



SEÇÃO TEMÁTICA

## O tarô em Promethea 12, de Alan Moore e J.H. Williams III: uma leitura interpretativa dos arcanos maiores

### *The tarot in Promethea 12, by Alan Moore and J.H. Williams III: an interpretative reading of the major arcane*

Suellen Cordovil da Silva\*  
Enéias Farias Tavares\*\*

**Resumo:** O objetivo deste artigo, que entrecruza narrativa gráfica com simbologia esotérica na análise da série em quadrinhos Promethea, é discutir como Alan Moore e J. H. Williams III interpretam a composição do tarô. Para tanto, analisaremos Promethea 12 contrastando com os baralhos mais conhecidos e utilizados no ocidente: Marseille e Waite. Promethea resulta em uma exploração tanto do potencial espiritual do mito como da criação artística/imaginativa.

**Palavras-Chave:** Quadrinhos. Esoterismo. Promethea. Tarô.

**Abstract:** This paper aims to intersect graphic narrative and esoteric symbols in the comic book Promethea and discuss how its creators, Alan Moore and J. H. Williams III, interpret the composition of the tarot. To do so, we will analyze Promethea 12 in contrast with the most popular and used decks in the west: Marseille and Waite. Promethea results in an exploration of the spiritual potential of myth as much as the artistic/imaginative creation.

**Keywords:** Comics. Esotericism. Promethea. Tarot.

## Introdução

Comumente, o jogo do tarô é associado à leitura do futuro e/ou aos segredos particulares dos seus consulentes. Cultural e historicamente, porém, o “Jogo dos Segredos”, como também é conhecido, revelaria bem mais. Para alguns, trata-se de um ensinamento do século XVIII e milenar disfarçado de jogo até os dias de hoje. Para psicólogos, tendo Carl Jung como o mais ilustre deles, o tarô constituiria uma fábula rica baseada em símbolos universais que perpassariam a cultura humana e seus arquétipos. Já escritores como Ítalo Calvino (1923-1985), Charles Williams (1886-1945) e Neil Gaiman (1960) o viram como metáfora usada por contadores de histórias no decorrer

---

\* Professora Assistente no instituto de Letras, Linguística e Artes da UNIFESSPA (Marabá-PA). Doutoranda em Letras (UFSM, Santa Maria-RS). ORCID: 0000-0001-7421-0922 – contato: [sue\\_ellen11@yahoo.com.br](mailto:sue_ellen11@yahoo.com.br)

\*\* Professor do PPG em Letras da UFSM (Santa Maria-RS). Doutor em Letras (UFSM, Santa Maria-RS). ORCID: 0000-0001-6371-9205 – contato: [eneiastavares.ufsm@gmail.com](mailto:eneiastavares.ufsm@gmail.com)

da história. Diante dessa abrangência cultural e possibilidade artística, o escritor inglês Alan Moore (1953) e o artista norte-americano J. H. Williams III (1965), entre outros criadores envolvidos, apresentaram uma interpretação muito singular do tarô na série em quadrinhos *Promethea*.

Natural de Northampton, Inglaterra, Alan Moore é considerado um dos mais importantes escritores contemporâneos. Em seus quadrinhos, Moore elevou o potencial da mídia em obras tão díspares quanto *Watchmen*, com Dave Gibbons, *Do Inferno*, com Eddie Campbell, *Lost Girls*, com Melinda Gebbie, e *Liga Extraordinária*, com Kevin O'Neill. Mas foi com *Promethea* – série da ABC Comics, selo criado por Moore para o Wildstorm Studio publicada entre agosto de 1999 e abril de 2005 – que Moore utilizou seus estudos de misticismo, simbologia e esoterismo para dar vida à jornada de sua protagonista, Sophia Bangs.

*Promethea* é uma história em quadrinhos lançada nos Estados Unidos da América (EUA), criada por Moore, J.H. Williams, com arte-final de Mick Gray pela American's Best Comics/Wildstorm. As cores da obra foram produzidas por Jeromy Cox, já as letras, o logo e o design das capas foram desenvolvidos por Todd Klein, sob a direção de Eric Desantis, Jeff Mariotte e Scott Dunbier. A *graphic novel* tem trinta e duas revistas publicadas entre os anos de 1999 e 2005. Temos a edição definitiva ou *Absolute edition book* publicada em 2009 em inglês, que foi traduzida pela Vertigo/Panini Books, por Octavio Aragão em 2015, com letras de Daniel de Rosa, e direção de Daniel Lopes e Fabiano Denardin.

Essa narrativa gráfica apresenta uma jornada de autoconhecimento de Sophia Bangs que ela busca conhecer a origem e os caminhos da personagem mitológica Promethea. Dessa forma, o percurso dado por Promethea para o treinamento de Sophia que será a futura Promethea da era é de suma importância para a compreensão da religião em si. O caminho de Sophia Bangs desenvolve etapas de aprendizados voltados a construção da história da humanidade.

Em *Promethea*, ciência, magia, literatura, artes plásticas e música se misturam, dando ao leitor uma experiência muito próxima da vivida pela própria protagonista do título, ora a frágil adolescente Sophie, ora a heroína Promethea, corruptela de Prometeu, o deus grego da luz e do conhecimento, que sendo malquistado por seus irmãos divinos, entre eles o sobrinho soberano Zeus, leva aos homens o conhecimento, o fogo e o progresso. Gary Spencer Millidge define a série do seguinte modo:

O interesse de Moore em magia e misticismo havia crescido desde sua revelação pessoal enquanto escrevia *Do Inferno*, e o que era ostensivamente outro arquétipo da Mulher-Maravilha acabou se tornando uma sofisticada exegese de suas crenças ocultas em uma HQ mensal. Após um começo relativamente convencional, a série logo abrange assuntos como simbolismo, tarô, divindade, consciência, pós-vida e uma explicação obsessiva da hermética filosofia cabalística (2012, p. 230).

Como em outros de seus trabalhos, a história chega ao ápice com o Apocalipse. Porém, diferente do cataclismo apreçoada por muitas religiões e leituras do tema, o Apocalipse de Moore retoma a acepção grega de “revelação de mistérios”, um evento que levaria à humanidade a uma era de paz e desenvolvimento. Porém, antes de chegar a esse clímax, Sophia precisa passar por uma série de outros aprendizados que a

prepararão para essa etapa de seu desenvolvimento físico, mental e espiritual. É importante ressaltar que a religião e magia são pontos que Moore traz em sua obra e de acordo com Robert Place (2009):

The distinction between magic and religion seems to be found only in Western culture from the Middle Ages to the present. At the ancient roots of Western culture not only is there no distinction between magic and religion but science also seems to be combined with them (Place, 2009, p. 13).

A distinção de magia e religião estão apresentados desde a idade média até a atualidade. Porém, destaca-se que a junção desses dois está a exaltação do espírito imaginativo, algo que é ilustrado pela revelação do significado dos Arcanos Maiores do Tarô. No enredo da série, suas imagens, símbolos e arquétipos, além de revelarem estruturas comuns da mente humana, poderiam revelar o próprio desenvolvimento da cultura ocidental. Não gratuitamente Berlatsky chama *Promethea* de um “didactic text book” (2012, p. xi). Essa é a jornada artística e arcana proposta por Moore e Williams III no décimo segundo capítulo de *Promethea*, um número até hoje referenciado por sua experimentação estilística.

O objetivo deste artigo, que entrecruza narrativa gráfica com simbologia esotérica na análise da série em quadrinhos *Promethea*, é discutir como Moore e Williams III interpretam a composição do tarô. Vale destacar os olhares interpretativos dos autores sobre o tarô e religião, por exemplo Helen Farley, Robert Place, Brian Innes e Sallie Nichols. Para tanto, discutiremos a importância do imaginário do tarô na obra de Alan Moore. Depois disso, contrastaremos *Promethea* 12 com os baralhos mais conhecidos e utilizados no ocidente: Marseille e Waite. *Promethea* resulta em uma fascinante exploração tanto do potencial espiritual do mito como da criação artística/imaginativa.

O processo metodológico para analisar as cartas do tarô de Moore seguem uma leitura descritiva as imagens dos Arcanos Maiores de Tarot de Marselha e de Rider-Waite, depois propomos um estudo comparativo com novas leituras interpretativas das novas formulações das cartas de Tarô em *Promethea* no capítulo 12 e trazemos uma análise adicional desses pontos de contato e de diferenças nesse corpus do quadrinho.

## O tarô nos trabalhos de Alan Moore: uma revisão

Embora a interpretação dos Arcanos Maiores<sup>3</sup> e Menores<sup>4</sup> seja profícua tanto em termos culturais quanto artísticos, privilegiaremos neste texto os Maiores, justamente

---

3 Este conjunto é constituído de vinte e dois trunfos. São eles os que mais têm interessado artistas e historiadores. São também eles os mais usados em leituras esotéricas. Sua leitura mais comum parte de sua ordem crescente, da carta zero à carta vinte e um, sugerindo uma jornada do suposto herói. É esse exercício narrativo, por exemplo, que Sally Nichols faz em seu excelente estudo da história e da interpretação do tarô no século XX *Jung e o Tarô: uma jornada arquetípica* (Cultrix, 2001).

4 Enquanto os Arcanos Maiores reúnem figuras mais abrangentes, os Menores ofereceriam números e títulos sociais. Esse segundo conjunto divide-se em cinquenta e seis cartas, separadas em quatro grupos de diferentes naipes, as quatro principais classes sociais da Idade Média: Bastões (Camponeses), Espadas (Nobres), Moedas (Comerciantes) e Taças (Clérigos). Do ponto de vista esotérico, se os maiores comunicam caracteres universais, os menores apontariam às necessidades humanas comuns.

o conjunto de cartas mais usado por Alan Moore em suas obras, salvo exceções. A relação de Moore com os arcanos maiores é antiga, datando da década de 1980 em sua passagem pela série de terror da DC Comics *O Monstro do Pântano*.

Na edição 25 de *Saga of the Swamp Thing*, publicada em junho de 1984 e intitulada “*The Sleep of Reason*” (O Sono da Razão), Moore e os artistas Stephen Bissette e John Totleben opõem o arcano de número XV, o diabo, à personagem demoníaca Jason Blood, quando este visita uma loja de conveniências buscando um Tabuleiro Ouija. Neste caso, trata-se de uma utilização de cunho ilustrativa da natureza real de Blood, o hospedeiro do demônio Etrigan.

Utilizações como essa perpassam outras obras de Moore, como é o caso da performance *Snakes and Ladders*, de 1999, transformada em quadrinhos por Eddie Campbell anos depois. Nela, há a menção ao arcano XXI, O Universo, com Moore sugerindo a construção do universo a partir de uma sequência de eventos históricos. Esses funcionam como uma sequência de passos de dança, justamente a dança do cosmos ilustrada por algumas versões desse arcano, que apresenta uma mulher enrolada em uma serpente.

Já em *Hypothetical Lizard*, quadrinho de 2004 baseado num conto homônimo de 1988 no qual Moore trata de magia e silenciamento, algumas das capas foram recriadas como arcanos de tarô. O mesmo recurso foi utilizado nos doze números de *Fashion Beast*, publicado em 2012, obra adaptada por Antony Johnston inspirada no roteiro audiovisual escrito por Alan Moore a pedido de Malcolm McLaren.

Além de capas alternativas inspiradas no tarô, *Fashion Beast* apresenta o jogo como importante elemento narrativo do enredo. O primeiro capítulo inicia com o personagem Jean-Claude consultando o tarô em sua mesa para procurar nele respostas sobre o futuro. No final do segundo capítulo, o tolo é sinalizado no último painel como uma antevisão das próximas ocorrências da trama. No mesmo capítulo, os arcanos VII e XV são mencionados. No caso do diabo, essa carta é representada na trama como um mundo de valores em colapso, ilustração metafórica e arcana para o mundo da arte e da moda na série, algo próximo ao colapso e à estagnação. No capítulo oito, é também o mesmo arcano que será jogado por Jean-Claude antes de cometer suicídio. Por fim, os enamorados, o cinco de espadas e o mundo, fecham a trama, sugerindo que o ciclo da vida continuará, agora com outros protagonistas.

Por fim, destacamos outros conjuntos de arcanos maiores que contam com a supervisão/criação direta de Moore. O primeiro foi distribuído gratuitamente no portal da revista *Dodgem Logic*, revista lançada em janeiro de 2010, que contava com a editoração do Moore e contribuições variadas, entre elas de Kevin O’Neill e Melinda Gebbie. No site, era possível acessar um tarô exclusivo com textos e desenhos que possivelmente foram feitos pelo próprio Moore. Por fim, há o compêndio ainda não lançado *The Moon and Serpent Bumper Book of Magic*, um projeto iniciado por Moore com o falecido escritor e amigo Steve Moore, que promete ter entre seus extras “a full set of this sinister and deathless cult’s never-before-seen Tarot Cards” (TopShelf), um tarô com design de Moore e arte de Jose Villarrubia, artista e fotógrafo que já trabalhou com Moore em outros projetos, entre eles algumas páginas de *Promethea*.

Como visto, é inegável que o imaginário do tarô seja peça central do conjunto de referências culturais de Alan Moore utiliza e recria em suas obras. Porém, em nenhum

desses casos sua revisão do Baralho Real é tão marcante e profunda quanto na série de sua “heroína científica”. Em nossa análise, nos concentraremos na utilização que Alan Moore e o artista J. H. Williams III fazem dos Arcanos Maiores em *Promethea* 12. Nele, os autores não visaram apenas um percurso individual psicológico ou uma releitura dos arquétipos universais encontrados no tarô. Antes, objetivaram ler nos signos do baralho milenar a própria história da cultura ocidental, uma história igualmente mágica, fascinante e perigosa.

### **Promethea 12: uma leitura interpretativa dos arcanos**

A décima segunda edição de *Promethea* foi lançada em dezembro de 2000, trazendo em sua capa uma homenagem aos pôsteres de Pop Art da década de 1960, em especial à artista Bonnie Maclean. A homenagem tem a ver com o próprio estilo da história – anunciada na capa como “O Teatro Mágico”, “Um Acontecimento Pop Art” e “Um Show Iluminado e Poético”. O número também ecoa uma história publicada na década de 1970 na revista underground inglesa *OZ*. Essa história, intitulada “O Teatro Mágico”, encerra dois artifícios que Moore usaria em *Promethea*. O primeiro é a ideia da progressão de quadros numa tira contínua de quadrinhos. A segunda é a técnica de, concomitantemente, contar duas histórias numa mesma página. No caso Moore, ele amplia esse artifício, desenvolvendo três diferentes narrativas: A conversa de *Promethea* com Mick e Mack sobre os Arcanos Maiores, a biografia de Aleister Crowley e uma série de anagramas formados pelas letras que compõem a palavra “*Promethea*”, assim verifica-se uma diversidade de sentidos articulados por meio da linguagem estética apresentada ao longo das cartas em *Promethea*. Vale destacar o tarô de Thoth de Lady Frieda Harris sob orientações de Aleister Crowley que também serviu de inspiração notoriamente para Alan Moore ao longo da narrativa quadrinística pelas suas semelhanças estilísticas de movimentos históricos, libertação do corpo feminino e de escolhas de signos contemporâneos.

Do ponto de vista estilístico, *Promethea* 12 é composta por painéis de página inteira que continuam na página seguinte. Assim, se juntássemos as páginas uma ao lado da outra, o que teríamos seria uma grande tira de quadrinhos cuja última página completa a primeira, dando à história uma dimensão cíclica que Moore aproxima da circularidade da história humana, naquilo que Hollanda chama de “narrativa em looping” (2013, p. 79). Essa técnica de painéis contínuos seria usada por Moore em praticamente todas as edições cabalísticas, em que o autor leva Sophia pelos *sefirot* da Árvore da Vida – edições 13 a 24. O nome da personagem Sophia Bangs traz a ideia do amor a filosofia em expansão ou em “explosão” de conhecimentos. Outro detalhe é a presença de um pequeno demônio nas páginas pares da revista e de um anjo nas ímpares. Enquanto a história se desenvolve, o primeiro ascende e o segundo decai. Octavio Aragão – um dos primeiros a analisar *Promethea* no Brasil e o tradutor da obra para a Panini Books em dois volumes (2015 e 2017) – explica que aqui:

Alan Moore utiliza um artifício para relacionar sua heroína a cada carta do tarô, compondo em 24 páginas 22 anagramas a partir da palavra *Promethea*, cada um

relacionado às 22 imagens ou aos conceitos inerentes aos arcanos maiores. Para alcançar o efeito desejado, o autor utiliza termos anglo-saxões lado a lado com palavras derivadas do latim e do grego, criando mesclas que são ao mesmo tempo sonoras e instigantes (2015, p. 462).

Compreende-se, aqui, o tarô não como um mero artefato histórico, e, sim, cultural, religioso, artístico e científico. Assim, ao lado desses anagramas citado no trecho acima, há uma variação de cada uma das letras do alfabeto hebraico. Nota-se que o tarô em cada período histórico recebeu uma interpretação baseada em seus contextos e vivências culturais. Essa variação corresponde à associação – muito comum em livros sobre os Arcanos Maiores ou sobre a Cabala, entre as vinte e duas cartas com as vinte e duas letras alfabeto hebraico. Além disso, destaca-se a forma usada por Moore e Williams para narrar a vida de Crowley. Como uma biografia convencional não seria possível, textualmente Moore apenas faz o famoso mago contar uma piada sobre doenças e curas imaginárias “que funciona como uma meditação sobre o poder do pensamento e da percepção” (Kraemer, Winslade, 2010, p. 282, tradução nossa). Assim, além do nascimento e do fim da sociedade humana, também podemos observar o nascimento, a vida e a morte de Crowley<sup>5</sup>.

Considerado pelo próprio Moore como um de seus melhores trabalhos, *Promethea* 12 é tanto um grande painel gráfico, magistralmente planejado e executado pelo artista da série, J. H. Williams III, quanto um jogo poético composto, nas falas de Mick e Mack, de pentâmetros iâmbicos rimados. Essa variação visual e sonora marca a própria passagem das civilizações, numa experiência que além de intelectual é também sinestésica. Moore apresenta aqui uma interpretação nada tradicional das cartas, adaptando-as à sua história do cosmos e do Ocidente, desde o surgimento da vida até o apocalipse futuro. Trata-se de uma leitura igualmente fascinante e desconcertante, como escrevem Kraemer e Winslade:

Abandonando qualquer aparência de quadrinho tradicional, a edição mistura impressionisticamente imagens e balões de diálogo, sobrepondo imagens de forma tão densa que é praticamente impossível para o leitor absorver tudo na primeira leitura. Até a personagem Sophie confessa que está “tendo problemas para manter os diferentes assuntos separados”. As cobras Mack e Mike (apelidos do “macrocosmo” e do “microcosmo”) dão a ela e ao leitor conselhos valiosos: “É como uma fuga: você tem a escolha de seguir uma única voz ou deixar cada tema tornar-se menos nítido para ouvir o todo da composição” (2010, p. 282, tradução nossa)

A trama inicia com o diálogo de *Promethea* com as duas serpentes do seu caduceu. São elas, de nome Mike e Mack, que irão guiá-la por esse inusitado teatro mental. Embora possamos procurar relações ou remissões históricas ou culturais para os eventos a serem narrados – essas são múltiplas, desde o Éden bíblico até os campos de concentração nazistas –, tudo se dará numa esfera mental, na consciência de sua protagonista e dos leitores. Assim, o primeiro segredo que Sophia obtém é a certeza de que o espetáculo passado e futuro aconteceu, acontece e acontecerá, perpetuamente,

---

5 Para ver quais foram as imagens usadas por Moore e Williams para essa biografia visual de Crowley, visite o site <http://enjolrasworld.com/Annotations/Alan%20Moore/Promethea/Promethea.htm>, de autoria de Eroom Nala, sem dúvida um dos maiores acervos de informações e notas sobre a *Promethea*.

na mente do seu espectador. Ao folhear a página, já temos uma primeira ideia de quão amplo esse espetáculo será.

Primeiramente, percebe-se a variedade de estilos artísticos usados por J. H. Williams III para esse espetáculo ou jornada. Para as imagens de Promethea, a arte segue uma estética super-heroica, com a protagonista sendo mostarda em várias poses e perspectivas. Para a biografia de Crowley, mostrada na parte inferior de cada página, Williams opta por uma arte mais realista, baseada em fotografias do próprio místico. Por fim, para a arte das cartas, curiosamente, o artista quebra a sobriedade que se esperaria do tema por recriar a figuração das personagens arcanas em um estilo cômico e cartunesco através de rostos arredondados e cenários exagerados. Complementam essas três dimensões visuais a série de anagramas montadas como um jogo de letras. Cada letra contém ainda, além do signo anglo-saxão, o seu correspondente no alfabeto hebraico. Numa primeira vista, a composição comunica o caos dessa jornada. Mas esta, na verdade, apenas reflete o aspecto assistemático do pensamento humano: desarticulado, confuso e de limites fluidos e borrados, trata-se do gradativo trabalho mental que envolve a intelexção.

Para nossa análise priorizamos apenas um conjunto de informações desses arcanos. Embora a arte dedicada à heroína, aos anagramas e à biografia de Crowley seja interessante, primaremos nesse texto pela interpretação feita dos arcanos maiores. Para isso, veremos a composição pictórica das cartas e o diálogo entre a heroína e as duas serpentes do caduceu.

A primeira carta que aparece é a de número zero, comumente chamada de o louco. Na maioria dos baralhos de tarô, essa figura varia entre o palhaço da corte e a imagem de um mendigo ou maltrapilho, para quem os cães latem. Ele também lembra o Arlequino da *Commedia dell'Arte* por sua roupa feita de retalhos e seu estilo alegre e brincalhão. Em algumas dessas figurações, à espera do louco está um crocodilo ou um abismo, ressaltando sua condição desavisada ou despreocupada, mesmo na iminência do perigo. Segundo Helen Farley em seu livro “Cultural History of Tarot” (2009):

Muitos estudiosos da história do tarô entendem que o baralho de cartas comum evoluiu do baralho de tarô devido a um processo de simplificação. Como evidência, frequentemente apresentam a carta contemporânea do “Coringa” como um último remanescente dos trunfos do tarô, como uma representação do “Louco”. Mas na realidade, o “Coringa” não foi adicionado ao baralho comum até meados do século XIX, quando foi acrescido aos baralhos na América para possibilitar certos tipos de jogos de cartas. Além disso, o “Coringa” e o “Louco” tinham papéis diferentes nos conjuntos de cartas em que eram utilizados. Dada essa evidência escassa, é extremamente improvável que a invenção do baralho de tarô seja anterior à criação das cartas de jogo regulares (Farley, 2009, p. 8, tradução nossa)

Nessa acepção, o louco significaria um jogar-se no abismo do conhecimento de si próprio ou do universo, conhecimento que será elucidado nessa longa jornada. Ela é a única carta que sobreviveu nos baralhos modernos: assumiu o nome de Coringa, aquele que desestabiliza o jogo.

Na sua versão da lâmina, Moore e Williams apresentam um jovem que, segurando um balão de hélio, segue aparentemente uma borboleta e caminha tranquilamente em direção a um abismo. Mesmo avisado pelo cão que late para ele, o jovem continua em direção à morte ou em direção às nuvens que marcam o horizonte. Nas palavras das

duas serpentes, tudo o que existe, seja ele físico ou imaginário, um dia surgiu do nada, do vazio, do abismo. Por isso o início dessa jornada ser também um jogar-se em direção ao nada, ao princípio de todas as coisas.

A carta seguinte, de número um, é chamada de o mago. Nos baralhos tradicionais, ela apresenta um homem, jovem ou velho quem atrás de uma mesa, conjura uma série de objetos, todos associados às artes ocultas. Em algumas versões, a carta traz os objetos que simbolizam os quatro naipes dos arcanos menores: uma faca, um galho, uma moeda de ouro e um cálice. O mago é regulamente associado à figura de Hermes Trimegisto, podendo significar a busca por conhecimento ou respostas. Mas ele também pode aludir ao falso conhecimento ofertado por charlatões ou enganadores.

Os artistas de *Promethea* parecem partir dessa advertência, pois figuram o mago como um mágico de palco ou um ilusionista, com as cortinas abertas atrás de si e holofotes o iluminando. Com uma varinha de condão ele faz uma espada, uma caneta, uma moeda e um cálice flutuarem. Ao apresentar um ilusionista moderno, a carta parece sugerir – negativa ou positivamente – a dimensão do espetáculo dessa jornada. Ao contrário de um estudioso ou de um místico humilde e cabisbaixo, temos aqui um homem que aprecia a luz e os olhares da plateia. Reveladora também é a interpretação de Moore dessa carta, comunicado na fala do caduceu. Se na tradição comum o arcano I significa busca por conhecimento, para Moore se trata de força de vontade, visão muito próxima da defendida por Aleister Crowley.

Chamada de a papisa em algumas versões, a sacerdotisa é comumente figurada como uma mulher sentada, usando um traje simples e a coroa tríplice dos papas. Em seu colo, um livro aberto. Assim como o mago, ela também está associada ao conhecimento oculto. Porém, a sacerdotisa comunica mais intuição do que inquirição. Por sua forma feminina, sua contraparte simbólica também é associada ao conhecimento proibido que foi conquistado por Eva no Éden. Geralmente a Sacerdotisa está associada à intuição e à inspiração. Como uma carta tende a se opor ou expandir outra, entre o mago e a sacerdotisa estaria não apenas o contraste entre as dimensões masculina e feminina, como a diferença entre os esforços severos de um mago e as percepções mais sensíveis e menos agressivas de uma sibila.

Para os artistas de *Promethea*, é aqui que o universo físico teria origem. Se a carta anterior havia evidenciado a explosão ígnea que formou o universo, é pelo cuidado e proteção maternal que esse cosmos passa a se preparar para comportar vida. Williams III apresenta uma mulher mais velha, com uma estranha coroa em sua cabeça carregando dentro de sua capa estrelas, planetas e constelações. Como uma parteira do universo, é nela e por meio dela que esse cosmos nasceu. Também é dela que esse universo obtém seu sustento, seja este físico ou espiritual. Ela é a “mãe do universo e seus anseios, aspirações e insanos devaneios”, como afirmam as serpentes.

A próxima carta é a imperatriz. A lâmina geralmente apresenta uma mulher adulta, uma rainha sentada em seu trono, com um cetro e um escudo nas mãos. Em algumas configurações, ela carrega apenas o cetro. Em outras, carrega também uma porção de trigo, guardando relações com a deusa da agricultura Ceres ou com o sol, tendo a cabeça rodeada por doze estrelas. Comumente associada à Grande Mãe, diferente da alta sacerdotisa que ainda estava centrada em algum princípio intelectual, a Imperatriz



representaria o elemento feminino em seu aspecto físico, carnal e maternal. Suas principais atribuições são compreensão humana e corporeidade feminina, além de beleza e felicidade. Simbolizando Vênus, Ishtar ou Ceres, a Imperatriz configura uma determinada energia corpórea, material, ctônica.

Sua correspondente em *Promethea* é uma mulher ruiva, que tem um cetro nas mãos, uma coroa na cabeça e que está sentada em um trono. Acima dela, o planeta terra paira. Após o vácuo inicial, representado pelo louco, e pelas etapas primordiais da criação, a terceira carta representa, na visão de Moore, o planeta Terra em todos os seus elementos, já pronto para produzir e organizar a existência. Como união de elementos masculino e feminino, simbolizados pelo mago e pela sacerdotisa, na imperatriz estariam figurados os elementos ar, fogo, terra e água, elementos vistos como símbolos dos fundamentos da flora e da fauna terrestre. Como as palavras da heroína anunciam, carta após carta, o que estamos presenciando é a “evolução” cósmica que, partindo da energia inicial, passa a formar planetas.

O Imperador, o quarto arcano, é uma das cartas mais antigas e uma das menos modificadas desde o século XIII. Nela, um homem velho carrega em uma mão um cetro e na outra, um globo. É um rei, coroado e sentado em seu trono. Como representação do poder temporal, do cuidado e proteção de um pai, ele comunica força, resolução e liderança. Também pode resumir as características da masculinidade dominante, da independência criativa e da resolução de uma ação. Dentro das representações divinas, é comum associar o Imperador com o Javé judeu, com o Zeus grego, com o Odin nórdico ou com qualquer figura de autoridade. Enquanto criador, o Imperador é tanto o impulso quanto a sua conservação. É também o responsável pelas obras dos artistas, sua energia inesgotável, contínua, e sua submissão às regras sociais, culturais, morais e estéticas. É uma figura de poder, em suas ambíguas acepções.

Em *Promethea*, este arcano se torna um rei coroado, sentado sobre o planeta Terra. Atrás dele, lua e sol, estrelas e nuvens dividem-se. Traz na mão um cetro, mas um cetro de forma estranha, que pode tanto ser o caduceu da heroína *Promethea*, quanto um cajado de dupla hélice. Para que a vida possa surgir nesse teatro já construído e organizado, o barro (dos elementos naturais) e a magia (da química) precisam agir para que, de sua união, nasça a vida em toda a sua diversidade vegetal e animal.

Da porção inferior ao superior das duas páginas, temos a representação de um cromossomo, a raiz genética de toda a criatura vivente. É a partir desse cetro (do Imperador) que a próxima etapa pode começar, representada pelos autores como a carta o hierofante, o quinto arcano. Em baralhos medievais, essa carta aludia à figura do líder cristão supremo. Trajava roupas papais, segurava a chave de São Pedro e tinha dois cardeais que o acompanhavam. Em versões posteriores, tal associação continuou. Foi Court de Gébelin que o associou ao hierofante, o sacerdote dos mistérios eleusinos (Innes, 1983). Essa carta indica o oposto do arcano da papisa ou da sacerdotisa. Onde aquela expressava intuição e energia material, o hierofante representa inteligência analítica. Ele representa a lei e a justiça, redenção e cura, o conhecimento absoluto e a absoluta sabedoria.

Se as cartas originais mostram um papa ou líder tendo aos pés seus discípulos ou seguidores, a carta de *Promethea* apresenta um mago nos moldes de contos de fadas,

com chapéu de ponta e símbolos lunares e estelares que vê passar por círculo a evolução natural. Nessa carta e nos versos de Moore, não temos apenas a passagem das espécies animais aquáticas, aéreas e terrestres, como também o surgimento do homem. Abaixo da carta, partindo da espiral de cromossomos, partem espécies de diversos animais, findando com um macaco. “Ape Mother”, o anagrama formado nessa página significa Mãe Símia, ressaltando ainda o que poderíamos chamar, finalmente, de desenvolvimento ou evolução da humanidade. A partir daqui chegamos então na carta seguinte, que apresentaria pré-história do Ocidente.

O sexto arcano é conhecido como os enamorados. Ela abandona as figuras familiares anteriores para adentrar no conhecimento compartilhado do mundo. Os Amantes resulta de três tipos de cartas ou histórias: Os enamorados conversando, tendo o cupido por companhia; o julgamento de Paris diante das ofertas de Vênus, Hera e Atenas; e o homem indeciso diante do vício e da virtude. É a partir desses três temas ou mitos que essa lâmina foi criada (Nichols, 2001). No baralho Waite, o casal é Adão e Eva, tendo atrás de si a Árvore do Conhecimento e acima deles um Anjo legislador. Em sua interpretação, indiferente de qual história ela apresente, o ponto mais claro de sua imagem é a escolha, podendo tanto indicar a dúvida diante de várias opções como a resolução de um terminado assunto.

Moore opta pela figuração do baralho Waite, sobretudo por essa adequar-se à sua fábula de origem e desenvolvimento histórico. A carta apresenta Adão e Eva diante do fruto do conhecimento. Se a carta anterior mostrava a origem darwiniana evolucionista do homem, a sexta carta busca no Gênesis judaico e em seu mito de criação sua principal referência. Mas essa referência única é apenas aparente: o homem na carta apresenta traços símios enquanto a mulher que lhe oferta a fruta já é humana. Além disso, se o relato bíblico apresenta duas árvores, a proibida e uma segunda que levaria à vida eterna, chamada de Árvore da Vida, Moore e Williams mesclam as duas referências. Atrás dos amantes, a árvore mostrada tem tanto a serpente associada à primeira árvore quanto os sefirot associados à segunda. Trata-se de uma mescla de diferentes referências que comunicam crescimento, queda e desenvolvimento.

No arcano o carro, o sétimo arcano, comumente há uma carruagem guiada por dois cavalos ou esfinges. Em algumas cartas eles seguem para lugares diferentes. Em outras, a esfinge é branca e outra é preta, numa alusão a dois elementos diferentes que puxam esse carro, um positivo e outro negativo. O carro vem na direção do observador, estando também associado em alguns autores à Carruagem Divina do livro de Ezequiel. Sua interpretação mais usual é a de ver a carta como a representação de uma carruagem militar, num desfile de vitória. Seu significado indica realização e sucesso, tanto em sentido material quanto espiritual, mas também pressupõe risco e perigo diante de qualquer projeto.

O tarô de Moore e Williams mostra em primeiro plano um homem com características corpóreas indígenas ou possível xamã. Este dorme sob o efeito de dos cogumelos que tem ao seu redor flores de variadas cores. Na visão ou sonho do protagonista, ele mesmo dirige uma carruagem de vitória, tendo um cálice em sua mão esquerda. No texto, essa figura vitoriosa é aproximada dos bruxos ou xamãs antigos, que após suas visões, iam até sua tribo para lhes instruir sobre conhecimentos sagrados, ainda num

estágio muito primitivo e simples – não simplório – da cultura e da sociedade, algo que em breve seria alterado.

O oitavo dos arcanos maiores é a justiça. Nela, novamente há uma comum figura medieval: a alegoria da justiça é representada em forma feminina, segurando uma espada numa das mãos e uma balança na outra. Considera-se quatro as Virtudes Cardeais da Igreja, como a Justiça, Fortaleza, Temperança e Prudência, nesse sentido Sallie Nichols afirma em sua descrição estética da carta que “A justiça segura a espada com a ponta voltada para o céu. Sólido e inabalável, o gládio age como fio de prumo para manter-lhe as decisões fiéis ao espírito” (Nichols, 2007, p 161). A essas, o cristianismo acrescentou Fé, Esperança e Caridade (Innes, 1983). O tarô manteve as primeiras três, com a numeração VIII, XI e XIV. Já em sua forma grega, a Justiça era relacionada com Têmis, cabendo a ela tanto o julgamento de assuntos quanto a visão de oráculos. A interpretação mais usual dessa carta aponta para essa dupla origem: De um lado, indica cautela ao se aceitar um conselho, e de outro, talento para equilibrar os elementos de um único assunto.

A versão de *Promethea* para esta carta apresenta uma mulher, de olhos vendados, que tem atrás dela uma balança e seus dois pratos à frente. Sobre eles, um anjo e um demônio. Aqui, é como se Moore e Williams brincassem com a ação de diminuir um anjo e elevar o demônio – cada par de páginas mostra justamente esse movimento. Mas na carta da Justiça, o fato da balança estar em equilíbrio, tendo um demônio num prato e um anjo em outro, indica que essas oposições seriam as bases da religião, da história, da filosofia e da arte. Para Moore, o desenvolvimento das nações, das civilizações e, conseqüentemente, das técnicas humanas, estando a própria linguagem entre elas, se dá quando há um ajuste entre sentimentos distintos, vontades contrastantes e nações opostas. Embora as civilizações progridam na guerra, são nos períodos entre elas, períodos de “equilíbrio e ajuste”, que suas realizações prosperam. Partindo dessa temática, Moore e Williams apresentam agora a nona carta, o eremita.

Na interpretação mais frequente, esse arcano apresenta um homem velho, com trajas de monge, levando uma ampulheta e um cajado. Um o ajuda a prever o tempo; o outro, a ver com clareza o caminho. Associado à Cronos, em algumas versões do Eremita o protagonista em vez de uma ampulheta segura um filho – prestes a ser devorado. Quase sempre, a carta tem o sentido positivo da passagem do tempo e da sabedoria que advém dessa passagem, apesar de registrar também sua contraparte negativa.

Aqui, Moore e Williams III modificam a carta para seus próprios propósitos. No lugar de um homem velho, temos a figuração de um bebê, ainda no ventre da mãe. Abaixo dele, animais rupestres dão lugar a um leão e a uma águia. O que marca essa passagem é o símbolo solar de *Promethea*. Mas se a carta original tem uma ampulheta, esta é substituída aqui pela passagem das espécies animais, também um indício de uma transformação temporal. Porém, como os versos indicam, não é mais a passagem da evolução animal e vegetal que essa carta representa, e sim o início do desenvolvimento da cultura.

A simbologia da roda ou da roda da fortuna tinha diversos usos no medievo, tanto aludindo ao sistema solar quanto aos sofrimentos do inferno, não raro indicando a passagem das idades do homem. Por isso três figuras ao seu redor: jovem, adulto e

velho. Essas três figuras aparecem como macacos, cães, gatos ou esfinges, dependendo da configuração utilizada pelos criadores dos baralhos. Waite, por exemplo, traz inscrições tanto das letras R-O-T-A ou T-A-R-O, quanto das letras hebraicas que formam o nome de Deus. Nos quatro cantos da carta, os quatro animais simbólicos da revelação divina: o homem, a águia, o touro e o leão. Associada a diferentes ciclos – humano, natural ou temporal – seu principal significado é o da mudança. Apesar disso, é uma roda, que sempre retorna ao ponto inicial.

O décimo arcano de *Promethea* é intitulado fortuna e apresenta uma roda com três carruagens que representam o Egito, a Babilônia e a Grécia. Essa identificação é possível devido às criaturas respectivas: Uma esfinge, um leão e um cavalo alado. As chamas em um tom de amarelo sobre o fundo preto da carta comunicam sua força motriz. As personagens na roda estão umas atrás das outras, como se estivessem em uma corrida. A roda tem oito “apoios” para o centro e atrás dela podemos encontrar um triângulo. A identificação dessas potências também é feita pelas duas serpentes, que descrevem a história dos impérios e seus movimentos, uma evolução que finalmente tem início, especialmente após a “gestação” da lâmina anterior. Elas também ressaltam a alquimia e seu alvo transformador – através dos elementos enxofre, mercúrio e sal – como metáfora da ascensão e queda desses impérios.

A décima primeira lâmina, a fortaleza ou força, varia de tarô para tarô. Em vez de um homem enfrentar um leão, temos uma mulher que quebra uma coluna grega. Na configuração mais comum, a protagonista da ação é associada a Sansão, Davi ou Hércules em seus míticos embates com leões. Já em outras cartas, mulheres abrem, fecham ou seguram a boca da fera. Assim, a carta em vez de trazer um significado de embate, pode indicar também força, controle e superação.

Moore, mais uma vez altera o sentido da imagem. Em vez de uma mulher enfrentando o leão, ela o cavalga, dominando-o de outro jeito. Atrás dela, uma cidade em chamas com uma lua minguante no céu noturno. No lugar do título “força”, a carta é nomeada como “luxúria”. A mulher nua de cabelos negros que segura em sua mão esquerda um cajado e na mão direita um cálice que despeja um líquido vermelho sobre a fera que lembra também o sangue dos mártires carregado pela prostituta do livro do Apocalipse do capítulo 17. Mike e Mack argumentam sobre a perda da credibilidade da moral e da ética com a ganância imposta pelos impérios e a destruição da própria cultura em prol da expansão de nações.

O décimo segundo arcano é um dos mais controversos. No período medieval, esse “enforcamento” invertido era o castigo dado aos devedores, que ficavam pendurados num local público. Spenser, em *Farie Queene*, alude a essa forma de punição. Por ser um enforcado e por segurar nas mãos sacos de moedas – em outras versões ele apenas tem as mãos presas atrás do corpo – a figura desta carta é muitas vezes associada a Judas Escariotes. Mas o fato de nenhuma das cartas apresentar uma expressão facial de sofrimento para a personagem parece indicar mais um rito de passagem do que de punição. Assim, ela significaria a adaptação à calamidade ou os sacrifícios necessários às mudanças.

Em *Promethea*, o enforcado é um personagem vestido de preto e pendurado de cabeça para baixo, preso por uma corrente a uma estrutura de madeira, abaixo de uma

lua minguante. Atrás dele, há prédios em chamas e espeça fumaça. O rosto da figura principal está sério e seus braços estão virados para baixo. Para Mike e Mack, a décima segunda carta alude à queda do império romano, o império ardendo no cenário da imagem, e o surgimento da Idade das Trevas. As serpentes revelam a personagem *Promethea* que esse mergulho na noite escura da alma (e da cultura) é também ambíguo, pois o mito nórdico do enforcamento de Odin revela que sacrifícios e sofrimentos são necessários ao crescimento.

Com isso chegamos – literal ou simbolicamente – à própria Morte, tema do arcano de número treze. A medieval figura da morte em forma esquelética, segurando sua foice e tendo uma série de corpos atrás de si é a versão mais comum dessa carta. No baralho Waite, a dama sombria é representada como um cavaleiro com rosto de caveira vestindo uma armadura, carregando um estandarte e montado sobre um cavalo-branco. No horizonte, amanhece. Diante dele, um clérigo ora diante de mortos. No medievo, a morte era a grande niveladora, subjugando pobres e ricos, santos ou libertinos, à mesma sorte. A grande maioria dos livros sobre tarô insiste em não relacionarmos a carta em seu aspecto funesto ou destrutivo, e sim em vê-la como a representação da mudança que antecede a transformação e o renascimento.

Moore e William III seguem essa acepção mais tradicional, tanto em sua figuração visual quanto interpretativa. Na sua versão, a morte é representada por um esqueleto coberto com um lenço verde, no centro do painel do tarô, segurando uma foice com uma de suas mãos. Atrás dele – ou dela? – três corpos estão pendurados em duas rodas. O aspecto avermelhado do fundo intensifica o conflito que a carta parece comunicar. Para Mike e Mack, essa carta sugere a Idade das Trevas, tendo por marcos iniciais a queda de Constantinopla, a peste negra e o surgimento do período conhecido como renascença.

O próximo arcano, a temperança, apresenta uma imagem feminina ou angélica que transpõe uma substância líquida de uma taça para outra, ambas em suas mãos. Retirado diretamente do imaginário alquímico, esse arcano indica mudanças e alterações que ocorrem na natureza e também nos experimentos humanos, numa antevisão dos futuros laboratórios químicos. Para todo e qualquer alteração ou transformação, paciência, parcimônia e atenção são exigidos do executor. Assim, o nome da carta ser *Temperança* indica moderação, tanto dos elementos usados quanto daquele ou daquela que os mistura.

Em *Promethea*, “temperança” se torna “arte”, com a personagem nela figurada sendo a Gioconda ou Monalisa de Leonardo da Vinci. A imagem reproduz a pintura original, exceto pela atividade que executa. Os dois cálices que ela segura contém diferentes líquidos e estes são despejados no chão, encontrando-se e misturando-se logo depois de deixarem seus recipientes originais. Aqui, Mike e Mack afirmam que este arcano é a própria a temperança ou equilíbrio, e que a união do ouro e da prata é a união da vontade e da imaginação, dando origem ao renascimento, união de arte, ciência e beleza.

O arcano seguinte parece contrastar a imagem positiva da lâmina anterior. Trata-se do diabo, que recupera na maioria dos baralhos sua versão medieval com chifres, cascos e asas de morcego. No Waite, por exemplo, essa carta é irmã dos Enamorados, ocupando o demônio o lugar do anjo naquela carta. No mundo cristão, embora reconhecessem sua

origem angélica, o diabo era sempre associado a divindades pagãs que poriam em risco sua cultura ou crença, sendo o grande opositor ou enganador. Embora de associação negativa, a carta pode apenas sugerir ou aconselhar cautela.

Em *Promethea*, o arcano XV tem um diabo em pé e sorridente, contra um fundo vermelho sangue, com língua esticada e um pentagrama na testa. De suas mãos, partem grilhões que aprisionam um homem e uma mulher, ambos nus e tristes. O casal está esfregando o chão com vassouras e ao lado deles há balde com poças de água. Para Mike e Mack, trata-se do materialismo gerado pelo desenvolvimento das máquinas a vapor e por outras invenções humanas, igualmente opressivas e violentas. Enquanto isso, a espiritualidade é deixada de lado na era da industrialização.

O décimo quinto arcano, a torre, apresenta não raro uma construção urbana golpeada por um raio dos céus ou por fogo divino, com pessoas despencando de suas alturas. Seu topo destroçado lembra em muitos baralhos uma coroa também sendo destroçada. No caso desta carta, sua simbologia é frequentemente negativa, estando associada à expulsão do Éden ou à destruição da torre de babel. Sendo a carta mais sombria dos arcanos maiores, ela indica punição, expulsão, dor e sofrimento, quase sempre contra a presunção do homem. Em outros contextos, pode sugerir grandes mudanças sendo planejadas.

Em *Promethea*, J. H. Williams III ilustra prédios ou fábricas que emitem fuligens pretas e uma cor azul e sombria por trás deles, culminando em pessoas se jogando também de suas alturas. Na parte superior da carta, há o símbolo de uma águia dourada, numa referência à simbologia do nazismo alemão. Neste arcano, Mike e Mack sugerem as consequências do materialismo industrial do século anterior, com destaque para a Primeira Guerra Mundial e suas gélidas promessas de igualdade social e revoluções.

A estrela, arcano XVII, apresenta uma figura feminina – em muitas versões muito parecida com a protagonista do arcano Temperança – que derrama o líquido de dois jarros sobre um rio, mar ou lagoa. Acima dela, estrelas brilham. Em outros baralhos, há apenas uma mulher, sem nada em suas mãos exceto uma estrela de oito pontas. No Waite, a mulher derrama suas ânforas num pequeno lago. Na simbologia oficial, a mulher é a Esperança, uma das virtudes cardeais cristãs. Ela também pode ser Vênus, significando o renascimento de Terra após um dilúvio ou catástrofe ou a Primavera após o Inverno.

Na versão de Moore e Williams III, uma mulher veste uma túnica que cobre parte de seu corpo. Ela segura uma ânfora da qual jorra um líquido azul para um grande lago, que aqui são os oceanos da Terra, com os continentes abaixo de seus pés. Acima dela, há uma estrela de sete pontas sob um fundo de cor alaranjada. Para Mike e Mack, este arcano aponta uma revisita ao materialismo, passados os horrores representados no arcano anterior, e o surgimento de diferentes filosofias, credos e sistemas sociais, todos tentando expandir a consciência humana. É aqui também que nascem novas ordens místicas e esotéricas.

Tradicionalmente, o arcano a lua apresenta uma lua cheia posicionada entre duas torres. Na frente delas, dois cães ladram para ela e abaixo deles há caranguejo saindo das águas. A lua, que muda de forma e lugar tão rapidamente, é geralmente associada à incerteza. Representa tudo o que é mutável nos homens e nas mulheres. Ela simboliza

dúvida e mudança, em seus aspectos negativos e positivos. Os cães, por outro lado, ilustram a tola insistência em alcançar algo inatingível.

No tarô de Moore e Williams III, o arcano XVIII apresenta um personagem masculino triste com um casaco descorado tendo atrás de si dois símbolos que definiram o aspecto mais trágico da Segunda Guerra Mundial. O primeiro é uma estrutura de ferro com a inscrição em alemão “arbeit macht frei” – “apenas o trabalho liberta”. Esse maligno pórtico marcava a entrada do Campo de Concentração alemão de Auschwitz. Atrás do pórtico, na imagem vê-se o cogumelo atômico que alude às duas bombas atômicas que encerraram a guerra destruindo Hiroshima e Nagasaki. No canto esquerdo da carta há uma foice e um martelo, numa alusão à utopia comunista e numa rima irônica com o pórtico nazista, tão destrutiva quanto sua contraparte russa. No céu, uma triste lua minguante observa a tudo. Para Mike e Mack, o décimo oitavo arcano nos leva aos horrores da guerra e à ascensão de regimes totalitários.

O décimo-nono arcano, o sol, oferece um alívio à escuridão anterior. Nele, o sol brilha sobre duas crianças ou dois adultos – Os Enamorados, talvez. No baralho Waite, há uma criança nua montada sobre um cavalo branco tendo atrás dela um sol brilhante. Este arcano está diretamente relacionado com deus solar grego, Apolo, símbolo de razão, arte e esperança. Sendo o sol fundamental à vida humana, essa lâmina simboliza esplendor, glória e triunfo. Em algumas ilustrações, há também um pequeno escorpião que espreita, atentando ao perigo do que também pode ser interpretado como cegueira racionalista.

Em *Promethea*, a cena sombria anterior é substituída por um feliz casal nu que têm as mãos estendidas para o sol sob uma grama verde clara entre nuvens e um céu azulado. Parece uma cena de dança e louvor, apesar do sol, também antropomorfizado, expressar uma ambígua neutralidade. A moldura reproduz as flores amarelas presentes na imagem central, na qual vemos uma cruz constituída das cores azul, amarela, verde e branca. No argumento poético de Mike e Mack, o Sol representa um período histórico pós Segunda Guerra e o surgimento de uma cultura psicodélica centrada nas promessas de Paz e Amor. O olhar do sol, todavia, sugere que nem tudo são flores e alegrias.

O arcano XX é o julgamento ou o juízo final. Aqui, o arcano dificilmente se distancia em sua interpretação da leitura cristã mais comum. A carta apresenta o anjo Miguel segurando uma trombeta e, abaixo dele, figuras nuas parecem sair de túmulos ou de caixões, o que sugeriria a ressurreição do último dia no imaginário cristão. Também conhecida como o despertar dos mortos ou renovação, o arcano o julgamento mantém o significado original do apocalipse como ajuste de contas, sendo associado a castigos ou recompensas. Através desse julgamento revelador, a espécie humana pode se aprimorar.

Na interpretação de Moore e J.H. Williams III para o julgamento, vemos fantasmas ou espectros que partem de túmulos em um cemitério. Acima desses personagens, o anjo do baralho tradicional é substituído pela imagem de um mágico ou mago – Crowley talvez. Tanto seu chapéu quanto sua roupa estão repletos de Ankh's, a cruz egípcia que significa o mundo dos mortos e a imortalidade da alma. Se o mago ordena silêncio com uma mão, com a outra aperta uma buzina que é sinalizada pela dupla escrita de “ANKH ANKH”. Segundo a linguagem poética de Mike e Mack, esse arcano representa

o Apocalipse. Mas no lugar de destruição e finitude, ele na verdade revela mudança de sistema e revelação de segredos.

Ao chegar ao término desse percurso, o arcano o universo ou o mundo, não raro apresenta dois anjos carregando um globo. Nele, se pode observar um castelo rodeado de águas, numa alusão clara ao cosmos natural em contraste com o universo humano, este uma mera fração daquele. Em outra versão, há uma mulher segurando um cetro e rodeada por um círculo de relva, tendo o homem, a águia, o touro e o leão em cada um dos cantos das cartas. Neste aspecto, a carta representa plenitude e conquista em um nível material, além de aludir à integralidade do universo.

No último arcano de *Promethea*, Moore e Williams III releem o universo a partir de uma figura feminina loira e nua que segura uma serpente e parece dançar sob um céu de estrelas e uma estrela ou sol pulsante. No canto superior da carta há uma águia e um rosto de homem e nos cantos inferiores encontramos um touro e um leão. No último arcano, Mike e Mack revelam que a mulher e a serpente representam o binômio terra-lua, materialidade e espiritualidade. Trata-se, nas palavras do caduceu, de uma contemplação imaginativa do ser humano em relação ao universo. Essa imagem, em especial, aparece em outros números da série *Promethea*, comunicando um significado mais amplo.

## Considerações finais

Como ilustrado neste artigo, *Promethea* 12 compreende uma diversidade de acontecimentos históricos que podem ser vistos e interpretados através dos arcanos do tarô. De modo similar, a série de Moore e Williams III apresenta outras perspectivas teológicas e esotéricas ao longo do seu enredo. Shanower define a série como uma ampla exploração dos temas da “imaginação, consciência, magia, história e verdade” (2017, p. 4), sendo a religião, o mito e a espiritualidade temas complementares.

Como fica evidente, outras leituras ainda são necessárias para entendermos a extensão do exercício narrativo e teológico que Moore e Williams III executam em sua série. Voltando às páginas finais de *Promethea* 12, no cenário temos um fundo escuro e noturno, cheio de estrelas e constelações em que Ankhs feitas de pontos brilhantes se multiplicam. Um último círculo mostra uma figura feminina associada a gaia ou mãe natureza ou a religiões antigas associadas ao sagrado feminino, um tema muito em voga nas últimas décadas do século XX. O texto dessas páginas adverte quanto ao crescendo de informações e pretensos conhecimentos na era digital e informacional contemporânea, deixando um alerta sobre o problemático desencontro entre informação abstrata e forma material, entre cultura e natureza.

Como a página final deste capítulo de *Promethea* indica, não se trata de uma conclusão, e sim de um recomeço, com a ponta da capa da heroína, as estrelas e as moléculas que formavam o corpo de Aleister Crowley apontando para a primeira página do próprio número, tornando assim infundo e cíclico a narrativa dividida e experienciada pelos leitores em 22 páginas ou painéis. A dimensão cíclica da história de *Promethea* 12 sugere o aspecto cíclico da própria história humana, com a ascensão e queda das



nações, os avanços e retrocessos da cultura, a oposição entre a luz do progresso e as trevas da guerra. Todos esses temas – e muitos outros providencialmente deixados de lado nesta análise – ilustram o teatro mental e histórico que Moore, Williams III e os demais responsáveis por esta insólita história trouxeram à luz, numa trama gráfica que desafia convenções, tanto esotéricas quanto quadrinísticas.

### Referências bibliográficas

ARAGÃO, Octavio. “Uma palavra antes do fim (ou do começo, tanto faz)”. In: MOORE, Alan. WILLIAMS III. Promethea – Edição Definitiva Volume Um. Barueri, SP: Panini Books, 2015, p. 462.

BANZHAF, Hajo. Manual do Tarô. São Paulo: Pensamento, 1991.

BERLATSKY, Eric L. Alan Moore Conversations. Mississippi: University Press of Mississippi, 2012.

CONCEIÇÃO, Douglas Rodrigues da. “Vida, vitalidade e espiritualidade: Teologia e literatura em Machado de Assis.” In: Olho d’Água 21. São José do Rio Preto, 2009, pp. 93-98.

FARLEY, Helen. A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism, London: I.B.Tauris & Co Ltd, 2009.

HOELLER, Stephan. Os Arcanos Maiores do Taro e a Cabala. São Paulo: Pensamento, 1996.

HOLLANDA, Carlos. O Reencantamento do mundo em quadrinhos uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro, RJ: UFRJ, 2013.

INNES, Brian. Tarot: como usar e interpretar as cartas. Rio de Janeiro: Record, 1983.

PLACE, Robert Michael. Mysteries, Legends, And Unexplained Phenomena: Magic And Alchemy. New York: Chealsea house, 2009.

KRAEMER, Christine Hoff. WINSLADE, J. Lawton. “‘The Magic Circus of the Mind’: Alan Moore’s Promethea and the Transformation of Consciousness through Comics”. In: LEWIS, A. David. KRAEMER, Christine Hoff. (Eds). New York: Continuum, 2010, p. 274-91.

MAGALHÃES, Antonio de Melo. “Religião: árvore ou Rizoma.” In: Estudos de Religião, v. 27, 2013, pp. 59-67.

MILLIDGE, Gary Spencer. Alan Moore – O Mago das Histórias. São Paulo: Mythos Books, 2012.

MOORE, Alan. WILLIAMS III. Promethea – Edição Definitiva Volume Dois. Barueri, SP: Panini Books, 2017.

MOORE, Alan. WILLIAMS III. *Promethea – Edição Definitiva Volume Um*. Barueri, SP: Panini Books, 2015.

NICHOLS, Sally. *Jung e o Tarô: Uma jornada arquetípica*. São Paulo: Cultrix, 2001.

SHANOWER, Eric. “Bem-Vindo ao Fim do Mundo.” In: MOORE, Alan. WILLIAMS III. *Promethea – Edição Definitiva Volume Dois*. Barueri, SP: Panini Books, 2017, p. 4-5.

SHARMAN-BURKE, Juliet. GREENE, Liz. *O Tarô Mitológico*. São Paulo: Siciliano, 1998.

VARGAS, J. J. Moore – *La Autopsia Del Héroe*. Palma de Malorca: Dolmen, 2010.

Editor responsável: Alfredo Teixeira

Recebido em: 22/06/2021

Aprovado em: 12/10/2021