Tarô dos Recortes

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes (CLA)
Escola de Belas Artes (EBA)
Departamento de Comunicação Visual / BAV

Projeto e monografia de graduação Comunicação Visual - Design
Philip Martins Greiner
Orientadora: Irene Peixoto
2020.2

Agradecimentos

Gostaria de agradecer as pessoas que me acompanharam nessa jornada e me ajudaram a chegar até aqui:

A minha família, obrigado pelo apoio incondicional de sempre.

Aos meus amigos e companheiros de profissão, obrigado por serem sempre uma grande inspiração.

Minha orientadora, Irene Mendonça, por apoiar esse projeto, e obrigado a todos os professores do curso de comuicação visual que contribuiram para a minha formação durante os anos de graduação.

E por fim, obrigado a todos que se interessarem pelo projeto desenvolvido.

RESUMO

O projeto se trata de uma releitura contemporânea do tarô de marselha que se utiliza da técnica de colagem digital para compor as 22 imagens que formam o projeto e da semiótica para para criar o link entre o conteúdo visual da peça original e a releitura de forma que, apesar de ser outra proposta de composição imagética e estética, o conteúdo visual e significados permaneça intacto. Portando uma estética contemporânea pautada no surrealismo, convida o usuário a mergulhar em associações de significados simbólicos presentes nas imagens.

O objetivo do projeto é se utilizar da semiótica na linguagem visual para sensibilizar o usuário sobre esta área do conhecimento, estando mais atento e crítico em relação ao discurso por trás das imagens e da comunicação visual que o cerca.

Esse projeto propõe a composição de 22 imagens referentes aos 22 arcanos maiores do tarô de marselha, que serão disponibilizadas em conjunto como um baralho que serivrá como oráculo, objeto de arte, ou apenas um foco de estudo/reflexão da comunicação visual.

Palavras-chave: Composição imagética, narrativa visual, análise da imagem.

ABSTRACT

The project is a contemporary reinterpretation of the Marseille tarot that uses the digital collage technique to composetwenty-two tarot cards. The project uses semiotics to create the link between the visual content of the original piece and the reinterpretation of it. Despite being another proposal for imagery and aesthetics, the visual content and meanings remain intact. With a contemporary aesthetic based on surrealism, it invites the user to dive into associations of symbolic meanings present in the images.

The aim of the project is to use semiotics in visual language to sensitize the user about this area of knowledge, being more attentive and critical in relation to the discourse behind the images and the visual communication that surrounds him.

This project proposes the composition of twenty-two images referring to the twenty-two major arcana in the Marseille tarot, which will be made available together as a deck that will serve as an oracle, an art object, or just a focus for the study / reflection of visual communication.

Keywords: Image composition, visual narrative, image analysis.

Introdução

1. A imagem e seus leitores

1.1 História do tarô
1.2 Relação discurso e imagem
1.3 Narrativa na imagem
1.4 As cartas e quem as acessa

2. Associando Imagens

2.1 Uma breve história da colagem
2.2 O processo criativo na colagem
2.3 Símbolos espelhos do inconsciente
2.4 A jornada do louco e a teoria dos arquétipos de Jung

3.Pesquisa Visual

3.3 Referências
3.4 Bancos de imagem utilizados

4. Produção

4.1 Escolha do título
4.2 Uma breve interpretação e embasamento de significados
4.3 Conclusão
4.4 Bibliografia
4.5 Referências Iconográficas

Introdução

Desde os tempos primórdios representações visuais sempre foram motivo do despertar dos mais diversos sentimentos, afinal imagens são uma forma poderosa de comunicação com outros seres humanos e com áreas mais profundas de nós mesmos. Sendo muitas vezes portais de acesso ao inconsciente e memória cultural, este poder de transmissão de informação é resultado das imagens como um meio de comunicação que permite a abrangência de detalhes, sentidos e diferentes interpretações do expectador.

Isso se aplica a todos nós, que somos constantemente afetados pelas mais diversas imagens em nosso dia-a-dia, desde imagens de propaganda em anúncios online, obras de arte em galerias, ou as figuras enigmáticas que florescem em nossos sonhos e conseguem despertar as mais variadas sensações. Porém, este fenômeno se torna especialmente perceptível quando nos deparamos com representações imagéticas de arquétipos presentes no inconsciente, que provocam os mais variados sentimentos e reações, como por exemplo as cartas de Tarô.

Sempre possuí um grande interesse e curiosidade por imagens com forte apelo conceitual e carregadas de simbolismo, que muitas vezes não podem ser compreendidas logo ao primeiro contato visual e carregam a capacidade de abrir as portas da imaginação, provocando verdadeiras viagens interiores pautadas em associações pessoais que os símbolos, cores, expressões, movimento e traços da imagem podem proporcionar. E foi explorando este tipo relação com imagens que encontrei o Tarô, onde à primeira vista ao observar de forma superficial, sem entrar contato com sua bagagem histórica e análises mais profundas, me pareceu apenas fruto de um pseudo-esoterismo contemporâneo. Contudo, ao manusear um baralho físico pela primeira vez pude perceber a forte sensação de comunicação entre suas figuras e suas diversas associações, parecendo tentar nos dizer algo, estando na verdade, muito longe de ser um conteúdo limitado à previsão de sorte, como comumente é tratado pelo imaginário social.

O projeto aqui apresentado é fruto do desenvolvimento da minha linguagem e identidade como designer gráfico e o interesse neste tipo de relação com imagens que para mim é muito natural. O projeto gráfico desenvolvido foca nos vinte e dois arcanos maiores do Tarô que compõe uma narrativa conhecida como "A Jornada do Louco". A narrativa usa como base a teoria dos arquétipos de Carl Jung, uma temática que apesar de não ser nítida ao primeiro contato com as ilustrações, é comum a todos os seres humanos, visto que aborda a interação destes arquétipos em nosso mundo interior.

Como resultado final desse experimento apresento o projeto desenvolvido que nasceu da minha necessidade pessoal de recriar e dar nova personalidade às figuras que compõem o grupo dos arcanos maiores do tarô recontando a Jornada do Louco sob uma composição imagética, bagagem simbólica e estética pessoais, mas, obviamente, deixando muitos espaços em aberto para que os leitores possam também fazer suas próprias interpretações e associações. Todo o conteúdo aqui presente diz respeito a ação de compor imagens, traduzir conceitos arquetípicos visualmente e o papel solucionador do designer/ilustrador.

1. A imagem e seus leitores

1.1 História do Tarô

A origem das cartas de tarô é desconhecida, mas apesar disso é tema de muitas teorias e debates; muitos sugerem que o tarô foi concebido no Egito Antigo. A palavra tarô seria na verdade uma corruptela de Toth, o antigo deus egípcio da magia e sabedoria. Outra teoria, um pouco menos conhecida, é de que as cartas foram forjadas pelos Albigenses, um grupo religioso que ocupava a região da Provença no século XII. Uma terceira teoria apresentada por Gertrude Moakley, sugere que na verdade as cartas são adaptações de imagens do livro de sonetos de Petrarca à Laura, cujo foi dado o nome de "I Trionfi", em tradução livre seria "Os Trunfos".

Nos sonetos de Petrarca havia personagens alegóricos que combatiam e venciam seu predecessor. Esse tema foi muito popular na Itália renascentista, sendo tema de muitas manifestações artísticas da época, inclusive pinturas. Qualquer que seja a verdadeira origem, sabemos que as imagens eram na verdade um baralho utilizado como jogo, mas que ao longo do tempo, passou a ser registro de conhecimentos religiosos e culturais que por estarem em discordância com a igreja católica precisaram ser ocultados para que pudessem ser acessados adequadamente, sem risco de serem perdidos, sendo apresentados apenas como simples baralho de cartas.

O que podemos afirmar com um pouco mais de fundamentação, já que existem evidências concretas, é que o Tarô é uma obra com influência de diversas culturas, e a esse ponto da história se atribuí ao serviço prestado pela cultura cigana, que apesar de ter surgido na Índia, em caravanas e por diferentes pontos do mundo, teria gradativamente acrescentado diversos símbolos, motivos e significados que eram comuns na época. Símbolo esses, pertencentes à diferentes culturas, como cabala, alquimia, mitologia grega, romana, egípcia, judaico-cristã, astrologia, numerologia, e tantos outros, que ajudaram a construir a estrutura do baralho como hoje conhecemos. É importante observarmos que a maioria destas áreas de conhecimento, na época, eram tidas como vertentes da ciência, e não apenas crendices ou mitologias como hoje são tratadas. Há evidências da existência dessas cartas já no século quatorze na Alemanha, Bélgica e França, mas o primeiro registro do tarô com a estrutura definida como conhecemos hoje foi na Itália no século quinze.

Outra coisa que podemos afirmar com propriedade é que o Tarô foi de fato criado, e por um longo período utilizado, como um baralho de cartas para ser utilizado unicamente como jogo, o que era bem comum na Europa Medieval e de fato não era o único baralho que existia na época. Sendo esse o meio pelo qual ele se popularizou, através dos séculos sua utilização ganhou diferentes sentidos e o jogo passou a ser utilizado como oráculo e como objeto de cartomancia. Sua estrutura dividida em quatro naipes é herança direta do antigo baralho, e o arcano O Louco, é representado pela carta do Coringa.

Até a primeira metade do século XX as cartas haviam sobrevivido apenas em contextos culturais extremamente restritos sendo usado unicamente como ferramenta de cartomancia, tendo tido nessa primeira metade do século uma pequena visibilidade e popularização devido a releituras como a de Rider Waite, que em parceria com a ilustradora Pamela Colman Smith, criaram um baralho que apesar do estilo de ilustração característico do

início do século passado, ainda é um dos baralhos mais icônicos, populares e conhecidos por possuir imagens que tentam descrever o significado da carta através de cenas didáticas e teatrais e não apenas como símbolos, o que facilita o entendimento conceitual das cartas. Outro baralho influente e divisor de águas foi criado por Aleister Crowley em parceria com a ilustradora Frieda Harrys, possuindo um estilo de ilustração bem incomum para a época, é carregado de simbolismos e ainda é considerado como um dos mais populares e objeto de referência em construção imagética.

Mas foi na segunda metade do século XX que as cartas de tarô voltaram repentinamente a fazer parte da cultura popular ocidental, especificamente no norte do continente americano através do movimento hippie que popularizou o seu uso e despertou o interesse geral a respeito das misteriosas imagens nas cartas. Tendo assim sua segunda fase em uma era da humanidade onde os meios de impressão e consumo tornam acessível a qualquer pessoa possuir um baralho. Nesse mesmo cenário, temos uma incrível variedade de baralhos com as mais diversas identidades visuais e temáticas, visto que qualquer um agora pode ilustrar e até publicar suas próprias cartas. O baralho sobre qual será tratado aqui é o tarô de Marselha, na verdade não existe um baralho tido oficialmente como "original" porém esta edição acabou por se tornar a mais popular e foi responsável pela sobreviência do Tarô em nossa cultura atual, visto que como ja foi dito a estrutura física e iconográfica do tarô de marselha não era a única existente na época e nem o único baralho de jogar existente.

O baralho sobre qual será tratado aqui é o Tarô de Marselha.Na verdade, não existe um baralho tido oficialmente como "original" porém esta edição acabou por se tornar a mais popular e foi responsável pela sobrevivência do Tarô em nossa cultura atual, visto que como já foi dito, a estrutura física e iconográfica do tarô de Marselha não era a única existente na época e nem o único baralho existente. O baralho do Tarô de Marselha, ao todo possui 78 cartas todas ilustradas, sendo dividido em duas grandes partes: os arcanos maiores e os arcanos menores. O grupo dos arcanos maiores é composto por vinte e duas cartas, todas com ilustrações centralizadas na vertical, que geralmente cabem na palma da mão, sendo sua maioria de figuras dos objetos que fazem referência aos quatro naipes e de figuras humanas e imaginárias, que povoavam imaginário da Europa Central Medieval. A maioria das edições de época utiliza poucas cores: azul, amarelo, vermelho e em algumas o verde e roxo estão presentes.

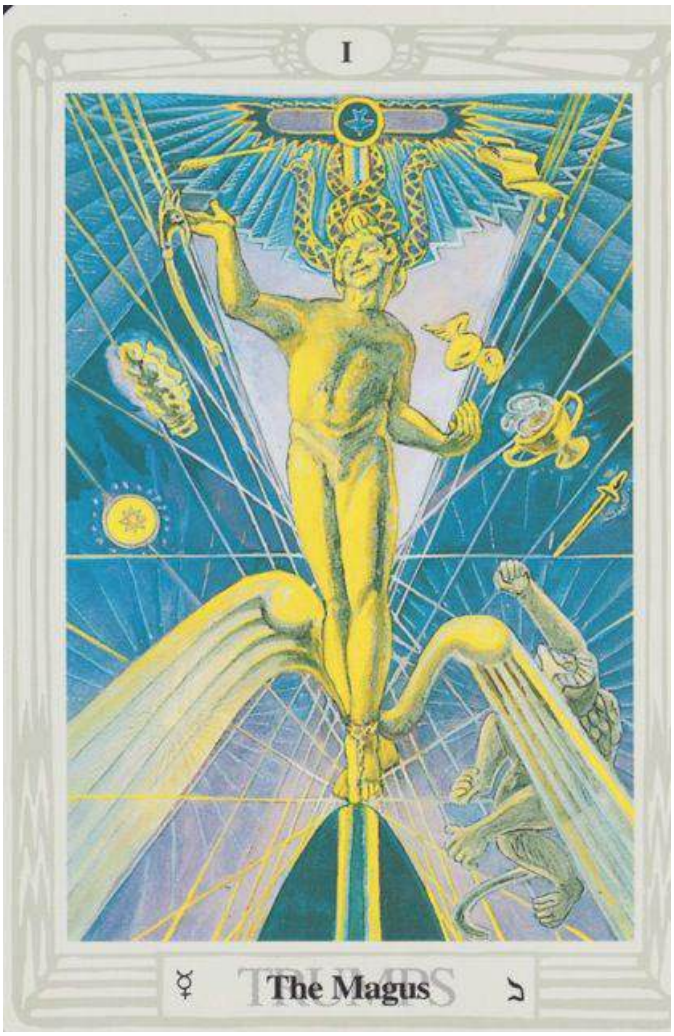
As cartas que formam o grupo dos arcanos maiores, que serão o foco desse estudo são: O Louco (arcano 0), O Mago (arcano I), A Sacerdotisa/A Papisa (arcano II), A Imperatriz (arcano III), O Imperador (arcano IV), O Papa/O Hierofante/O Sumo Sacerdote (arcano V), Os Enamorados/Os Amantes (arcano VI), O Carro (arcano VII), A Justiça (arcano VIII), O Eremita (arcano IX), A Roda da Fortuna (arcano X), A Força (arcano XI), O Pendurado/O Enforcado (arcano XII), A morte/Arcano sem nome (arcano XIII), A temperança (arcano XIV), O Diabo (arcano XV), A Torre/A Casa de Deus (arcano XV), A estrela (arcano XVII), A Lua (arcano XVIII), O Sol (arcano XIX), O Julgamento (arcano XX) e O Mundo (arcano XXI).

O grupo dos arcanos menores, que não será abordado neste estudo, por sua vez, é dividido em quatro naipes diferentes: Paus, Copas, Ouros e Espadas, sem possuir uma ordem correta, correspondem aos quatro elementos da alquimia: Fogo, Água, Terra e Ar. Esses naipes são compostos por quatorze cartas cada um sendo da primeira até a décima carta ilustrações de imagens contendo o próprio símbolo do elemento: Espada (ar), Paus (Geralmente galhos vegetais), Copas (Cálices), Ouro (Moedas). Em ordem crescente, o número de ilustrações na carta correspondente à numeração da carta dentro no naipe, (exemplo: a carta de número nove possuí nove ilustrações do símbolo) e mais quatro cartas: O Rei, A Rainha, O Valete e o Cavaleiro em cada um dos quatro naipes.

Arcano I: O Mago
Tarô de Jean Dodal

Arcano I: O Mago
Tarô de Alejandro Jodorowsky

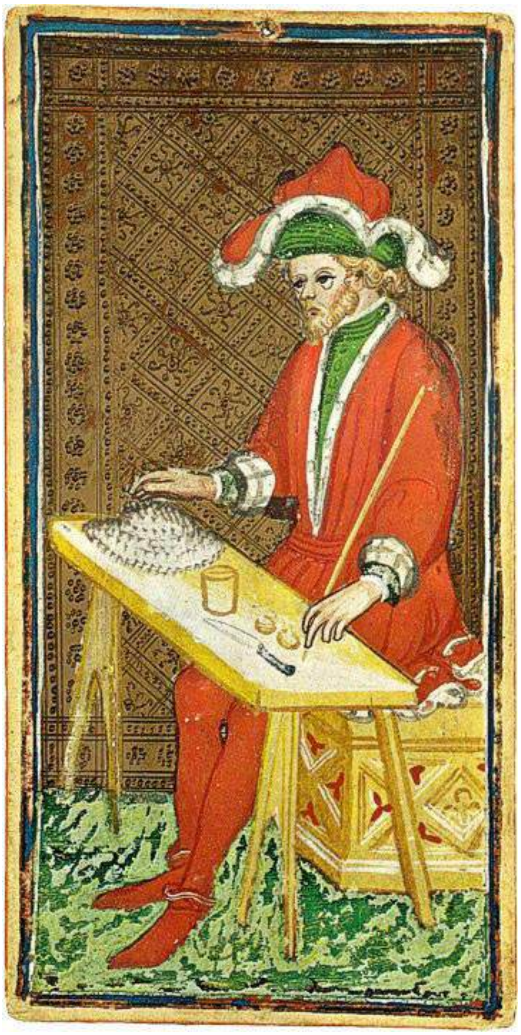
Arcano I: O Mago
Tarô de Rider Waite



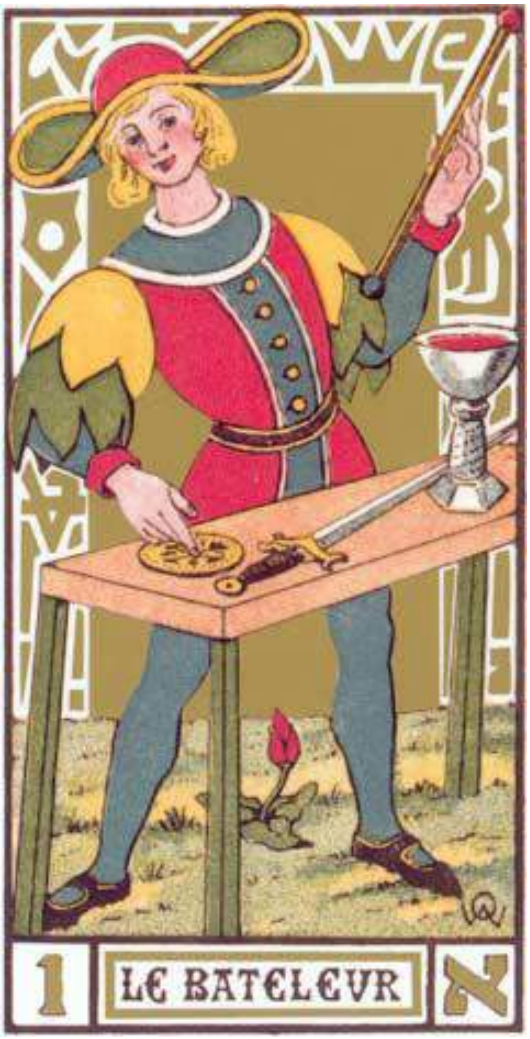
Arcano I: O Mago
Tarô de Alester Crowley

Arcano I: O Mago
Tarô Egípcio

Arcano I: O Mago
Tarô Mitológico



Arcano I: O Mago
Tarocchi Visconti-Sforza



Arcano I: O Mago
Tarô de Oswald Wirth

Arcano 0: O Louco e ao lado, seu sucessor dentro baralho destinado ao jogo, o Coringa.

1.2 Relação discurso e imagem

A utilização de imagens e símbolos pelo ser humano para transmitir mensagens, construir significados e narrativas é tão antigo quanto o próprio surgimento da linguagem. Como afirma Roland Barthes em A Aventura Semiológica:

> ***"...a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas...a narrativa está sempre presente, como a vida." (BARTHES, p.103-104.)***

Nas primeiras eras da raça humana recursos gráficos de linguagem eram utilizados como meio de garantir a sobrevivência e a harmonia do grupo já que as pequenas comunidades, os primeiros embriões de sociedade humana, giravam em torno disso. A pegada de um animal no solo, por exemplo, era um signo visto pelo homem primitivo unicamente como a própria existência e vestígio da presença do predador, ou da caça, já que sua sobrevivência dependia disso. Atualmente recursos gráficos de linguagem são muito mais complexos e abrangentes do que isso, estando completamente fundidos em nossa cultura de várias maneiras.

As ilustrações presentes nas cartas de tarô foram construídas em uma época da humanidade onde o ser humano não era habituado a se comunicar através da escrita e dos processos de raciocínio lógico predominantes em nossa sociedade, como por exemplo, acessar informações através de leitura, ao invés disso, comunicavam-se através de símbolos, alegorias visuais, tradições orais, associações de ideias, etc. Nesta mesma época o raciocínio lógico não era tão distanciada dos processos de raciocínio não lineares, o que permitia um diálogo maior e mais concreto com os conteúdos arquetípicos e com o inconsciente em geral.

Atualmente existe um campo do conhecimento que se dedica ao estudo sobre o discurso presente na imagem, a Semiótica. A Semiótica é um cmapo vasto do estudo da linguagem que não se limita a comunicaçao visual, mas neste contexto será utilizada a semiótica visual como base para seguir a diante com o desenvolvimento e compreensão acerca do projeto. Aqui temos uma bevre definição sobre o que é semiótica para conextualizar:

> ***"Semiótica (do grego semeion = signo) é a teoria geral dos signos. Segundo Peirce, signo é algo que representa alguma coisa para alguém em determinado contexto. Portanto, é inerente à constituição do signo o seu caráter de representação, de se fazer presente, de estar em lugar de algo, de não ser o próprio algo. O signo tem o papel de mediador entre algo ausente e um intérprete presente." (NIEMEYER, P.25.)***

Sabemos que as ilustrações do tarô foram construídas a partir de figuras e símbolos do imaginário e cultura da época, e nesse momento nos perguntamos como estas figuras acabaram servindo como máscaras e recipientes para abrigar este grupo de arquétipos presentes no inconsciente coletivo. Embora pareça misterioso, é comum que processos de associação imagética acabem por fluir por uma série de conteúdos do inconsciente. Ou seja, as imagens representadas no Taro de Marselha são fruto de processos do inconsciente coletivo: imagens, símbolos e representações gravadas na consciência dos grupos ao longo do tempo e transmitidas de geração em geração.

Como já vimos anteriormente, cada um dos vinte e dois arcanos maiores é formado por uma ilustração, um nome para a carta que vem escrito na parte inferior como uma legenda, e uma numeração na parte superior como um cabeçalho. As cartas então, são formadas por uma imagem acompanhada de uma palavra e número. A imagem nesse caso acabou por se tornar o veículo de informação dominante, visto que o hábito de os baralhos virem acompanhados de um livro de instruções que contextualizam o leitor de seus significados é um hábito moderno e muito recente. As ilustrações nas cartas foram indiretamente projetadas para dialogar diretamente com o conteúdo interior do usuário, de acordo com o posicionamento em relação a outras cartas que acompanham, sem precisar de um texto didático intermediário que torne os esquemas lógicos de raciocínio

não dominantes em sua abordagem.

A transmissão de conteúdo através de símbolos e imagens é, e sempre foi, essencial para a existência da humanidade e o desenvolvimento de todas as culturas, apesar disso, os termos "narrativa" e "símbolo" são termos amplamente discutidos por pesquisadores de diferentes áreas, da linguística até a semiótica, sendo essa uma discussão muito abrangente que não cabe no foco deste estudo. Sob um ponto de vista focado na essência da utilização destes termos podemos dizer que ambos são utilizados com a intenção de comunicar e transmitir mensagens. Podemos assim, afirmar que muitas são as possibilidades de comunicação: símbolos, linguística, oralidade, escrita, experiências de percepção e até mesmo tudo isso junto, sendo muito comum, até mesmo no passado, a utilização de texto e imagem juntos como é o caso do objeto de estudo aqui apresentado.

Carlos Reis afirma que a idéia de narrativa possui diversos significados:

> ***"Narrativa enquanto enunciado, narrativa como conjunto de conteúdos, representados por esse enunciado, narrativa como ato de os relatar e ainda narrativa como modo termo de uma tríade de universais." (REIS,1979,p.66)***

Sabemos que as vinte e duas imagens que formam o grupo dos arcanos maiores, formam um tipo de "narrativa visual indireta" conhecida como A Jornada do Louco. Uma narrativa visual porque cada carta ilustra como a interação destes arquétipos no desenvolvimento da identidadee individualização da personalidade humana, como defende a autora Sallie Nichols em Jung e o Tarô, 1988. Podemos dizer que é indireta pois essas ilustrações não foram intencionalmente produzidas para propor um tipo de narrativa, como já compreendemos, foi um processo espontâneo a nível inconsciente, de fazer fluir para o objeto de criação conteúdos da mente inconsciente. Neste estudo vamos destacar especificamente o papel da imagem e símbolos visuais na transmissão de conteúdo tendo como foco a composição gráfica da imagem e a análise, muitas vezes subjetiva, do leitor

Para entender um pouco melhor as ilustrações em questão vamos a princípio dizer que a palavra ilustração pode ser definida como: Uma imagem utilizada para acompanhar ou decorar um texto, para transmitir uma mensagem visualmente, ou até mesmo uma construção imagética sem a pretensão de transmitir uma mensagem, sem necessariamente estar vinculada a um texto. É muito comum vermos ilustrações que acompanham textos, para aprimorar a compreensão do assunto abordado ou como objeto de decoração, sendo comumente vista, em nossa cultura atual, como uma espécie de "acessório" textual, por assim dizer.

Podemos afirmar ainda, que apesar de texto e imagem serem ambos veículos de comunicação, os dois tem formas de transmissão de conteúdo e de leitura completamente diferentes, e isso obviamente, sempre foi usado com estratégia pelo homem ao longo da história. As imagens por possuírem um caráter muito mais subjetivo, sendo capazes de tocar nossos sentimentos de forma mais imediata, acabam por se tornar tão, ou em certos casos, muito mais complexas e de alcance mais abrangente e/ou imediato que o texto. Esta tensão entre texto e imagem é algo que sempre esteve presente na humanidade e perdura até os dias atuais, porém no contexto imagético no qual estamos focando neste estudo, o recurso visual e o escrito estão combinados de maneira relativa, afinal cada uma das ilustrações em questão está acompanhada de uma numeração e um título escrito para a figura representada. A imagem não está sozinha, apesar de não possuir exatamente um texto oficial de interpretação ou manual de como executar o jogo. Logo, a relação de imagem e palavra é essencial para o tarô, pois cada título ajuda a "arrematar" o conteúdo visual, assim como cada palavra que dá o título acaba servindo quase que como uma apresentação do "universo de conteúdos" das ilustrações.

Alguns exemplos de imagens com abrangente impacto cultural, que não teria tido o mesmo alcance e influência na cultura em que estão inseridas se a informação fosse aborada através de outra linguagem, como a escrita por exemplo.

Bandeira da Turquia.
Em um período deguerras sangrentas entre nações para disputar este território os vencedores que acabaram por obter domínio do país, viram no final da guerra a imagem da Lua crescente e uma estrela refletida em uma grande poça de sangue. Assim, escolheram esta imagem para ser símbolo do país, reforçando o nacionalismo, a ideia de supremacia bélica e a autoafirmação como potência em relação os países vizinhos.

Detalhe da pintura: " A Liberdade Guiando o Povo", de Eugène Delacroix.
A imagem retrata uma alegoria do conceito de liberdade guiando o povo francês. Durante a Revolução Francesa houveram uma série de representações artísticas sobre este período, com variações desta temática, mas sem dúvidas, esta foi e ainda é, uma das mais memoráveis do período, tendo um forte impacto cultural e social.

Tio Sam, personagem que personifica os Estados Unidos, ilustrado em um cartaz para promover o alistamento voluntário em período de guerra.

1.3 Narrativa na imagem

O Objeto de estudo aqui apresentado se trata de uma narrativa com imagens que também podem ser compreendidas como imagens independentes já que seu valor em transmitir conteúdo não se perde em caso de análise individual. Compor narrativas e transmitir informações complexas com imagens é um costume bem antigo na humanidade, visto que em eras passadas o acesso à leitura, livros, métodos de impressão, e tudo mais que envolve a problemática de uma publicação e transmissão de grandes quantidades de conteúdo, era extremamente restrito, nesse sentido imagens sempre foram de papel fundamental

Desde os primórdios o homem primitivo gravava nas paredes de cavernas imagens de animais. As obras de arte visual evoluíram a um nível nunca visto antes. Em todos os períodos da humanidade a arte teve, e ainda possuí, papel central nas sociedades e em diferentes contextos, seja ele político, filosófico, religioso, na organização social ou apenas na manifestação cultural despretensiosa.

Para começarmos falando sobre narrativa com imagens é importante lembrarmos das imagens pré-histórica, os primeiros registros de imagens oficialmente criadas pela raça humana. Apesar de existir uma grande variedade de temáticas nestas representações, não se sabe muito bem a real finalidade dessas criações, porém é muito comum imagens de homens caçando, ou de animais em seu habitat natural convivendo com outros da espécie. Nessa época a espécie humana não havia desenvolvido linguagens verbais complexas como a atual, mas estas imagens tinham um papel fundamental pois, através das formas gravadas e pintadas, as figuras representadas podiam ser reconhecidas por todo o grupo, criando assim um tipo de transmissão de conteúdo e significado que fazia sentido a todos dentro daquela comunidade.

Imagem pré-histórica conhecida como " O Feiticeiro de Trois-Fréres".
Datada do período Magdaleniano, a Imagem supostamente trata-se de um tipo de xamã da comunidade realizando um ritual, onde a identidade humana se mesclava com a animal Imagem pré-histórica conhecida como " O Feiticeiro de Trois-Fréres".
Datada do período Magdaleniano, a Imagem supostamente trata-se de um tipo de xamã da comunidade realizando um ritual, onde a identidade humana se mesclava com a animal

A arte antiga egípcia é um ótimo exemplo de narrativas inteiras que foram registradas através de imagens. Os antigos egípcios, além de ser a sociedade do mundo antigo que mais registrou informações sobre si mesma através de textos e imagens, também possuíam uma complexa linguagem escrita. Diferentemente da nossa cultura atual, que supervaloriza a linguagem escrita em relação às imagens, nos antigos hieróglifos egípcios - o nome refere-se à escrita oficial do grupo - não havia uma divisão tão estabelecida. Havia muitos hieróglifos designados à significados complexos que eram pictogramas de imagens do mundo natural, como pássaros por exemplo, ou outros objetos comuns naquela cultura.

Em muitos casos, as representações ilustrativas dos episódios históricos ou mitológicos eram representadas de forma visual, sem a presença de hieróglifos ou sem a sua predominância na transmissão da informação. Este costume era na verdade comum à diversas culturas, geralmente em formas de arte religiosa, como por exemplo na cultura Hindu, onde apesar de ser uma cultura milenar que já dispunha de linguagem escrita, sempre optou por também criar representações visuais de narrativas épicas sem a necessidade de ter um texto escrito. Muitos de seus mitos foram passados através de tradição oral, tendo por consequência diferentes versões em diferentes regiões da índia

Outro interessante exemplo os brasões utilizados por linhagens da nobreza europeia na época medieval. É possível encontrar inclusive muitos baralhos de tarô confeccionados para celebrar datas comemorativas como casamentos e nascimentos que possuem no verso o brasão da família. Estes mesmos brasões correspondem ao que hoje conhecemos como logotipo: uma síntese visual das raízes, cultura e história da família.

Podemos ver aqui algumas ilustrações de cartas de baralhos da mesma época em que o tarô surgiu, porém em contextos sociais e culturais e social distintos. Na época existiam muitos baralhos, porém todos usados incialmente como jogo em diversos lugares da Europa

Carta retirada do baralho Minchiate. Surgiu na mesma época que o Tarô de Marselha, era utilizado para fins parecidos. Foi muito popular na Europa.

Brasão de Armas do Rei D. Manuel I
Antigos brasões eram utilizados como forma de identificação entre diferentes cavalarias em guerra, marcação de território geográfico, afirmação da nacionalidade e herança cultural. Os antigos brasões deram origem ao que hoje conhecemos como logotipos.

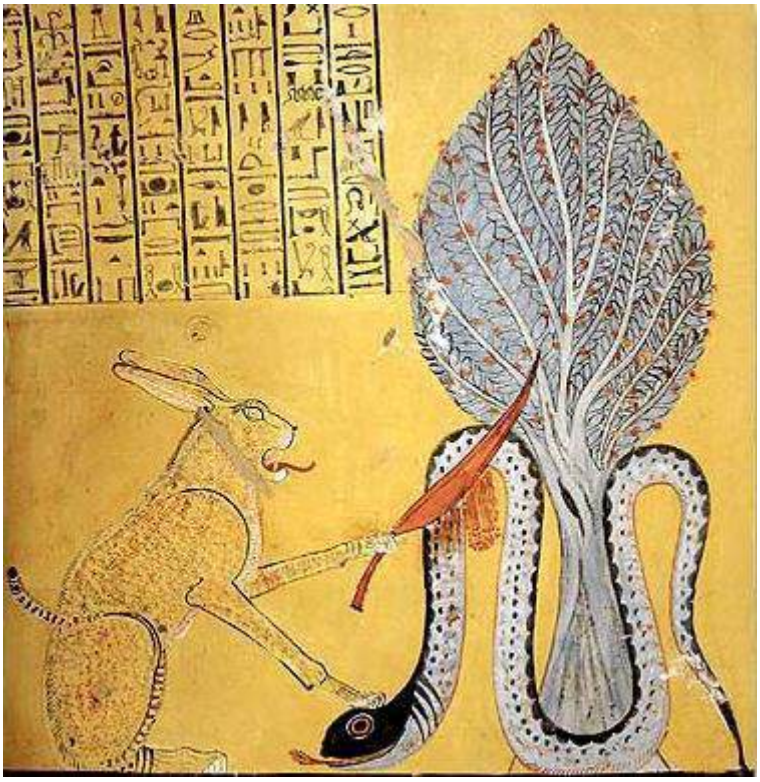
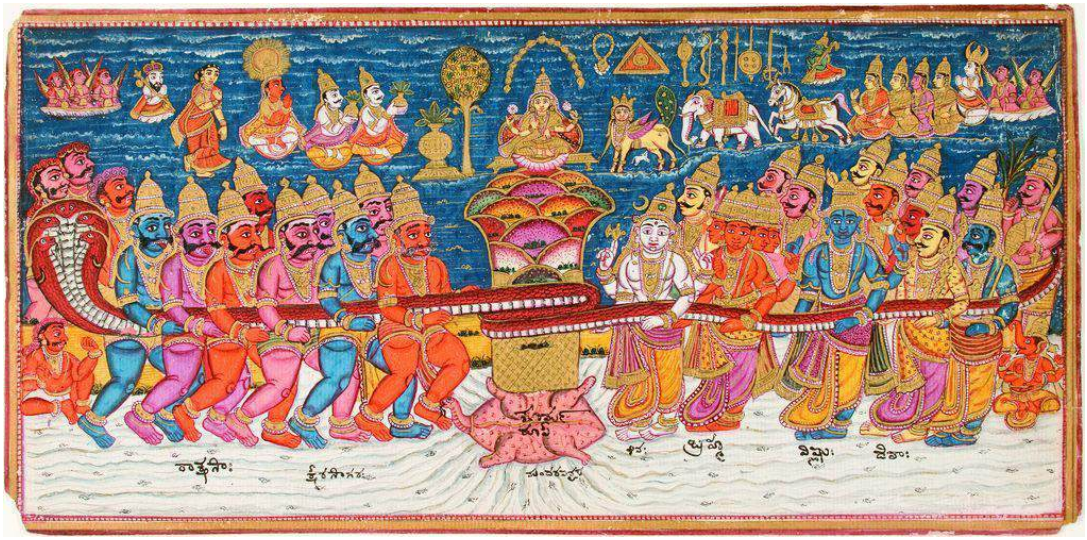


Imagem do deus Hórus personificado em lebre cortando a cabeça de Apep, seu oponente. Importante episódio da mitologia Egipcia.



Pintura retratando o episódio do "Batimento do Oceano de Leite", da Mitologia Hindu, episódio central nesta mitologia a cena foi representada inúmeras vezes de formas diferentes. Como se pode perceber é uma cena complexa e rica em detalhes, o que tornava para os povos antigos muito mais acessível transmitir este conteúdo através de imagem.

1.4 As cartas e quem as acessa

Atualmente, quando nos deparamos com diferentes formas de análise de imagens, sejam elas contemporâneas e facilmente reconhecíveis, ou desconectadas de seu contexto original e indecifráveis à primeira vista, é muito comum usarmos a semiótica como embasamento para desvendar e (des)construir significados. As cartas de tarô são objeto de uso constante para estudo e exemplificação da semiótica visual. Apesar das figuras retratadas serem concisas e homogêneas, todas elas são formadas por uma série de símbolos que ajudam a compor a informação e mensagem.

Em cada imagem a personalidade dos arquétipos é representada. Símbolos que à primeira vista podem indicar apenas detalhes ou floreios estéticos, mas que se analisados separadamente, possuem um papel fundamental na comunicação e significados complexos. Usaremos como base para uma breve análise semiótica o conceito de signo, que será desenvolvido na parte prática do projeto. Existem diferentes definições de signo dentro do contexto da semiótica, mas neste estudo usaremos a definição signo como algo que tem o papel de representar algo dentro do contexto no qual está inserido, preenchendo a imagem de significado e tornando a mensagem transmitida mais complexa, abrangente e concisa.

Como define Lucy Niemeyer em Elementos da Semiótica Aplicados ao Design, 2003:

> ***"O signo, então, está no lugar de algo, não é a própria coisa, mas como ela se faz presente para alguém em um certo contexto. O signo é uma ocorrência fenomênica de qualquer natureza, que de algum modo se conecta com uma experiência anterior. (NIEMEYER,2003,p.35"***

Para entendermos um pouco melhor usaremos também a seguinte definição de Lucia Santaella:

> ***"Um signo pretende representar, em parte pelo menos, um Objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu Objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu Objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao Objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o Objeto, pode ser chamada o Interpretante." (Santaella, 1987:77).***

Podemos exemplificar o papel da semiótica na construção de significados dentro deste contexto fazendo uma breve análise de uma das cartas, começaremos com o Arcano 0: O Louco. Porém, deve-se considerar as relações sígnicas que se desenvolvem durante esta abordagem, realizada onde o signo, ao ser percebido pelo leitor, irá gerar interpretações e associações com referências pré-existentes e próprias da bagagem de cada um.

Louco é representado como uma figura masculina em movimento, como se estivesse em uma caminhada constante. O personagem usa roupas maltrapilhas, improvisadas, demasiadamente coloridas e com aspectos até mesmo humorísticos que lembram a tradicional figura do "bobo da corte". Apesar de em alguns baralhos ele não ser representado com ênfase nessa figura, podemos perceber que caminha no meio do vazio e aparentemente sem rumo ou ainda longe de seu destino final, carrega no ombro uma colher de pau com uma pequena trouxa de pertences na ponta. Em sua coxa direita podemos perceber um grande rasgo em sua roupa causado por um animal, que parece ser uma espécie de cachorro, não sabemos a natureza do animal, mas aparentemente o animal o acompanha indicando ser um animal de estimação.

A figura parece se tratar de um andarilho errante, ou apenas um homem louco, que nada possui e nem está interessado em se enquadrar nos padrões de vida socialmente sugeridos. Sua única companhia parece ser o cachorro, e não sabemos ao certo se o ataca ou apenas interage de forma pacífica, brincando com suas roupas já rasgadas e esfarrapadas. Apesar de tudo, a expressão no rosto da figura representada é leve, descontraída e parece estar cheio de ânimo. Em busca das aventuras que encontrará pelo caminho, ele não parece estar atordoado ou em Sofrimento, como podemos imaginar que seja a vida de uma pessoa deslocada da sociedade.

Podemos perceber alguns signos que ajudam na construção de significado da imagem:

O animal que o acompanha: Animais são comumente identificados como símbolos do lado instintivo humano, de nossas memórias ancestrais e inconsciente, ou até mesmo de sua "criança interior" ou intuição, que especificamente na cena retratada tenta estabelecer fortemente algum tipo de comunicação com o personagem, que não lhe dá atenção e continua na mesma direção. Podemos entender pelo seu comportamento irracional, porque ele se chama "O Louco".

Rumo ao desconhecido: É interessante como a carta inicial do baralho é representada com um movimento ativo e crescente, de impulso inicial. Se considerarmos a sequência de cartas posteriores, é possível captar a sensação de um começo rumo ao desconhecido - ou a saída de um local desconhecido rumo a um destino conhecido - já que local onde a figura está indica um deserto inabitado.

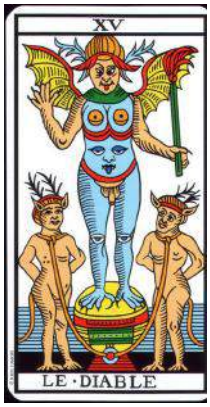
Sua trouxa de pertences: Em seu ombro carrega uma pequena trouxa que não sabemos o conteúdo, mas por se tratar de um tecido cor de carne e estar pendurada a uma colher de pau (símbolo côncavo de receptividade), podemos interpretar como sua bagagem de vivências. Em sua jornada, suas experiências, mostrando sua natureza aberta a vivências.

Roupas: Nas roupas do personagem podemos perceber uma série de características curiosas: estão rasgadas pelo animal que o acompanha, são roupas demasiadamente coloridas e espalhafatosas para um simples mendigo/andarilho. Podemos supor que o personagem pertencia a algum contexto anterior, mas que foi abandonado para que pudesse dar início a sua caminhada.

Fazendo esta breve análise visual focada nos símbolos que compõem a imagem podemos ter uma ideia do discurso presente nas figuras e de seu papel dentro da narrativa. Conforme analisamos esses símbolos dentro de um contexto global, ou seja, levando em consideração todos os outros símbolos de todas as outras ilustrações, conseguimos fazer uma leitura visual cada vez mais sofisticada e complexa. Mais explanações sobre símbolos relevantes em diferentes cartas apresentadas no projeto:

Mais explanações sobre simbolos relevantes em diferentes cartas apresentadas no projeto:

Arcano XV: O Diabo



Nesta imagem vemos três figuras: Um grande diabo centralizado na composição paira em cima de uma espécie de púlpito que mantém presos através de correntes dois diabretes distribuídos um para cada lado, um do sexo masculino e um do sexo feminino. A figura central possui um corpo maior em relação as outras figuras. As três figuras parecem estar em processo de mutação, mas a central está em fase avançada, e parece ser o guardião dos dois diabretes, assumindo uma postura de autoridade sobre eles. Esta figura é andrógina possuindo seios

e sexo masculino, asas de morcego e chifres, geralmente representado carregando uma lâmina, símbolo que se repete diversas vezes em outras cartas. Sua expressão facial é brincalhona, o que propõe uma postura debochada em relação ao espectador. As duas figuras laterais o olham fixamente como que hipnotizados ou a espera de algum comando ou reação, com expressão corporal serena, sem apresentar sofrimento ou desespero por estarem diante da figura assustadora. Podemos perceber que as duas figuras possuem rabos, e pequenos chifres, e parecem estar em processo de mutação ainda inicial, mas que resultará em se tornarem idênticos a figura central, com sua expressão caótica que revela ter sido tomado pelo processo de transformação, e agora já é mais demônio do que humano.

Podemos perceber alguns signos que ajudam na construção de significado da imagem:

Órgãos adicionais animalescos. As três figuras representadas possuem órgãos animalescos que parecem ter brotado sob a forma humana, transformado a figura. Mais uma vez vemos símbolos ligados ao mundo animal, instintos e memória ancestral, mas diferente do cachorro que acompanha O Louco, estes símbolos brotam de dentro para fora, revelando um lado de sua própria natureza que aflora, seu lado animalesco se fundindo com o corpo e sendo assumido como identidade. Suas formas pontiagudas e sinuosas sugerem uma certa agressividade, ao contrário do cachorro do Louco, que sempre foi o animal próximo do homem. Os símbolos aqui presentes retratam um processo de aflorar dos instintos primitivos e desregrados que acabam por comprometer a integridade humana da figura. Como podemos perceber na expressão caótica da figura central, que parece debochar como uma criança, podemos dizer que esta figura está tomada por seus demônios interiores.

Lâmina: A espada carregada pela figura central, símbolo de lei, justiça e autoridade, não possui uma empunhadura, é uma grande lâmina mas é segurada de forma que a mão de quem a possui se machuque, mostrando uma subversão caótica dos conceitos comuns relacionados a lei, justiça e autoridade e falta deconhecimento e real harmonia com este conceito, está sendo manipulado de forma inadequada.

Correntes: Como se pode perceber as duas figuras laterais estão presas a correntes que as mantém junto do diabo central, mas se olharmos bem as correntes em seus pescoços não estão justas o suficiente para que possamos os considerar verdadeiramente aprisionados, afinal eles poderiam se libertar sem muito esforço, mas parecem não estar atentos a isso, estando hipnotizados com a presença da figura central ou estando ali voluntariamente. Esta atitude de descompromisso para consigo mesmos e atenção para com a figura central é o que os mantém verdadeiramente presos, enquanto isso afloram de seus corpos órgãos animalescos como os presente no corpo do diabo central, sem perceber, gradativamente, se tornarão como ele, se não se libertarem por conta própria.

Com esta breve análiseiconográfica podemos perceber como nada na representação é apenas por acaso, mesmo quando estamos falando de imagens fruto do conteúdo inconsciente que aparentemente não tem sentido ou responsabilidade direta de transmissão de conteúdo. Sempre existe uma mensagem a ser passada, mesmo que não haja consciência disso

Principalmente quando se trata de uma narrativa, mesmo que indireta como é o caso, e podemos perceber a importância de um olhar atento na hora de nos relacionarmos com imagens, para que possamos perceber de fato toda a profundidade e até diferentes pontos de vista de uma representação. O papel estrutural da semiótica aplicada na representação visual na construção de significados é fundamental para guiar o olhar e raciocínio do espectador

A função da semiótica na representação visual é justamente de compreender, escolher e aplicar de forma adequada, cada elemento que ajudará a compor o discurso na imagem. Devemos considerar todo o resto da composição, aspectos como enquadramento, cores, técnica utilizada e contexto onde a imagem será exposta ao olhar, possibilitam a transmissão da mensagem de forma adequada e de acordo com sua proposta. Estar atento a semiótica visual e sua relação com as imagens é essencial, inclusive para podermos ter um papel ativo no diálogo com arquétipos apresentados pelas cartas de tarô.

2. Associando Imagens
2.1 Símbolos espelhos do inconsciente

No campo da Psicanálise existe uma área de estudo que permeia diversos processos de criação ligados a arte, amplamente conhecido é o papel dos símbolos no estudo e interação com o inconsciente. Este é um tópico importante no desenvolvimento do projeto aqui apresentado, visto que já está presente no baralho de Marselha, alvo desta pesquisa, e que também será abordado no desenvolvimento do projeto gráfico.

Este processo de comunicação com o inconsciente através da arte visual, passou a ser utilizado pelo Surrealismo na primeira metade do século XX. Oficialmente conhecido como "Automatismo Psíquico" o método artístico caracteriza-se pela não preocupação em utilizar os processos racionais da mente e apenas "deixa fluir", por assim dizer, para dar o suporte aos conteúdos inconscientes do artista acerca do tema abordado.

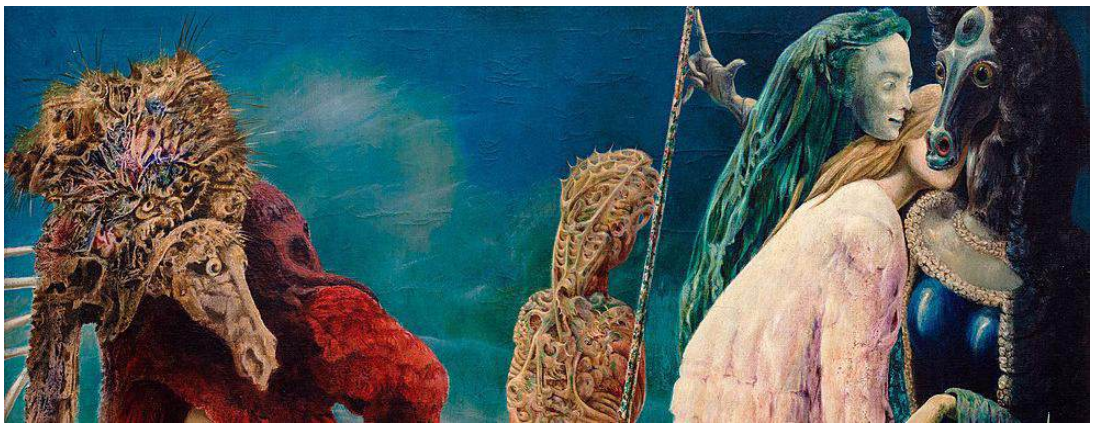
Costumam ser imagens carregadas de conteúdo, simbolismos que muitas vezes se repetem. Carregam forte carga conceitual referente ao universo pessoal do artista. Os símbolos vistos nem sempre são de fácil interpretação, visto que, muitas vezes estão intimamente ligados as associações pessoais, sendo necessário entender um pouco melhor o contexto. Além disso, muitas obras não se preocupam em gerar símbolos passíveis de fácil interpretação.

The Antipope. René Magritte, 1941.

Fora das vanguardas artísticas propriamente ditas foram realizadas muitas experiências com este tipo de técnica, seja para exploração artística ou para pesquisa no campo da psicanálise. Um exemplo didático foram as experiências realizadas por Nise da Silveira também na primeira metade do século passado, onde através da arte terapia ela pode compreender melhor os conteúdos oriundos do inconsciente de cada paciente.

Acima, obras do Museu de Imagens do Inconsciente.
Autores desconhecidos.

Dentro deste contexto podemos compreender a interação dos símbolos no inconsciente da mesma maneira que a semiótica, mas operando em modos diferentes. O estudo da semiótica visual propões o domínio na construção de conteúdos visuais como forma de guiar o olhar do expectador. Na interação com conteúdos inconscientes através de imagens, a representação flui da mente do artista para o suporte, sem ser possível ter um controle do que e como a imagem está sendo representada, porém ainda sim, estas também são imagens passíveis de análise semiótica e transmissoras de discurso.



Detalhe da pintura: The Antipope. Max Ernst, 1941.

And then we saw the daughter of the Minotaur
Eleonora Carrington, 1953.

Weeding Dress. Max Eernest, 1940.

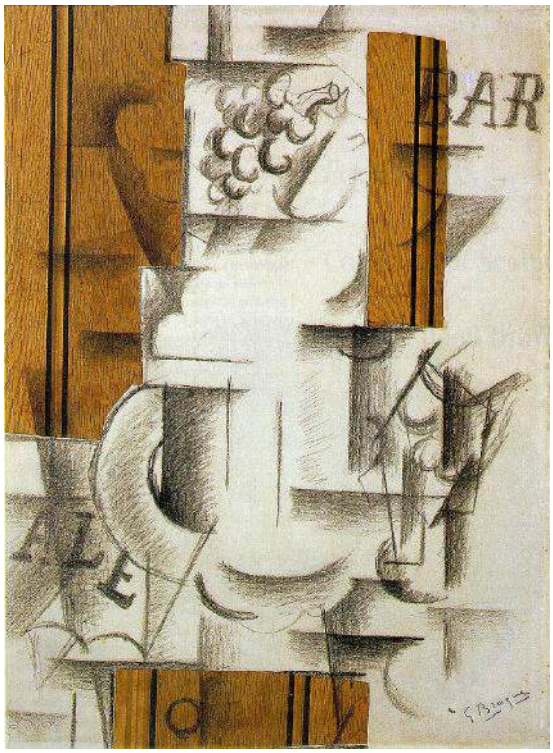
2.2 Uma breve história da colagem

A técnica de composição visual escolhida para o desenvolvimento deste projeto foi a colagem, a justificativa para essa escolha é justamente para reforçar a ideia acerca do tipo de processo de raciocínio que acontece quando se executa uma leitura de tarô para fazer previsões: Uma associação de diferentes conceitos, significados e informações vindos de diferentes origens da mente, que juntos formam uma informação concisa e coerente, mas sem a necessidade de haver um raciocínio linear.

Podemos definir a colagem como técnica que se utiliza de imagens retiradas de diferentes fontes e contextos e unidas em uma composição para criar uma nova imagem.

Para falarmos sobre a popularização deste técnica é preciso evidenciar o papel do cusbismo neste processso, que foi o movimento que deu o primeiro passo em tornar a colagem uma técnica artística dentro das artes visuais. O movimento se divide em duas fases: a primeira foi o Cubismo analítico com figuras geralmente geometrizadas, e uma segunda fase, o cubismo Sintético que foi onde a colagem começou a ser utilizada pelos artistas.

O primeiro registro que se tem do uso da colagem em termos de produção artística foram as obras Fruteira e Copo e Prato de Frutas, de Georges Braque, depois disso a técnica se popularizou rapidamente sendo Pablo Picasso o proximo artista a explorar a técnica, sempre nessa fase se utilizando de recortes geométricos e geralmente de jornal e sempre dividindo o espaço com desenho e pintura e era nessa época vista ainda como um complemento da arte cubista.



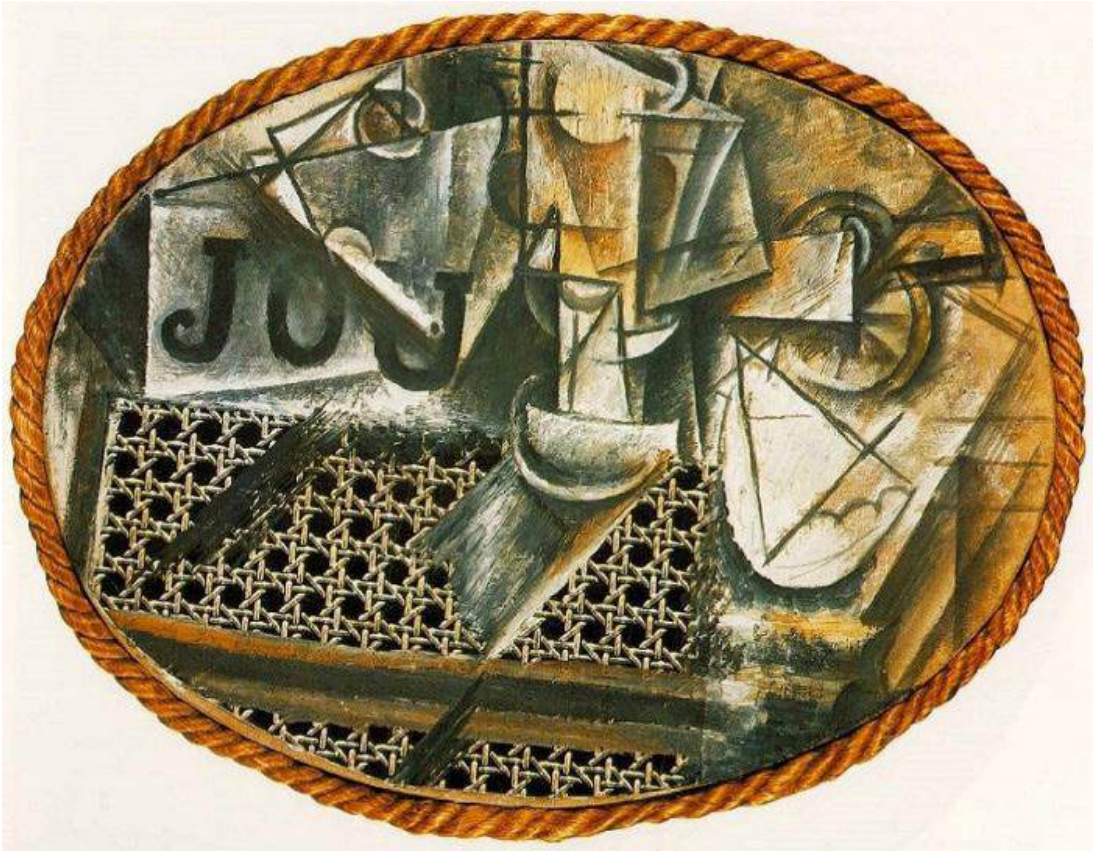
Fruteira e Copo. George Braque, 1912.

Não demorou muito para que os artistas começacem a utilizar outros materiais além de papel para a técnica da colagem ampliando ainda mais as possibilidades, como quando Picasso utilizou uma corda como moldura de uma pintura.

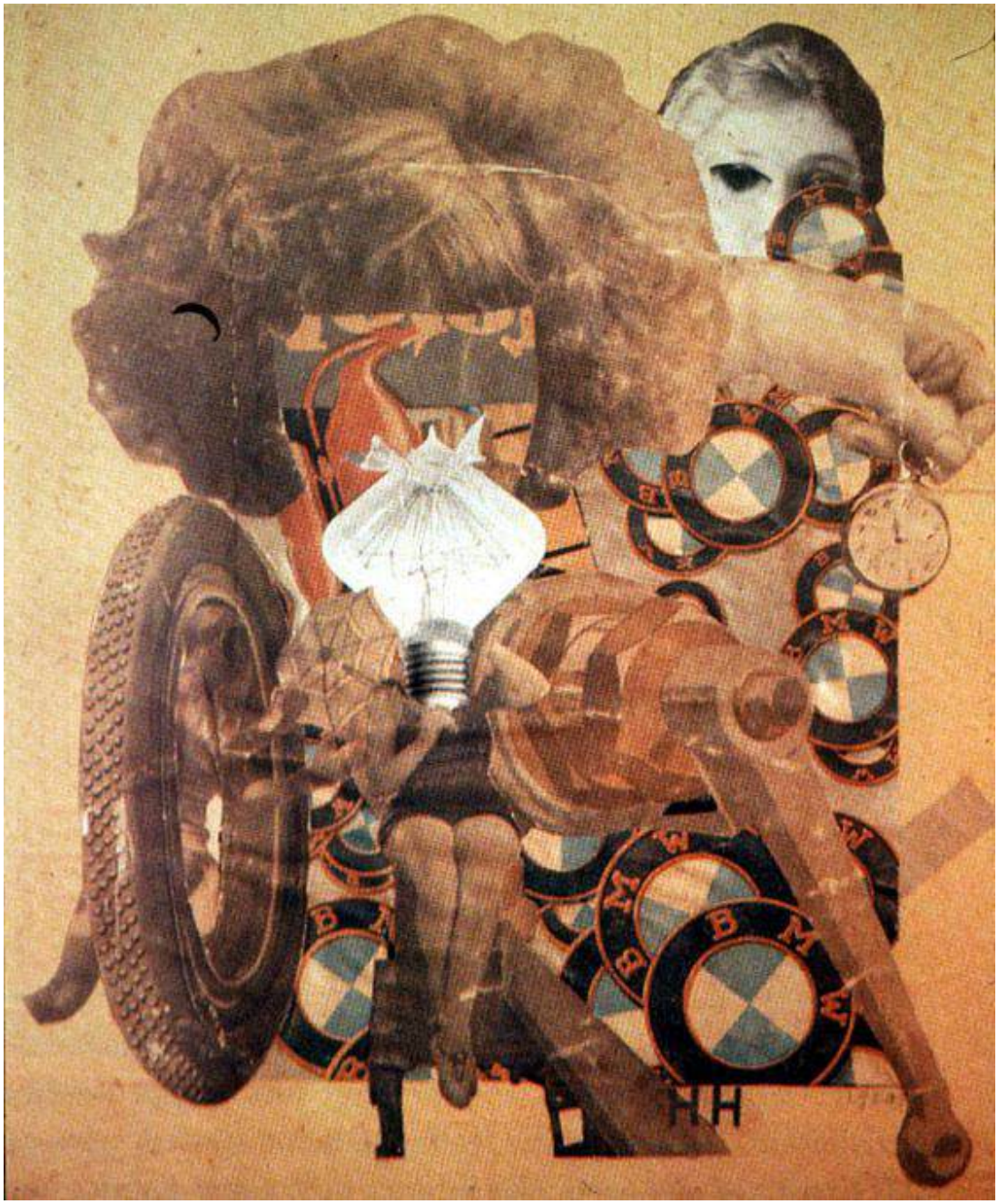
A utilização desta técnica causou uma ruptura onde a logica da representação era a observação de uma figura e as variações de possibilidade acerda de sua representação, agora se unia as possibilidades conceituais e representativas dos materiais e imagens colados na tela.

A técnica de colagem continuou a ser utilizada nos períodos artísticos posteriores, como dadaísmo, surrealismo, pop art e continua sendo até hoje tendo influenciado largamente diversas áeas da produção visual.

Passando por uma série de desdobramentos como a fotomontagem e a decoupage, a última das variações sob qual a técnica foi utilizada foi a colagem digital, onde todo o processo de recorte e aplicação das imagens para criar a composição é feito digitalmente permitindo ainda a alteração digital das características iniciais da imagem.



Natureza morta com cadeira de palha. Pablo Picasso 1912



As garotas. Hannah Höch, 1921

2.3 O processo criativo na colagem

A colagem é uma técnica de produção visual que propõe um processo criativo interessante porque se diferencia um pouco dos processos de criação visual usuais. O processo criativo envolvido na colagem se divide em três etapas: Escolher o tema do trabalho, escolher diferentes imagens que irão formar a composição final, e por último recortar as imagens selecionadas e aplicá-las juntas, criando assim a composição final.

Mas algo interessante que ocorre nesse meio tempo entre selecionar as imagens e aplicá-las juntas criando o resultado final, é um processo longo de unir as diferentes imagens e propor um "diálogo" entre elas, algo que consiste em aproximá-las umas das outras e ver o quanto elas funcionan juntas no sentido de trasmitir a mensagem que o trabalho se propõe a transmitir.

É claro que dentro desse processo muitas variações acontecem, como por exemplo, é comum que ao aproximar duas imagens percebermos que elas não funcionam bem aplicadas na posição como se havia imaginado mas acabam por funcionar bem aplicadas de uma outra forma que não havia sido imaginada antes, ou quando aproximamos duas imagens e percebemos que a variação de significados se amplia para muito além do que se imaginou, ou até mesmo se limita... Quase que como um jogo de testar diferentes combinações e buscar por associações, até econtrar a combinação perfeita, geralmente essa etapa se inicia com os primeiros recortes escolhidos.

Nesse trabalho aqui desenvolvido, onde me proponho a fazer uma releitura de outro trabalho, ocorreu exatamente esse processo de "diálogo" entre os recortes. Começou com a nálise de cada uma das principas palavras-chave e símbolos presentes em cada imagem e através de uma associação de significados totalmente pessoal busquei por outras imagens e simbolos que traduzissem as informações presente na imagem original.

Assim então comecei por selecionar um recorte inicial para cada imagem a ser composta aplicando-a sobre a área de trabalho, e logo depois aplicando os demais póssíveis recortes para que acontecesse o "diálogo" entre eles.

Em um trabalho como esse, pautado nas associações de significado pessoais, esse processo de diálogo entre os recortes afim de gerar significados, pode por muitas vezes ser rápido ou muito longo até existir a percecepção de que os conteúdos visuais estão harmonicos, encaixam entre si, e estão coerentes com a abordagem visual do projeto, esse tempo de diálogo entre os recortes até chegar na composição final variou muito de acordo com cada uma das composições, visto que o método que utilizei para criar cada composição foi a associação pessoal, apenas permiti que as associações aflorascem de acordo com a aproximação das imagens até me dar por satisfeito.

2.2 A jornada do louco e a teoria dos arquétipos de Jung

Como compreendemos anteriormente, os vinte e dois arcanos maiores do tarô são na verdade representações de arquétipos universais que nos contam uma narrativa simbólica sobre nosso próprio inconsciente, uma narrativa que fala sobre o processo de individuação pessoal. Podemos entender como um padrão geral, porém não absoluto, no processo de amadurecimento e desenvolvimento da personalidade. Compreender os arquétipos presentes em cada carta e como eles interagem entre si e até mesmo a ação desses arquétipos em nossa psique, é compreender a interação dessas imagens, segundo a teoria Junguiana. Onde os arquétipos são como espelhos de nosso inconsciente, tornando possível que a mente consciente os acesse.

O conceito de arquétipo surgiu na psicanálise e foi explorado por Carl Jung. Podemos entender este conceito como um registro de um símbolo que existe no inconsciente humano, sobre imagens, figuras e símbolos universais da humanidade. C. G. Jung Afirma:

> ***" Os arquétipos são como os leitos dos rios, que secam quando a água deles se esvai e renascem quando o rio a eles volta novamente. Podemos assemelhar um arquétipo a um córrego antigo, em que a água da vida fluiu durante séculos, cavan do um profundo canal e a ele voltando, mais cedo ou mais tarde, dependendo da intensida de do seu fluxo." (JUNG, 2000, p.101)***

Um pouco mais próximo do contexto do estudo aqui apresentado os arquétipos também podem ser encarados como além de padrões de comportamento, imagens primordiais, presentes em nosso imaginário, que ajudam a explicar histórias passadas, vividas por outras gerações e processos de vivência no presente. Arquétipos são flexíveis, podemos entendê-los como amplos universos que englobam uma série de conceitos, uma figura ou personagem pode abarcar características de mais de um arquétipo, como diferentes facetas que se expressam para criar ligações com diferentes partes da narrativa, o que ajuda inclusive na identificação e percepção sobre ele de quem o acessa.

Cristopher Vogler especula sobre a teoria dos arquétipos de Jung em "A Jornada do Escritor". Podemos aplicar esta citação também à narrativas apenas visuais e a representações de arquétipos/ personagens que não fazem parte de uma narrativa:

> ***"estruturas inatas que servem como matriz para a expressão dos conteúdos da psique" (JUNG, 2000, p.101)***

um pouco mais proximo do contexto do estudo aqui apresentado os arquétipos também podem ser encarados como além de padrões de comportamento, imagens primordiais, presentes em nosso imaginário, que ajudam a explicar histórias passadas, vividas por outras gerações e processos de vivência no presente.

Arquétipos são flexíveis, podemos entendê-los como amplos universos que englobam uma série de conceitos, uma figura ou personagem pode abarcar características de mais de um arquétipo, como diferentes facetas que se expressam para criar ligações com diferentes partes da narrativa, o que ajuda inclusive na identificação e percepção sobre ele de quem o acessa.

Cristopher Vogler especula sobre a teoria dos arquétipos de Jung em "A Jornada do Escritor", mas esta citação podemos aplicar também a narrativas apenas visuais e inclusive apenas a representações de arquétipos/ personagens que não fazem parte de uma narrativa:

> ***"Os arquétipos são uma linguagem infinitamente flexível de personagens. Eles apresentam uma maneira de entender que função um personagem está desempenhando num determinando momento da história. A familiaridade com os arquétipos pode ajudar a livrar os escritores dos estereótipos, conferindo aos personagens maior verdade e profundidade psicológicas." (VOEGLER, 1998, p.128)***

A interação com arquétipos pode parecer algo muito abstrato, mas na verdade a presença dos arquétipos é constante por mais que acabem passando despercebidos na maior parte das vezes. É muito comum que grandes empresas se utilizem de representações visuais de arquétipos em campanhas de marketing para tocar as necessidades do público, como por exemplo: Independência, Beleza, Força, etc. no intuito de gerar identificação inconsciente com o consumidor. Ainda em "A Jornada do Escritor", Cristopher Vogler afirma:

Ainda em "A Jornada do Escritor", Cristopher Vogler afirma:

> ***"Jung sugeriu a possibilidade de que exista um inconsciente coletivo, semelhante ao inconsciente pessoal. Conto de fadas e mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira que brotam do inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagem parecem ocorrer em escala pessoal e coletiva." (VOGLER, 1998, p.61 - 62)***

Jung em seus estudos e experiências acerca deste tema percebeu que ao acessarmos diferentes arquétipos, seja através de contos de fadas, filmes, teatro, ou até imagens, nos dá uma grande vantagem no processo de autoconhecimento, pois através do acesso ao arquétipo o observador sai do domínio exclusivo consciente e passa a ter um diálogo com o inconsciente. Este diálogo acontece justamente pelas sensações que a figura em questão é capaz de despertar em nós, por exemplo: a carta da Imperatriz, vinculada ao arquétipo da Mãe.

Muitos podem, ao entrar em contato com esta figura, seja através da observação do arcano número IV ou até mesmo pessoalmente, ao se deparar com uma mulher que encontrou seu propósito pessoal ao ser mãe. O expectador ainda pode se sentir desconfortável pela presença da figura materna, sem saber como interagir, tratando-o com desdém, ou profundamente tocado por ela, que o remete a suas experiências de afeto na infância. Contudo, a questão é que esses sentimentos afloram justamente por estarmos lidando com o nosso arquétipo e bagagem interior, e depois de passado o primeiro momento de desconforto o expectador sem dúvidas poderá ver aflorando em si este arquétipo, seja através do desejo de dar mais atenção a sua própria mãe ou em explorar esta faceta de si mesmo.

Assim como quando nos sentimos atraídos por certos tipos de personagens. Isso ocorre, pois, existe nesse contexto elementos que são presentes e abundantes em nós, no nosso imaginário, na nossa personalidadee na grande maioria das vezes inconscientemente - sem que saibamos disso deliberadamente - quanto mais nos sentimos atraídos pelo personagem mais próximo estamos do nosso arquétipo dominante. Uma forma interessante, e até engraçada, de entendermos tal fenômeno é observar o comportamento de crianças. É comum que elas escolham personagens para brincar de "ser", essa escolha diz muito sobre como se veem e quem são e seus arquétipos dominantes.

Um breve esquema de arquétipos como são utilizados dentro da comunicação visual, e em áreas do conhecimento relativas.

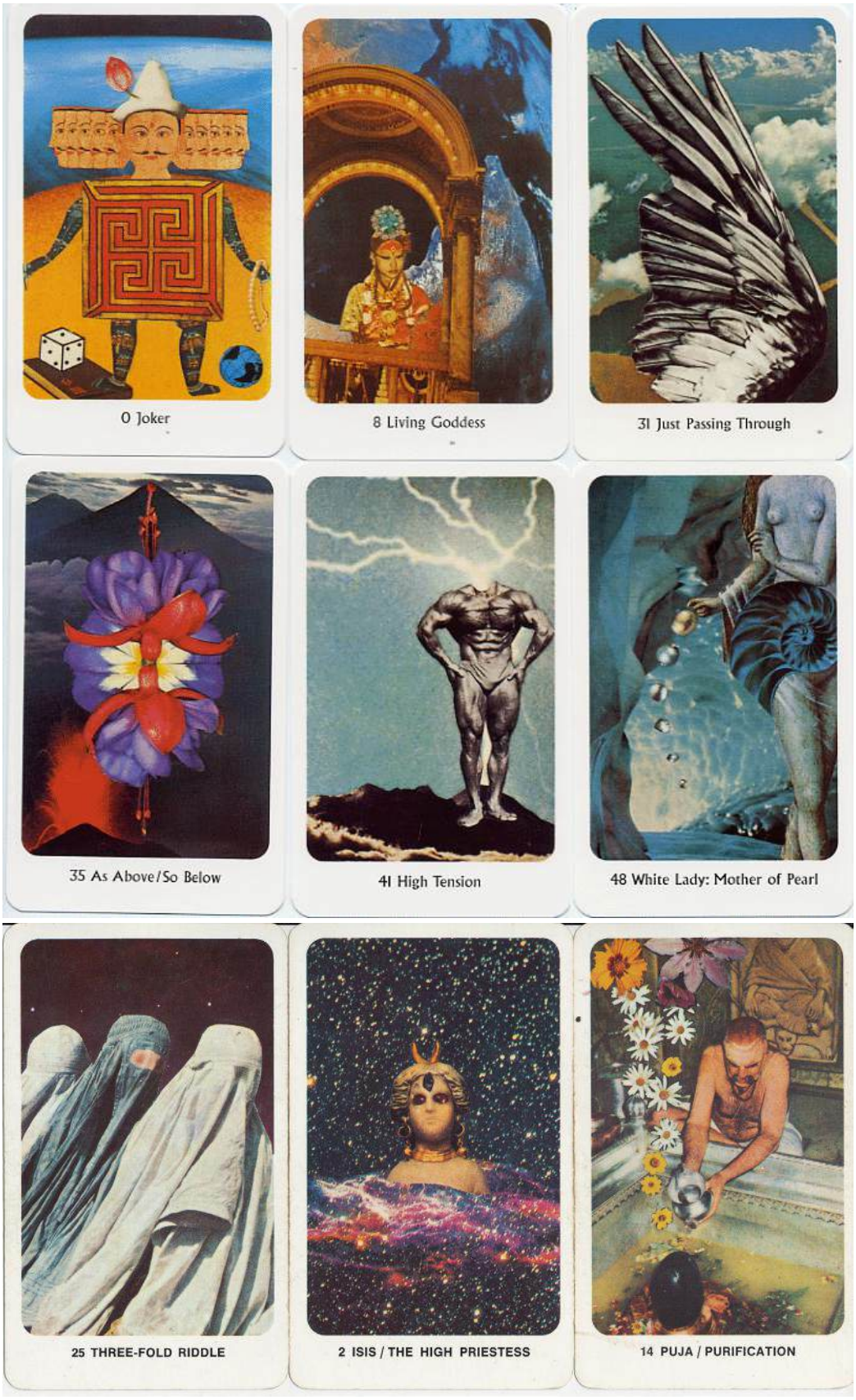
3. Pesquisa Visual

3.1 Mood board e referencias

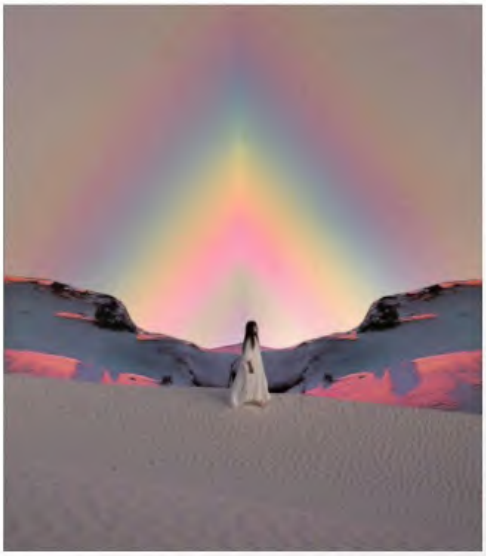
Comeceia pesquisa visual focando em trabalhos gráficos que se utilizam da técanica de colagem, que poderiam ser referência de formato, composição, soluções visuais e estética. Os mais relevantes foram:

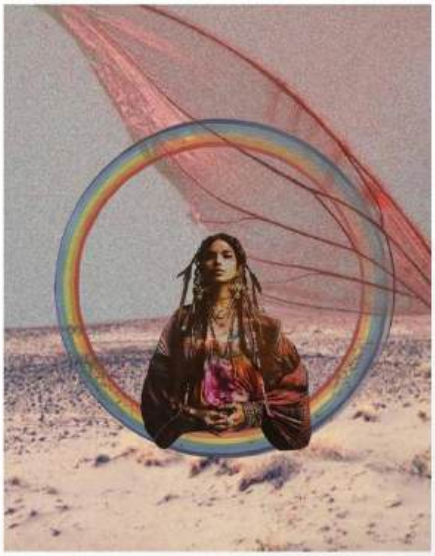
- DOUGLAS, Nick. Secret Dakini Oracle: **A Tantric Divination Deck**. Editora:US Games Systems, Nova York, 1997
- EVANS, Elizabeth. **Road to Nowhere Oracle Deck**, 2016
- RIEMER, Elisa. **Nosotras Tarot**, 2014
- Heather heininge
- Mystic Mama

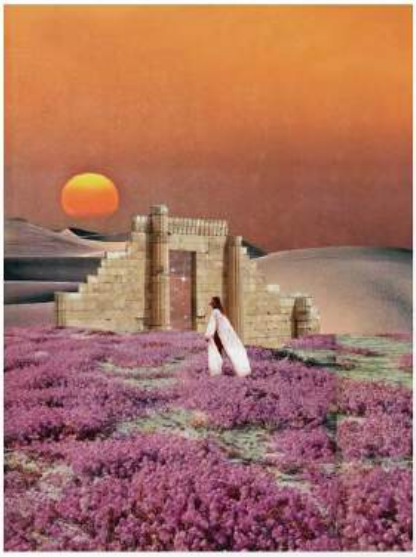
Road to Nowhere Tarot, de Elizabeth Evans



Secret Dakini Tarot de Nik Douglas





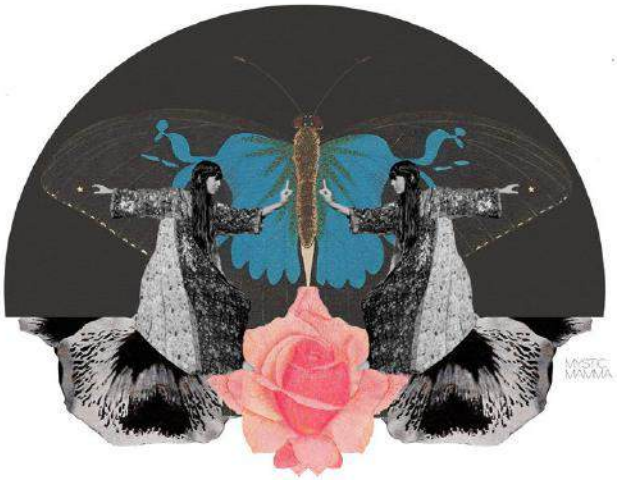


Hheinige

MYSTIC
MAMMA

MYSTIC
MAMMA

MYSTIC
MAMMA


MYSTIC
MAMMA

MYSTIC
MAMMA

MYSTIC
MAMMA

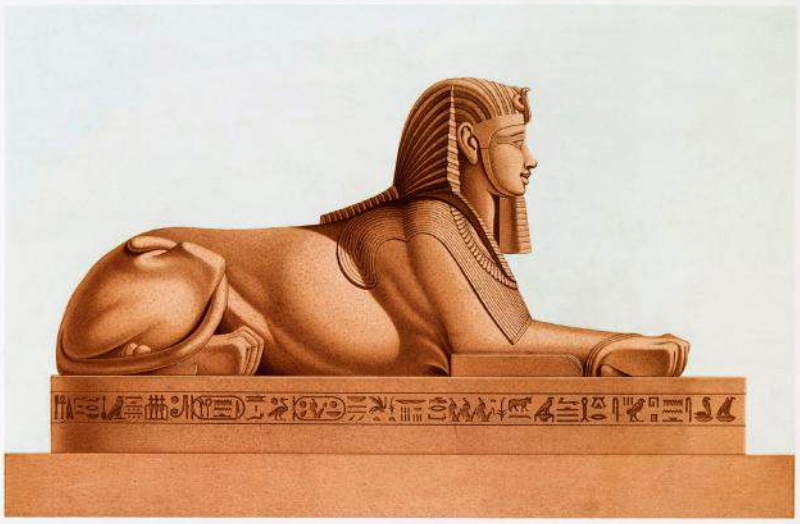
Mystic Mama

Elisa Riemer

3.2 Bancos de imagens utilizados

Todas as imagens utilizadas na produção do projeto, são imagens em domínio público oriundas de diferentes contextos, a seguir algumas, para que se possa ter noção a respeito da natureza e particularidades do tipo de imagens selecionadas, apesar de não ser possível expor todas aqui, e os endereços digitais dos bancos de imagens:

https://www.shorpy.com/
https://www.rawpixel.com/category/53/public-domain
https://publicdomainreview.org/

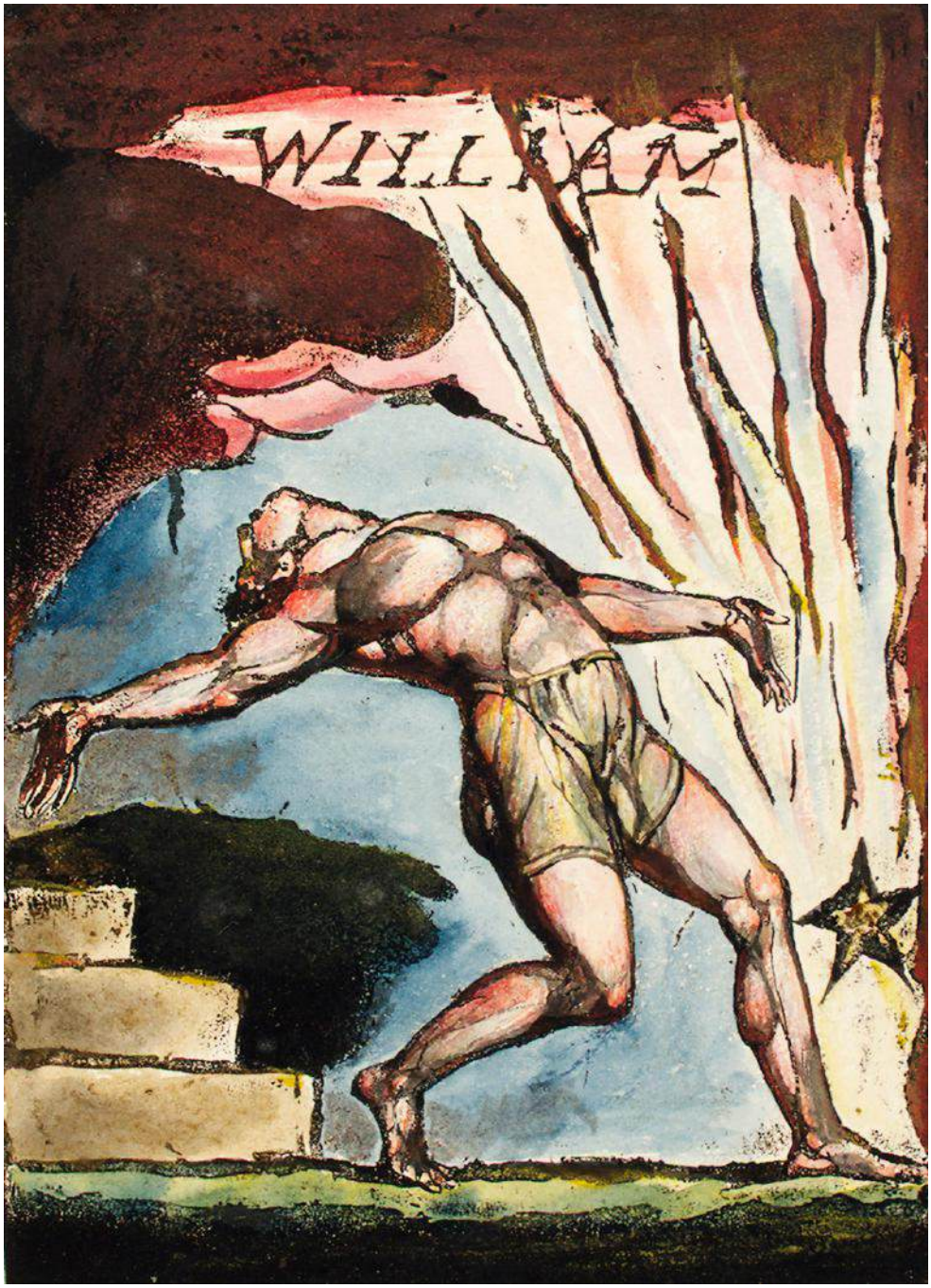


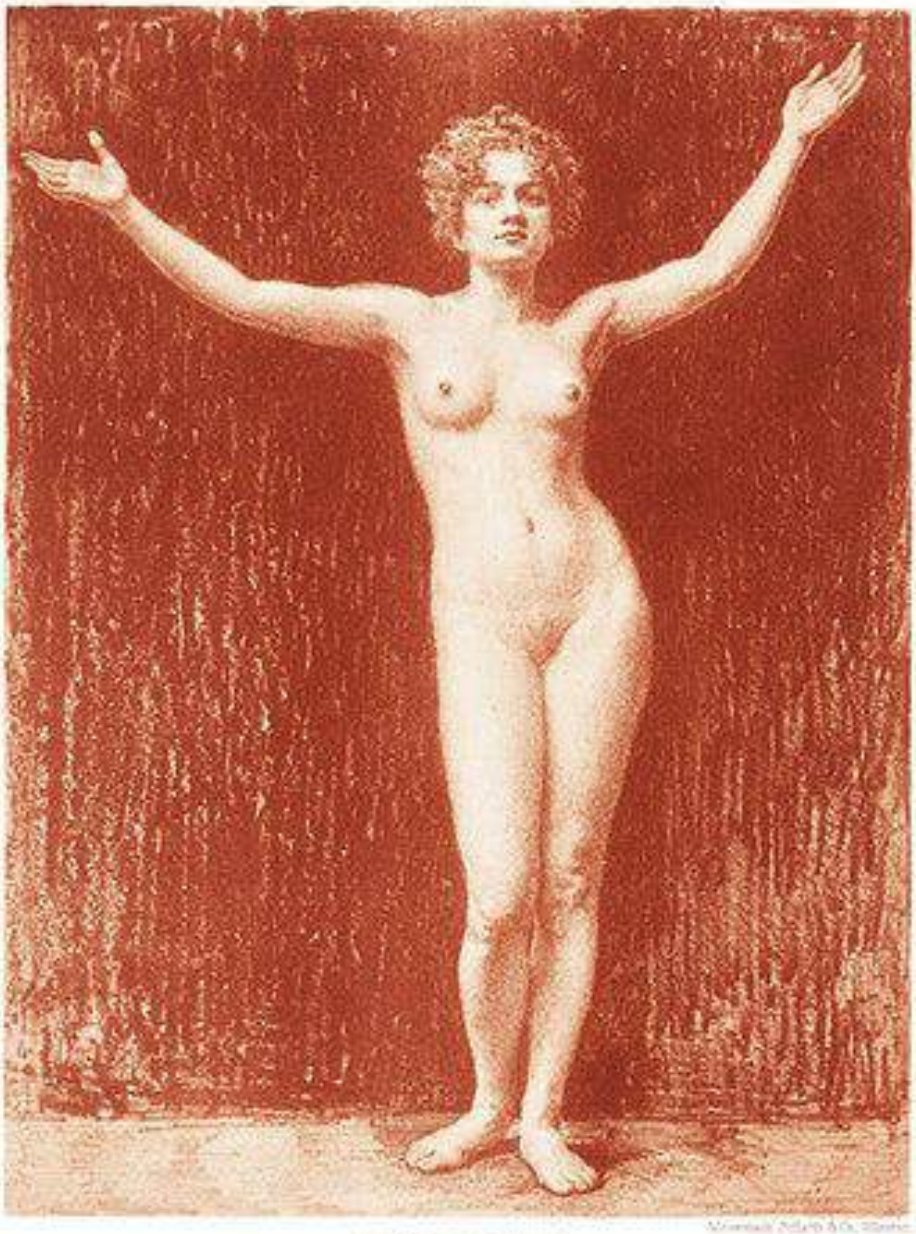
ANDROSPHINX & CRIOSPHINX.

(AMÉNOPHIS III. — XVIII^e DYNASTIE.)

OFFRANDE DE FLEURS & DE FRUITS .

(NECROPOLE DE THEBES — XIX.e DYNASTIE.)


WILLIAM



4. Produção

4.1 Escolha do título

A autora Maria Nikolajeva, especializada em narrativas literárias, define como títulos, aquilo que de algum modo resume a essência da informação abordada. O título do projeto aqui desenvolvido: Tarô dos recortes, tem este papel fundamental de compreensão do conceito através da criação das imagens. Por ser a única formação textual apresentada antes do leitor entrarem contato com as imagens, o título evoca ao leitor ideias acerca do tipo de abordagem a qual as imagens foram produzidas. Para chegar a este nome utilizei a técnica de mapa mental com todos os possíveis desdobramentos do conceito que pudessem resumir adequadamente o projeto.

É importante dizer que, na medida em que o leitor interagecom as cartas e a cada tentativa de compreensão da mensagem/arquétipo por trás de cada uma, rapidamente já fica ciente de que o que ele lê de cada imagem é reflexo de sua subjetividade e de suas próprias associações pessoais. isso reforça a ideia de multiplicidade de significados em cada imagem, fazendo com que o leitor perceba que de certa forma os significados atribuídos são "recortes" de sua bagagem pessoal, assim como as imagens compostas por recortes.

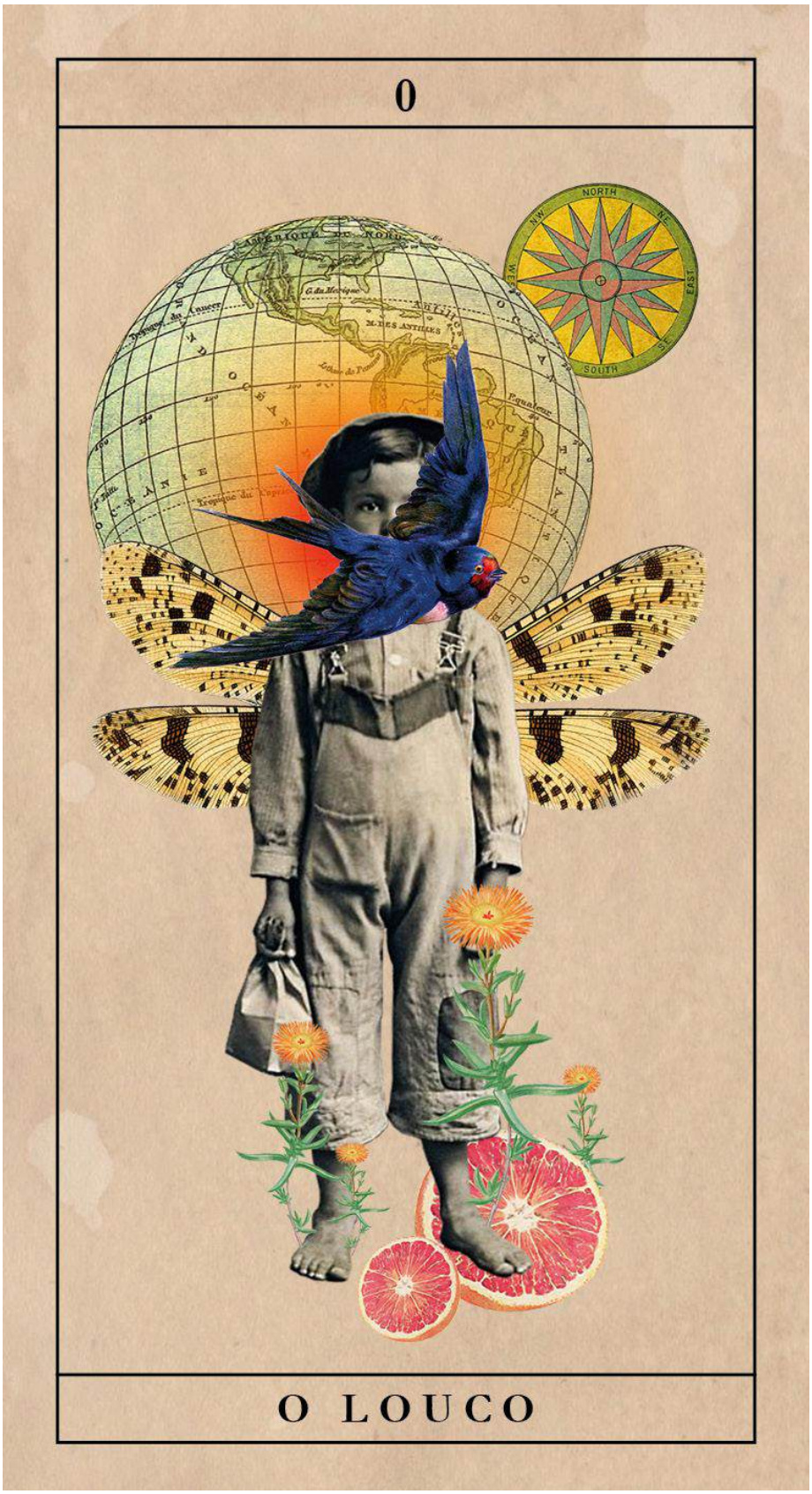
4.2 Uma breve interpretação e embasamento de significados

O projeto desenvolvido foi baseado no tarô de marselha, segue em diante uma comparação entre o projeto dessenvolvido, sua referência e signifcados conceituais e de seus signos.

0 O Louco

Palavras-chave:
-Liberdade
-Viagens
-Desconhecido
-Inícios
-Inocência
-Instintos

Ele é um jovem esperançoso que trazendo consigo apenas sua pequena bagagem de experiências e repertórios, representada pelasua trouxa, está trilhando um caminho de descoberta, mas ao seguir adiante em seu caminho ele vai em direção ao desconhecido e em muitos baralhos a um precipício, totalmente inconsciente do cachorro que está o tocando em seus calcanhares afim de o avisar sobre o perigo. O cachorro representa nesse contexto um simbolo de seus prórpios instintos.

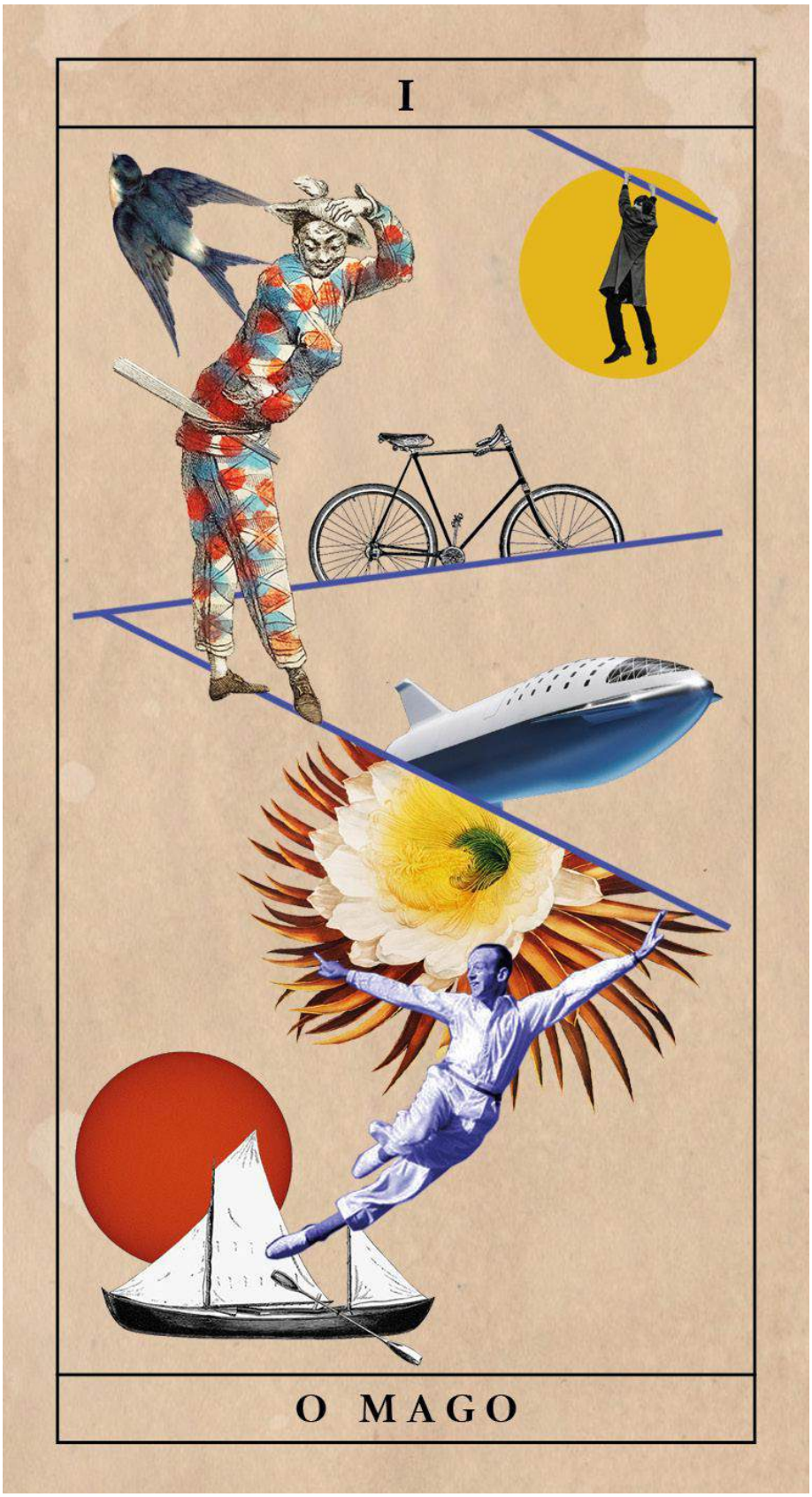

0
NORTH
NE
EAST
SE
SOUTH
SW
WEST
NW
O LOUCO

I O Mago

Palavras-chave:

-Iniciativa
-Açao
-Percepção
-Domínio

O Mago simboliza a alquimia da mudança atarvés da ação e domínio. Todos os quatro naipes de arcanos menores aparecem representados diante dele, mostrando seu acesso, domínio, e habilidade para revelar a essência mágica e criativa de cada aspecto da vida.

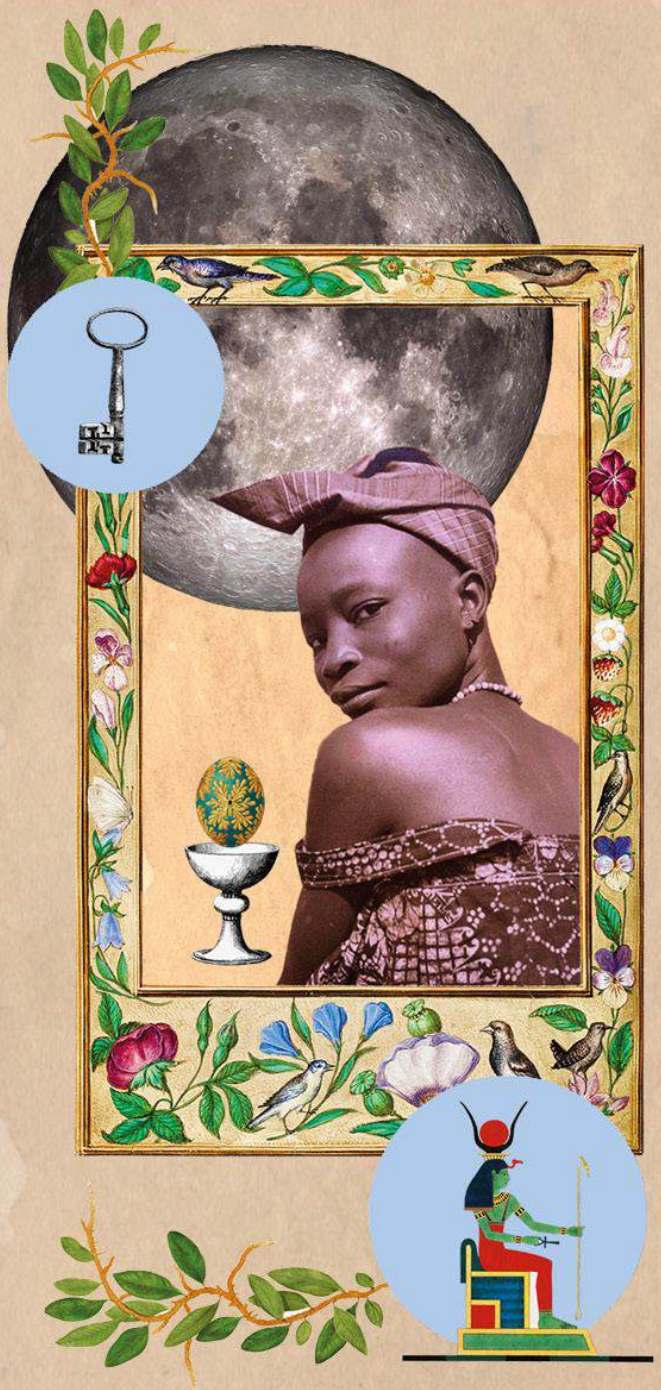

I
O MAGO

II A Papisa

-Sabedoria
-Intuição
-Autoridade
-Mistérios
-Feminilidade

A Papisa, a contraparte feminina da carta V O Hirofante, é a sábia feminina, uma deusa do conhecimento que traz discernimento e sabedoria. Ela sabe mas se cala, a dona do oculto. De número II, ela simboliza a dualidade e uma ligação entre a mente consciente e a inconsciente, o perceptível e o imaterial.

II



A SACERDOTISA

III A Imperatriz

palavras-chave:

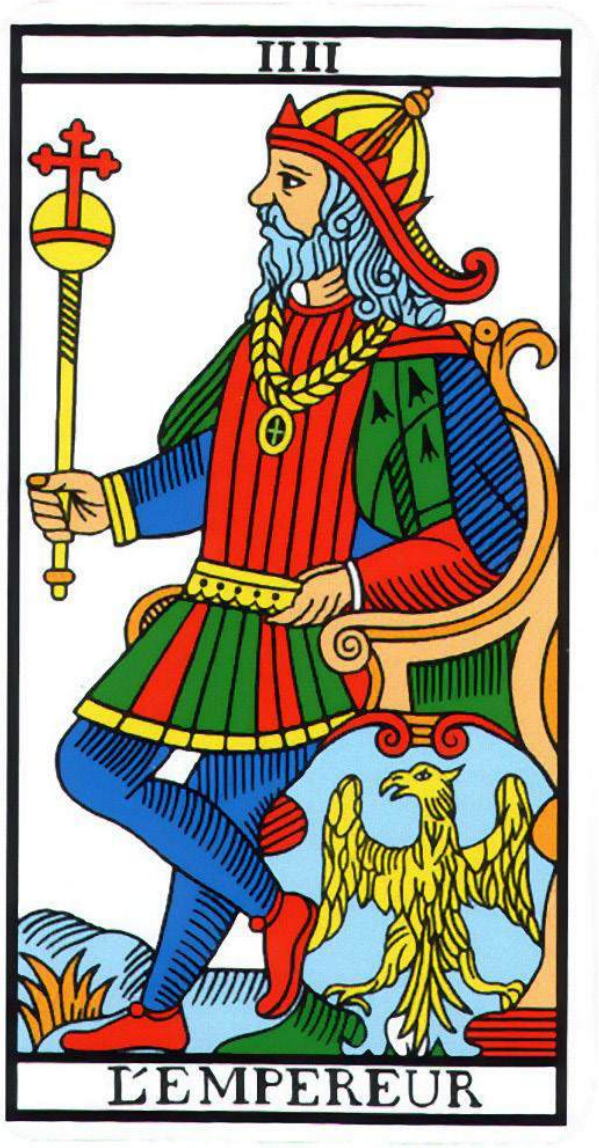
-Ferltidade
-Harmonia
-Amor
-Abundancia

A Imperatriz representa a feminilidade, produtividade, fertilidade e cuidado maternal. É o arquétipo de Gaia, a mãe provedora, ela é o símbolo definitivo de maternidade e do feminino, sintetizado pela natureza abundante que a cerca e a qual ela protege.

III

A IMPERATRIZ

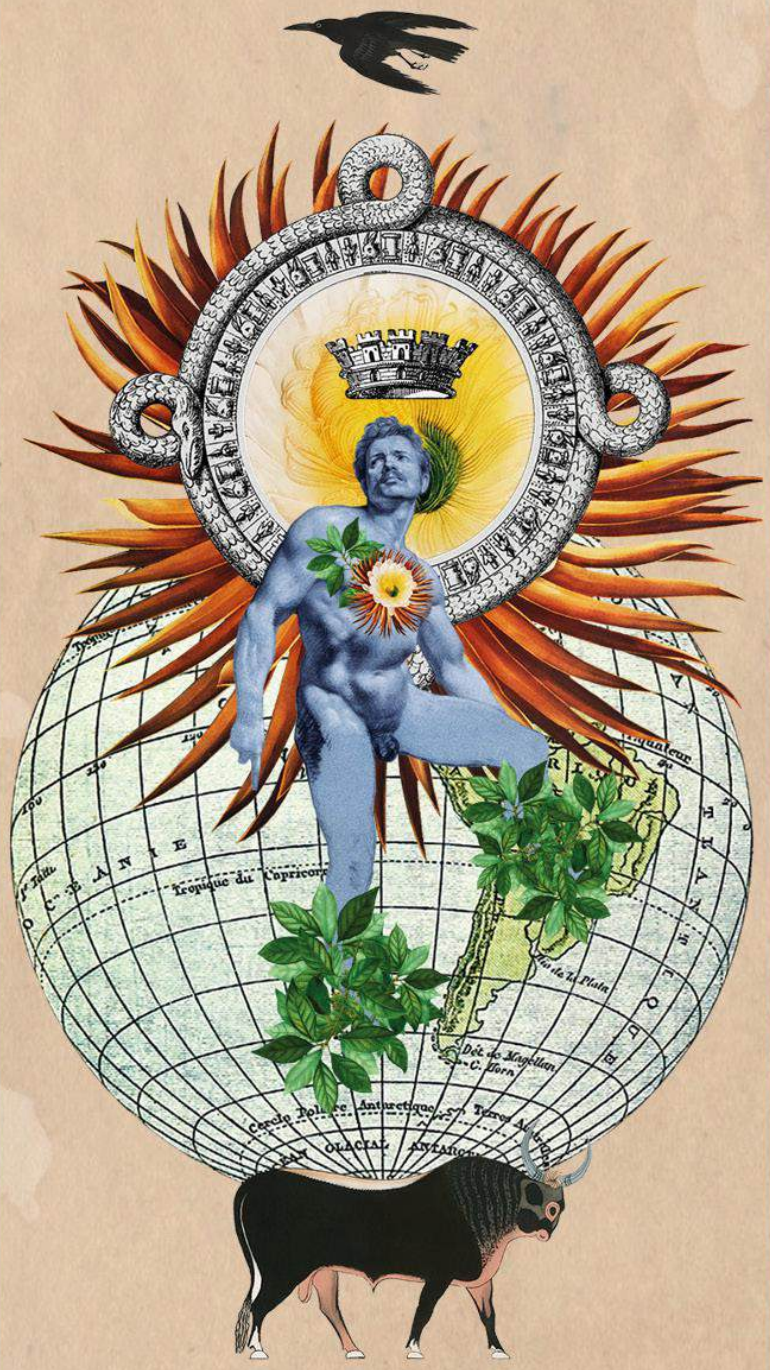
IIII O Imperador



-Liderança
-Lógica
-Força de vontade

O imperador detém a autoridade é um protetor do território e senhor da masculinidade. Assim como a imperatriz é a mulher arquetípica, o imperador é o homem definitivo: A figura paterna governada puramente pela lógica e pela experiência, e não pela emoção.

IV



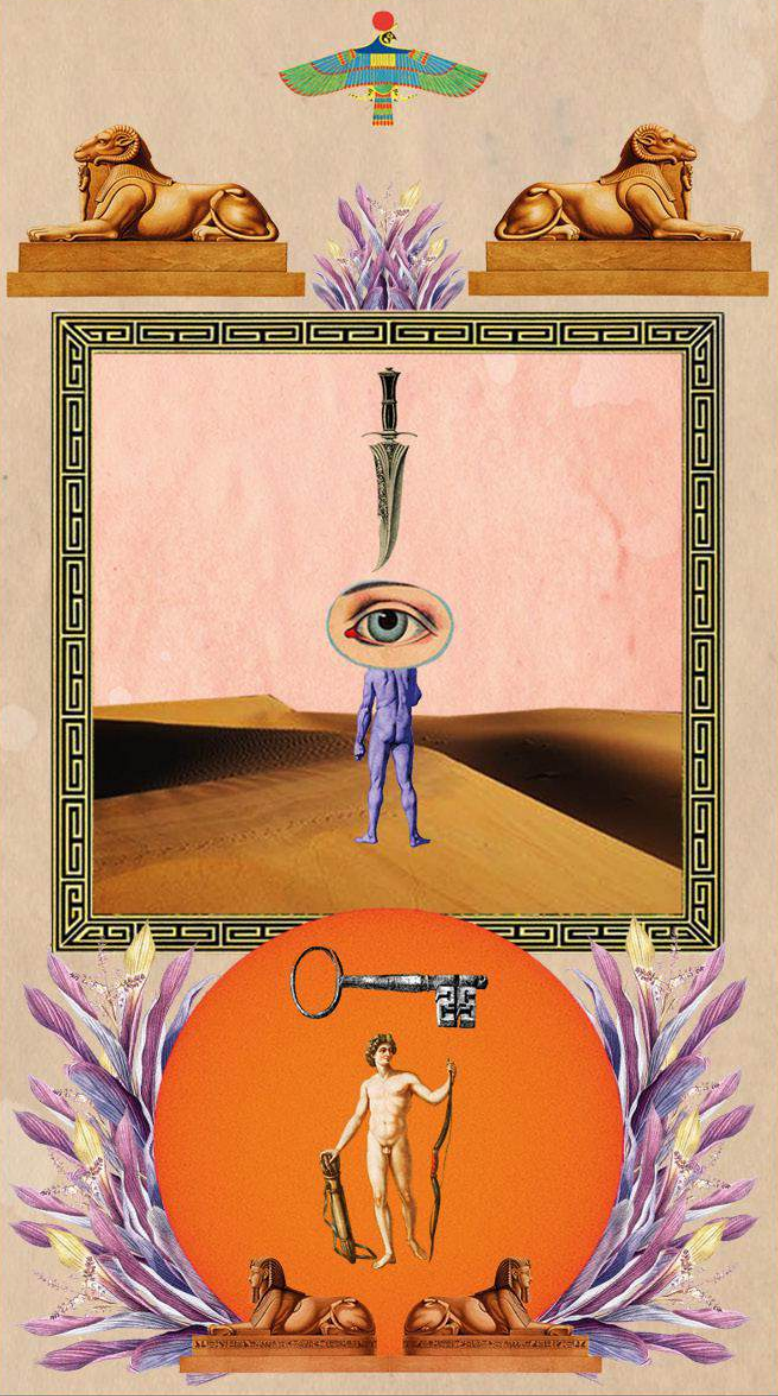
O IMPERADOR

V O Hierofante

-Mentor
-Autoridade espiritual
-Instrução
-Sabedoria tradicional

O Hierofante é um símbolo da autoridade religiosa. Seu traje eclesiástico tradicional e seu cajado significam seu papel como guardião da igreja e líder do povo. Ele significa unificação, e ele é a contraparte da papisa. No Tarô, o Hierofante representa o estabelecimento da ordem, apesar de ser um guia e um conselheiro mundanamente, sua necessidade de perfeccionismo pode estabelecer padrões impossíveis para aqueles próximos a ele.

V



O HIEROFANTE

VI As Enamoradas

Palavras-chave:

-Escolha
-União
-Maturidade

Prestes a fazer uma escolha entre duas pretendentes, a figura central simboliza a escolha pessoal, como indivíduo de seguir seu proprio caminho na vida, permitindo que seu coração, sua verdadeira vontade seja seu guia, não sua cabeça. A carta dos Amantes está ligada a mudanças e crescimento e amadurecimento, trazendo a oportunidade de encontrar novos lugares, pessoas e realização pessoal.

VI

AS ENAMORADAS

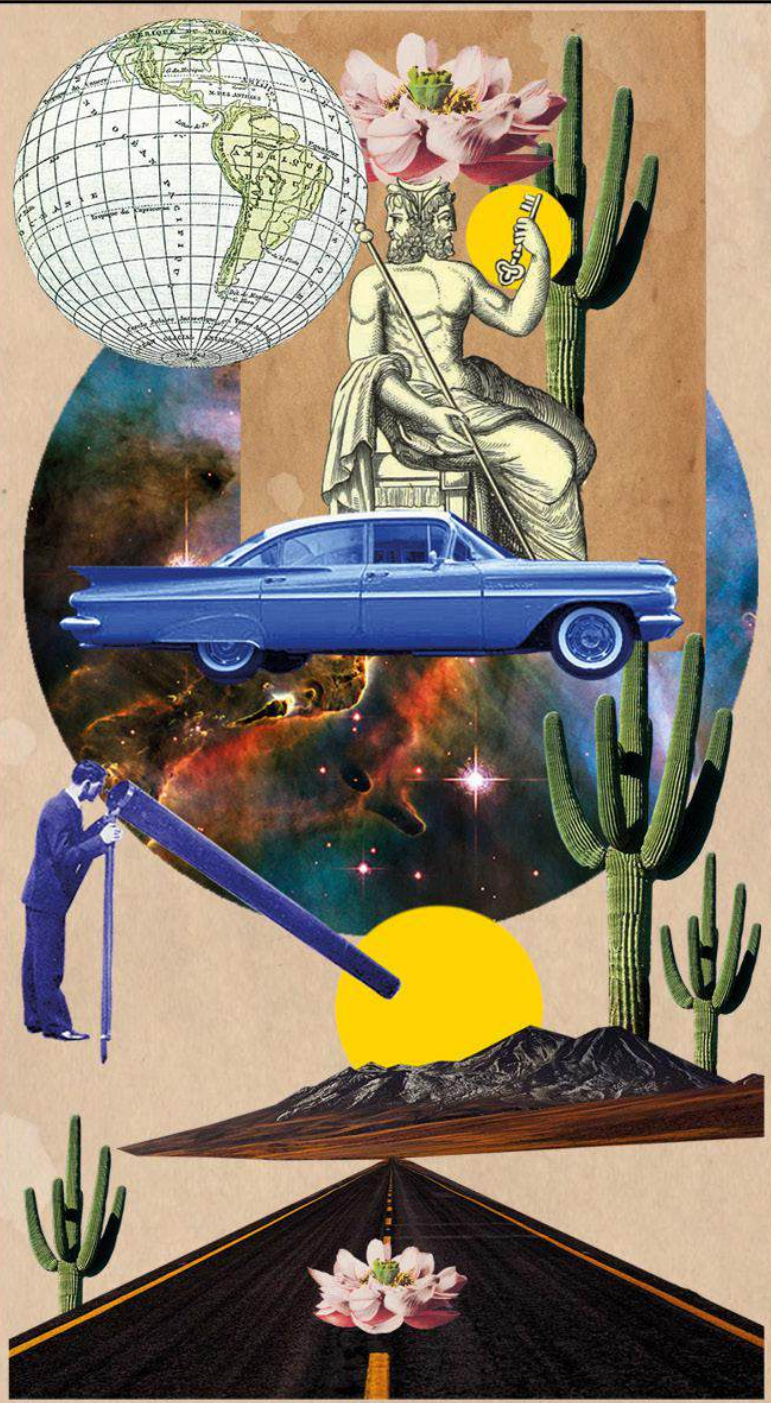
VII O Carro

Palavras-chave:

-Progresso
-Sucesso
-Determinação

A figura que dirige o carro usa toda a sua energia e determinação para chegar ao seu destino. Para realizar sua ambição, ele deu um passo importante teve coragem para assumir a responsabilidade sobre seu objetivo.

VII



O CARRO

VIII A Justiça

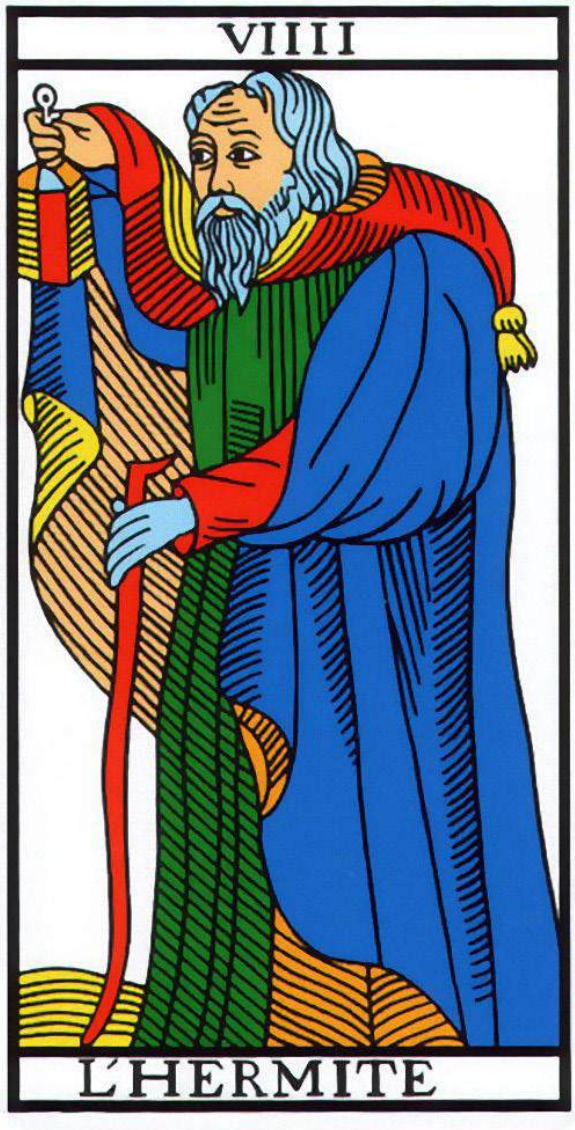
-Resolução
-Razão
-Julgamento
-Verdade

O número VIII representava a Justiça para os gregos antigos, porque é formado por divisões iguais de números iguais, indicando equilíbrio e igualdade. Aqui o arquétipo da Justiça é tradicionalmente representado como uma mulher em um trono segurando uma espada e uma balança, em muitos casos vendada ou com um dos olhos comprometidos. Essa figura deriva da antiga deusa romana Justiça.

VIII

A JUSTIÇA

IX O Heremita



- Conhecimento interno
-Isolamento
-Reflexão

Viajando na escuridão o eremita solitário parece isolado e abandonado, se afastou para se dedicar a meditação e ao trabalho espiritual. No entanto, sua lâmpada ilumina seu caminho de modo que, mesmo que tenha escolhido se afastar, ele pode ver claramente o caminho à frente. Como o Louco, ele está embarcando em uma busca, mas para o heremita a viagem é interior.

IX

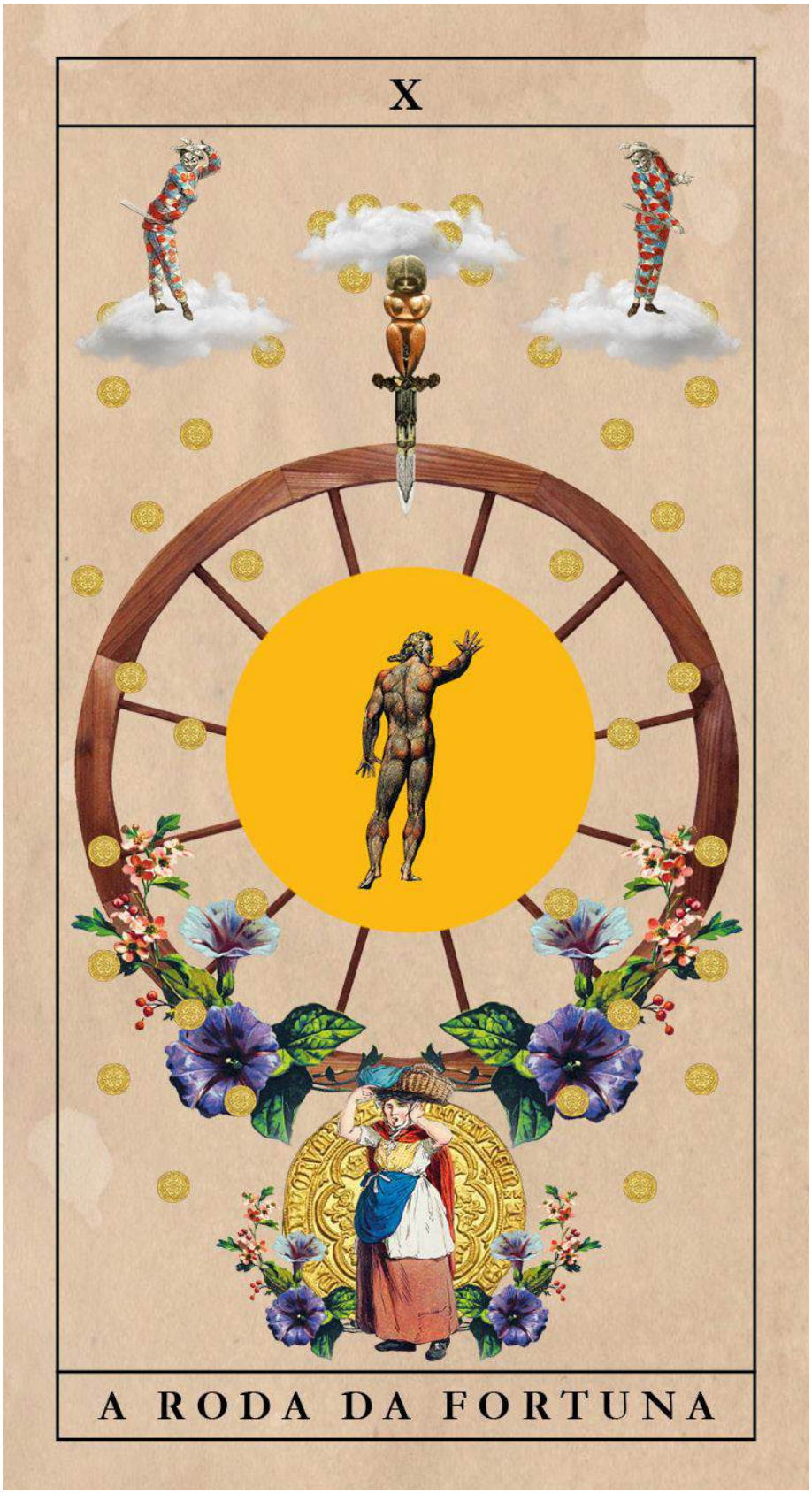
O HEREMITA

X A Roda da Fortuna

-Mudanças
-Destino
-Términos
-Inícios

A Roda da Fortuna é a décima carta incluindo o Louco, assim ela marca a metade exata do ciclo do tarô. Aqui uma encruzilhada é alcançada, e mudanças significativas e inevitáveis acontecem, contudo como o giro da roda pode trazer oportunidades favoráveis e, portanto, grandes mudanças de vida, há também o risco de a roda virar para baixo trazendo tragédias. Essa figura deriva da antiga deusa romana Fortuna, que distribuía boa e má sorte sem olhar a quem, como um acaso do destino.

X



A RODA DA FORTUNA

XI A Força

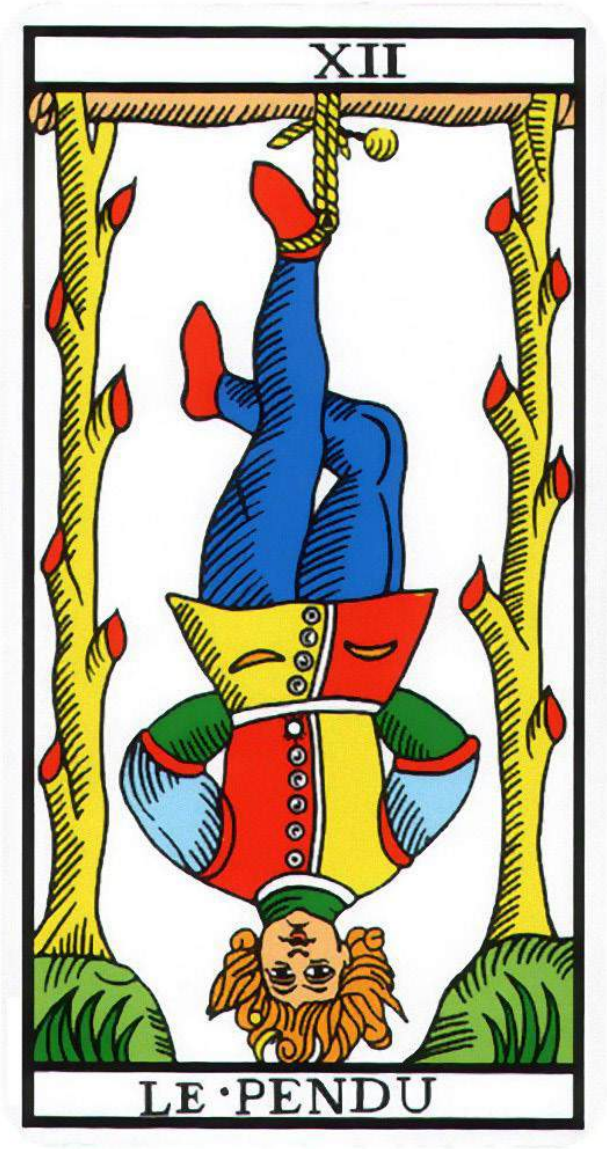
-Luta
-Força interior
-Instinto
-Domínio

A jovem mulher controla as mandíbulas de um leão, nao se sabe se ela as abre ou fecha, seu autodomínnio e força de propósito inabalável controla a força bruta primitiva do animal. Uma tentativa vitoriosa de cotrolar os instintos mais basicos, mas nunca sem resistência.

XI

A FORÇA

XII O Pendurado



-Mudança de pontos de vista
-Esperança
-Espera
-Elucidação

Um homem balança pendurado por uma perna, apesar de sua situação remeter a uma punição e flagelo, sua expressão é de paz. Sua espera forçada ao ver o mundo de cabeiça para baixo representa uma mudança de perpectiva e uma outra maneira de compreensão, um momento de amadurecimento e despertar.

XII

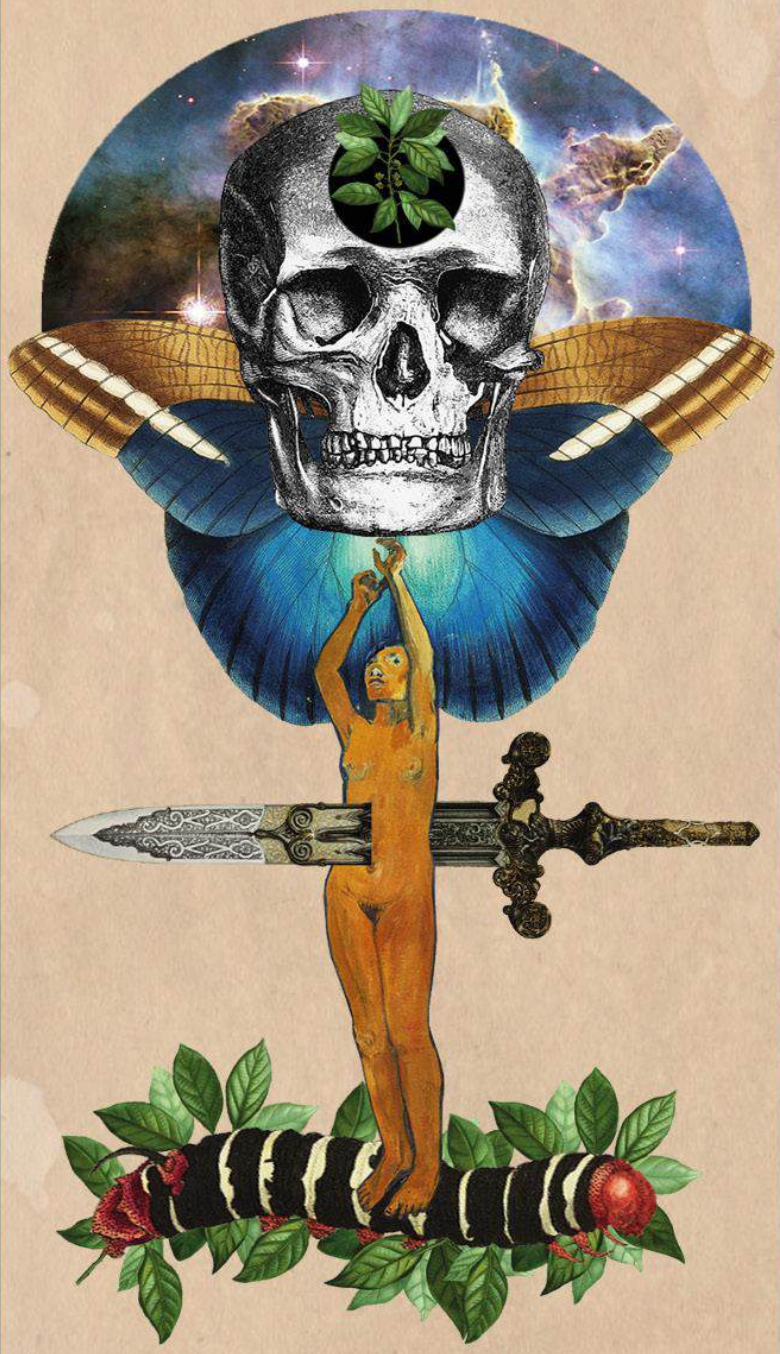
O PENDURADO

XIII A Morte

-Mudanaças
-Novos começos
-Renascimentos
-Limpeza

Aqui vemos a figura da morte personificada em um esqueleto portando uma foice em pleno ato de uso, deixando ao redor um rastro de morte representado pelos órgaos ao chão, mas também de renascimento através da fertilizão que proporcionam ao solo onde pequenos brotos nascem. Essa carta representa o fim de um ciclo para que uma nova ordem se estabeleça, a força da natureza selvagem em ação, para cada arvore que nasce outra deve morrer.

XIII



A MORTE

XIV A Temperança

Palavras-chave:

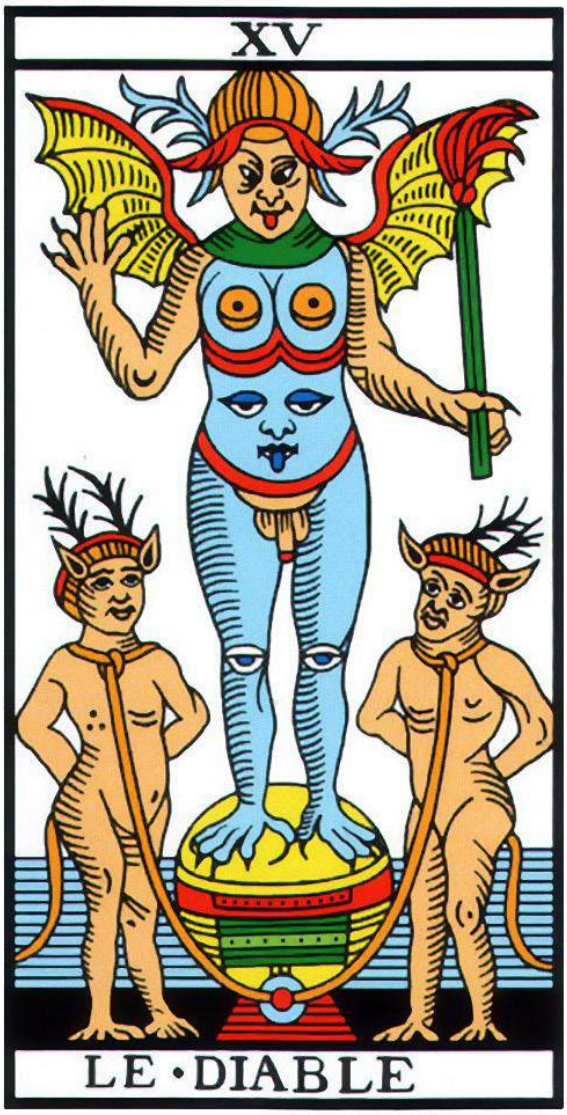
-Fluidez
-Equelibrio
-Reconciliação

Uma figura angelical paira transferindo água entre diferentes recipientes. Inspirada na figura do anjo da guarda, sua ação revela autodomínio, equilíbrio e clareza, o fluir das ações do passado para o futuro, os conteúdos emocionais e inconscientes sendo reavaliados e ressignificados em um processo de cura interior.

XIV

A TEMPERANÇA

XV O Diabo

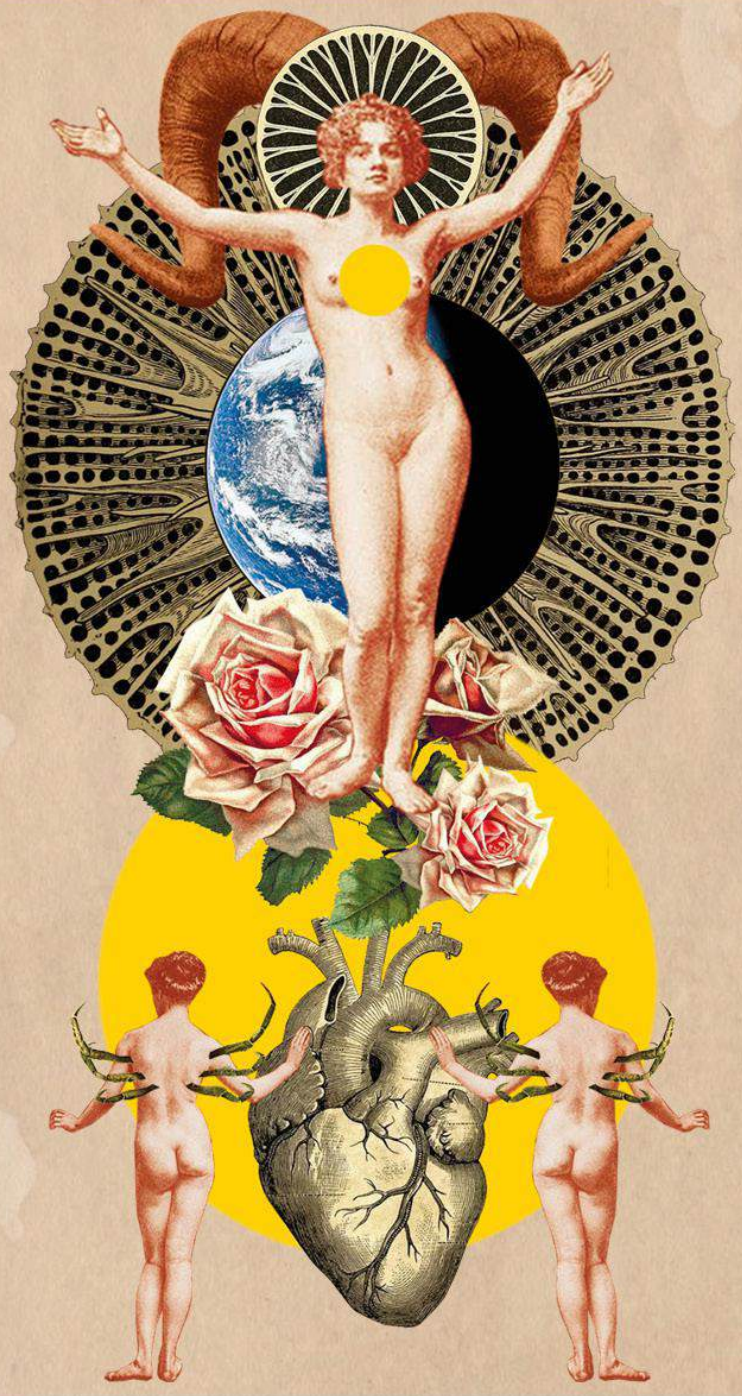


Palavras-chave:

-Dificuldade
-Escolhas
-Manipulação
-Fraquezas

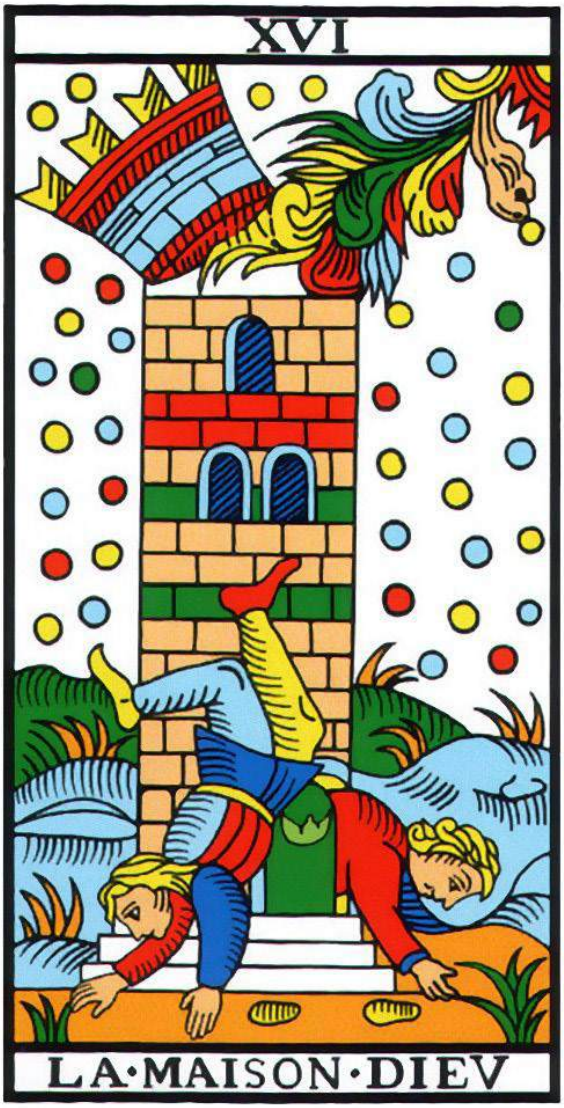
Representado como o diabo da Mitologia Cristã, essa figura representa o aprisionamento de um indivíduo em seus proprios conflitos e demonios interiores, e o quanto permite que esse aprisionamento aconteça, a inconsciencia a respeito de seu lado sombrio e dos proprios infernos pessoais.

XV



A DIABA

XVI A Torre

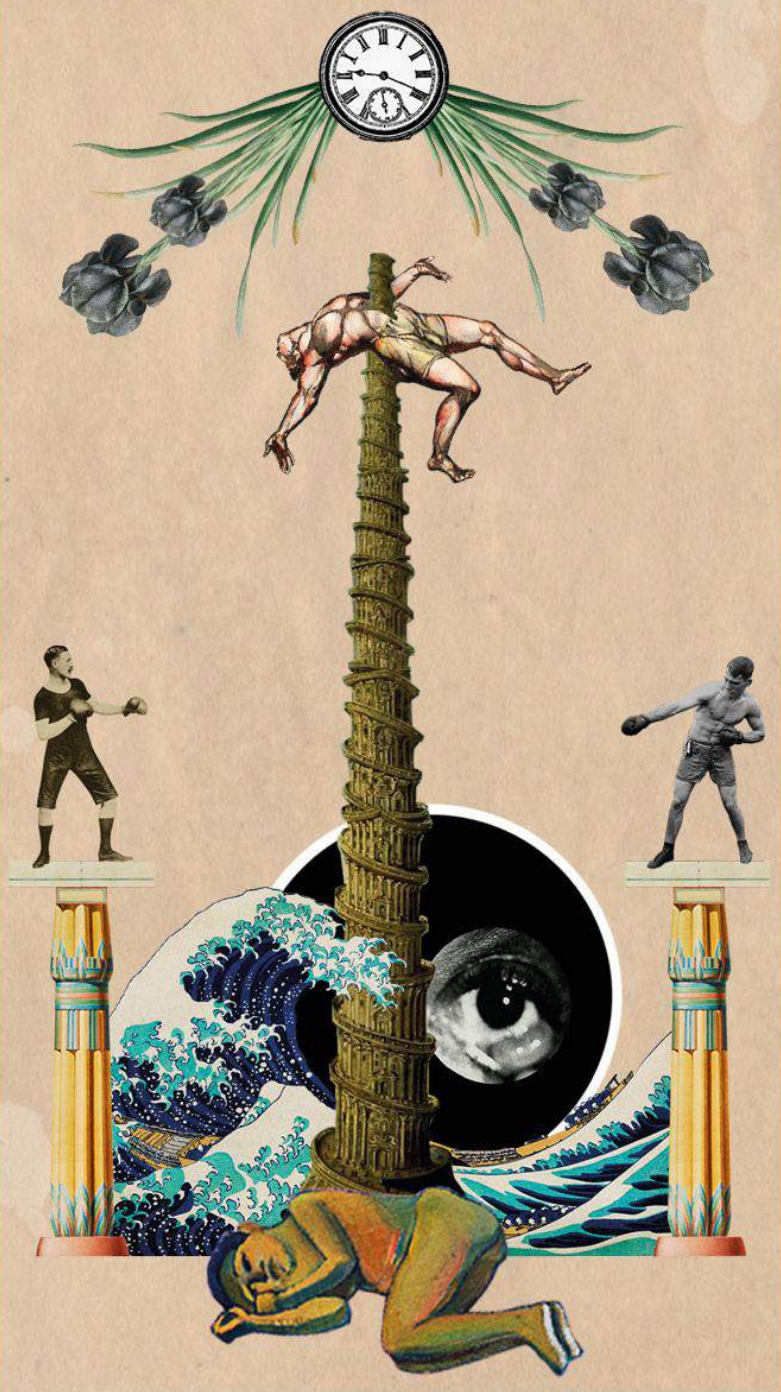


Palavras-chave:

-Destino
-Mudanças
-Revelação
-Ilusões

Uma representação da força inefável do destino, essa carta também é conhecida como A Casa de Deus. Em um ato repentino de destruição de uma torre contruida para ser resistente e conter pessoas dentro, é possível ilustrar as forças onipotentes do unverso e a impotência humana diante do destino, mesmo quando esse se julga capaz de molda-lo.

XVI



A TORRE

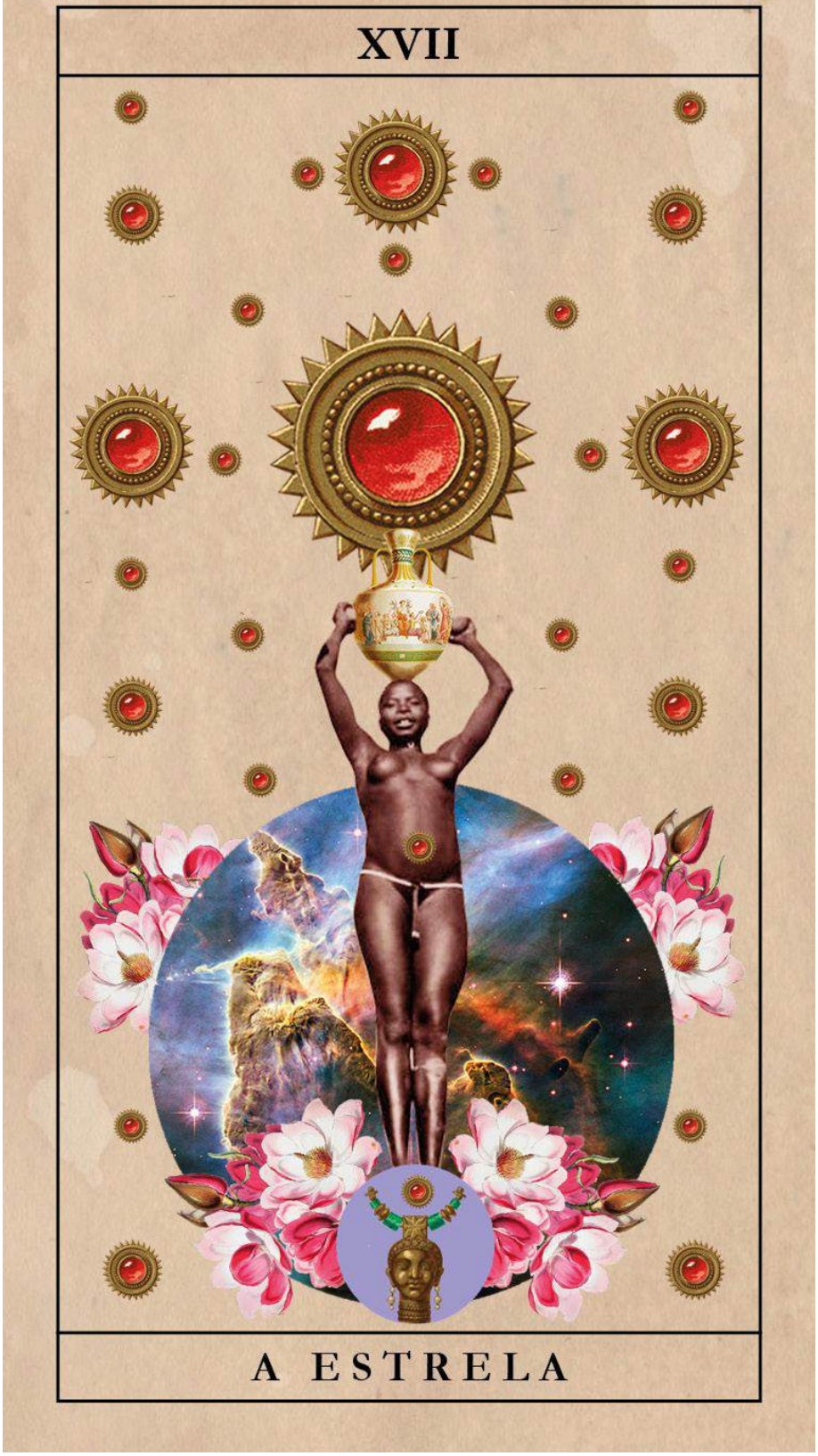
XVII A Estrela

Palavras-chave:

-Esperança
-Felicidade
-Serviço
-Propósito

Essa figura mostra uma mulher nua sob um céu estrelado colhendo água de um rio, uma imagem que remete a pureza e ação divina no mundo. A mulher ilustra a personagem Eva dentro dos jardim do Éden sob o domínio e influencia da força superior, ou deus representada pelas estrelas que coordenam suas ações e a influenciam afim de proporcionar harmonia detro da figura geral, e a colocar em um serviço benéfico.

XVII



A ESTRELA

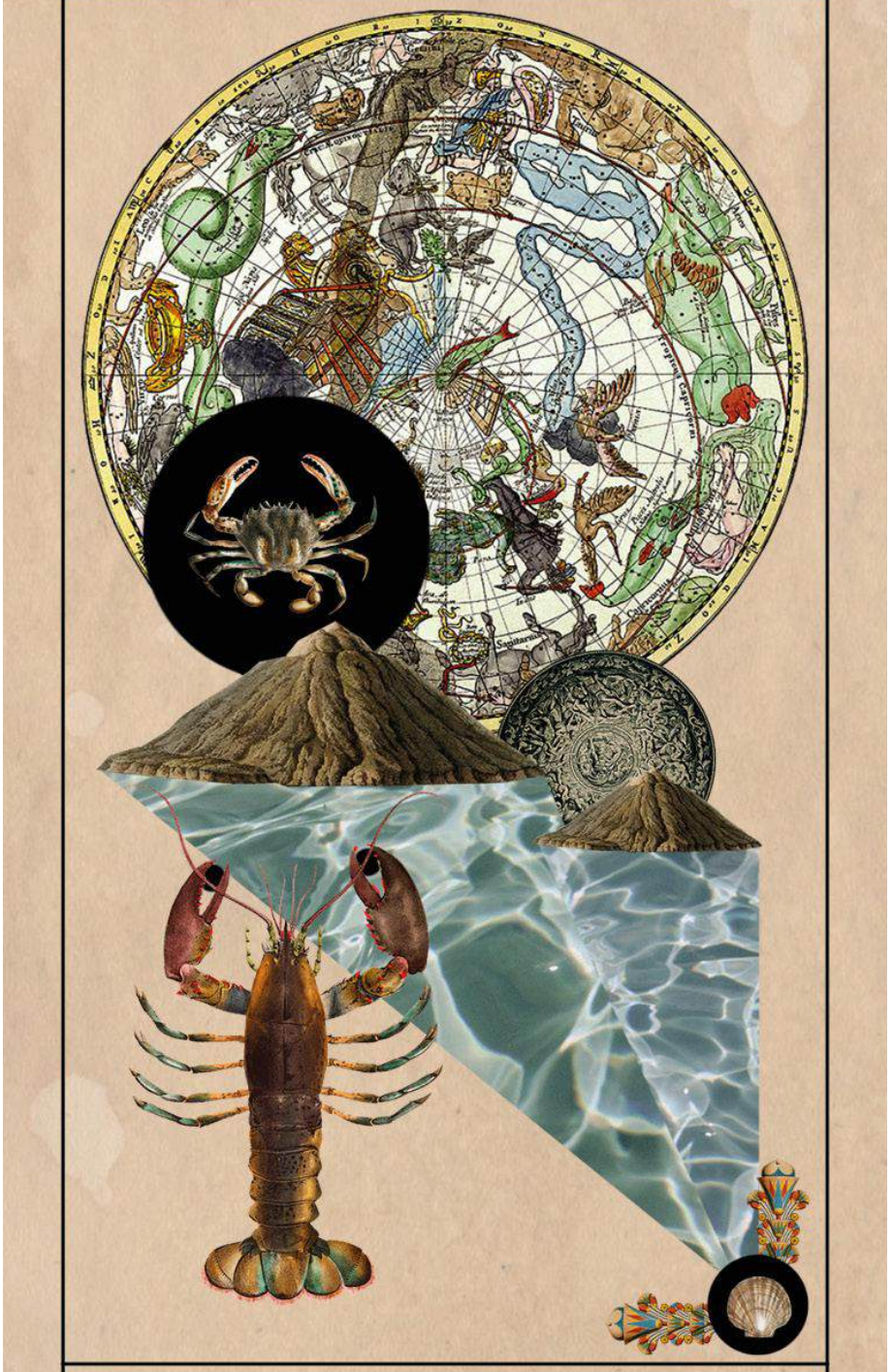
XVIII A Lua

Palavras-chave:

-Emoções
-Intuiçao
-Crises

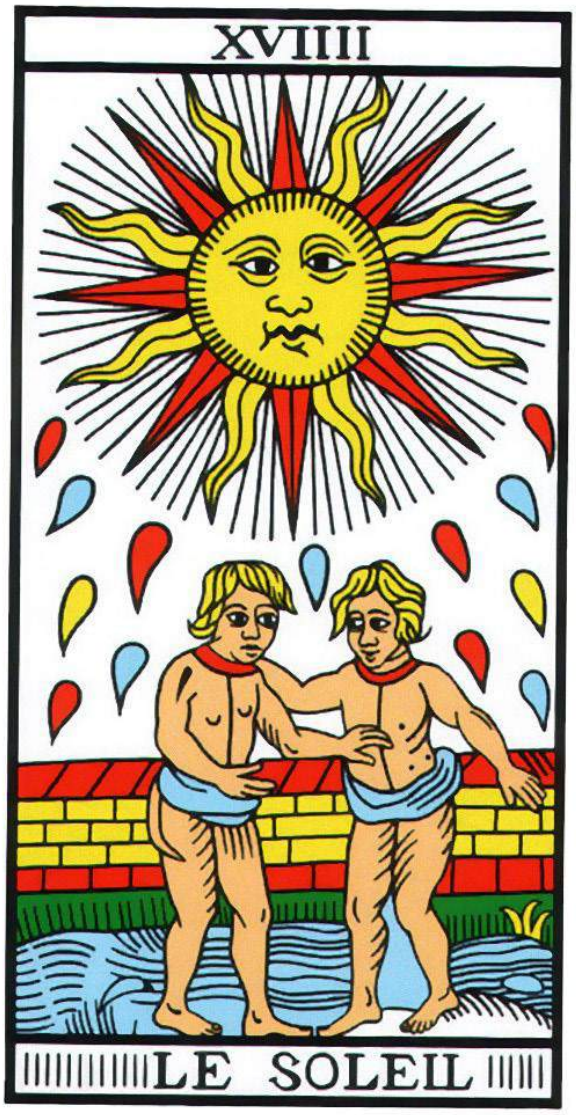
A imagem mostra dois cachorros uivando para a lua e um caminho de seguida em frente rumo a uma distante cidade, colocando o leitor sob a perspectiva do viajante. Os animais na carta sob a luz são simbolos do mundo emocional interior, assim como a lua. É preciso tomar uma decisão: Encarar sua proprias emoções e resolver conflitos que ja não são úteis e seguir em frente enfrentando o desconhecido, atarvessando o lago e a guarda dos cachorros ou permanecer no impasse. Qualquer que seja a decisão é preciso tomá-la totalmente sozinho.

XVIII



A LUA

XIX O Sol



palavras-chave:

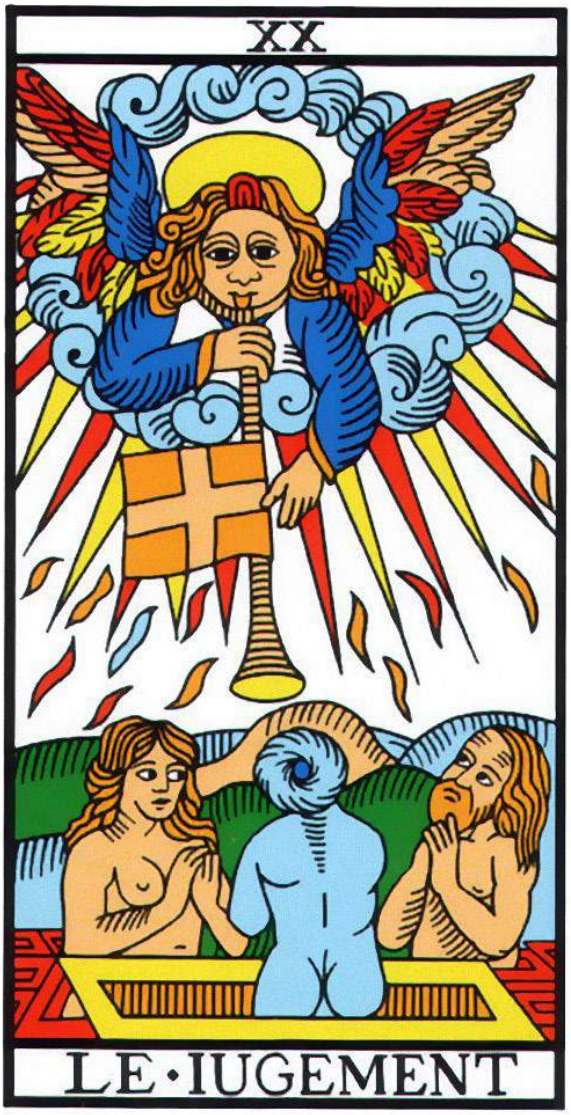
-Felicidade
-Inspiração
-Inocencia
-Verdade
-Criatividade

A imagem ilustra dias crianças brincando sob a luz do sol, dentro da segurança de um jardim cercado. O Sol representa felicidadee, resolução de conflitos, a verdade revelada e a ordem geral restaurada.

XIX

O SOL

XX O Julgamento



Palavras-chave:

-Conclusão
-Resolução
-Segundas chances

A carta mostra um anjo tocando sua trombeta enquanto corpo se levantam do túmulo para serem julgados, imagem que ilustra o episódio da mitologia cristã do dia do julgamento. Carta que representa a soma final dos eventos já ocorridos passando por um balanço geral, e depois de uma valiação uma segunda chance de rever o que ja foi.

XX

O JULGAMENTO

XXI O Mundo

Palavras-chave:

-Completude
-Nascimentos
-Finais
-Começos
-Realização

Simbolizando a completude e finalização de um ciclo mas também o plantio das sementes que irão germinar no próximo, a imagem ilustra uma mulher dentro de uma moldura vegetal, fazendo referência a coroa de louros usada no mundo antigo para simbolizar vitória. Na carta vemos nos quatro cantos diferentes animais que remetem aos quatro elementos dos quatro naipes menores, ar, terra, água e fogo. O potencial máximo de realização deles foi alcançado.

XXI

O MUNDO

4.3 Conclusão

O Tarô dos recortes é o meu primeiro trabalho autoral deste gênero, que nasceu de uma necessidade pessoal de criar uma releitura do Tarô de Marselha enquando desenvolvia uma linguagem pessoal através da tecnica de colagem.

Propor um projeto onde a comunicação visual não é obvia e exige que o leitor pense, associe e faça análise das imagens numa sociedade onde a comunicação visual é utilizada de forma quase sempre utilitarista, raza e óbvia, sem nunca abrir espaços para reflexão e poética e abrangência de significados, é fundamental para propor um rompimento com o ciclo de consumo desenfreado de imagens repetitivas e analogias razas e simbolismos já saturados, proporcionando inclusive um maior senso crítico e relação ao consumo e relação com imagens.

Este trabalho é a soma do meu processo enquanto comunicador visual ao longo dos anos de graduação, me fez compreender melhor minha identidade enquanto designer. Encontrei nele a chance de explorar a comunicação visual com soluções diferentes, desconstrindo a ideia de representação visual clássica.

Todo o processo de criação foi muito fluido e orgânico, desde a etapa de escolher os símbolos presentes, e cada lugar qu ocupariam, criar a composição osganizando toda a hierarquia das informações.

Sem dúvida foi um grande aprendizado que me marcou de maneira muito positiva me dando um vislumbre do meu papel e lugar enquanto comunicador visual, especialmente marcando o fim dete importance ciclo na minha vida profissinal.

4.5 Bibliografia

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1990

JUNG, Carl. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução: Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2000

NIKOLADJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: Palavras e Imagens**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo, Editora Cosac Naify, 2014

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da Semiótica aplicados ao Design**. Rio de Janeiro, Editora 2AB, 2003

REIS, Carlos e LOPES, Ana C.M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. Rio de Janeiro, Editora Ática, 1979

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica da comunicação e outras ciências**. São Paulo: EDUC, 1987

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô**. Tradução: Octavio Mendes. São Paulo, Editora Cultrix, 1988

JODOROWSKY, Alejandro e COSTA, Mariane. **O Caminho do Tarô**. Tradução: Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo, Editora Chave, 2014

DEAN, Liz. **The Art of Tarot**. Nova York, Editora: Cico Books, 2001

FUÃO, Fernando. **A Collage como trajetória amorosa e o sentido de hospitalidade: acolhimento em Derrida**. Ensaios Filosóficos, Volume IX, 2014

VARGAS, Herom; SOUZA, Luciano. **A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion grahics nos produtos midiáticos audiovisuais**. Recista Comunicação Midiática, V.6, n.3, 2011