fim, escolhi o Louco para me representar, justo o Arcano que traz o convite para a espontaneidade.

Se não fosse a oportunidade criada pelo T.C.C., minhas memórias dessa experiência na clínica ficariam descansando em alguma caixa velha, junto a tantos outros cadernos que me acompanharam em jornadas anteriores. Colocar essas impressões no papel foi uma terapia intensiva, pois a escrita carrega e denuncia os aspectos mais profundos da nossa alma. A criação de personagens às margens da mudança, acabou refletindo em movimento na minha própria história. Assim, a escrita foi companheira e condutora na finalização de um ciclo para o início de outro em minha vida.

A parte mais difícil do trabalho, sem dúvida, foi escrever a dedicatória.

O Louco, simbolizado pelo número zero, foi quem deu início a essa jornada de transformações pela qual passei no último ano e é ele quem encerra esse ciclo, através do presente trabalho; completando seu propósito, ao representar o início e o fim de uma etapa.

O título do trabalho, e da narrativa, traduz o aprendizado ao fim do curso de Escrita Criativa: uma época em que tecer caminhos foi mais que um capítulo, representou uma parte inteira da minha vida e virou arte.

Como todo bom Louco, estou pronta para começar mais uma jornada!

REFERÊNCIAS

- BANZHAF, Hajo. **O Tarô e a Jornada do Herói**. A Chave Mitológica para Compreender a Estrutura Simbólica Oculta nos Arcanos Maiores. Tradução: Zilda Hutchinson Schild Silva. 2 ed. São Paulo. Pensamento, 2023. 280 p.
- BARBIERI, Paolo. **Fantasy cats oracle**. Itália. Lo Scarbeo. [baralho com 23 cartas]
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução: Arlene Caetano. 37 ed. São Paulo. Paz e Terra, 2009. 448 p.
- CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução: Rosaura Eichenberg. Porto Alegre. L&PM, 1998. 176 p.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. Tradução: Vera da Costa e Silva [et al.]. 34 ed. Rio de Janeiro. José Olympio, 2020. 1096 p.
- COUSTÉ, Alberto. **El Tarot o la maquina de imaginar**. Espanha. Ediciones Akal As, 1991. 222 p.
- FITTIPALDI, Ciça. **Mata sete**. São Paulo. Editora Scipione, 1988. 46 p.
- GAIMAN, Neil. **Coraline**. Tradução: Bruna Beber. Rio de Janeiro. Intrínseca, 2020. 224 p.
- GILLY, Casey. **The Lord of the Rings Tarot**. Ilustração: Tomas Hijo. Insight Editions, 2022. [baralho com 78 cartas]
- GODO, Carlos. **O tarô de Marselha**. São Paulo. Pensamento, 1985.
- LOVELACE, Amanda. **Believe in your own magic**. Ilustração: Janaina Medeiros. Andrews McMeel Publishing, 2020. [baralho com 45 cartas]
- MOORE, Barbara. **Tarot in Wonderland**. Ilustração: Eugene Smith. Llewellyn Publications, U.S., 2018. [baralho com 78 cartas]
- NAIFF, Nei. **Curso completo de tarô**. São Paulo. Alfabeto, 2022. 304 p.
- NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô**. Uma jornada arquetípica. Tradução: Octavio Mendes Cajado. São Paulo. Cultrix, 2007. 376 p.

O ESTRANHO mundo de Jack. Direção: Henry Selick. Produção: Tim Burton; Denise Di Novi. Roteiro: Tim Burton; Caroline Thompson. Música: Danny Elfman. Edição: Stan Webb. Skellington Productions. Distribuição: Touchstone Pictures; Wall Disney Pictures. 1993. Animação. (76 min)

PAUWELS, Louis; BERGIER, Jacques. **O despertar dos mágicos**. Introdução ao Realismo Fantástico. Tradução: Gina de Freitas. 14 ed. Rio de Janeiro - São Paulo. Difel, 1978. 463 p.

PRIETO, Claudiney. **O Novo Tarô de Marselha**. Um roteiro para leitura, estudo e divinação. 1 ed. São Paulo. Alfabeto, 2016. 168 p. [contém livro e baralho com 78 cartas]

ROSSI, Martina; PAUL, Rachel. **Tarot of the Little Prince**. Llewellyn Publications, 2019. [baralho com 78 cartas]

SHARMAN-BURKE, Juliet; GREENE, Liz. **O tarô mitológico**. São Paulo. Madras, 2007. 256p. [contém livro e baralho com 78 cartas]

SIEGEL, Minerva. **The nightmare before christmas tarot**. Ilustração: Abigail Larson. Insight Editions, 2020. [baralho com 78 cartas]

TOLKIEN, J.R.R. **O Senhor dos Anéis**. A sociedade do anel. Tradução: Ronald E. Kyrmse. Rio de Janeiro. HarperCollins, 2019. 576 p.

VIEIRA, Yara. **História do tarot**. Site Astrocentro, disponível em: astrocentro.com.br/blog/tarot/historia-do-tarot/. Acesso em maio de 2023.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Estrutura mítica para escritores. Tradução: Petê Rissati. São Paulo. Aleph, 2015. 488 p.

WELZ-STEIN, Catrin. **Tarot of Mystical Moments**. U.S. Games Systems, 2020. [baralho com 83 cartas]

WEOR, Samael Aun. **Tarot e Cabala e curso esotérico de Cabala**. Tradução: Instituto Gnóstico de Antropologia de Portugal e Brasil. IGA Fênix, 2007. 442 p.

APÊNDICE

A Jornada do Louco

O tarô possui 78 cartas, divididas em 22 Arcanos Maiores e 56 Arcanos Menores. Os Menores falam sobre as emoções, a mente, o mundo material e as ações cotidianas tomadas pelo indivíduo. Os Arcanos Maiores representam a Jornada do Louco, os caminhos que precisamos percorrer para alcançar nossa individuação e plenitude no mundo.

A Jornada do Louco possui o mesmo número das letras hebraicas que, segundo a Cabala, apresentam o Universo, como afirma Chevalier (2020, P.946). Os 21 Arcanos numerados constroem a Jornada que começa e termina com o Louco, o qual percorre todo esse ciclo, no intuito de viver experiências que o farão crescer e alcançar a sua totalidade no mundo. Para entender o zero, que deu origem ao trabalho, se mostra importante refletir acerca do todo, o qual está inserido.

A Jornada do Louco pretende representar a trajetória da nossa vida, esse processo se dá através de uma série de etapas comuns à maioria das pessoas, na qual cada carta representa uma experiência que deve ser vivenciada. Então:

Compreender os 22 Arcanos Maiores como indicadores significativos do caminho. Como referências arquetípicas rumo a um tesouro de difícil acesso, que é a Totalidade do Ser, ou a sua individuação. [...] Quem penetrar em sua estrutura simbólica e interiorizar esse conhecimento, não encontrará nas cartas apenas uma valiosa ajuda e orientação, mas também compreenderá as tarefas, as dificuldades e as crises que a vida nos apresenta, assim como as experiências felizes, em um âmbito muito mais abrangente e em um contexto mais amplo de sentido. (BANZHAF, 2023, p.27)

O tarô, como a maioria das ciências esotéricas, conversa através de símbolos que se comunicam diretamente com o nosso inconsciente. Se olharmos ao redor agora, podemos observar quanta informação estamos captando sem perceber. O fato é que a linguagem do universo é simbólica, por isso as religiões costumam utilizar símbolos para expressarem seus mistérios, conhecimentos e ensinamentos divinos. Prieto (2016, p.23), fala sobre como o tarô pode ser essa ponte entre nós e a memória akáshica do Universo, com os símbolos evocando nossa memória intuitiva, capaz de decodificá-los. A linguagem do tarô é arquetípica e seus paradigmas estão gravados em nossa memória ancestral, assim, o diálogo com os arquétipos cria uma porta de acesso ao nosso inconsciente e às verdades que buscamos. Ou seja:

A Jornada do Herói é a história mais antiga do mundo. Ela é a estrutura dos mitos, dos contos de fadas e das lendas que nos contam como uma pessoa põe-se a caminho de realizar a grande obra. Ela é a história por trás de todas as histórias contadas repetidas vezes, sempre do mesmo modo, até os dias de hoje, com nomes diferentes em todas as línguas e culturas. Ninguém a inventou, descobriu ou imaginou. Nessa história, sempre se expressa um conhecimento imediato da nossa alma, por assim dizer um conhecimento que ela trouxe consigo. Pois essa história mais velha do mundo é, ao mesmo tempo, uma história simbólica, uma parábola para o caminho de vida do ser humano. É isso que a torna tão fascinante e é por isso que tem de ser contada e recontada, para que nunca nos esqueçamos do porquê estamos na Terra e o que temos de fazer aqui. (BANZHAF, 2023, p.33)

Portanto, quando analisamos a Jornada do Louco como uma metáfora para a jornada da vida, encontramos caminhos comuns a serem percorridos por todos nós, como uma bagagem ancestral que nos une e torna semelhantes. E como uma boa história, ela nunca cansa de ser contada.

Tendo em vista a necessidade de conhecimento do todo para compreender a função do zero, sendo que a parte criativa do trabalho foi construída através dos Arcanos Maiores, torna-se interessante conhecer a simbologia de cada um deles.

Para isso, foi realizada uma síntese baseada nas reflexões apontadas nas obras: *Jung e o tarô* (2007), de Sallie Nichols, *O tarô e a jornada do herói* (2023), de Hajo Banzhaf e *O novo tarô de Marselha* (2016), de Claudiney Pietro, o qual foi fonte das palavras-chave em negrito, que representam a essência de cada Arcano. Como o Louco já foi visto anteriormente, segue a apresentação dos outros vinte e um Arcanos Maiores do tarô:

Arcano I - O Mago é ilustrado como um jovem mágico trabalhando confiante naquilo que faz, pois possui as ferramentas necessárias. O Mago representa o **início** de algo baseado no conhecimento que já possuímos. Simboliza a ação, onde somos capazes de utilizar as forças do universo a favor de nossos intentos criativos. Aqui temos também o poder da comunicação, concentração e poder. O Mago é capaz de realizar algo mágico através do seu impulso criativo e seus talentos.



Figura 19 – Arcanos I ao VI, do *Novo tarô de Marselha*. (PRIETO, 2016)

Arcano II - A Sacerdotisa aparece como uma mulher com vestes religiosas sentada num trono, representando um momento de introspecção onde entramos em contato com nosso pensamento inconsciente. Ela traz o conhecimento ancestral, simbolizado pelo livro aberto em seu colo. A Sacerdotisa é uma energia que permanece inativa, como se observasse tudo pelos bastidores. Ela não se envolve, mas usa sua **intuição** para entender as possibilidades que se apresentam. Símbolo do mistério, pode sentir o que está oculto. Representa um convite para olhar através do óbvio, além da superfície das coisas. Apesar de estar aparentemente parada, a Sacerdotisa se aventura dentro dela mesma.

Arcano III - A Imperatriz é o símbolo da maternidade e **fertilidade**, remetendo ao nascimento e nutrição. Abundante em todos os sentidos, a Imperatriz está sentada em seu trono, coroada e parece estar gerando um filho em seu ventre. Carta que traz o desejo do contato com a natureza, porque a Imperatriz se sente conectada com a Terra, em harmonia com os ritmos naturais da vida. Como arquétipo de mãe, possui uma generosa bondade, pois representa a criação e o cuidado carinhoso.

Arcano IV - O Imperador é o símbolo da estabilidade e do **poder**. Arquétipo paternal, está sentado em seu trono com o cetro em riste, pronto para resolver qualquer situação. Ele nos traz a noção de estrutura e autoridade. Ele remete à ordem necessária para governar com responsabilidade, através de princípios honestos, a lei dos homens e os padrões do mundo. O Imperador representa as regras e a maneira de se adequar a elas para atingir o bem-estar. Como uma figura de chefe, ele é responsável pelos outros. Possui extrema segurança em ser quem é e transmite esta postura com orgulho.

Arcano V - O Sacerdote é um mediador que faz a conexão do céu com a terra, nos ensinando sobre crenças e tradições da nossa cultura. Representa, também, o sentimento de pertencimento a um grupo, por isso está muito associado a rituais religiosos e regras sociais. É o símbolo da iniciação de qualquer espécie, trazendo a presença de verdadeiros guias em nossas vidas. O Sacerdote está ligado ao **ensinamento**. É representado no tarô pela figura de uma autoridade religiosa que prega a palavra divina para seus discípulos.

Arcano VI - Os Enamorados nos traz um momento de **escolha** em nossas vidas, onde algo precisa ser feito para alcançar a felicidade e harmonia. No Tarô de Marselha, a carta mostra um jovem entre duas mulheres, possivelmente a mãe e a amada, precisando decidir o caminho que irá seguir; acima dele um anjo está prestes a disparar uma flecha. Arcano que está ligado aos relacionamentos, remete ao sentimento de amor, desejo e união. Nos mostra que é chegado o momento de ouvir a voz do coração, pois representa a força da atração que une duas pessoas.

Arcano VII - O Carro nos traz a imagem de um triunfo, uma **conquista**, retratada por um jovem que consegue guiar uma espécie de carruagem controlada por dois cavalos que parecem querer ir para caminhos distintos. O jovem está decidido no caminho que deseja seguir e parte em busca de sua vitória, almejando alcançar seus objetivos. A força de vontade o impele, fazendo-o assumir as rédeas da situação. O autocontrole é o segredo do seu sucesso, ele sabe o que quer e o que é preciso para obtê-lo. Momento que representa nosso controle interno para triunfar no meio ambiente.



Figura 20 – Arcanos VII ao XII, do *Novo tarô de Marselha*. (PRIETO, 2016)

Arcano VIII – A Justiça representa a máxima de “colher o que plantar”. Simbolizada por uma mulher que equilibra uma balança com uma mão, enquanto a outra aponta uma espada para o céu. O arcano que nos fala sobre a lei da ação e reação, nos fazendo assumir a responsabilidade pelos nossos atos. Traz o **equilíbrio** para a tomada de decisão, de forma justa e responsável. Enquanto o Imperador trata da ordem no plano material, a Justiça traz a certeza de um balanço divino.

Arcano IX - O Eremita representa a sabedoria para ir além. Retratado por um velho que se apoia num cajado e segura uma lanterna, simbolizando um momento de **recolhimento** quando buscamos um entendimento interno. O Eremita é introspectivo, procura a verdade e o direcionamento em seu mundo interior. Quando percebemos que existe uma verdade mais profunda, que não iremos encontrar no mundo externo, sentimos a necessidade de uma reflexão, baseada em nossas experiências e percepções, que nos levará à luz do (auto)conhecimento.

Arcano X - A Roda da Fortuna simboliza a **impermanência** da vida, trazendo alterações nos planos. Arcano retratado por uma roda que é girada por estranhas criaturas, fala dos movimentos e ciclos da vida. Um momento em que entendemos que tudo está conectado. Representa viradas de vida que ampliam nossos horizontes, assim como os altos e baixos. A Roda nos faz reparar na beleza e ordem do universo, em constante transformação.

Arcano XI - A Força representada por uma mulher segurando tranquilamente a boca aberta de um leão, simboliza a **força** e o domínio de nós mesmos. Nos lembra da coragem e a calma que precisamos encontrar em situações difíceis. A Força ilustra esse controle interno, mas também nos fala de paixões arrebatadoras. Domar a fera ferida que habita dentro de nós, dominando nossos impulsos primitivos, é a mensagem desse Arcano.

Arcano XII - O Enforcado é ilustrado por um homem pendurado pelo pé, de cabeça para baixo. Simboliza um **sacrifício** voluntário, um momento de exercitar o desapego. Em certos momentos somos convidados para uma pausa reflexiva, mas ficamos assim porque queremos. Arcano da entrega e estagnação, que nos faz olhar a vida sob um diferente ângulo. O Enforcado, aparentemente martirizado, na realidade está sereno e em paz.

Arcano XIII - A Morte é dificilmente retratada de forma amigável e no Tarô de Marselha não é diferente, pois temos um esqueleto ceifando um solo de cadáveres. Apesar da dramaticidade da imagem, a Morte simboliza a renovação necessária da vida. São aqueles momentos quando fechamos uma porta e abrimos outra, representando um fim importante que iniciará uma grande mudança. Arcano da **transformação**, que fala sobre estarmos sempre preparados para os ciclos que não cessam de reiniciar em nossas vidas. Experimentar uma força implacável, lembrando que nada é permanente, ajuda a desativar velhos padrões de comportamento.

Arcano XIV - A Temperança é ilustrada por um anjo protetor que mistura um líquido entre duas taças. Arcano ligado à alquimia, representa um momento de equilíbrio, **espera**, paciência e perseverança. Visando a saúde e o bem-estar, nos diz que o controle da situação está amparado na graça e leveza de um anjo. Traz a mensagem que é necessário prudência para temperar a vida. A Temperança fala sobre aprender a aguardar o momento certo para agir.



Figura 21 – Arcanos XIII ao XVIII, do Novo tarô de Marselha. (PRIETO, 2016)

Arcano XV - O Diabo é o símbolo das tentações, vícios e ilusões. Ilustrado pelo próprio capeta, a carta mostra o Diabo entre dois indivíduos acorrentados a seus pés. Mostrando o ser humano escravizado pelos seus desejos, prazeres e sede de poder. O indivíduo fica preso, sem saber, quando é atraído pelas atrações sedutoras do mundo material. Representa as ideias obsessivas, compulsões e apegos. Carta que traz a mensagem de que quando não controlamos nossos **instintos** somos dominados pela matéria.

Arcano XVI – A Torre simboliza a liberdade das amarras da vida através da **destruição** de antigas crenças. Na carta, temos um raio fulminante destruindo uma torre e jogando as pessoas longe. Este Arcano é também conhecido como “o dedo de Deus”, pois mostra o ruir de antigas estruturas e padrões, que não fazem mais sentido na nossa jornada. Uma liberação divina através de uma mudança repentina, traz a verdade que nos desestabiliza. Fala, também, que muitas vezes construímos verdadeiras fortalezas ao nosso redor para nos proteger, mas, na verdade, acabamos dentro de uma prisão.

Arcano XVII - A Estrela está representada por uma mulher nua, sob uma noite estrelada, que derrama as águas de dois jarros no rio. Arcano símbolo da **esperança**, nos traz uma ideia de purificação, como se as águas dos jarros representassem nossas emoções. A Estrela é um farol que traz inspiração, resgatando nossa paz e confiança, ela oferece a visão de um novo futuro. Também nos remete ao momento mágico após uma tempestade (Arcano XVI), onde existe certo encantamento. A Estrela é a luz no fim do túnel.

Arcano XVIII - A Lua é ilustrada por uma paisagem sobrenatural, iluminada pela lua, com um caminho obstruído por animais. A Lua é a rainha das emoções, quando o herói precisa enfrentar seus medos e traumas do passado, ela abre os caminhos para o inconsciente. Momento que simboliza uma grande batalha, às vezes derradeira, onde o inimigo é feito das nossas próprias sombras. Arcano que fala sobre os perigos de acreditar em **ilusões**, ao mesmo tempo em que estimula a imaginação. Quando estamos suscetíveis a um falso retrato da realidade, surge a Lua para ampliar nosso poder intuitivo e nos proteger na noite escura da alma.



Figura 22 – Arcanos XIX ao XXI, do Novo tarô de Marselha. (PRIETO, 2016)

Arcano XIX - O Sol é o novo amanhecer, ilustrado por um sol radiante acima de duas crianças, representa o sucesso em todos os sentidos. Dissipando quaisquer nuvens de confusão e medo, o Sol traz a energia vibrante e vital da **felicidade**. Quando conseguimos alcançar essa luz é quando damos um salto na consciência, vendo e entendendo com clareza a verdade. Representa o momento em que irradiamos todo nosso brilho e poder pessoal.

Arcano XX - O Julgamento é um momento de renovação e ajuste do que ficou pendente. No tarô de Marselha vem ilustrado como um anjo que toca uma trombeta no céu e faz renascer os mortos na terra. Simboliza um renascimento, onde precisamos decidir o que fica e o que sai da nossa vida. Assim, é um momento em que somos impelidos a dar valor ao que realmente importa. Pode representar a descoberta de uma vocação, quando estamos prontos para seguir um sonho. Arcano que fala do milagre da transformação do indivíduo durante a jornada, onde avaliamos nossa vida e decidimos o futuro. O Julgamento representa nosso **despertar**, é a carta do *insight*.

Arcano XXI - O Mundo simboliza a totalidade buscada na jornada, sendo um momento de **realização** plena. Arcano ilustrado por uma mulher no centro de uma guirlanda, rodeada por criaturas celestiais e terrenas, mostrando a plenitude alcançada em todos os setores da vida. Quando integramos todas as partes diferentes de nós mesmos alcançamos a completude. Momento em que nos sentimos realizados e capazes de alcançar qualquer objetivo. O Louco torna-se, agora, ativamente envolvido no mundo, um ciclo se fecha para outro iniciar, o horizonte já está cheio de promessas. Em breve, nosso herói irá receber novamente o chamado para a aventura, pois, nessa jornada, todo m é também um novo começo.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br