LEO CALDAS

CONTINENTE

CAPA

BARALHO

UM CURINGA AO LONGO DO TEMPO

De origem milenar, que remonta à China do século 13, o artefato atravessou gerações e culturas, reunindo pessoas em torno do entretenimento, além de servir à expressão artística e aos jogos divinatórios

TEXTO *Marina Suassuna*

Se pararmos para pensar sobre o quanto o baralho está presente em nossas vidas, veremos que não se trata apenas de entretenimento. Quantas expressões oriundas do carteado se incorporaram ao nosso vocabulário rotineiro, como "colocar as cartas na mesa" ou "abrir o jogo", equivalentes a revelar algo de maneira franca, sincera? Quem nunca usou a expressão "carta fora do baralho" para designar alguém que está excluído? Ou preferiu dizer "embaralhar" no lugar de desorganizar?

"Sentíamos adultos com as cartas na mão. Nós, as crianças, não podíamos mexer no baralho, que ficava guardado na cristaleira ou na gaveta do pai. Quando os adultos saíam, arriscávamos abrir aquelas caixinhas, uma azul e uma vermelha, e retirávamos as cartas mágicas. De maneira que, naquela idade em que nem sabíamos ler, as cartas do baralho nos davam identidade, foram os primeiros RGs de nossas vidas. E assim, antes de termos nos tornado adolescentes e jovens, havíamos sido nobres, reis, valetes (o que era um valete?). Eles foram parte do nosso imaginário na infância, do mesmo modo que os contos de fadas e as histórias de Monteiro Lobato", recorda o escritor e jornalista Ignácio Loyola Brandão, no livro *Copag, 100 anos no Brasil – Sempre dando as cartas.*

A sensação de imponência que as cartas de jogar transmitem está associada à sua própria origem. Quando foi introduzido na Europa, por volta do século 15, o baralho era um artigo de luxo reservado aos nobres, que podiam pagar preços exorbitantes pelas lâminas pintadas à mão. Justamente por isso, até hoje as vestimentas reproduzidas nas pinturas pertencem à nobreza: rei, valete e dama.

Tido como ofício nobre, mestre de cartas era o nome dado ao pintor ou estampador que se encarregava de colorir as cartas. De acordo com Ignácio de Loyola Brandão, para tornar-se um mestre, era necessário trabalhar três anos como aprendiz e depois mais três como oficial. Só assim, adquiriria domínio de toda a técnica da produção, que incluía desde a limpeza das ferramentas até a secagem e a colagem das três folhas de papel que, cortadas, resultavam numa carta de baralho.

FOTOS: REPRODUÇÃO

1

Quando foi introduzido na Europa, por volta do século 15, o baralho era um artigo de luxo reservado aos nobres

Até meados do século 19, o *ludus cartarum* – nome dado genericamente aos baralhos – ainda era colorido à mão. No entanto, sua popularização foi possível ainda na segunda metade do século 15, graças à técnica da xilogravura, que reduziu os custos de produção de maneira significativa. A impressão a partir da matriz de madeira permitiu a sua distribuição em grande quantidade, tornando-o mais acessível a classes menos favorecidas. Além disso, o desenvolvimento dos métodos de fabricação de papel na Europa, na mesma época, propiciou o surgimento de baralhos em diversos países.

CARTAS DA CHINA

Até hoje, não foi possível precisar a sua origem. A referência mais antiga que se tem desse instrumento remonta ao século 13, na China. No entanto, as cartas chinesas pouco se assemelham ao baralho moderno. Com dimensões médias em torno de 10 cm x 2,5 cm, são mais estreitas que as cartas modernas, além de se diferenciarem

2

1 ORIGEM TURCA
Versão que se consolidou descende dos mamelucos

2 PROGRESSÃO
Sequência evolutiva do padrão internacional

3 CHINA
Origem remonta ao país, no século 13, mas cartas diferem do baralho moderno

3

destas no que diz respeito à composição dos desenhos e dos naipes.

Embora tenha sido identificado o desenvolvimento de lâminas em locais diversos durante um mesmo período da história, a versão que se consolidou acerca da origem do baralho moderno, com o qual jogamos pôquer, *bridge*, buraco e truco, descende dos mamelucos, povo turco que governou o Egito entre os séculos 13 e 15. São deles a estrutura e o padrão das cartas que hoje nos são familiares, com dimensões mais largas que as chinesas, totalizando 52 cartas, assim como as versões mais populares dos baralhos modernos.

Pintadas à mão com detalhes em ouro, as lâminas mamelucas seguiam a tradição árabe de não reproduzirem figuras humanas. No entanto, já se identificava a representação de reis, primeiros vice-reis e segundos vice-reis de maneira abstrata. Coube aos europeus, no final do século 14, transformarem essas três figuras reais em dama, valete e rei. Isso foi possível graças à intensa relação comercial que mantinham com os mamelucos. Principais vias de acesso desse comércio, a Itália e a Espanha foram os primeiros países a terem acesso às cartas precursoras do nosso baralho moderno. Daí em diante, não demorou para que a novidade se espalhasse por toda a Europa, chegando às colônias e aos países de outros continentes.

Um dos últimos locais aonde as cartas mamelucas chegaram foi a França, especificamente à cidade de Rouen, que nos legou o baralho de desenho e uso mais popular atualmente.

Durante a Guerra dos 100 anos, nos séculos 14 e 15, vários soldados ingleses voltaram da França com exemplares das cartas, que logo se tornaram oficiais em seu país de origem. Impressos em xilogravuras e coloridos com *pochoir* (técnica semelhante ao estêncil) desde o século 17, os baralhos franceses foram aperfeiçoados na Inglaterra durante o século 19, a partir das técnicas de impressão em relevo e da introdução da litografia. Hoje, configuram-se como o sistema de baralho adotado internacionalmente, por cassinos e jogadores profissionais, produzido por praticamente todos os fabricantes do mundo.

"Um dos aspectos mais interessantes e marcantes deste padrão é a

CURIOSIDADES

Acontecimentos em torno das cartas que causam surpresa

HANAFUDA
Pouca gente sabe que a fábrica de jogos japonesa Nintendo, mundialmente conhecida pela fabricação de *video games*, foi fundada como uma empresa produtora de baralhos artesanais. Especializada em *hanafuda*, um baralho desenhado à mão que logo se tornou muito popular no Japão, a Nintendo obrigou seu fundador, Fusajiro Yamauchi, a contratar vários assistentes para fazer frente à demanda. Até hoje, a empresa os fabrica, como forma de manter intacta sua origem, e organiza um torneio de *bridge* chamado *Nintendo Cup*.

PARTIDA LUNÁTICA
Das circunstâncias nas quais o baralho se fez presente na história, certamente a terceira viagem do homem à Lua foi a mais inusitada. No dia 6 de fevereiro de 1971, os astronautas Alan Shepard e Edgar Mitchell jogaram uma partida de *gin rummy*, modalidade de jogo parecida com o buraco, a bordo do módulo lunar da nave Apollo 14.

LORD SANDWICH
Ainda mais curiosa é a contribuição do carteado na invenção do sanduíche. O ilustre inventor do lanche que leva seu nome, Lord Sandwich, o 4° conde da cidade britânica de Sandwich, era um fanático por jogos de cartas e não gostava de interromper uma rodada nem para comer. Refeições com garfo e faca poderiam prejudicar sua concentração. Por isso, durante uma rodada de *bridge*, no ano de 1762, pediu aos serviçais que sua carne fosse servida entre dois pedaços de pão. Dessa forma, poderia comer com uma das mãos e continuar jogando com a outra sem se lambuzar. Logo, os conhecidos do conde passaram a pedir "o mesmo que o Sandwich".

EMPILHAMENTO
Empilhar cartas de jogar se tornou o passatempo de muitas pessoas. Houve, inclusive, quem transformasse a diversão em carreira. O recordista norte-americano Bryan Berg foi reconhecido pelo *Guinness Book*, em 1992, pela maior torre de cartas do mundo. Desde então, ganhou honras por construir outras ainda maiores. Até hoje sua maior torre foi construída com 2.400 cartas de baralho, medindo 7 metros e 62 centímetros. Em 2014, o recordista esteve no Brasil, onde elaborou uma réplica de quase 3 metros de altura da Catedral da Sé (SP), com 116 mil cartas de baralho.

FOTOS: REPRODUÇÃO

4 "CARTA DA MORTE" Governo inglês imprimia símbolo oficial no ás de espadas , para evitar falsificações. A desobediência podia levar à pena capital.

4

manutenção, por mais de cinco séculos, das características principais dos desenhos das figuras. Talvez seja essa a concepção gráfica mais duradoura e copiada do mundo", aponta o historiador e especialista no padrão internacional Cláudio Décourt.

Composto por 52 cartas, o baralho internacional usa o padrão de naipe francês: diamantes, corações, espadas e trevos. Constitui-se, ainda, de três figuras (rei, dama e valete) e de 10 cartas numerais para cada naipe. O sistema de naipe francês é, portanto, uma adaptação dos naipes mamelucos, que eram retratados a partir de objetos comuns daquela cultura: moedas, espadas, copas (cálices) e tacos de polo. "Não só os naipes franceses, mas também as figuras das cartas desse baralho possibilitavam maior facilidade de impressão gráfica que, somada à expansão do império inglês e à prática de jogos como o pôquer, o *bridge* ou o *wisp*, se difundiu pelo mundo inteiro, tornando-se assim o *ludus cartarum* por excelência", descreve Armando da Serra Negra, no livro *O que é baralho*. Assim, quando redesenhado por diferentes fabricantes, o baralho no padrão internacional se ajusta aos vários exemplares desenvolvidos, mantendo seu conjunto de características genéricas.

Outra peculiaridade desse padrão de baralho é o ás de espadas. Trata-se de uma carta com um grande naipe central, distinguindo-a das demais. Sua origem data de meados do século 18, quando o governo da Inglaterra mandava estampar um carimbo com o desenho oficial do governo, que identificava a tributação sobre o produto. Assim, os fabricantes geravam todas as cartas para seus baralhos, exceto o ás de espadas, sendo obrigados a encomendar essa carta ao governo, o que evitava falsificação. Se algum falsificador fosse identificado, era punido com pena capital. De acordo com Cláudio Décourt, há registro de um fabricante condenado à forca em 1805. "Esta sinistra pena deve ter sugerido a associação do ás de espadas como a carta da morte, superstição ainda vigente entre certos povos, principalmente no Oriente", indica o pesquisador. Mesmo depois da identificação fiscal ter sido abolida, o ás de espadas continuou a ser fabricado com desenhos especiais, tradição mantida pela maioria dos fabricantes.

> **"O que mais me fascina é o fato de ser um objeto de criação popular há mais de seis séculos"**
>
> Cláudio Décourt

Também é possível reconhecer o baralho internacional pelos índices usados para designar as figuras, uma variação britânica do sistema francês: J, Q, K (Jack, Queen, King), que passaram a substituir V, D, R (Valete, Dama, Rei), respectivamente.

COMUNICAÇÃO POPULAR

"O que mais me fascina no baralho é o fato de ser um objeto de criação popular há mais de seis séculos que até hoje é usado para prática de jogos ainda muito populares. Nem a tecnologia moderna dos computadores eliminou essas cartas fantásticas de suas telas", reflete Décourt.

Grande fonte de conhecimento no sertão nordestino, o livro *Lunário perpétuo*, tido como uma pequena enciclopédia bastante útil aos afazeres corriqueiros, trazia o carteado como um interesse do cotidiano, do qual se deveria adquirir domínio, assim como receitas medicinais, tabuada, horóscopo, astronomia e outros conhecimentos gerais. Escrita pelo matemático espanhol Jerônimo Cortez e traduzida em português em 1703, com linguagem precisa e minuciosa, a publicação levou a noção do jogo de cartas para os lugares mais remotos do universo sertanejo.

Não havia quem não consultasse o *Lunário perpétuo*, que viajava no lombo dos burros, algibeiras de padres e arcas de mascates até chegar às escrivaninhas, gavetas, redes de dormir ou ao lado do fogão de quem o consultasse. O lavrador, o comerciante, a cozinheira, o poeta, o cantador, todos esses tipos humanos absorveram as orientações e os conselhos trazidos no livro sobre o modo de compor o baralho para fazer alguns jogos, fossem eles enigmáticos, de adivinhação de carta ou de efeitos ilusionistas.

Se o interesse pelo carteado ultrapassa diferentes culturas e gerações, é porque há, neste instrumento, uma vocação para a tradição. Para a *designer*, pesquisadora e professora da USP Priscila Farias, o baralho mantém a sua identidade enquanto jogo tradicional graças ao *design* das cartas, dotadas de apego e respeito a convenções estabelecidas historicamente. "Os baralhos com os quais convivemos hoje carregam elementos visuais de muitas culturas, e traços da influência e predomínio dos ideais de jogadores e fabricantes que marcam nosso cotidiano e nossa memória", observa a *designer*, para quem as cartas de jogar constituem parte de nossa história gráfica, afetiva e coletiva, associada à cultura visual e à cultura da impressão. "Se os naipes têm algo de familiar e eterno, se as figuras de reis, rainhas, cavaleiros e os misteriosos curingas remetem a verdades antigas de um mundo do qual temos nostalgia, apesar de não termos vivido nele, é porque fazem parte desta memória que é maior do que nós indivíduos."

O potencial do baralho para instrumento de comunicação popular é apontado pela pesquisadora portuguesa Natali Assunção como essencial à permanência dessa prática. "Além da vantagem de um baralho de cartas ser acessível a todas as classes sociais, ele é autossuficiente, ou seja, não necessita de bateria ou energia elétrica para funcionar, é de fácil transporte e pode ser utilizado em ambientes fechados ou abertos." Ela chama a atenção ainda para a importância daquela que se tornou a principal utilidade das cartas: os jogos de azar que, para vários psicólogos e historiadores, estão na origem de ciências como a matemática, o cálculo de probabilidades e até a topologia.

A obra *Os jogos e os homens*, de Roger Caillois, é tida por Natali como uma peça-chave na compreensão do papel das cartas de jogar na sociedade. Embora se refira aos vários tipos de jogos existentes, Caillois traça denominadores comuns entre eles, a exemplo da facilidade, do risco, da habilidade, descontração e diversão. Ele explica que os jogos sempre aparecem margeando a organização da sociedade: "O espírito do jogo é uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos."

Para Natali, as regras que conferem o equilíbrio existente num jogo de cartas podem ser comparadas à evolução da civilização, "que partiu de um universo rude para um universo organizado e administrado, baseado num sistema consistente e coerente onde os indivíduos têm direitos e deveres". C

PERSONAGEM
CARTAS PARA ALICE

Enorme interesse por jogos foi o de Lewis Carroll, autor de *Alice no País das Maravilhas*. Tida como uma obra cheia de pequenas alegorias lógicas sobre a sociedade de sua época, sob o trono da Rainha Vitória, na Inglaterra do século 19, *Alice...* põe a protagonista diante de uma Rainha de Copas autoritária, que rege um exército de baralhos e vê na decapitação de seus súditos a solução para todos os problemas. A garota ainda vai parar num Tribunal de Cartas, que a julga de maneira simplista e duvidosa. Caroll utiliza o baralho, seu passatempo preferido, para criticar o reinado de Vitória, marcado pela repressão, moral puritana e pelo conservadorismo.

"Ele teve o cuidado de relacionar os símbolos das cartas de baralho com sua função na sociedade. As cartas de espadas (*spades*, em inglês, que também significa pás) são jardineiros. As de paus, que no inglês *clubs* são sinônimo de 'porrete', são soldados. As de ouro (*diamonds*) são membros da corte e as de copas (no inglês *hearts*/coração) são as crianças reais. Seguindo essa lógica, a rainha de 'coração', explicou Carroll mais tarde, é a incorporação da paixão desgovernada", analisou a jornalista Mariana Lucena, na revista *Galileu*.

Dotado de lugar privilegiado no imaginário de várias gerações, *Alice no País das Maravilhas* traz as cartas de jogar num contexto de fantasia e *nonsense* que repercutiu na mente de crianças e adolescentes mais por meio da adaptação cinematográfica de Walt Disney do que pelas inúmeras versões de ilustrações que já foram feitas para o livro.

A animação se tornou a principal memória relacionada ao baralho no campo do audiovisual. Porém, as cartas de jogar já estavam presentes no cinema desde que este era mudo. No curta *Les cartes vivantes*, de 1904, são expostas as habilidades de mágico e ilusionista George Méliès, diretor do filme, mais conhecido pelo clássico *Viagem à Lua*. Famoso por conta das apresentações no Theatre Robert Houdin, em Paris, Méliès resolve levar seus truques para as telas, numa produção descontraída e com enfoque no entretenimento fácil. Ele faz crescer cartas de baralho em suas mãos, depois as atira num grande painel, que se transforma numa reprodução gigante das cartas. Neste momento, as figuras do rei e da dama saem das cartas como personagens que adquirem vida própria. MARINA SUASSUNA

A ANATOMIA DO BARALHO DE PADRÃO INTERNACIONAL

Formado por 52 cartas de jogar em formato retangular pequeno (cerca de 6 cm x 8 cm), numeradas até 10, o baralho é dividido em quatro naipes, além das figuras reais do valete, da dama e do rei. De um lado da carta, a frente, estão estampados os números ou as letras e os naipes. No verso, conhecido como dorso, encontram-se normalmente arabescos ou imagens reproduzidas de forma idêntica em todo o conjunto de cartas. Este modelo ficou conhecido como padrão internacional e é jogado em várias partes do mundo.

NAIPE

Termo utilizado para denominar os símbolos que são empregados para diferenciar as quatro séries de cartas. O naipe indica o grupo ao qual a carta pertence. Nos baralhos modernos, que seguem o padrão internacional, os naipes são: ouros para diamantes, copas para coração, espadas para folha e paus para trevo.

DORSO

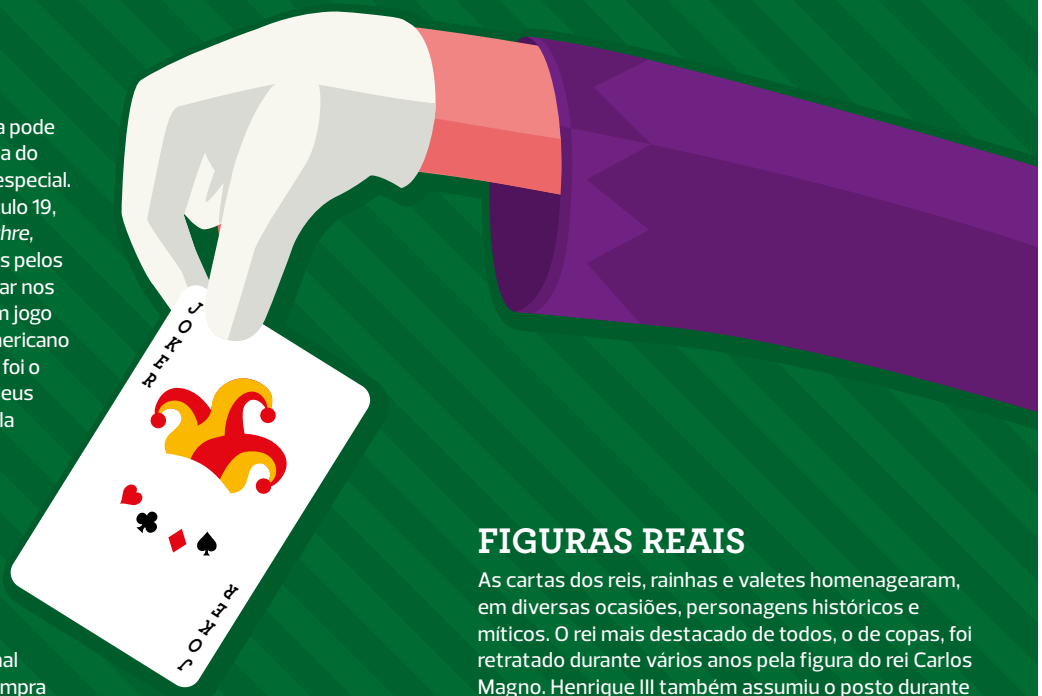
Consiste na parte de trás da carta de baralho. Contém geralmente arabescos com motivos geométricos ou florais, contornados por molduras brancas. Também pode ser adaptado para exibir o nome do cliente que encomendou uma tiragem de baralhos ou reproduzir qualquer tipo de ilustração. Os dorsos devem ser idênticos, de modo a não permitir que os jogadores adivinhem por meio deles os valores das cartas.

ÍNDICE

Identificação da carta por meio do naipe ou caractere posicionado em seus cantos.

CURINGA

Numa combinação de cartas, o curinga pode assumir o valor de qualquer outra carta do baralho, sendo considerado, por isso, especial. O personagem surgiu nos EUA, no século 19, como carta extra para os jogos de *euchre*, que havia sido introduzido naquele país pelos alemães, tornando-se bastante popular nos Estados Unidos, sendo, em síntese, um jogo de trapaças. Importante fabricante americano de baralhos no século 19, Samuel Hart foi o primeiro que introduziu o curinga em seus baralhos para *euchre*, em 1865. Naquela época, ele o utilizou como carta extra, com a figura do valete, conhecido como Best Bower. O uso do bobo da corte, figura mais popularmente associada ao curinga, verifica-se só a partir do final do século 19 e início do século 20. Em muitas rodas de jogadores, também era usada como curinga uma carta adicional que continha o texto de garantia de compra do baralho. Alguns dizem que o curinga surgiu com base no Louco, uma carta do tarô. Nos baralhos da Copag, ficou famoso através da taça de bojo arredondado.



FIGURAS REAIS

As cartas dos reis, rainhas e valetes homenagearam, em diversas ocasiões, personagens históricos e míticos. O rei mais destacado de todos, o de copas, foi retratado durante vários anos pela figura do rei Carlos Magno. Henrique III também assumiu o posto durante o século 17. O de ouros foi representado durante muito tempo por Júlio César; o de espadas, por Davi; e o de paus, por Alexandre, o Grande.

Já as damas sempre homenagearam figuras mitológicas femininas como Judite, personagem bíblica libertadora de Israel, que figurou como rainha de copas. O mesmo lugar foi ocupado pela rainha Isabel, da Inglaterra, no século 17, e por Joana D'Arc, durante a Revolução Francesa. Raquel, esposa de Jacó, foi homenageada pela dama de ouros; a deusa grega Atenas, pela de espada; e Argine, um anagrama da palavra latina *regina*, que significa rainha, pela de paus.

Principal escudeiro do Rei Artur na epopeia da Távola Redonda, Lancelot já ocupou o trono do valete de paus; Hector, também da Távola Redonda, o de ouros; Hogier, primo de Carlos Magno, o de espadas; e La Hire, o de copas.

ÁS

É a carta mais importante do baralho, podendo simbolizar também o número 1.

ÁS DE ESPADA

Herança inglesa, o ás de espada é conhecido como a carta da morte, que traz azar no jogo, mau agouro. Adquiriu esse significado por ser tratar da carta que identificava o pagamento de impostos sobre o baralho na Inglaterra do século 18. A partir dela, as autoridades inglesas conseguiam identificar quando um baralho era falso, o que podia levar à morte.

REPRODUÇÃO

COLÔNIA

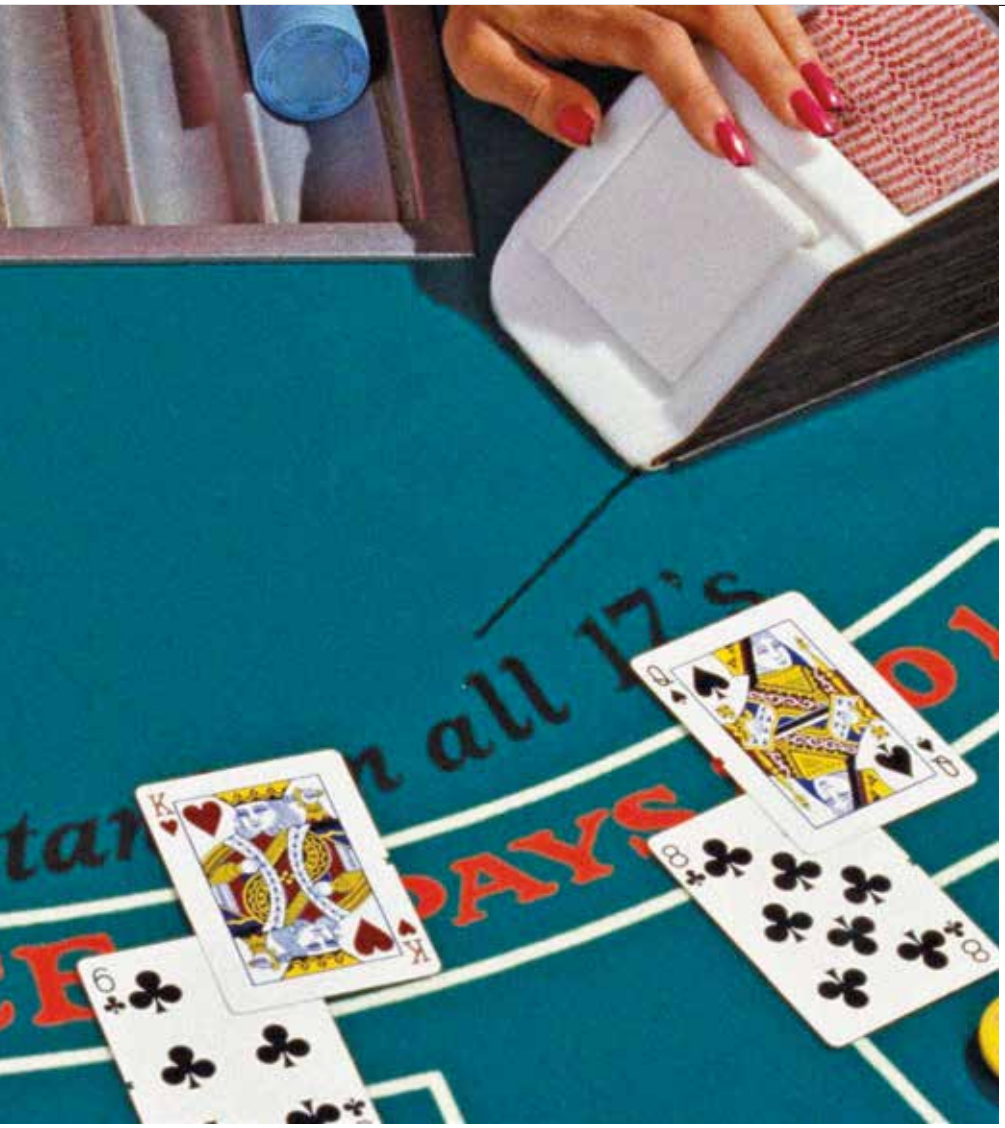
O Brasil dá as cartas

A relação do país com o carteado começa no século 18, ainda sob o jugo da Coroa, mas a popularização do jogo ocorre nos anos 1940, com os cassinos

TEXTO *Marina Suassuna*

No Brasil, as primeiras tentativas de impressão de cartas de jogar aconteceram nos tempos coloniais, de maneira clandestina, desafiando o monopólio de fabricação e venda exercido por Portugal desde 1769, ano da fundação da Real Fábrica de Cartas de Jogar, em Lisboa. Se, no Reino, a Real Fábrica ia de vento em popa, na colônia, as autoridades portuguesas eram alertadas o tempo inteiro sobre falsificações. Há registros de apreensão de produções clandestinas em Pernambuco, no Rio de Janeiro e, principalmente, na Bahia. Em 1811, a Real Fábrica de Jogar se transferiu para o Brasil, sendo anexada à Impressão Régia, no Rio de Janeiro. A partir daí, entraram em circulação os primeiros baralhos produzidos no Brasil. Até a metade do século 19, predominaram as cartas com sistema de naipes latinos, geralmente catalão, que depois foram sendo alternados com os do sistema francês. Em ambos os casos, as cartas eram impressas em xilogravura e somente na cor preta, coloridas posteriormente à mão ou com a técnica de *pochoir*, conhecida no Brasil como estêncil.

Com o fim do monopólio português em 1824, o Brasil começou a importar, inicialmente, baralhos da França e da Alemanha e, posteriormente, da Bélgica. Mas não demorou para que os primeiros produtores independentes de baralho surgissem. "Como capital do Império e centro econômico do país, o Rio de Janeiro passou a atrair imigrantes, entre eles técnicos gravadores, que deram mais qualidade ao que aqui se produzia", aponta o colecionador e pesquisador de cartas de baralho José



Luiz Pagliari, autor do artigo *Playing-cards in Brazil – An introduction*.

O Recife teve importante contribuição na consolidação do baralho brasileiro. No final do século 19, os fabricantes de cigarro Moreira & Cia. e Azevedo e Cia, instalados na capital pernambucana, passaram a aproveitar suas prensas litográficas para também imprimir cartas de jogar.

A década de 1940 ficou marcada pelos cassinos, nos quais os jogos de cartas eram largamente difundidos

ANOS DOURADOS

Os anos 1940 ficaram marcados pelo esplendor dos cassinos brasileiros. Um dos mais famosos era o Cassino da Urca, no Rio de Janeiro, onde Carmem Miranda se apresentava. No Recife, destacou-se o Cassino Americano, na Praia de Boa Viagem. Era um período em que os jogos de cartas estavam largamente difundidos. "Não havia clube de grã-fino e de classe média que não tivesse suas salas de jogos", conta Ignácio Loyola Brandão. "Foi um período intensamente criativo na Copag, com baralhos personalizados para cassinos e com incremento na produção para empresas particulares" (leia mais sobre a empresa no box da página 33).

Não foi por acaso que a Copag se tornou um dos principais fornecedores de baralhos para cassino na América Latina, posição consolidada até os dias de hoje. A empresa foi fornecedora oficial, por dois anos consecutivos, dos baralhos utilizados na maior série de torneios de jogos de pôquer do planeta, a World Series of Poker. Atualmente, a maior parte de sua produção se concentra em baralhos para essa modalidade de jogo, o *texas holdem*.

No dia 30 de abril de 1946, o presidente marechal Eurico Gaspar Dutra assinou o decreto-lei 9.215, que proibia os estabelecimentos destinados à exploração dos jogos de azar em todo território nacional. Entende-se como jogo de azar aquele em que o ganho e a perda dependem exclusiva e principalmente da sorte. O argumento era de que esse tipo de jogo é degradante para o ser humano. O decreto-lei afetou o funcionamento e a dinâmica dos cassinos, que passaram a sofrer vigilância da polícia, muitos deles foram fechados. Embora envolva mais habilidade e raciocínio lógico do que sorte, o pôquer – praticado com cartas de baralho – acabou inserido no pacote de jogos de azar por ser bastante praticado em cassinos.

"O cassino tem uma atmosfera de fascínio, a luz, a fumaça. Eu me sentia um pouco Al Capone. É um lugar que oferece todo um clima pra você se viciar", declara o multiartista Paulo Bruscky, referindo-se ao gângster ítalo-americano que comandava uma rede de casas de jogos e pontos de apostas na década de 1920. Amante do pôquer, Bruscky frequentou cassinos nos anos 1980, quando viajava em transatlânticos pela Europa. "Eu não jogava o tempo inteiro. Era um passatempo da viagem. O pôquer é um jogo que não necessariamente causa vício. É um jogo inteligente, assim como o xadrez, e não apenas de sorte. Você tem que saber jogar."

Quando praticado de maneira perniciosa, o pôquer pode trazer prejuízos financeiros, o que acaba gerando uma impressão negativa do jogo. "Existem diferentes formas de se relacionar com o carteado: profissional, *hobby*, vício. É muito importante que quem quer que se envolva com o baralho tenha total ciência da sua relação com este. Papai perdeu muito dinheiro jogando cartas ao longo dos anos", alerta o ator e músico Roberto Rossi, filho caçula do cantor Reginaldo Rossi que, durante muitos anos, praticou diversos jogos e carteado, com afinidade declarada pelo pôquer. Roberto conta que o hábito costumava ocupar o tempo livre do pai e as vindas ao Recife. "A relação dele com o baralho surgiu de reuniões com amigos;

cada semana havia um encontro e um anfitrião. Penso que foi uma forma de ele estar com essas pessoas."

O fato do pôquer envolver apostas não impede que o jogo seja motivo de diversão. Paulo Bruscky desenvolveu o hábito desde a adolescência, mas sempre com cautela, para não desvalorizá-lo enquanto prática esportiva. "Não gosto de jogo alto. Eu jogo pra me divertir e não pra fazer disso um meio de vida", afirma. "Quando garoto, a turma da minha rua, na Boa Vista, tinha um limite de comprar no caixa. Cada um comprava uma quantidade exata, um podia emprestar ao outro, mas não podia comprar mais, pra não gerar vício. Ainda hoje, o dinheiro que eu boto no bolso pra perder é uma quantia pequena, que não me faz falta."

FOTOS: LEO CALDAS

5

6

5 FAMÍLIA LUNA
Foi a matriarca, Dona Lia (à esq.), quem iniciou a tradição do jogo de cartas na família

6 PAULO BRUSCKY
Artista se diz um contumaz jogador de baralho

7 COPAG
Baralho de nº 139 é o carro-chefe da mais antiga fábrica do produto do Brasil

BRIDGE NO CLUBE

Com a restrição aos cassinos, a aura de sofisticação que permeava o carteado neles praticado deu lugar ao despojamento dos clubes e dos ambientes familiares, que se tornaram os novos redutos dos jogos de baralho. De acordo com Ignácio Loyola Brandão, a produção de cartas aumentou em função do novo público, em sua maioria amador, para quem o jogo é divertimento. "Nos cassinos, os crupiês são profissionais, e nas mãos deles o baralho dura mais. O profissional não fica nervoso, não fica suando, não bebe, não tem a mão molhada, não come sanduíches gordurosos – tudo o que acontece numa casa, onde as coisas são informais, descontraídas. Fatores que arruínam um baralho e, consequentemente, demandam maior produção", compara.

No Recife, um dos grandes incentivadores da prática informal do carteado foi o engenheiro civil Fredi Maia. Falecido em 2009, aos 85 anos, Fredi presidiu por mais de 30 anos o Automóvel Clube de Pernambuco, que se tornou ponto de encontro da alta sociedade, durante as décadas de 1970 e 1980, para o jogo de *bridge*. Considerado um dos mais importantes jogos de raciocínio já inventados com o baralho, o *bridge* ganhou fôlego no Brasil a partir dos anos 1960, passando a concorrer com o tênis no *ranking* dos *hobbies* praticados pela aristocracia, sendo, portanto, um jogo permeado de *glamour* e distinção.

"O salão ficava repleto de mesas de *bridge* e era uma alegria só. As pessoas que se divertiam com o baralho no Automóvel Clube hoje estão velhas, muitas morreram e os jovens acham que o jogo é difícil", comentou Fredi Maia, numa de suas últimas entrevistas, em 2006, concedida à jornalista Maíra Brandão, que escreveu uma reportagem especial para a Universidade Católica de Pernambuco sobre o assunto. Maia lhe contou que cerca de 120 pessoas, entre homens e mulheres, se reuniam regularmente na sede do Clube, ainda hoje localizado na Rua Padre Inglês, no Bairro da Boa Vista, para jogar *bridge*. Na época, foi o carteado que conseguiu, temporariamente, reerguer o local, quando a sociedade automobilística começou a decair. Era cobrada uma taxa de R$ 5 a quem quisesse jogar no clube.

Até hoje, a maneira como o brasileiro lida com o baralho é baseada na informalidade. Uma pesquisa feita no país pela Alcântara Machado Periscinoto Comunicação (Almap), com 300 entrevistados, revelou que 79% deles apontam o baralho como uma forma barata de lazer, tendo em vista a sua praticidade, já que se pode jogar em qualquer lugar. Dos entrevistados, 68% preferem jogos que não impliquem em apostas, por considerarem o baralho uma prática relaxante, que não deve ser movida por tensão. Entre as motivações do jogo, foram apontadas não só a diversão, mas também a possibilidade de reunir

REPRODUÇÃO

7

amigos. Quase 90% dos entrevistados afirmaram praticar o jogo nas próprias residências ou casas de amigos, além de clubes e casas de praias.

TRADIÇÃO DE FAMÍLIA

Para a *designer* paulista Priscila Farias, o baralho traz a lembrança de tardes quentes e chuvosas de verão, na praia, aprendendo a jogar buraco com a avó. Ela também se sente atraída pelos desenhos, que considera "quase perfeitamente simétricos", além de serem motivo de debate em longas noites de competições e bons vinhos com amigos. "Oblíquas interpretações do futuro eram ensaiadas por amigas místicas: rei de copas como loiro galante, dama de espadas como falsa amiga morena e sete de ouros como rica herança inesperada."

Já a socióloga recifense Suzy Luna diz que nunca interpretou de maneira fantasiosa as figuras do baralho, aprendeu pequena a jogar como os adultos. Na família dela, o jogo de cartas é uma tradição familiar, introduzida pela avó, Dona Lia, hoje com 88 anos e ainda fissurada no jogo de canastra. "Ela me ensinou a jogar por volta dos meus 5 anos de idade, com todas as regras, e ficava bem chateada se a gente roubasse. Acho que por isso até hoje sou uma jogadora superchata. Nunca trapaceio. Pra mim, o grande lance era ser tratada como gente grande, não era uma brincadeira, tinha que jogar a sério."

Dona Lia enxergou no baralho, "ainda mocinha", uma maneira de se distrair numa época em que a TV nem era cogitada como principal entretenimento dos lares brasileiros. Desde então, criou afeição pelas cartas e não abre mão de tê-las por perto sempre que a família se reúne. A matriarca não gosta de apostar, pois acredita que desvirtua o jogo, e atesta: "Quem rouba no jogo é porque não sabe jogar". Em mais de 40 anos de prática, não lhe faltam histórias pra contar. "Eu prefiro passar o tempo jogando baralho do que estar na frente de um computador. A juventude de hoje não desenvolve certas habilidades, porque vai toda pro computador", opina. Nunca lhe falta companhia na casa de praia da família, onde todos costumam se reunir em torno da jogatina. "Uma vez, na praia, amanheceu o dia e nem me dei conta de tanto que eu joguei."

COPAG
TRADIÇÃO NACIONAL

Não se pode falar da história do baralho no Brasil sem citar a Copag, sigla da Companhia Paulista de Papéis e Artes Gráficas, cuja trajetória se mistura com o desenvolvimento do próprio baralho, além de ter enorme contribuição para o *design* de cartas de jogar. Fundada em 1908, em São Paulo, por Albino Dias Gonçalves, a Copag é a mais antiga fábrica brasileira de baralhos ainda em atividade. Inicialmente, produzia itens de papelaria como envelopes e blocos e papel. Aos poucos, começou a se dedicar à importação e distribuição de baralhos europeus, até que assumiu produção própria já com as prensas litográficas.

Os registros mais antigos dos baralhos produzidos pela companhia datam de 1920. Nesta década, a empresa comercializava nove modelos de baralho. Segundo a pesquisa da *designer* gráfica e professora da USP Priscila Farias para o livro *O design brasileiro antes do design*, essa variedade diminuiu ao longo da década, passando a uma média de cinco modelos. A produção voltou a aumentar em 1930, quando foram adquiridas máquinas para impressão ofsete, que possibilitaram a produção de baralhos fantasias, aqueles considerados fora dos padrões para jogos, geralmente ilustrados por artistas gráficos. Nessa época, também houve investimento nos modelos sob encomenda para cassinos, associações e empresas, chegando a cerca de 20 modelos por volta de 1940.

O baralho mais famoso da Copag, que se tornou o carro-chefe da empresa é o de nº139, no padrão francês internacional. Criado em 1923, é até hoje um dos modelos mais vendidos pela companhia, sendo também o baralho brasileiro mais antigo em circulação. Não é por acaso que se tornou o baralho preferido dos jogadores profissionais, o que rendeu à Copag, nos anos 1970, em Londres, o título de Melhor Baralho do Mundo na Convenção Internacional dos Fabricantes de Cartas para Jogar. "Para os brasileiros, especialmente os paulistas, nascidos na segunda metade do século 20, a predominância dos baralhos da Copag, e em particular de seu modelo nº139, é tão imponente, que muitos certamente se surpreenderiam ao saber que há curingas diferentes de taças com bojo arredondado e que nem todos os reis de paus têm o mesmo desenho", aponta Priscila Farias.

Figura mais famosa da Copag, o curinga se tornou símbolo memorável da empresa. Para a pesquisadora, a "imponência barroca" e a "dignidade retrô" da tradicional taça de bojo arredondado que ilustra a carta são até hoje "inabaláveis". Além dos motivos florais, a taça traz inscrita em sua haste a figura que celebra a identidade da empresa: o cavaleiro de lança com o escudo da Copag. Diferentes modelos do *joker* foram explorados pela empresa ao longo dos anos. Um deles se tratava de uma carta adicional, que trazia informações sobre a garantia de compra do baralho. Nos anos 1940, os baralhos de modelos Mascotte, Mirim e Popular traziam-no com a ilustração de um garoto negro em trajes populares, dançando de braços levantados. Mas nenhum curinga se tornou tão célebre como o da taça de bojo arredondado, sendo utilizado até hoje na maioria dos baralhos da empresa.

Para Ignácio Loyola Brandão, uma das peculiaridades das cartas produzidas pela Copag era também o seu dorso atraente, tido como uma arte fundamental do baralho. "Ele trazia desenhos geométricos ou arabescos com flores e folhas, dentro de uma pequena margem branca não impressa. Além disso, trabalhava-se com cartões cuchê vindos da Suécia, Finlândia e Noruega. Na chamada copiagem (pré-impressão), usavam-se pedras litográficas francesas. Para o acerto de cores, os cartões entravam nas máquinas cinco vezes. O processo, portanto, era lento", explica o jornalista. "A cada mês, saíam da Copag entre 10 e 12 grosas de baralho, ou seja, 1.444 e 1.728 maços." (MS)

REPRODUÇÃO

8

ARTE

Para além do jogo, a beleza das cartas

Desde o século 15, esses objetos lúdicos servem à criação artística, estando presentes em obras de caráter figurativo e, sobretudo, gráfico

Três homens estão concentrados num jogo de cartas. A presença de mais pessoas no ambiente parece não despertar interesse em nenhum deles, o que reforça ainda mais o protagonismo do carteado naquele contexto. Esse é o tema do segundo quadro mais caro do mundo, assinado pelo pintor francês impressionista Paul Cézanne. Comprada em 2011 pela família real do Catar, por US$ 250 milhões, a pintura a óleo, que antes era propriedade do magnata grego George Embiricos, é uma das cinco versões que compõem a série *Os jogadores de cartas*, criada por Cézanne entre 1890 e 1895. As outras quatro se encontram em grandes museus do mundo, como o Metropolitan Museum of Art, de Nova York; o Courtauld, de Londres; o Musée d'Orsay, de Paris; e a Barnes Foundation, na Filadélfia.

Segundo historiadores, o diferencial da obra de Cézanne é justamente a atmosfera de silêncio e concentração na qual os jogadores estão inseridos, característica que vai na contramão da escola francesa de pintura, acostumada a retratar jogos de cartas de forma frívola, com personagens ruidosos em torno de uma mesa, bebendo, tocando, discutindo.

"Se olharmos para a história de arte, veremos que o baralho sempre esteve presente. Picasso e Matisse foram alguns dos pintores que exploraram esse elemento. Em suas pinturas de natureza morta, Vicente do Rego Monteiro sempre inseria uma carta de baralho sobre a mesa", aponta o artista plástico Paulo Bruscky. Ele é responsável, junto com os jornalistas Mário Hélio e Ronildo Maia Leite, pela reedição do livro *Cartomancie*, de Vicente do Rego Monteiro, que traz pequenos poemas visuais em papel e formato de cartas de baralho.

A iniciativa do trio foi uma radicalização da ideia que já estava prevista por Rego Monteiro desde a edição *princeps* (primeira impressão de uma obra), lançada em Paris, em 1952: a correlação da poesia com a visualidade. Para Bruscky, a reedição reforça não só a influência concretista do amigo poeta, como também a vocação do carteado tanto para o jogo como para a arte.

"As cartas de baralho têm essa magia para além do jogo. São graficamente

riquíssimas. Tanto é que a proposta de Vicente era que os poemas fossem lidos enquanto se jogava com as cartas. Eles não tinham uma sequência lógica de leitura", diz o artista pernambucano, que também teve seu momento de criação influenciado pelo carteado. No final dos anos 1970, Bruscky encontrou na rua um ás de ouro, considerada a carta de maior valor no jogo de pôquer, do qual é jogador assíduo.

A tendência do baralho para a contemplação artística tem suas raízes desde que as cartas chegaram à Europa, no século 15. Feitas à mão, elas eram pintadas em várias cores e enriquecidas com ouro e relevo. A diplomação do mestre de cartas, tido como responsável pela pintura manual, só vinha após o aspirante ter criado um desenho que os guardiões do ofício julgassem uma obra-prima. Um exemplar de grande popularidade naquele período foi o de Visconti-Sforza, considerado um dos mais completos e antigos baralhos de tarô de que se tem notícia.

Seus cartões eram pintados com guache em cores brilhantes e traziam ornamentações baseadas em manuscritos medievais. O exemplar foi produzido por encomenda do Duque de Milão, Filippo Maria Visconti, para celebrar a união de sua família com os Sforza, por meio do casamento de Bianca Maria Visconti com o Duque Francesco Sforza. A maioria dos estudiosos credita a autoria da carta ao pintor Bonifácio Bembo, atuante em várias cidades italianas na época e contratado para trabalhar na corte Sforza. Uma de suas características era o uso abundante de folhas de ouro e prata. Hoje em dia, parte do baralho Visconti-Sforza se encontra na Academia Carrara de Bérgamo e outra parte na Morgan Library, de Nova York.

BARALHOS FANTASIA

É grande o número de artistas, ilustradores e gravadores que fazem da carta de baralho um suporte para sua criatividade, transformando-a numa verdadeira peça de arte gráfica. Projetados fora do padrão internacional, esses carteados são conhecidos como baralhos fantasia, por serem feitos com total liberdade e desprendimento, tanto na estrutura dos naipes como nas ilustrações, além de se prestarem a várias finalidades. "Tais baralhos superam o objetivo de servirem a um determinado jogo, correspondendo ao registro do talento individual de artistas que contribuíram para novas concepções de baralho", aponta Armando Serra Negra, no livro *O que é baralho.*

Outra particularidade dos baralhos fantasia é que cada edição é única. Com exceção das reedições, seu desenho não é repetido, por se tratar, na maioria das vezes, de concepções relativamente complexas, ao contrário dos baralhos no modelo padrão, fabricados com o propósito de serem usados para jogos e, por isso, terem seus desenhos copiados por vários fabricantes, que usam as mesmas características básicas.

Em alguns casos, os baralhos artísticos são tidos como itens de colecionador, não apropriados para manipulação pelo seu valor histórico. É o caso do EPOC, releitura artística do baralho internacional criada pela arquiteta e artista plástica paulistana Leonor Décourt, em 2004. Considerado um *best-seller* mundial, o EPOC é peça recorrente no acervo dos museus de baralho da Europa. Leonor batizou o exemplar com as inicias de cada naipe do sistema francês: Espadas, Paus, Ouro e Copas. Uma das referências de Leonor, que elaborou o *design* em fundo preto, foram os baralhos de transformação. Trata-se de uma modalidade de baralho ilustrado que se tornou comum no século 19, no qual os símbolos dos naipes se integram à ilustração de cada carta. Um artifício parecido com esse também foi utilizado em algumas ilustrações do livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll.

Ao longo dos séculos, artistas, ilustradores e gravadores vêm utilizando a carta de baralho como suporte para a criatividade

"Procurei a Copag para saber quanto seria o custo de uma edição e, para minha surpresa e alegria, a própria empresa se ofereceu para editar e distribuir o baralho. Durante oito anos, o EPOC foi distribuído no Brasil e no exterior. Ele parou de ser editado em 2012, quando terminou o nosso contrato. Foi um tempo grande de edição", conta Leonor, que já havia desenvolvido um baralho artístico em 1976. "Meu relacionamento e manejo com as cartas de baralho sempre foi muito fácil. Desde pequena ele esteve entre meus brinquedos favoritos. Meu pai era mágico, e fazia truques com baralho."

9

8 OS JOGADORES... ... *de cartas* é a segunda tela mais cara do mundo

9 DALÍ Pintor surrealista criou um jogo de 78 peças de tarô

CARTAS ASSINADAS

Uma iniciativa que tem enchido os olhos dos jogadores apaixonados por arte é o Projeto 54, idealizado pela loja de camisetas El Cabriton, localizada em São Paulo. Trata-se de um jogo de cartas ilustrado por 54 *designers* brasileiros convidados, com impressão da Copag. Cada carta é desenhada por um artista diferente, de forma totalmente livre e autoral. Desde a primeira edição, em 2010, já participaram do projeto, que acontece anualmente, mais de 270 ilustradores, *designers* e artistas plásticos.

Entre eles, esteve a dupla de ilustradores pernambucanos Raone Ferreira e Fernando Moraez, que assinava artisticamente como Imarginal, alcunha que hoje pertence somente a Fernando. Na época, os artistas criaram

o ás de paus, espelhados no significado que a carta adquiriu no baralho de tarô, misturando o Surrealismo às técnicas de pontilhismo e tracejado monocromático que lhe são peculiares. "Fizemos um desenho que simboliza a dualidade e o reinício humano, já que, no tarô, o ás de paus representa um reinício de ciclos ou novas ideias", comenta Raone Ferreira.

Muitas versões artísticas de baralhos foram desenvolvidas com inspiração nas cartas de tarô, por se tratar de um carteado cuja imagem tem grande apelo simbólico. A linguagem metafórica e a subjetividade com que o tarô interpreta a realidade atrai os artistas que se afinam com o Simbolismo, corrente artística que privilegia o imaginário e a fantasia, a ligação entre o mundo material e o espiritual, sendo uma das precursoras do movimento surrealista. Assim, as cartas de tarô acabam sendo terreno fértil para a criação artística por meio do Simbolismo, que se caracteriza, sobretudo, pelo estilo decorativo e ornamental.

Um dos registros mais icônicos dessa influência é o baralho de tarô criado por Salvador Dalí, em 1971, considerado um estojo de luxo, com cartas ilustradas com guache e aquarela, e as bordas douradas. "Cada carta é composta por colagens, atributos de outros quadros, pinceladas enérgicas e pela própria assinatura do artista. É um trabalho estupendo, mostrando ao mesmo tempo a técnica e o conhecimento simbólico do autor. O próprio Dalí está representado nestas lâminas, como um autorretrato simbólico atestando sua genialidade. Vemos o artista no Mago (Arcano I) e no Rei de Ouros. As demais cartas misturam quadros e retratos em colagens arrojadas e vanguardistas como o próprio autor. Adquirir esse baralho é adquirir uma obra de arte em 78 imagens, e desafiar-se a conhecer um arcabouço simbólico sem fronteiras", descreve a apresentação ao *deck* do catalão.

Não se pode perder de vista o Toth Tarot, ilustrado por Lady Frieda Harris, a pedido do ocultista Aleister Crowley, tido como o responsável por difundir o caráter esotérico dessas cartas. O exemplar levou cinco anos para ser concluído, de 1938 a 1943, devido ao perfeccionismo e à intensa pesquisa desenvolvida pelos dois. Diz-se que algumas das cartas foram refeitas oito vezes. Harris explorou extensivamente nas lâminas um modelo artístico conhecido como traçado de bordas, sugerindo estética surrealista baseada no misticismo e no uso de oráculos. Para atingir esse resultado, abriu mão de expressões faciais humanas e deixou a cargo de símbolos, cores e formas a transmissão dos conceitos. A forte composição e combinação de cores é uma das características marcantes das cartas criadas por Harris. Os originais foram desenhados em aquarela com materiais de baixa qualidade, por causa da dificuldade que predominava na época devido à Segunda Guerra Mundial.

Outro exemplar de rara beleza é o Gaignières Tarot, considerado valiosíssimo, que hoje se encontra no Museu da Biblioteca Municipal de Paris, com apenas 17 peças remanescentes.

C MARINA SUASSUNA

REPRODUÇÃO

10

TARÔ

Cartas na mesa para o jogo da previsão

O baralho com fins divinatórios encontrou mais respeitado uso no campo da interpretação de símbolos arquetípicos

Cerca de 60 anos após as primeiras referências às cartas de jogar na Europa, os europeus do norte da Itália adicionaram ao baralho comum 22 lâminas, que traziam iconografia típica da época, com imagens que representavam arquétipos naturais e humanos, como a Justiça, a Força, o Sol, a Lua, o Imperador, o Louco, a Sacerdotisa. Ao grupo de cartas figurativas deu-se o nome de arcanos maiores, principal diferencial do baralho divinatório conhecido como tarô. O mais antigo dos tarôs em uso é o de Marselha, tido como o mais popular de todos desde o século 15, portanto, um baralho clássico. Totalizando 78 cartas, o Tarô de Marselha é dividido em dois grupos. Além dos arcanos maiores, há o conjunto dos arcanos menores, um total de 56.

A partir do século 18, os arcanos maiores passaram a ser vistos como cartas emblemáticas, dotadas de saberes ocultos que representavam situações e virtudes. A compreensão metafísica dessas lâminas transformou-as em instrumentos de leitura de sorte e previsão do futuro, utilização que se tornou extensiva a partir do cartomante francês Jean-Baptiste Alliette, que se autodenominou Etteilla, pseudônimo escrito propositalmente ao contrário. Com ele, o tarô passou a integrar o cerne do esoterismo moderno, assim como a cabala, a astrologia e a alquimia medieval.

Importante como instrumento de uma série de jogos, o baralho de tarô, segundo estudiosos, poderia ter adquirido mais prestígio com seus jogos do que o pôquer e o *bridge*, não fosse a falta de conhecimento a seu respeito em países como Inglaterra e Espanha, que poderiam ter feito sua difusão nas colônias. Com exceção das Ilhas Britânicas e da Espanha, em todos os países europeus os jogos com tarô ainda são extensivamente praticados. Na cidade de Viena, na Áustria, por exemplo, é comum encontrar sob a mesa dos cafés populares, ou até mesmo pedir ao garçom, maços de tarô para se jogar com amigos. Na França, há uma federação de tarô, que regulamenta e promove competições desse jogo em todo o país. "Nós aqui, no Brasil, somos a região na qual o tarô chegou mais como oculto. Nossos jogos mais tradicionais e populares com baralhos, como buraco, truco, caxeta, sueca, entre outros, utilizam baralhos normais, sem os trunfos que caracterizam os tarôs", explica o pesquisador Cláudio Décourt (leia entrevista com ele a seguir).

GABRIEL MELO/DIVULGAÇÃO

11

10 **MARSELHA** Baralho do século 15 mantém-se popular entre tarólogos

11 **IVAN FERREIRA** "Com os arcanos, o cliente encontra tradução para o que sente", diz o arteterapeuta

O tarô está ligado ao campo do autoconhecimento psicanalítico, devido ao seu alto grau de simbolismo

ARCANOS E O INCONSCIENTE

Uma linha de conhecimento à qual o tarô está ligado é o campo do autoconhecimento psicanalítico. Devido ao elevado grau de simbolismo dos arcanos maiores, esse conjunto de cartas foi alvo de estudo do importante investigador da psicanálise do século 20, Carl Jung. Para ele, o tarô é um dos mais poderosos instrumentos de acesso e compreensão do inconsciente humano. Todas as experiências do homem estariam de certa forma condensadas em seus arcanos maiores, funcionando como arquétipos do mundo ocidental. Tarólogos e terapeutas holísticos são os profissionais que facilitam processos de autoconhecimento a partir do tarô. As cartas são compreendidas por eles numa concepção ligada à *psi*, ao inconsciente coletivo e à sincronicidade.

"O tarólogo, na perspectiva junguiana, não interpreta os símbolos, utiliza os arcanos maiores enquanto força catalisadora, para que o próprio cliente descubra em que rede de símbolos o inconsciente encontra espaço através das lâminas para se apresentar. É uma técnica que se torna uma chave importante, quando bem-utilizada. Muitas vezes, o cliente chega ao atendimento sem conseguir falar uma palavra e é com os arcanos que encontra a tradução para como está se sentindo", explica o arteterapeuta Ivan Ferreira, que há três anos realiza atendimentos individuais e em grupos facilitados pelo tarô.

Articulador do portal Clube do Tarô, referência na área de linguagens simbólicas, Constantino Riemma chama a atenção para o tarô aplicado na cartomancia popular, prática desenvolvida de maneira sensitiva pelas avós, tias, benzedeiras e parteiras para a percepção do outro na convivência diária entre grupos sociais restritos. "Quando penso nas pequenas comunidades que eu frequentava quando criança, a cartomancia era um recurso utilizado por aquelas mulheres para transmitir experiência e aconselhar sem nenhuma manipulação. Porém, essa prática foi apropriada por mal-intencionados. Isso não quer dizer que todo mundo

LA CARTOMANCIENNE, PAUL RINK/REPRODUÇÃO

12

12 CARTOMANTE
Tela de 1898 retrata o uso do baralho para adivinhações

que mexa com o tarô nessa linha seja maldoso. Mas muitos passaram a explorar essa prática comercialmente, de forma desonesta, depois que a lei que proibia a cartomancia foi revogada, pois deixou de existir qualquer restrição."

Riemma acredita que muito da propaganda enganosa existente se deve também a uma forte demanda popular por previsões. "Existe uma necessidade humana sobre o que vai acontecer em nossas vidas, o que o futuro nos reserva. Só que o indivíduo precisa refletir sobre o profissional mais adequado a quem deve recorrer, se um psicólogo, um cartomante, um orientador espiritual ou qualquer outro."

Assim como toda arte humana que integra diferentes níveis de aplicação e conhecimento, como o racional, o sensível e o prático, a arte divinatória do tarô está longe do consenso. "Ele vem de uma informalidade meio subterrânea, malvista. Ao mesmo tempo, é extremamente rico", observa Riemma. "As cartas do tarô, quer sejam encaradas como ferramentas para predição do futuro, quer sejam usadas como instrumento lúdico ou ainda como forma de autoconhecimento psicanalítico, contam uma história simbólica pela imagem", define Carlos Santa Rosa, em sua pesquisa *Cartas marcadas – Multimodalidade discursiva e transitividade em baralhos de tarô*. C (MS)

Entrevista

CLÁUDIO DÉCOURT

"OS OBJETIVOS DOS MÁGICOS E DOS TRAPACEIROS COM CARTAS SÃO MUITO DISTINTOS"

Colecionador e estudioso das cartas de baralho por mais de 40 anos, Cláudio Décourt presidiu, de 2004 a 2008, a International Playing Card Society – IPCS, entidade com sede na Inglaterra que reúne colecionadores e pesquisadores sobre baralhos de todo o mundo. Entre os seus temas de interesse, está a cartomagia, tendo se formado no CEMA – Centro de Estudos Mágicos, uma das mais importantes sociedades mágicas que existiram no Brasil, nos anos 1960. Há cerca de oito anos, é integrante do Grupo de Estudos Mágicos Misdirection, em São Paulo. Desde o final da década de 1960, iniciou uma coleção de baralhos que não se esgota, com lugar especial para as cartas de mágica. Atualmente, possui uma biblioteca particular com uma média de 400 livros sobre o tema.

CONTINENTE *Em que contexto as cartas de baralho passaram a ser utilizadas para truques de mágica?*
CLÁUDIO DÉCOURT Como é sabido, baralhos foram inventados para a prática de jogos. Nesse universo, temos jogos ditos "de salão" e os jogos "de aposta" ou "de azar". Esses últimos envolvem o ganho financeiro dos vencedores das partidas jogadas. Em ambas as práticas, parte do sucesso em sair vitorioso depende da sorte de cada jogador conseguir cartas que possibilitem sua vitória. Por essa razão, jogadores/ apostadores desenvolveram prontamente métodos para "corrigir a sorte". Em palavras mais diretas e menos elegantes, passaram a desenvolver métodos de trapaça, fazendo com que cartas passassem a ser dirigidas a eles não de forma aleatória, mas viciada, conveniente à sua vitória. As técnicas usadas pelos trapaceiros ses jogos passaram, em pouco tempo, a ser utilizadas para produzir feitos extraordinários com as cartas, em que o efeito "mágico" é que encantava as pessoas, sem nenhuma ligação com qualquer jogo. A semelhança de técnicas, no entanto, é notável. Logo, esses pioneiros ilusionistas com cartas de jogar perceberam que o baralho, além de ser um instrumento ideal para trapaças, pelo tamanho e por outras características físicas, também era excelente objeto para magias. Pode-se dizer que o baralho se tornou uma ferramenta para mágicas quase simultaneamente ao seu surgimento como instrumento de jogo. Uma diferença fundamental entre as duas aplicações é que, nas mágicas, o efeito é visível, ou seja, os espectadores veem que uma carta trocou de valor por outra. Enquanto, em jogos, os adversários do trapaceiro não podem perceber a troca de cartas, sob pena de ter que pagar de forma exemplar, o que em várias oportunidades significou a própria vida. Mas, em ambos os casos, o procedimento usado para transformar as cartas é desconhecido do público e dos outros jogadores. São utilizados praticamente os mesmos meios, nas duas aplicações. Primitivos livros de mágica com baralho – como *Giochi di carte bellissimi di regola e di memoria*, escrito por Horatio Galasso e editado em Veneza em 1593 – incluíam tanto números de mágicas como manobras de "correção de sorte", eufemismo que significa simplesmente trapaça. Iniciou-se, dessa forma, uma permanente "transferência de tecnologia" entre trapaceiros e mágicos, prática que persiste até hoje.

CONTINENTE *Em algum momento da história a associação entre mágica e trapaça comprometeu o prestígio e a credibilidade da cartomagia?*
CLÁUDIO DÉCOURT De fato, essa é uma questão delicada. Mas a troca de técnicas e informações é um fato.

DIVULGAÇÃO

Na minha visão, não há nenhum comprometimento aos mágicos, porque estamos falando de métodos, não de objetivos. Os objetivos dos mágicos e dos trapaceiros com cartas são muito distintos. O primeiro leva diversão, divertimento às pessoas; o segundo usa de artifícios para ter vantagens fraudulentas em jogos. O primeiro tem uma atividade digna. O segundo, não. Assim, embora sejam utilizados métodos muito semelhantes nas duas, parece-me que o julgamento moral que poderíamos fazer delas é muito diferente. Uma comparação que me ocorre se relaciona com a tecnologia aeronáutica, por exemplo. Muito da tecnologia militar, que sempre pode ser criticada por seus efeitos nefastos, é aplicada no desenvolvimento de aviões civis, usados no transporte de pessoas, na assistência médica e social em lugares de difícil acesso, enfim, em várias atividades nobres. A tecnologia de produção é a mesma, mas os objetivos de utilização são diametralmente opostos. Parece-me difícil distinguir algo que seja puramente politicamente correto em todos os seus aspectos. Sempre algo bom pode ser usado para o mal. Ou vice-versa, como no caso de magia e trapaça. A origem foi a trapaça, mas as mesmas técnicas acabaram criando um tipo de divertimento que traz alegria às pessoas. A visão genérica de que o mágico pode ser um trapaceiro é usada em alguns casos. Há, por exemplo, filmes classe B nos quais o mágico é o bandido ou assassino. Mas outros tipos de personagens também personificam bandidos e assassinos. Sempre algo intrinsecamente bom pode ser usado para o mal ou como imagem dele. Mágicos não são exceções.

"O baralho se tornou um instrumento para mágicas quase de forma simultânea ao uso como objeto de jogo"

CONTINENTE *Como identificar se um baralho é apropriado para a mágica?*
CLÁUDIO DÉCOURT Mágicos utilizam baralhos comuns, comprados em qualquer loja e usados para jogos. Como característica principal, é importante que sejam de boa qualidade, com cartas não transparentes, bom deslizamento, espessura adequada, identificação de valores de fácil distinção, bem-impressas, com dorsos bem-centralizados, armazenados em estojos também de boa qualidade, além de outros detalhes de fabricação. Atualmente, o baralho mais popular usado por mágicos em todo o mundo é da marca Bicycle, criada no final do século 19 e fabricada até hoje pela United States Playing Card Co., um dos maiores fabricantes de baralhos do mundo. O dorso conhecido como Rider Back, mostrando anjos em bicicletas é a marca registrada de praticamente todo mágico contemporâneo especializado em baralhos. Vários fabricantes e editores de baralhos têm tentado, ainda sem sucesso, substituir o famoso Bicycle Rider Back por suas marcas tradicionais. No entanto, na prática, a maioria dessas outras marcas pode ser utilizada sem problemas e com absoluto sucesso em números de mágica.

CONTINENTE *O que leva as pessoas leigas a confundirem mágica com tarô? Como elas podem diferenciá-los?*
CLÁUDIO DÉCOURT A prática de leitura de sorte e outras aplicações esotéricas do tarô, que poderiam ser associadas à mágica em seu sentido místico, nada tem a ver com a mágica como arte de espetáculo, baseadas em artifícios, artimanhas e subterfúgios usados habilmente com o objetivo exclusivo de criarem em seus espectadores a ilusão de se fazer coisas impossíveis. Trata-se aqui de uma ilusão, embora existam alguns poucos mágicos que utilizam baralhos do tipo tarô para suas apresentações. Mas isso é muito raro. C