

O TARÔ COMO ESTRUTURA NARRATIVA MÍTICA

Giovanna Suleiman das Dores (IC) e Elaine Cristina do Prado dos Santos (Orientador)

Apoio: PIBIC CNPq

RESUMO

O objetivo deste artigo consiste em pensar no Tarô como uma narrativa mítica por meio de seu intrínseco entrelaçamento com a Jornada do Herói, de Joseph Campbell e de seu enquadramento dentro das teorias de arquétipos de Carl Gustav Jung. Em sendo assim, a elaboração deste artigo foi feita, segundo o ponto de vista dos teóricos Joseph Campbell e Carl Jung, com base nas definições mitológicas de Mircea Eliade e com apoio das teorias de Christopher Vogler e Sallie Nichols, que respectivamente, ampliaram e aprofundaram os trabalhos de Joseph Campbell e Carl Jung. A pesquisa conta com uma análise aprofundada de cada arquétipo presente no Tarô, comparando e encaixando esses em paralelo com a Jornada do Herói de Joseph Campbell, tendo por finalidade poder constatar seu caráter mítico. Para tanto, foi realizada uma pesquisa na qual se fez o levantamento das definições do que se enquadra em um aspecto mítico, segundo os referenciais teóricos apontados. Mais adiante, foi feito um aprofundamento das etapas da Jornada do Herói, segundo Joseph Campbell e com apoio de Christopher Vogler; da mesma forma, procurou-se apresentar um aprofundamento dentro dos aspectos teóricos de arquétipos segundo Carl Jung. Após esses aprofundamentos teóricos, o Tarô e seus Trunfos são apresentados para que sejam estabelecidas as comparações entre os Trunfos do Tarô e as etapas da Jornada do Herói de Joseph Campbell, compondo conjuntamente outro aspecto a ser analisado, ou seja, como o resultado desta comparação se enquadra em uma narrativa mítica, segundo as concepções de Mircea Eliade.

Palavras-chave: Mitologia. Jornada do Herói. Tarô.

ABSTRACT

This article aims to think of the Tarot as a mythical narrative through its natural intertwining with Joseph Campbell's Hero's Journey and its framing within Carl Gustav Jung's archetypal theories. Therefore, the elaboration of this article was made, according to the point of view of the theorists' Joseph Campbell and Carl Jung, based on the mythological definitions of Mircea Eliade and with the support of the theories of Christopher Vogler and Sallie Nichols. They respectively expanded and deepened the works of Joseph Campbell and Carl Jung.

The research relies on an in-depth analysis of each archetype present in the Tarot, comparing and fitting these in parallel with Joseph Campbell's Hero's Journey, verifying its mythic character. To this end, research was carried out in which the definitions of what fits in a mythic aspect were made, according to the theoretical references pointed out. Further on, according to Joseph Campbell and with support from Christopher Vogler, a step was taken to deepen the stages of the Hero's Journey; likewise, we sought to present a deepening within the theoretical aspects of archetypes according to Carl Jung. After these theoretical depths, the Tarot and its assets are presented in order to establish comparisons between the Tarot's assets and the stages of Joseph Campbell's Hero's Journey, jointly composing another aspect to be analyzed, that is, as the result of this comparison fits into a mythical narrative, according to the conceptions of Mircea Eliade.

Keywords: Mythology. The Hero's Journey. Tarot.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido com o intuito de analisar o Tarô como uma narrativa, estabelecendo suas relações com o mito do herói, a sua caracterização e a sua jornada, tendo por base os teóricos Joseph Campbell, Mircea Eliade, Christopher Vogler, Sallie Nichols e Carl Jung. É interessante verificar que Jung deixou estudos avulsos sobre o Tarô que mais tarde foram compilados e analisados por sua discípula Sallie Nichols na obra Jung e o tarô: uma jornada arquetípica (2019). Este projeto tem por meta seguir os conceitos, nomenclaturas e ideais propostos por Jung, repassados por Nichols, sobre o Tarô e sobre arquétipos, para quem:

O Tarô fala sobre arquétipos, especificamente incorporados na Arcana Maior. Ele demonstra como que essas cartas são análogas dos mitos, das artes e de culturas contemporâneas. Ele demonstra figuras e movimentos que refletem as forças que compõem a psique de um indivíduo e do inconsciente coletivo da vida de todos os homens. (NICHOLS, 2019, p. 2, tradução nossa).

Sob a mesma perspectiva, é preciso considerar a óptica de Mircea Eliade sobre a função dos mitos para a humanidade que complementa as ideias de Nichols e Jung sobre os arquétipos apresentados: “[...] o mundo que nos rodeia, civilizado pelas mãos do homem, não tem validade além do que é devido ao protótipo extraterrestre que serviu de modelo, pois o homem constrói de acordo com os arquétipos, dos mitos”. (ELIADE, 1959, p. 10, tradução nossa).

Diante disso, podemos notar que se estabelece a primeira relação entre os arquétipos, mitos e o Tarô. Segundo Eliade (1959, p. 10), são os mitos que fundamentam os arquétipos dos homens, pois formam o mundo que existe hoje. Mais adiante, se considerarmos a proposta de Nichols e Jung, ao relatarem que a Arcana Maior do Tarô é constituída de arquétipos, “análogas dos mitos”, notamos que a distância entre o Tarô e os mitos já começa a diminuir. Contudo, para estabelecer uma relação indubitável que o Tarô é constituído de uma narrativa mítica, é possível estabelecer um paralelo entre os arquétipos presentes na Arcana Maior do Tarô, ou seja, os arquétipos e suas etapas presentes na Jornada do Herói de Joseph Campbell.

Segundo Campbell (2007), em *O herói de mil faces* (2007), os mitos representam arquétipos sob os quais passamos a desvendar o nosso inconsciente coletivo na jornada de

autoconhecimento. Para o teórico, o Herói segue uma trajetória cíclica, conhecida por ele como o “monomito” ou a Jornada do Herói. Christopher Vogler em *A jornada do escritor* (2015) resume sucintamente a obra de Campbell:

O herói de mil faces é seu trabalho sobre o tema mais persistente da tradição oral e da literatura escrita: o mito do herói. Em seu estudo sobre os mitos mundiais do herói, Campbell descobriu que todos eles, basicamente, são a mesma história, contada e recontada infinitas vezes, em infinitas 33 variações. Ele descobriu que todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões do mito e que todas as histórias, das piadas mais grosseiras aos mais altos vãos da literatura, podem ser entendidas em termos da Jornada do Herói, o "monomito" cujos princípios ele enuncia em seu livro. O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. (VOGLER, 2015, p. 42)

Mais adiante na mesma obra, Vogler (2015) comenta, também, sobre as referências de nomenclaturas e conceitos Junguianos que Campbell utiliza em *O herói de mil faces* (2007) e que foram mencionadas acima:

A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais. O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os arquétipos, personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem aspectos diferentes da mente humana — que nossas personalidades se dividem nesses personagens, para desempenhar o drama de nossas vidas. Ele observou que existia uma notável correspondência entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o inconsciente coletivo da humanidade. (VOGLER, 2015, p. 43)

Pelo trecho acima apresenta-se a relevância do estudo mitológico para a sociedade que segundo os conceitos de Jung apresentados por Vogler (2015), os arquétipos assim como os mitos provêm do inconsciente coletivo da humanidade, ocupando então o mesmo espaço de importância em uma jornada de autoconhecimento do homem. Assim como Nichols (2019) em sua obra *Jung e o tarô: uma jornada arquetípica* afirma que Jung avalia cada um dos Trunfos do Tarô como representações de um arquétipo, reverberando as ideias de Eliade (1959) que os mitos e os arquétipos estão interligados. Por conseguinte, interligando o Tarô aos mitos e a Jornada do Herói através de seus arquétipos.

Comumente, o Tarô é conhecido como uma ferramenta popular de autoconhecimento, utilizada através da cartomancia, de origens desconhecidas e com pelo menos seis séculos de existência. Existem diversas especulações feitas sobre suas origens, mas segundo Nichols (2019, p. 3) a especulação provável é que o Tarô se originou entre 1420 e 1440 no Norte da Itália, provavelmente na corte de Milão ou de Florença, entre os experimentos de fazer Trunfos para baralho de cartas de jogar, sendo que esses Trunfos foram adicionados 60-75 anos depois que os baralhos de jogar primeiro se espalharam pela Europa. A única coisa que se pode afirmar com certeza é que as imagens representadas nos Trunfos da Arcana Maior do Tarô são imagens representativas de obras providas da cultura Italiana do final do período Gótico ou início da Alta Renascença (NICHOLS, 2019).

São 78 cartas de Tarô que são divididas em duas partes: 22 delas constituem a Arcana Maior, também conhecida por Trunfos, e 56 cartas que constituem a Arcana Menor. Cada Trunfo tem uma imagem complexa que representa seu respectivo Trunfo. Os Trunfos são numerados do 1 ao 21 e contêm, também, uma carta que pode ser interpretada como 0 ou 22 chamada de O Louco. Esses 22 Trunfos da Arcana Maior do Tarô constroem uma narrativa na qual sua personagem principal é O Louco, o qual, como representação numérica, caminha, sucessivamente, pelas outras 21 cartas da Arcana Maior. Esse caminho que ele faz pelos outros 21 Trunfos pode ser relacionado à Jornada do Herói, de Joseph Campbell. A intenção primordial deste estudo é identificar o percurso empreendido pela personagem mencionada, considerada aqui como O Herói, e delinear a sua jornada segundo Campbell, pontuando, também, os significados dos 22 Trunfos do Tarô pelo viés narrativo e mítico.

As doze etapas da Jornada do Herói conceituadas por Campbell e apresentadas por Vogler que serão desenvolvidas ao longo deste trabalho são:



(A Jornada do Herói - imagem nossa)

Como se observa na imagem acima, são 12 Etapas, divididas em três atos: Ato um - Separação, Ato dois - A Descida e Ato três: Retorno. O primeiro Ato engloba cinco etapas: *Mundo Comum*, *Chamado à Aventura*, *Recusa do Chamado*, *Encontro com o Mentor* e *Travessia Primeiro do Limiar*. A primeira etapa do Ato um, nomeada de *Mundo Comum*, é o momento em que a história do Herói começa, sendo esta personagem uma versão inferior de si mesma. Nesta primeira etapa, o *Mundo Comum* funciona como se criar um contraste com o mundo novo que ele está prestes a adentrar.

A segunda etapa do Ato 1, *Chamado à Aventura*, é o momento em que o destino convocou o Herói para uma missão ou viagem que normalmente envolve o Herói se aprofundar em um universo desconhecido, ou em seus medos. A terceira etapa do Ato 1, *Recusa do Chamado*, é quando o Herói tomado por medos, inseguranças, resistência ou um familiar recusa o chamado para aventura. A quarta etapa do Ato 1 é o *Encontro com o Mentor*, onde o Herói conhece alguém que se apresenta como uma figura de facilitador da jornada a seguir, normalmente representada visualmente como um senhor barbudo (Velho Sábio). A função principal do Mentor é preparar o Herói para enfrentar o desconhecido, uma

figura que vai representar e transpassar sabedoria, discernimento e orientação para o Herói. A quinta etapa do Ato 1 é a *Travessia Primeiro do Limiar* esse é o momento que o Herói sai do *Mundo Comum* e entra no chamado *Mundo Especial*. Essa entrada no *Mundo Especial* representa que agora ele está comprometido com a aventura, agora é um caminho sem volta.

O Ato 2 engloba quatro etapas: *Provas, Aliados, Inimigos (O ventre da baleia), Aproximação da caverna oculta, Provocação Suprema e Recompensa*. A primeira etapa do Ato 2, *Provas, Aliados, Inimigos (O ventre da baleia)* é onde naturalmente depois de se comprometer com a aventura e cruzar o limiar para o *Mundo Especial* o Herói vai se deparar com novos desafios e conflitos. A segunda etapa do Ato 2, *Aproximação da caverna oculta*, é o momento em que o Herói se encontra em um local ou acontecimento verdadeiro que tem uma ligação com a morte, ou é um conflito interno onde alguma parte do Herói precisa morrer para algo novo renascer. A terceira etapa do Ato 2 é a *Provocação Suprema*, onde encontramos o maior desafio do Herói, normalmente onde há uma forte modificação da visão de mundo do Herói, o momento em que ele precisa lidar com seus maiores medos, com a morte dele ou alguma faceta dele de seu ego. A quarta etapa do Ato dois, *Recompensa*, é o momento para celebrar, depois que o Herói consegue triunfar em seus desafios e vai receber um prêmio por isso, pode ser um objeto ou pode ser conhecimento.

O Ato 3 engloba três etapas: *O Caminho de Volta, Ressurreição e o Retorno com o Elixir*. A primeira etapa do Ato 3, *O Caminho de Volta*, é principalmente a decisão do Herói de sair do *Mundo Especial* e voltar para o *Mundo Comum*, porém em muitos casos ainda existem perigos, tentações e testes para retornar para o *Mundo Comum*. A segunda etapa do Ato 3, *Ressurreição*, é a última provação com a morte, normalmente depois que o Herói passou pela sua *Provação Suprema* se desvinculou de alguma faceta de seu ego, mas agora temos uma purificação de algo, uma catársis. A terceira etapa do Ato 3 é o *Retorno com o Elixir*, o momento em que o Herói retorna ao *Mundo Comum* com um tesouro, que normalmente modifica sua vida cotidiana e ajuda os outros a sua volta.

Considerando todas as referências teóricas, o objetivo deste trabalho é expandir o conhecimento do Tarô, eliminando o misticismo e explicitando seu caráter narrativo mítico.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

Segundo A Jornada do Herói de Campbell, existe um Herói, um indivíduo, que irá trilhar em uma aventura transformativa. Uma metamorfose ocorrerá no Herói através dos obstáculos conquistados, a morte de algo importante ou dele mesmo e sua ressurreição

metamorfoseada em algo melhor do que ele era no início de sua jornada. Segundo Vogler, o Herói é o arquétipo que representa a busca de identidade e completude, assim como todos os humanos (VOGLER, 2015). O Herói da jornada mítica representa um arquétipo de comportamento humano, representa a busca do homem pela sua autocompreensão, consideramos, portanto, a visão de Eliade da função dos mitos:

[...] o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no primordial, o tempo “fabuloso” do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. (ELIADE, 1963, p. 11)

Para a Jornada do Herói, a realidade instituída é a jornada do homem atrás de respostas, as conquistas do homem durante sua vida. Segundo Nichols, os Trunfos da Arcana maior do Tarô contam uma história ou uma jornada simbólica (NICHOLS, 2019). Conforme mencionado, consideramos o Trunfo O Louco como o Herói da Jornada proposta pelas 22 cartas da Arcana Maior do Tarô, os outros 21 Trunfos serão considerados como etapas da Jornada do Herói ou como outros arquétipos apresentados dentro da jornada. O Louco foi escolhido como Herói tanto pela sua simbologia numérica: sendo a carta 0 e também a carta 22 do baralho e pela sua representação visual simbólica.



(O Louco - Tarô de Sharman-Caselli - https://vk.com/album-29212313_145416887)

Segundo Nichols, O Louco representa a possibilidade de uma aventura inusitada, considerando que o Herói humano contemporâneo não tem coragem de cair no precipício da aventura do Louco. Assim sendo, ele representa o início da Jornada, mesmo que inconscientemente dos seus aspectos heróicos e onde essa Jornada irá acabar (NICHOLS, 2019). Nichols explicita isso no trecho de sua obra *Jung e o Tarô*:

Em nossa jornada para a individuação, o Louco arquetípico demonstra com frequência não só a resistência mas também a iniciativa inerente à sua natureza, influenciando em nossa vida de maneira menos drástica e mais criativa. A sua curiosidade impulsiva impele-nos para sonhos impossíveis, ao passo que sua natureza folgazã tenta atrair-nos de volta ao *laissez-faire* dos dias da infância. Sem ele nunca empreenderíamos a tarefa do autoconhecimento; mas com ele estamos sempre tentados a vagabundear à beira da estrada. Visto que ele é parte de nós mesmos destacada da consciência do ego, pode pregar peças à nossa mente pensante; as escorregadelas embaraçosas da língua e os lapsos convenientes de memória são as menores dentre elas. Às vezes, suas brincadeiras, ainda mais pesadas, nos atraem para situações em que o ego nunca se arriscaria a aventurar-se. Parece evidente que o Louco, Herói-Louco, prega peças boas ou más, dependendo do nosso ponto de vista. (NICHOLS, 2019, p. 34, tradução nossa).

Assim sendo, considerando a caracterização Junguiana do Herói-Louco ele cabe dentro do arquétipo de Herói e ele será o Herói que vai traçar a Jornada do Herói de Campbell dentro do Tarô. Dessa forma, o Trunfo 0 ou 22, chamado O Louco, do Tarô representa o Herói da Jornada e também a primeira etapa do Ato 1 do monomito de Campbell. Considerando que primeira etapa do Ato um, nomeada de *Mundo Comum*, é o momento em que a história do Herói começa, temos O Louco como essa primeira etapa e como o Herói.

A segunda etapa do Ato 1, *Chamado à Aventura*, é o momento em que o destino convoca o Herói para a jornada que normalmente envolve o Herói se aprofundar em um universo desconhecido ou em seus medos. A terceira etapa do Ato 1, *Recusa do Chamado*,

é quando o Herói tomado por medos, inseguranças, resistência ou um familiar recusa o chamado para aventura. Ambas as etapas *Chamado à Aventura* e *Recusa do Chamado* são representadas por casais, que demonstram o caráter dicotômico do mundo, o equilíbrio entre as energias femininas e masculinas, onde cada Trunfo do casal representa um lado polar diferente do outro.

Para a etapa *Chamado à Aventura* os Trunfos do Tarô que representam essa etapa são o Trunfo número 1, O Mago, e o Trunfo número 2, A Suma Sacerdotisa. Segundo Nichols, “Se o Louco é o impulso profundo do inconsciente que nos incita a buscar, o Mago simboliza um fator em nós que dirige essa energia e ajuda a humanizá-la e iniciá-la”. (NICHOLS, 2019, p. 45, tradução nossa). Mais adiante ao explicar a Suma Sacerdotisa Nichols explica: “O Mago representa o *yang* primário, ou princípio de energia criativa masculina. A Papisa pode ser vista como representação do *yin* primário, ou aspecto feminino da divindade”. (NICHOLS, 2019, 72, tradução nossa). Por isso a etapa do monomito *Chamado à Aventura* é incitada através da energia transformadora e combustível do O Mago e da Suma Sacerdotisa, que se complementam energeticamente, que segundo Nichols, “Assim os termos masculino-feminino são usados aqui para denotar polos positivos e negativos de energia, cuja interação dinâmica propaga, motiva e incita nossas vidas”. (NICHOLS, 2019, p. 77, tradução nossa).

Para a etapa *Recusa do Chamado* os Trunfos do Tarô que representam essa etapa são o Trunfo 3, A Imperatriz e o Trunfo 4, o Imperador. Ambos os Trunfos mencionados conectam o Herói com diferentes dimensões da consciência: A Imperatriz representa o inconsciente e O Imperador representa o consciente. Ambos são energias que estão estagnadas no Herói, também podendo representar a figura materna e a figura paterna, seus valores e restrições, representando diferentes inseguranças e medos, as forças dominantes externas assim se encaixando na etapa *Recusa do Chamado* (NICHOLS, 2019).

A quarta etapa do Ato 1 é o *Encontro com o Mentor*, onde o Herói tem contato com algum indivíduo que se apresenta como um facilitador da jornada, normalmente de um senhor barbudo (Velho Sábio). A função principal do Mentor é preparar o Herói para enfrentar o desconhecido, uma figura que vai representar e transpassar sabedoria, discernimento e orientação para o Herói. O Trunfo do Tarô que representa essa etapa cabe em descrição e em imagem (um velho sábio barbudo), representada pelo Trunfo 5, O Papa. Nichols também deixa explícito a função do O Papa: “A função do Papa consiste em tornar acessível ao homem o mundo transcendental até aqui alcançado apenas pela intuição”.

(NICHOLS, 2019, p. 120, tradução nossa). Assim sendo, o Trunfo O Papa assume o arquétipo e etapa *Encontro com o Mentor*.

A quinta etapa do Ato 1 é a *Travessia Primeiro do Limiar* esse é o momento que o Herói sai do Mundo Comum e entra no chamado Mundo Especial. Essa entrada no Mundo Especial representa que agora ele está comprometido com a aventura, agora é um caminho sem volta. Essa etapa é representada também por dois Trunfos da Arcana Maior, mas não são mais um casal, são duas etapas de mobilização: a decisão de partir e a ação de partir. A decisão de partir é representada pelo Trunfo 6 do Tarô, O Enamorado. O Enamorado apresenta duas opções e uma escolha a ser feita, que determinará se a jornada será seguida. Segundo Nichols, “O Enamorado marca uma partida”. (NICHOLS, 2019, p.129, tradução nossa) e “Em todo nível interpretativo, essa carta apresenta o desafio do ego que vai marcar um passo importante em sua iniciação de sua jornada”. (NICHOLS, 2019, p. 134, tradução nossa). Ademais, temos o Trunfo 7 do Tarô, O Carro, que representa a ação de se movimentar (nesse caso considerando que o Herói decidiu continuar adiante com sua jornada), essa movimentação que levará o Herói a cruzar o primeiro limiar e se adentrar no Mundo Especial. Segundo Nichols, “Simbolicamente O Carro tem poderes mágicos que fazem com que seja o transporte ideal para o Herói continuar em sua jornada”. (NICHOLS, 2019, p. 140). Assim sendo, temos representado a etapa *Travessia Primeiro do Limiar* que finaliza o primeiro Ato do monomito.

O Ato 2 engloba quatro etapas: *Provas, Aliados, Inimigos* (O ventre da baleia), *Aproximação da caverna oculta, Provação Suprema e Recompensa*. A primeira etapa do Ato 2, *Provas, Aliados, Inimigos* (O ventre da baleia) é onde naturalmente depois de se comprometer com a aventura e cruzar o limiar para o Mundo Especial o Herói vai se deparar com novos desafios e conflitos. Para tal etapa existem quatro Trunfos que vão representar as diversas facetas que nela residem. O Trunfo 8, A Justiça, representa provas, testes de valores do Herói; o Trunfo 9, O Eremita, representa tanto uma prova de autocompreensão assim como pode representar um aliado; o Trunfo 9, A Roda da Fortuna, representa inimigos e sacrifícios. O Trunfo 11, A Força, representa tanto a força interna e externa do Herói, vinda das conquistas das provas anteriores. Nichols apresenta A Justiça como o momento que o Herói compreende o equilíbrio do Universo: “Como tal, A Justiça arruma os pratos da balança para ajustar-se à equação humana, pois é da natureza do homem, como o é da sua, criar harmonia entre forças opostas”. (NICHOLS, 2019, p. 162, tradução nossa), assim sendo, pode ser tanto representada na jornada como uma prova de autocompreensão ou como um aliado.

Ademais, Nichols apresenta O Eremita como “o mestre de nós ajudar descobrir nosso próprio caminho” (NICHOLS, 2019, p. 176, tradução nossa), de tal forma, que podemos interpretar ele como um aliado, até podendo ser representado pelo próprio Mentor do Ato 1, em ação para ajudar o Herói a descobrir sua própria solidão, seu próprio caminho. Nichols apresenta A Roda da Fortuna como “Um dragão, ou animais mitológicos semelhantes, que guardam um tesouro difícil de se atingir, a criatura é um monstruoso conglomerado de partes bestiais, que representa uma hedionda aberração da ordem natural”. (NICHOLS, 2019, p. 180, tradução nossa), adequando-a ao papel de inimigo. Por fim, Nichols apresenta A Força como a revolução consequente das provas passadas nas outras etapas: “Com sua transformação, o herói agora experimenta uma revolução. Deste ponto em diante seus interesses vão ser guiados muito mais para o mundo do que para seus interesses próprios”. (NICHOLS, 2019, p. 202, tradução nossa).

A segunda etapa do Ato 2, *Aproximação da caverna oculta*, é o momento em que o Herói se encontra em um local ou acontecimento verdadeiro que se aproxima de sua provação suprema, essa etapa é representada pelo Trunfo 13 do Tarô, O Enforcado. Segundo Nichols:

Até agora a principal tarefa do herói tem sido viver em toda a plenitude a vida exterior. Contudo, agora (o momento em que se encontra enforcado) há um hiato entre o velho e o novo. Nunca mais poderá voltar à vida pessoal anterior centralizada no ego. Daqui por diante começará a olhar cada vez mais profundamente para o rosto medonho da Morte impessoal, a figura monstruosa que se apresenta na carta seguinte. (NICHOLS, 2019, p. 225, tradução nossa).

Assim sendo, seguimos para oitava etapa do monomito: a *Provação Suprema*. A *Provocação Suprema*, onde encontramos o maior desafio do Herói, normalmente onde há uma forte modificação da visão de mundo do Herói, o momento em que ele precisa lidar com seus maiores medos, com a morte dele ou alguma faceta dele de seu ego. O Trunfo que representa essa etapa é o 13, A Morte. Assim como essa etapa do monomito lida com a morte para nosso Herói, assim o Trunfo a incorpora. Segundo Nichols: “Se o Enforcado não quiser ficar suspenso no ar, tornando-se espiritualmente paralisado com o correr dos anos, precisará dar o passo seguinte, que conduz, através do vale da sombra, à aceitação da morte. Em reconhecimento da íntima conexão entre a morte e a transformação espiritual.”

(NICHOLS, 2019, p. 233, tradução nossa). De modo que, esse Trunfo é um perfeito paralelo para representação e transformação espiritual perante a oitava etapa da Jornada do Herói.

A quarta etapa do Ato dois, *Recompensa*, é o momento para celebrar, depois que o Herói consegue triunfar em seus desafios e vai receber um prêmio por isso, pode ser um objeto ou pode ser algo espiritual. Essa etapa é representada pelo Trunfo 14, Temperança. A carte de Temperança, ilustrada com um anjo, representa o presente recebido como recompensa do Herói, segundo Nichols:

No capítulo anterior, a Morte, brandindo a arma do tempo, ameaçou encurtar a existência moral do herói. Enfrentando a realidade monstruosa, o herói começou a ser elevado a uma esfera fora do tempo real, a sair da prisão da limitação terrena no mundo dos eternos. A temperança faz uma conexão entre o mundo cotidiano do tempo histórico e o “tempo sagrado”, para usar o termo de Mircea Eliade. Eliade descreve esse reino como “uma espécie de presente mítico eterno que é periodicamente reintegrado pelos meios de ritos”. A Temperança reconecta o herói com o mundo sagrado. (NICHOLS, 2019, p. 254, tradução nossa).

Nota-se o uso que Nichols faz do conceito de Eliade sobre o “tempo sagrado” previamente mencionado, indicando o momento em que a Jornada ganha sua característica mítica. De tal forma, a Temperança representa a recompensa de proporção mítica perante a Jornada do Herói que agora terminou o Ato 2 de sua jornada e entrará no Ato 3. O Ato 3 engloba três etapas: *O Caminho de Volta*, *Ressurreição* e *o Retorno com o Elixir*. A primeira etapa do Ato 3, *O Caminho de Volta*, é principalmente a decisão do Herói de sair do *Mundo Especial* e voltar para o *Mundo Comum*, porém em muitos casos ainda existem perigos, tentações e testes para retornar para o *Mundo Comum*.

Tais perigos, tentações e testes são representados por quatro Trunfos diferentes: O Diabo, A Torre, A Estrela e A Lua. O Diabo, Trunfo 15 da Arcana Maior do Tarô representa os vícios ou imperfeições que o humano, nesse caso o Herói, ainda carrega consigo mesmo depois de sua *Provação Suprema*. Segundo Nichols: “De acordo com Jung O Diabo representa qualquer forma de função psicológica que trabalha autonomamente, impulsivamente”. (NICHOLS, 2019, p. 267, tradução nossa). O Trunfo 16, A Torre é o ato de se libertar daquilo que constitui a carta do Diabo, o momento em que o Herói tem que

libertar algo que lhe prende. Segundo Nichols: “A Torre representa a prisão que alguém faz para si, emparedaram-se dentro dela. Em tais casos, só um ato de divino poderá libertá-los. A libertação pode assumir a forma de grave doença física ou espiritual, uma mudança violenta da fortuna, ou qualquer outro acontecimento cataclísmico que dê com eles, de repente, em terra.” (NICHOLS, 2019, p. 288, tradução nossa).

Em seguida, o Trunfo 17, A Estrela, representa a “terra” na qual o Herói irá aterrissar após cair de sua Torre, a transformação interna, segundo Nichols: “Em A Torre, as figuras humanas estavam tão aturdivas pelos clarões tonitruante dos céus e tão preocupadas com os próprios problemas que não puderam observar o que lhes estava acontecendo. Contudo, na calma sequência da tempestade, o herói, abatido e inativo, está aberto a uma nova percepção que A Estrela traz.” (NICHOLS, 2019, p. 309, tradução nossa). Logo após vem o Trunfo 18, A Lua, que representa a travessia que A Estrela propõe para o Herói seguir, segundo Nichols: “A Lua apresenta o momento da verdade para o herói, o momento de terror e de reverência. Ela apresenta a experiência de cruzar esse limiar para completar a sua jornada de auto-realização”. (NICHOLS, 2019, p. 314, tradução nossa). Em suma, os Trunfos apresentam, respectivamente: as fraquezas do herói; desvencilhamento de tais fraquezas; o susto após o desapego e a escolha de seguir o caminho de transformação até o fim, compondo a primeira etapa do Ato 3, *O Caminho de Volta*.

A segunda etapa do Ato 3, *Ressurreição*, é a última provação com a morte, normalmente depois que o Herói passou pela sua *Provação Suprema* se desvinculou de alguma faceta de seu ego, mas agora temos uma purificação de algo, uma catársis. Para tal etapa dois Trunfos vão representar: Trunfo 19, O Sol e o Trunfo 20, O Julgamento. O Sol vai representar a purificação presente nessa etapa, segundo Nichols:

Com o Sol saímos agora da escura complexidade da paisagem lunar inumana, impessoal, para o mundo simples da infância ensolarada, onde a vida já não é um desafio que precisa ser vencido, mas uma experiência para ser desfrutada. Um mundo de folguedos inocentes, onde recapturamos a espontaneidade perdida dos nossos “eu's” naturais. Aqui redescobrimos a harmonia interior que sentíamos quando crianças, antes que os opostos nos partissem tão cruelmente em pedaços, separando-nos de nós mesmos e um do outro. (NICHOLS, 2019, p. 327, tradução nossa).

Por conseguinte, O Julgamento é a catársis, segundo Nichols:

Agora se inaugura um novo princípio. Quer o herói tenha partido para uma jornada externa, quer tenha partido para uma jornada interna, volta o viajante muito diferente do que partiu. O mesmo acontece com os que ficaram para trás. Todos terão mudado neste ínterim. A vida dos que conservaram a fé sofrerá novas mudanças em contato com o viajante de regresso de reinos desconhecidos. (NICHOLS, 2019, p. 339, tradução nossa).

Por fim, chegamos na última etapa da Jornada do Herói: Retorno com o Elixir. Agora é a etapa em que o Herói retorna ao *Mundo Comum* com um tesouro, que normalmente modifica sua vida cotidiana e ajuda os outros a sua volta, assim como já proposto por Nichols no trecho acima, todos voltam modificados. O Trunfo 21, O Mundo, que representa essa etapa. O Mundo representa a união de todos os elementos e transformações transpassadas durante a Jornada. O presente que o Herói carrega do Mundo é o seu Elixir, sua autocompreensão, e compreensão de mundo. Segundo Nichols:

Esse mundo é agora compreendido como um estado contínuo de vir-a-ser, um processo constantemente envolvente, do qual faz parte cada entidade aparentemente discreta (rocha, planta, animal ou humano). Isso, não no sentido de que o universo é um gigantesco quebra-cabeça do qual cada um de nós representa um pequeno segmento, senão que cada entidade discreta é, de fato, o mundo inteiro. Assim como, por meio da técnica da holografia podemos criar uma imagem inteira partindo de um minúsculo segmento, assim também, dentro de cada um de nós está contido o universo inteiro.

(NICHOLS, 2019, p. 362, tradução nossa).

Visto isso, pelo fato da Jornada do Herói ser cíclica, assim como do nosso Herói O Louco, Trunfo 0 e 22, a próxima etapa é o ciclo contínuo de jornadas.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo isso que expusemos até aqui como pesquisa do trabalho, chegamos à conclusão de que, por meio desta pesquisa, os Trunfos da Arcana Maior do Tarô podem ser vistos como uma narrativa mítica, através de seus Trunfos que representam arquétipos

das etapas da vida humana em seu processo de transformação, como apresentado por Jung e Nichols, e desta maneira formam um paralelo com a Jornada do Herói de Joseph Campbell e Christopher Vogler. É notável, ainda, que os Trunfos seguem sua ordem numérica respectiva, sem modificação, e ainda se mantêm o paralelo com o monomito, apontando ainda mais suas características míticas em sua organização.

A pesquisa preocupou-se em compreender a estrutura narrativa mítica dos Trunfos da Arcana Maior do Tarô, pautadas nos pensamentos de Jung e Nichols sobre arquétipos presentes em cada um dos Trunfos, presente na obra *Jung e o tarô: uma jornada arquetípica* de Nichols. Assim fez-se necessário compreendermos o significado dos mitos e arquétipos, que fizemos através das ideias de Jung e Mircea Eliade, para estabelecer pertinentes relações entre os arquétipos e as etapas do monomito, estudada através de Campbell em sua obra *O herói de mil faces* para compreender como se dá a narrativa mítica dentro do Tarô.

De tal forma, a pesquisa demonstra que é possível inferir que o Tarô é análogo dos mitos, como aponta Nichols, por se enquadrar em sua estrutura narrativa do monomito. Ademais, por seguir uma narrativa de criação da conexão do homem com seu “tempo sagrado”, é possível relacionar o Tarô também com a ideia do mito de Mircea Eliade, assim estabelecendo a função narrativa mítica do Tarô: ajudar o homem a seguir jornada de autocompreensão e de conexão com o mundo externo e seu mundo interior.

4. REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*, com Bill Moyers. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.

ELIADE, Mircea. *Cosmos and History: The myth of the eternal return*. New York: Harper and Row, 1959.

ELIADE, Mircea. *Mito do Eterno Retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1996.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

NICHOLS, Sallie. *Jung e o tarô: uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 2007.

NICHOLS, Sallie. *Tarot and the archetypal journey: the Jungian Path from Darkness to Light*. Newburyport: Weiser Books, 2019.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

Contatos: giovannasuleiman@gmail.com e elainecristina.santos@mackenzie.br