

# OTARÔ: OBRA PRIMA DO PENSAMENTO ANALÓGICO

João RIBEIRO JÚNIOR

Henri-René d'Allemagne, um dos melhores especialistas do assunto, afirma em sua obra **Les Cartes à Jouer du XIV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> Siècle** (Paris, Hachette, 1906, p. 19) que "o jogo do Tarô é apenas uma aliança do jogo de **Naibis** com o jogo de cartas numéricas."

A arte de deitar as cartas para adivinhação (Cartomancia), é uma forma degenerada do Tarô. Acredita-se que as cartas foram inventadas para distrair o rei Carlos VI (1422-1461), de França, cognominado o Bem-Amado, e depois, o Louco. Porém, sabe-se que Afonso XI (1312-1350), de Castela, já as havia proibido, em 1232. Não se encontra, contudo, referência anterior, nem no Egito, nem na Grécia, nem em Roma, e muito menos na Alta Idade Média, como querem alguns autores.

Na Itália, no século XIV, apareceram jogos de 50 cartas, chamados **Naibis** (naipes), para a instrução das crianças, cujas imagens representavam os estados da vida: o Papa, o Imperador, o Artesão, o Mendigo, as nove musas, as seis virtudes teologais, os sete planetas, etc. Mais tarde, para uso da Cartomancia, empregou-se apenas 32 cartas, em que as figuras só têm uma cabeça; daí a expressão "invertida", no caso e a cabeça estar voltada para baixo. Isoladamente, uma carta não tem qualquer significado, porquanto cada uma integra um conjunto, dependendo a sua interpretação da carta ou cartas que a precedem.

A Tarô, portanto, não nasceu como queriam (e ainda querem) os ocultistas e tradicionalistas, de um texto sagrado atribuído a Enoch, "o sétimo mestre do mundo após Adão", e que os seus 22 arcanos maiores, correspondentes às 22 letras do alfabeto hebraico, representam os 13 dogmas, mais as 9 crenças autorizadas pela religião hebraica.

Outra fabulação é a sua origem no **Livro de Toth** (Hermes Trismegistos), considerado o pai e o inventor dos hieróglifos e das artes praticadas no Egito. Esta obra, alegam os ocultistas, foi composta "no ano 1828 da Criação, 171 anos depois do Dilúvio", quando, na realidade, segundo os especialistas da antiguidade egípcia, ela foi escrita entre os anos 100 e 300 d. C., provavelmente por um autor grego eclético - pitagórico, heracliteano, platônico - com elementos fornecidos pelos sacerdotes egípcios. Ou mesmo, a lenda da **Bíblia dos Boêmios** (Tarô Boêmio), a qual precedia o Antigo Testamento. Os boêmios (ciganos que se estabeleceram na Boêmia, Tchecoslováquia, por volta de 1398 e, cujo nomadismo pela Europa começou no século XIV), quando foram perseguidos pela Inquisição, no século XVI, jamais confessaram que usassem cartas para a adivinhação, mesmo sob tortura, segundo os documentos da época. Hoje está comprovado, apesar dos excessos imaginativos de certos autores, que os ciganos não inventaram as cartas, muito menos o Tarô. Talvez, eles tenham sido os primeiros a descobrir as possibilidades da Cartomancia, para efeitos mercantis.

Com efeito, o Tarô, que apresenta uma iconografia dos sécs. XIV e XV, misturada a símbolos cristãos, é originado da Itália, sendo que o mais antigo é o de Veneza. Mas há, também, um Tarô alemão; um de Pádua; o de Etteila (João Francisco Alliette, aliás Etteila - 1738-1791), que codificou a arte de deitar o Tarô, sem exemplo antes dele, e de fazer a **Paciência**; há o de Vergnano (séc. XVI); o de Noblet (séc. XVII); o de Vievil (séc. XVIII); e o mais famoso, o de Marselha, reeditado por Nicole Conver, no século XVIII.

O Tarô é um jogo de 78 figuras, das quais 22 são arcanos (numa definição geral, "**arcano**" se aplica a tudo aquilo que não se compreende por ser misterioso demais. Paracelso atribui o tempo aos alquimistas, que definiam assim um aspecto da eternidade do conhecimento não acessível à mente humana, aludindo, talvez, à matéria primordial) maiores, todas com número, excetuando-se a do **Louco**: o Prestigitador, a Sacerdotisa, a Imperatriz, o Imperador, o Pontífice, o Enamorado, o Carro, a Justiça, o Ermitão, a Roda do Destino, a Força, o Enforcado, a Morte, a Temperança, o Diabo, a Torre, as Estrelas, a Lua, o Sol, o Juízo, o Mundo, o Louco (a esta carta, costuma-se atribuir o valor de arcano O ou 22, conforme a necessidade). O arcano **Morte**, na realidade não tem nome, apesar de representar um esqueleto com a foice (Para alguns autores, seria um simples reflexo iconográfico de uma transição agrícola: a passagem do alfanje, de cabo curto, para a foice, que permite realizar a ceifa com maior comodidade; para outros, representação simbólica imitada das mais célebres das danças macabras pintadas, como a que recobria as paredes do claustro do Cemitério dos Inocentes, em Paris, por volta de 1424).

o conjunto; em baixo, as possibilidades; à direita, as relações com outrem; à esquerda, o destino pessoal.

De um simples jogo de imagens educativas, ou mesmo de simbologia erótica (as 4 figuras: rei, dama, valete e cavaleiro, seria o eterno triângulo com o indefectível coringa para ajudar o cavaleiro; no baralho francês, elimina-se este intermediário ou o cavaleiro, deixando claro o triângulo amoroso), o Tarô adquiriu valor divinatório, que não tinha quando apareceu.

E assim hoje, por mais que os exaltados cultores deste gênero de adivinhação afirmem, categoricamente, que o Tarô contém todo o ocultismo e é a projeção do inconsciente coletivo, no sentido dado pelo psicólogo Jung, ou seja, a ilustração de símbolos acumulados inconscientemente através das épocas por diferentes povos; a única coisa real, que não se pode negar, é que o Tarô é uma das obras primas do pensamento analógico.

Como disse Montaigne (**Ensaios**. Porto Alegre: Globo, 1961. vol. 1, p. 126): "os meios de adivinhação (...) são testemunhos irrecusáveis da desesperada curiosidade que está em nós e faz que percamos nosso tempo em nos preocuparmos com as coisas futuras, como se não nos bastasse digerir as coisas presentes".