



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Baralho dos Orixás: profanação dos dispositivos a partir do afrofuturismo

Gabriela Almeida Santos Costa

Trabalho de Conclusão de Curso do Bacharelado de Desenho Industrial da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientador: Ricardo Artur

Rio de Janeiro

2023

Gabriela Costa

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a minha mãe Creusa, que sempre me motivou nos meus estudos e me ensinou que é possível não perder a ternura mesmo passando por momentos difíceis, gostaria de agradecer a todas as pessoas que passaram pela minha trajetória de vida e que me amaram da mesma forma que eu as amei, gostaria de agradecer a minha gata Angu, gostaria de agradecer ao meu orientador de conclusão de curso Ricardo Artur, e também gostaria de agradecer aos deuses, pois sei que, mesmo que eu não acredite neles, eles acreditam em mim.

Resumo

O propósito deste trabalho de conclusão de curso é a criação de um baralho temático que destaca os orixás da mitologia iorubá, com o objetivo de promover a visibilidade da cultura africana. A proposta é realizar uma intervenção em um objeto comum à luz das teorias de dispositivo e profanação de dispositivos de Michel Foucault e Giorgio Agamben. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma investigação abrangente sobre a mitologia iorubá, tarot, jogos de cartas e afrofuturismo. O documento também aborda o progresso no desenvolvimento do projeto, fornecendo detalhes sobre suas diferentes etapas. Por fim, apresenta-se o projeto do baralho temático, descrevendo o processo de criação e o desenvolvimento da identidade visual associada ao projeto.

Palavras-chave: Design Gráfico, Jogos de Cartas, Afrofuturismo, Orixás, Mitologia Iorubá

Sumário

1. Introdução	3
1.1. Objetivos	4
2. Pesquisa	6
2.1. O tarot	7
2.2. O conceito de Dispositivo de Michel Foucault e Profanação de Dispositivos de Giorgio Agamben	8
2.3. Redirecionamento da pesquisa: Do Tarot para o jogo de cartas comum	9
2.4. Estrutura do Baralho: uma visão geral	10
2.5. Símbolos Adinkra	13
2.6. Religião e Mitologia Iorubá	16
2.7. Os Orixás	17
2.8. Tabela de correspondências	17
2.9. Estética futurista	18
3. Desenvolvimento do projeto	20
4.1. Desenvolvimento dos naipes	21
4.2. Disposição do título e naipes das cartas	45
4.3. Desenho das cartas da corte	48
4.4. Escolha tipográfica	52
4. Considerações finais	57
5. Bibliografia	60

1. Introdução

Este trabalho apresenta a proposta de um baralho temático que destaca orixás, símbolos adinkra e elementos da diáspora africana em um contexto afrofuturista. A inspiração surge da reflexão sobre a potencial ressignificação do baralho padrão de 52 cartas, com os quatro naipes tradicionais (espadas, copas, ouros e paus) e suas 13 cartas, numeradas de 2 a 10, além das figuras (valete, dama, rei e ás), formando a base globalmente reconhecida.

O projeto propõe a apropriação criativa desse objeto cotidiano, transformando-o em uma plataforma visual que incorpora a iconografia da mitologia iorubá, contextualizada na diáspora afro. A reinvenção visual dos naipes e cortes visa disseminar símbolos culturais de forma acessível, indo além do entretenimento para promover a divulgação e preservação da herança cultural, além de apresentar personagens negros em lugares que antes lhes eram negados.

Este projeto não se limita à criação de um baralho temático, mas busca estabelecer uma ponte entre tradição e contemporaneidade. O objetivo é promover a divulgação da riqueza simbólica dos orixás iorubá por meio de uma expressão visual contemporânea que foca em trazer representatividade para as pessoas negras por meio de um objeto de uso comum. A jornada delineada neste trabalho abrange desde a concepção inicial até o desenvolvimento da identidade visual do projeto, evidenciando etapas cruciais que convergem para a proposta final de um baralho, transformando-o em um veículo de disseminação cultural.

A seleção do tema para este trabalho passou por transformações ao longo do desenvolvimento do projeto. Inicialmente, a proposta era realizar uma releitura dos 22 arcanos maiores do Tarot, uma ferramenta de autoconhecimento e adivinhação composta por 78 cartas, divididas em 4 naipes tradicionais (espadas, copas, ouros e paus), cada um contendo 13 cartas, além dos 22 arcanos maiores. O objetivo era trazer representatividade negra para esses elementos, historicamente interpretados por uma perspectiva eurocêntrica ocidental. Inspirada pelo conceito de "dispositivo" de Michel Foucault e profanação de "dispositivos" de Giorgio Agamben, a intenção era profanar o tarot como um possível dispositivo, contextualizando-o em um ambiente comum, onde pessoas negras pudessem se identificar por meio dessa ferramenta que até então apresentava iconografia tipicamente europeia.

Contudo, após entrevistas com tarólogos e frequentadores de terreiros de umbanda e candomblé, fui apresentada ao baralho cigano. Durante essas conversas, foi mencionado que existia a percepção de que o tarot era considerado hermético demais para o conhecimento popular, e por isso havia uma preferência pelo baralho cigano nos terreiros para práticas adivinhatórias. Essa descoberta me levou à decisão de utilizar um baralho comum como fonte de inspiração, em vez do tarot, considerando sua ampla acessibilidade. O baralho, assim como o tarot, poderia ser utilizado para adivinhação, mas sua popularidade generalizada o tornava mais inclusivo. Portanto, o projeto evoluiu de uma vontade de profanar o dispositivo do

tarot e utilizá-lo como uma ferramenta de representatividade para a escolha de um baralho comum, visando popularizar ainda mais esses conceitos, resultando na recriação de todas as cartas numéricas dos quatro naipes, bem como dos reis e rainhas da corte. Além disso, foram elaborados esboços das demais cartas da corte, cuja finalização está prevista para ocorrer após a apresentação do projeto.

Para preservar os aspectos da jogabilidade, não restringindo o baralho a um grupo específico de colecionadores, a fim de atingir o grande público, decidi manter os elementos tradicionais dos naipes de baralho, a fim de manter o seu reconhecimento e jogabilidade, o objetivo aqui é disseminar, quase que contaminar o subconsciente de quem joga, com elementos africanos e de representatividade, mantendo o aspecto tradicional para que absolutamente todos possam jogar e ter acesso ao baralho e a esses símbolos. O objetivo se torna portanto profanar o comum, sem retirar dele os elementos facilmente reconhecidos globalmente.

1.1 Objetivos

Apesar da mudança significativa no tema deste projeto durante sua concepção, a sua justificativa permaneceu como pilar central para sua existência. Uma breve explanação sobre os conceitos de "dispositivo" de Michel Foucault e "profanação de dispositivos" de Giorgio Agamben é necessária para compreensão.

Michel Foucault (1926 - 1984), filósofo francês do século XX, desenvolveu o conceito de "dispositivo" como parte de suas análises sobre estruturas de poder. Em sua visão, um "dispositivo" é um conjunto heterogêneo de elementos, como instituições, práticas, discursos, leis e técnicas, que operam de maneira articulada para exercer poder e controle sobre corpos, comportamentos e subjetividades (Foucault, 1976).

Giorgio Agamben, filósofo italiano e discípulo de Foucault, expandiu o conceito de dispositivo ao introduzir a ideia de "profanação de dispositivos" em seu ensaio "O que é um dispositivo?" (2009). Agamben propõe a profanação como uma forma de resistência aos poderes instituídos. A profanação questiona a separação entre o sagrado e o profano, retirando o valor sagrado de um objeto ou ideia. Agamben propõe que ao retirar a sacralidade, é possível reivindicar elementos como parte da vivência diária, agindo de forma mais autônoma e recuperando seu potencial libertador e criativo (Agamben, 2009).

Inicialmente, o projeto visava profanar o tarot, reformulando sua iconografia europeia para uma representação negra com estética afrofuturista, destituindo o seu aspecto "sacro" e "hermético" para adicioná-lo a um contexto popular e acessível. No entanto, após pesquisas de campo e diálogos com cartomantes e frequentadores de terreiros, fui apresentada ao baralho cigano, também conhecido como baralho Lenormand. Este instrumento de adivinhação composto por 36 cartas possui uma estrutura simplificada, sendo mais direto e focado em aspectos práticos da vida cotidiana em comparação ao tarot.

Inspirada por essa conversa, o projeto se expandiu, mantendo a ideia de profanação, agora direcionada não ao Tarot, mas ao jogo de cartas padrão. O objetivo permanece o mesmo: trazer uma iconografia negra com foco em representatividade, mantendo a função de jogo de cartas e possibilitando adivinhação por meio da associação livre.

1.2 Critérios para a Escolha dos Orixás e Demais Elementos

Em um jogo de cartas tradicional, encontramos 12 cartas da corte, compostas por rei, rainha e valete, e 40 cartas numéricas. Optei por substituir o modelo padrão de rei, rainha e valete nas 12 cartas da corte pelos orixás. Inicialmente, busquei estabelecer uma correspondência com as relações familiares presentes na narrativa dos orixás, como pai, mãe e filho para rei, rainha e valete, respectivamente. No entanto, devido à complexidade dessas narrativas, considerei mais apropriado não seguir esse padrão, pois poderia tornar-se arbitrário em algumas situações. Assim, decidi escolher os orixás de rei e rainha de acordo com o elemento do naipe das cartas, sendo que cada naipe representa um elemento: água para copas, ar para espadas, fogo para paus e terra para ouros. Nesse contexto, busquei associar orixás relacionados a esses elementos.

Além disso, associei elementos botânicos às ervas e/ou flores de cada orixá, assim como o símbolo adinkra na dor respectiva do orixá.

Os símbolos adinkra são provérbios que oferecem conhecimento e reflexão sobre temas específicos. Devido à sua complexidade simbólica, optei por não correlacioná-los aos orixás, pois essa associação poderia tornar-se extremamente arbitrária. Os símbolos adinkra de Gana possuem diferentes origens e significados dos Orixás bantu.

Visando uma evolução do projeto, seria ideal incluir um livreto explicativo sobre cada elemento, com o objetivo de transmitir o conhecimento dos elementos ali contidos.

2. Pesquisa

Nesta seção, serão abordados alguns eixos de pesquisa que servirão como base do projeto, como maneira de entender mais sobre o tema e ajudar no desenvolvimento projetual das cartas de baralho. A pesquisa teve início explorando a história do tarot, visando destacar sua jornada por diversas culturas e etnias até alcançar sua forma final. Se destaca a observação de como, apesar desse percurso variado, o tarot acabou sendo apresentado por meio de uma única narrativa europeia e centralizadora. Adicionalmente, é abordada uma breve investigação sobre o baralho cigano, que, apesar de sua denominação, revela-se de origem europeia, adotando tal título para evocar um sentido místico e exótico.

Posteriormente, a pesquisa se aprofunda em uma análise gráfica que incorpora elementos de afrofuturismo, futurismo, mitologia iorubá e símbolos adinkra. O foco principal da pesquisa, após optar por desenvolver um baralho, se concentra na compreensão de como contextualizar a mitologia iorubá e os símbolos adinkra, juntamente com suas padronagens, em um ambiente contemporâneo e inclusivo. O objetivo é provocar identificação, transmitindo, ao mesmo tempo, o conceito de ancestralidade.

2.1 Ponto de Partida: O Tarot

O Tarot é um sistema de baralho utilizado para fins oraculares e recreativos que consiste em 78 cartas divididas em dois grupos principais: os Arcanos Maiores e os Arcanos Menores. Os Arcanos Maiores são 22 cartas numeradas de 0 a 21. Os Menores são compostos por quatro naipes: Copas, Espadas, Paus e Ouros (também conhecidos como Taças, Espadas, Bastões e Moedas, dependendo do baralho). Cada naipe contém um total de 14 cartas, sendo dez numeradas de Ás a 10, e mais quatro cartas da corte: Valete, Cavaleiro, Rainha e Rei.

O tarot teve origem no Oriente Médio e chegou à Europa por meio dos árabes, durante o domínio da Península Ibérica. O jogo se espalhou pela Europa renascentista como entretenimento e, durante o Iluminismo, passou a ser associado a aspectos místicos e oraculares. Para conferir maior credibilidade a esse aspecto místico, alguns estudiosos ocultistas afirmaram, sem apresentar evidências factíveis, que o tarot teria origem no Egito e teria sido introduzido na Europa pelos ciganos (Robert Place, 2014).

Ao longo dos séculos, criaram-se várias teorias e histórias especulativas na tentativa de explicar a origem do Tarot. A partir do século XVIII, ocultistas ocidentais afirmaram que o Tarot era originário do antigo Egito e se espalhou pela Europa por meio dos ciganos. Outros afirmaram que as cartas dos Arcanos Maiores contêm um código secreto em que cada uma das 22 imagens está ligada a um profundo significado místico. No entanto, nenhuma dessas afirmações possui evidências históricas ou está fundamentada no estudo da iconografia presente nas cartas (Paul Huson, 2004).

Em sua obra "Orientalismo: O Oriente como Invenção do Ocidente," publicada em 1978, Edward Said destaca como a Europa tende a retratar o Oriente como um lugar misterioso, místico, exótico e, ao mesmo tempo, primitivo, sendo considerado inferior ao Ocidente (Edward Said, 1978). O autor ressalta que os europeus assumem o papel de sistematizar a representação do Oriente de forma preconceituosa e unilateral. Faço esse breve comentário para enfatizar como os europeus, ao incorporarem em seu discurso o caráter místico do Tarot, afirmam que ele era um conhecimento perdido dos mistérios egípcios, e que cabia a eles desvendar esse mistério (Helen Farley, 2011).

É interessante observar as inúmeras influências que compõem o tarot ao longo de sua história, provenientes de diferentes culturas, povos e etnias. No entanto, no imaginário popular, ainda prevalece a ideia de que sua origem é unicamente europeia, enfatizada por sua iconografia. Com o intuito de reforçar sua autenticidade mística, se afirmou que o tarot era o Livro de Thoth, originário do Egito (Helen Farley, 2009). Contudo, em suas representações visuais, não há traços estéticos que remontem aos povos do Egito.

É de suma importância traçar esse panorama histórico, pois é nele que se encontra a gênese do dispositivo que confere uma única versão a esta história. Com base nessa premissa, iniciei meu projeto com a intenção de deslocar o Tarot de sua associação eurocêntrica para um espaço comum mais inclusivo e representativo, centrado em pessoas negras. O Afrofuturismo, como fundamentação, propõe a reavaliação do passado para construir novas perspectivas de futuro. A ocupação de espaços que historicamente foram reservados apenas para a comunidade branca emerge como uma forma essencial de resistência, visando promover um mundo mais inclusivo e equitativo.

2.2 Redirecionamento da Pesquisa: Do Tarot para o jogo de cartas comum

Durante uma entrevista com Davi, um piauiense de 23 anos que pratica cartomancia há 5 anos e segue a religião umbandista, questionei se ele conhecia outras pessoas negras que se dedicam ao tarot. Ele respondeu negativamente, acrescentando que seus colegas no terreiro preferem utilizar o baralho cigano, pois consideram que é mais direto. Segundo Davi, a percepção geral em seu terreiro é de que o tarot é demasiadamente complexo, se limitando a questões "elevadas" relacionadas à espiritualidade. Por outro lado, o baralho cigano é visto como capaz de oferecer respostas para questões cotidianas de maneira mais acessível e fácil de interpretar.

Essa conversa instigou uma profunda reflexão sobre a escolha do tarot como tema central do meu projeto. Questionando se o tarot seria o dispositivo ideal para apresentar minha proposta de representatividade e inclusão, decidi ampliar minha busca, procurando uma ferramenta verdadeiramente comum e popular, capaz de alcançar o máximo de pessoas possível.

Ao iniciar minhas investigações sobre o baralho cigano, me deparei com um fato intrigante: o baralho cigano ou baralho de Lenormand não tem raízes na cultura cigana. Surpreendentemente, é uma criação europeia. (Rana George, 2019).

O Baralho Cigano, também conhecido como Petit Lenormand, foi concebido por Johann Kaspar Hechtel, um empresário alemão, no intuito de ampliar sua popularidade. O jogo recebeu o nome "Cigano" em uma estratégia para associá-lo à renomada cartomante francesa da época, Marie-Anne Lenormand, visando

conferir-lhe um caráter místico e atrativo.

A origem do Baralho Cigano remonta à habilidade de Hechtel em criar uma abordagem única para o jogo de cartas, com a intenção de capitalizar sobre a fama e fascínio relacionados ao universo da cartomancia. Marie-Anne Lenormand, uma figura proeminente na prática da leitura de cartas no século XIX, contribuiu para a popularização do baralho, elevando seu status místico e atraindo um público mais amplo. (Leticia Quintilhano, 2020)

Essa descoberta me remete à obra "Orientalismo", de Edward Said (1935-2003), um influente intelectual palestino-americano. No livro, Said analisa como o Ocidente construiu representações culturais e intelectuais do Oriente, perpetuando estereótipos e apresentando o Ocidente como um local exótico e místico, ao mesmo tempo em que o retrata como primitivo. A analogia com o Baralho Cigano revela um padrão semelhante, onde a associação com o termo "cigano" é utilizada para conferir um caráter místico à prática da cartomancia, seguindo uma estratégia de legitimação semelhante à adotada anteriormente pelo Tarot em sua conexão com o Egito.

Essas descobertas me levaram à conclusão de que seria mais pertinente, para o escopo do meu trabalho, utilizar o baralho comum como um dispositivo passível de profanação. O baralho é uma ferramenta amplamente difundida para entretenimento, e reformular um baralho que mantenha sua funcionalidade recreativa, enquanto simultaneamente serve como um meio de representatividade e disseminação cultural afro-diaspórica para todos os públicos, se tornou o cerne deste projeto. O objetivo é profanar o baralho, introduzindo novos significados para os jogadores habituais, ao mesmo tempo em que desafia e subverte a tradição ao incorporar símbolos e iconografias africanas, especialmente iorubás, em contraste com os símbolos europeus tradicionais da corte e naipes.

2.3 O conceito de Dispositivo de Michel Foucault e Profanação de Dispositivos de Giorgio Agamben

Partindo do pressuposto de que o Tarot é atualmente percebido como uma ferramenta exclusivamente europeia, apresentando uma iconografia eurocêntrica que não reflete seu verdadeiro desenvolvimento histórico, reflexões durante as orientações do projeto levaram à conclusão de que, assim como a criação de uma narrativa única que favorece apenas uma perspectiva da história, o Tarot pode ser considerado um dispositivo. O objetivo então se tornou profanar esse dispositivo, trazendo-o para o uso comum, transformando-o em uma ferramenta que possa dar voz a diversas narrativas, indo além da perspectiva eurocentrada e branca.

Michel Foucault, um influente filósofo francês do século XX, desenvolveu o conceito de "dispositivo" como parte de suas análises sobre poder, conhecimento e as formas como as sociedades funcionam. Seu conceito de "dispositivo" tornou-se central em sua obra, pois envolve uma análise crítica das estruturas de controle

presentes na sociedade.

De acordo com Giorgio Agamben em seu ensaio "O que é um dispositivo?" de 2009, o conceito de dispositivo em Foucault se refere a um conjunto heterogêneo de elementos, como instituições, práticas, discursos, leis e técnicas, que atuam de forma articulada para exercer poder e controlar corpos, comportamentos e subjetividades. Esses dispositivos são essenciais para a produção e manutenção do poder nas sociedades modernas. Através deles, são estabelecidas normas, hierarquias, mecanismos de vigilância e estratégias de normalização que moldam a conduta dos indivíduos e criam formas específicas de subjetividade (Giorgio Agamben, 2009).

Giorgio Agamben é conhecido por suas análises e expansões sobre os conceitos de Michel Foucault. Agamben introduziu a noção de "profanação de dispositivos" como uma crítica e uma forma de resistência aos dispositivos de poder.

O conceito de profanação aborda a relação entre o sagrado e o profano, questionando as estruturas e limites que os separam. Uma parte principal da profanação é a retirada do valor sagrado que um objeto ou ideia possa ter. Isso pode ser aplicado a instituições, conceitos ou símbolos culturais. Agamben propõe que, ao retirar a sacralidade e o seu caráter autoritário, podemos reivindicar esses elementos como parte de nossa vivência diária e agir de forma mais autônoma, recuperando o potencial libertador e criativo que eles contêm (Giorgio Agamben, 2005).

Agamben explicita a forma como o sagrado tem sido usado para criar uma divisão hierárquica na sociedade, estabelecendo espaços e objetos sagrados que são reservados para um propósito exclusivo, e por isso, a profanação do sagrado é uma forma de resistência política e cultural. Segundo Giorgio Agamben a profanação envolve o ato de tomar algo que foi separado como sagrado e devolvê-lo ao uso comum, removendo-o de seu contexto original.

A profanação é uma estratégia de desmantelamento das estruturas de poder que sustentam a sacralidade, desafiando a autoridade que separa o sagrado do profano e reivindicando a liberdade de uso e apropriação (Giorgio Agamben, 2005). Ao profanar algo, Agamben propõe uma nova relação entre o sagrado e o profano, uma relação que não seja baseada na exclusão e no poder soberano, mas na abertura e no uso comum. A profanação, para Agamben, é um gesto de subversão que desafia as estruturas estabelecidas e possibilita a criação de novos modos de vida e de experiência (Giorgio Agamben, 2005).

O tarot pode ser caracterizado como um dispositivo dentro da teoria de Foucault, uma vez que incorpora uma variedade de elementos que se enquadram na definição desse conceito. As cartas do tarot contêm símbolos, imagens e conceitos que abrangem uma ampla gama de temas e experiências humanas, muitas das quais são consideradas universais. Essa rica coleção simbólica atua como um guia para explorar possíveis aspectos da vida do consultante. O tarot desempenha o papel

de uma ferramenta de introspecção e análise pessoal, exercendo influência sobre a maneira pela qual as pessoas interpretam tanto a si mesmas quanto o mundo à sua volta.

2.4 Estrutura do baralho: uma visão geral

O baralho, uma ferramenta popular em jogos e práticas adivinhatórias, tem uma história rica e diversificada. Sua origem remonta à China, no século IX, onde foram criados os primeiros naipes. A partir do século XIII, os árabes introduziram o jogo de cartas na Europa, contribuindo para sua disseminação. No entanto, as cartas de baralho como as conhecemos hoje começaram a ganhar forma na Europa durante os séculos XIV e XV. (David Parlett, 1991).

Estrutura das cartas:

O baralho de jogos padrão é composto por 52 cartas, possuindo 4 naipes distintos: espadas, copas, ouros e paus. Cada naipe possui 13 cartas numeradas de 2 a 10. Além disso, também há as cartas da corte, que incluem a dama, o valete, o rei, para além do ás.

Elementos das cartas:

1. Naipes: Representam categorias distintas e são frequentemente associados a elementos como ar, água, fogo e ar, ou as estações do ano.

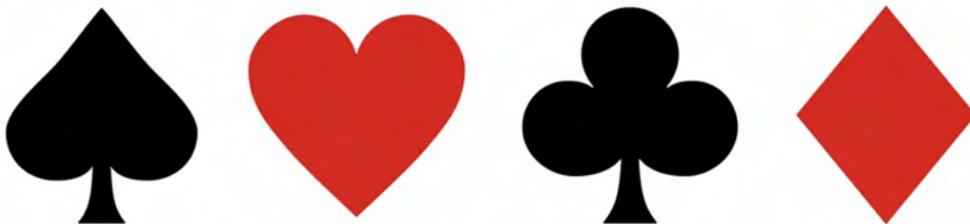


Figura 1: Representação padrão dos naipes

2. Cartas numeradas: Variam do Ás a 10 e são identificadas pelo número de símbolos do naipe.

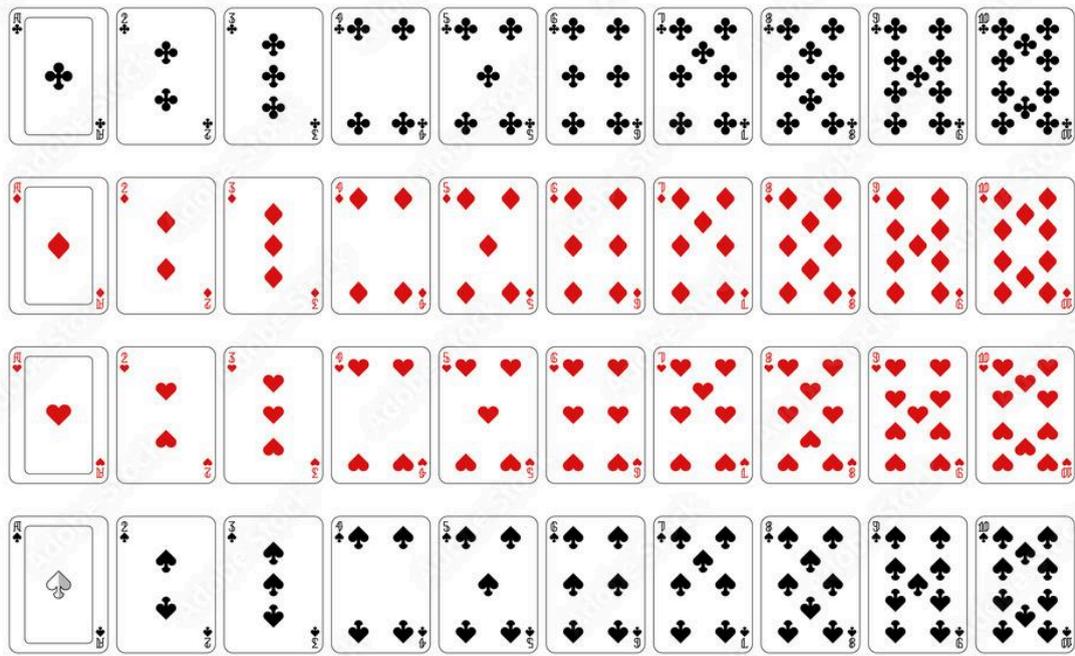


Figura 2: Exemplo de cartas do baralho

3. Cartas da corte: Compreendem o valete, a dama, o rei e cada um desempenhando papéis específicos e atribuindo valores distintos às cartas.

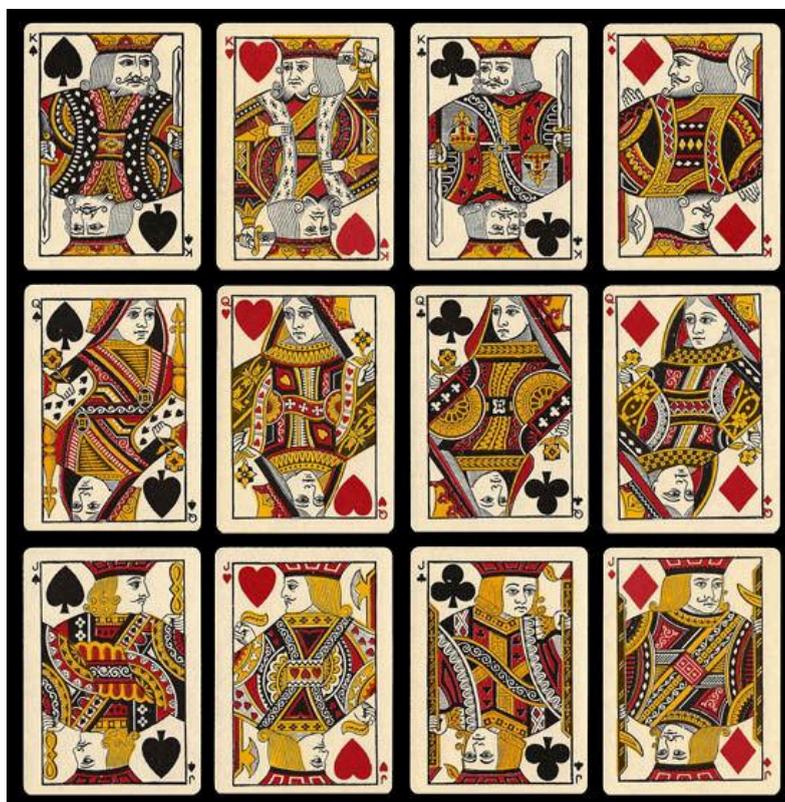


Figura 3: Exemplo de cartas da corte

4. Coringa: Em alguns jogos, o coringa serve como uma carta que pode substituir qualquer outra carta para formar combinações vencedoras. Por ser uma carta que historicamente aparece mais tardiamente, o coringa normalmente apresenta design único, podendo fugir do padrão de design das demais cartas.



Figura 4: Exemplos de cartas coringa

2.5 Símbolos Adinkra

Os Adinkra são símbolos de origem ganense que desempenham um papel significativo na representação de conceitos e aforismos. Esses símbolos são frequentemente empregados na criação de padrões em tecidos e serigrafia, proporcionando não apenas uma expressão artística, mas também uma forma de comunicação visual rica em significado. Os símbolos Adinkra não estão restritos apenas ao campo da moda, pois também são aplicados em uma variedade de objetos, incluindo decoração e artefatos rituais. Esses símbolos representam valores, provérbios e aspectos fundamentais da vida. (Boafo-Arthur, A. 2007)

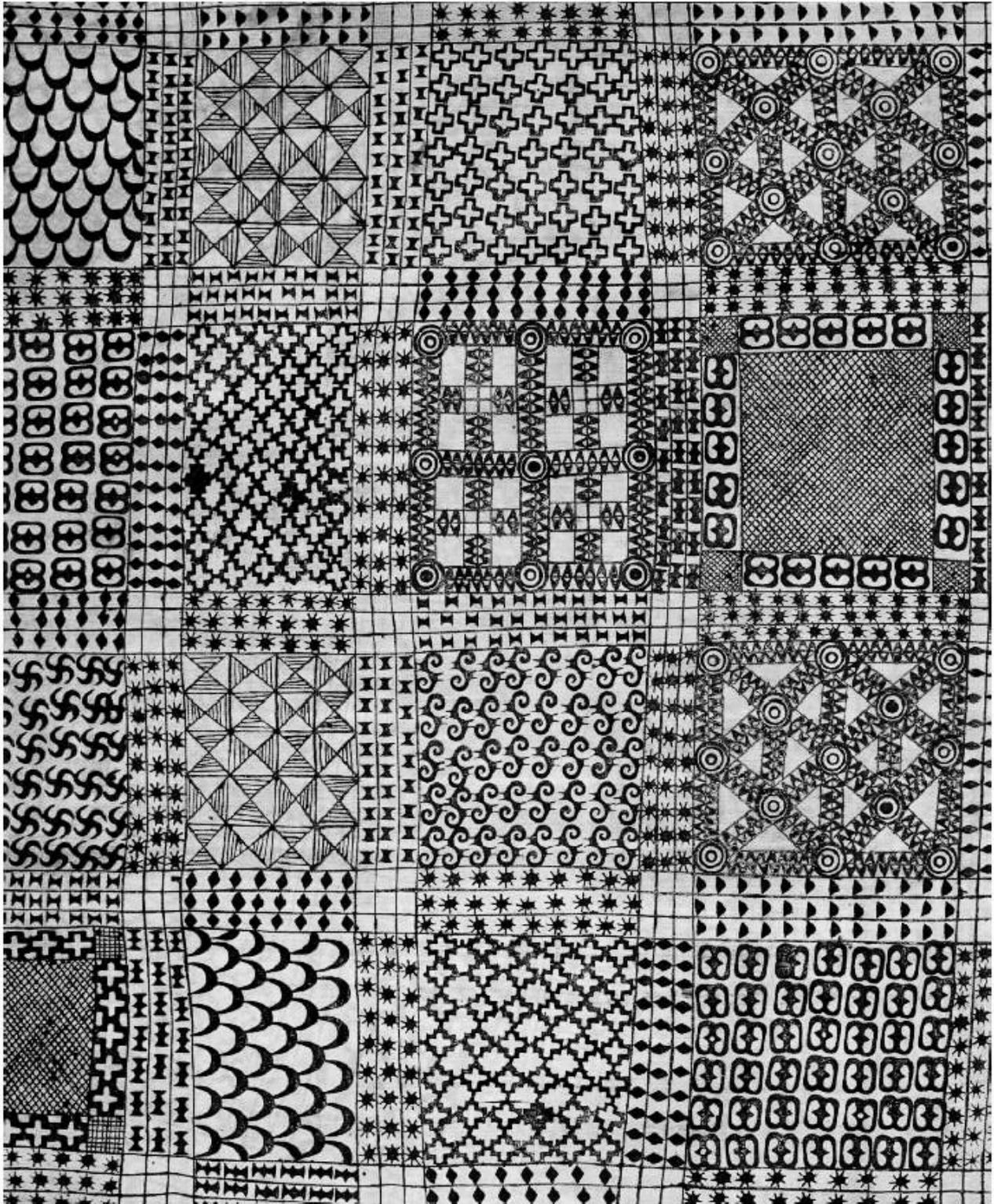


Figura 5: Pano de luto Adinkra 1817. Fonte: Wikipedia



Figura 6: Anthony Boakye usa um pente para marcar linhas paralelas em um tecido adinkra em Ntonso, Gana. Fonte: Wikipedia

ADINKRA SYMBOLS

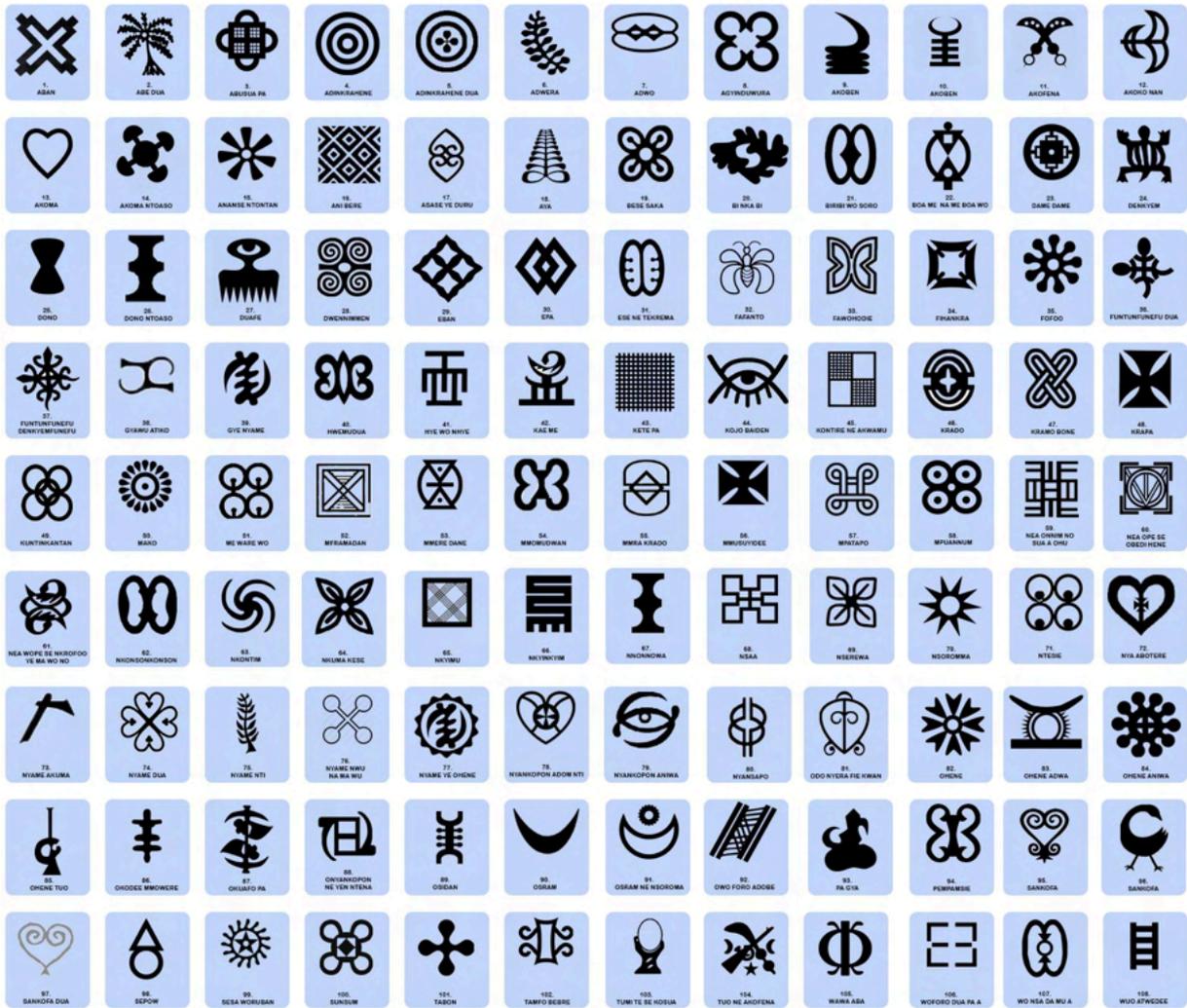


Figura 7: Amostra de símbolos Adinkra. Fonte: Wikipedia

2.6 Religião e Mitologia Iorubá

A religião iorubá, originária do povo iorubá da região da África Ocidental, é fundamentada na veneração dos orixás, que são deidades representando forças naturais e aspectos da existência humana. A mitologia iorubá abrange um vasto panteão de divindades, os orixás, e está profundamente enraizada nas crenças, rituais e narrativas transmitidas ao longo de gerações (Idowu, E. B., 1994).

Cada orixá possui características distintas, atributos específicos e uma esfera única de influência. Como exemplo, Oxalá é associado à paz e sabedoria, enquanto Iemanjá é venerada como a deusa dos mares e da maternidade.

Os mitos iorubás narram a criação do mundo, a interação entre os orixás e suas relações com os seres humanos. Essas histórias não apenas explicam a origem de elementos naturais, mas também fornecem orientações éticas e morais para a vida cotidiana (Idowu, E. B., 1994).

Os rituais iorubás, que incluem danças, músicas e festivais, são dedicados à adoração dos orixás e à celebração da conexão entre o mundo espiritual e o material. A mitologia iorubá continua a desempenhar um papel vital na preservação da identidade cultural e espiritual dos povos iorubás, tanto na África quanto em suas diásporas.

2.7 Os Orixás

Para a idealização do projeto, selecionei os seguintes orixás para serem representados como reis, rainhas, valetes e o coringa no baralho: Ogum, Oxum, Iansã, Iemanjá, Nanã, Exu, Xangô, Oxóssi, Obaluaiê, Ibeji, Ocô, Airá e Oçanã. Na elaboração visual das cartas, conduzi uma pesquisa sobre a história de cada orixá, explorando os elementos que os simbolizam, como cores, ervas, animais e símbolos, visando incorporar esses aspectos de maneira gráfica em cada carta do baralho. Os orixás foram selecionados de acordo com o elemento do naipe, se o naipe é de paus, normalmente associado ao elemento fogo, escolhi o orixá Xangô, que também é comumente associado a esse elemento, também adicionei elementos visuais de cada orixá, de acordo com a tabela abaixo.

2.8 Tabela de Correspondências

Orixá	Domínio	Cores	Símbolos
Ogum	metalurgia, guerra, ferro, agricultura	azul, branco	espada de são jorge
Oxum	prosperidade, riqueza, beleza, amor	amarelo	espelho, lírios
Iansã	chuvas, ventos e trovões	vermelho, rosa	tempestades, vento, rosas, búfalo, fogo
Iemanjá	Maternidade, prosperidade	azul claro, branco	conchas, peixes
Naná	sabedoria	roxo	ibiri

Exu	comunicação, linguagem	preto, vermelho	galos, cabritos, ogó
Xangô	justiça, força	marrom, vermelho	machado duplo, trovão, raio, fogo
Oxóssi	caça, florestas, fartura, animais	verde	arco e flecha
Obaluaiê	doença e cura	cor de palha, branco	lança de caça
Ibeji	nascimento, brotação, novo, infancia	azul e rosa	macaco colobo,
Ocô	Agricultura	branco	flauta, cajado de madeira
Airá	Ventos e raios	branco	chave
Ossaim	folhas sagradas, ervas medicinais	verde	haste de ferro com sete pontas

Tabela: informações retiradas do Wikipedia. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/>

2.9 Afrofuturismo

O Afrofuturismo surgiu nos Estados Unidos nos anos 50 como uma expressão artística que mescla elementos de ficção científica e cultura afrodescendente, buscando reimaginar o futuro com base nas experiências e perspectivas dos povos africanos e afrodescendentes, especialmente em contexto de diáspora africana.

Este movimento oferece uma plataforma para explorar questões de identidade, visando a construção de um imaginário diaspórico para o povo negro que não se limite apenas aos períodos de exploração, agressão e repressão refletindo o passado, mas que aponte para um novo futuro onde seja possível forjar novas realidades.

A decisão de incorporar essa estética em meu projeto parte do princípio de que é essencial promover uma nova visão de mundo, mais inclusiva e representativa, inclusive nos elementos mais cotidianos, seja através da resignificação dos mesmos ou da adição de novos significados.

2.10 Estética afrofuturista

Na concepção gráfica deste projeto, busquei inspiração principalmente através de alguns elementos gráficos do futurismo, afrofuturismo e na estética cyberpunk/sci-fi. Em ambas as correntes artísticas, é recorrente observar:

- Utilização de colagens como elemento fundamental na composição visual.
- Tipografia extremamente estilizada..
- Paleta de cores vibrantes e contrastantes, com destaque para tons neon.
- Intenso dinamismo visual, incorporando movimento e energia à representação gráfica.
- Presença de elementos que evocam o espaço, o futuro e a tecnologia.

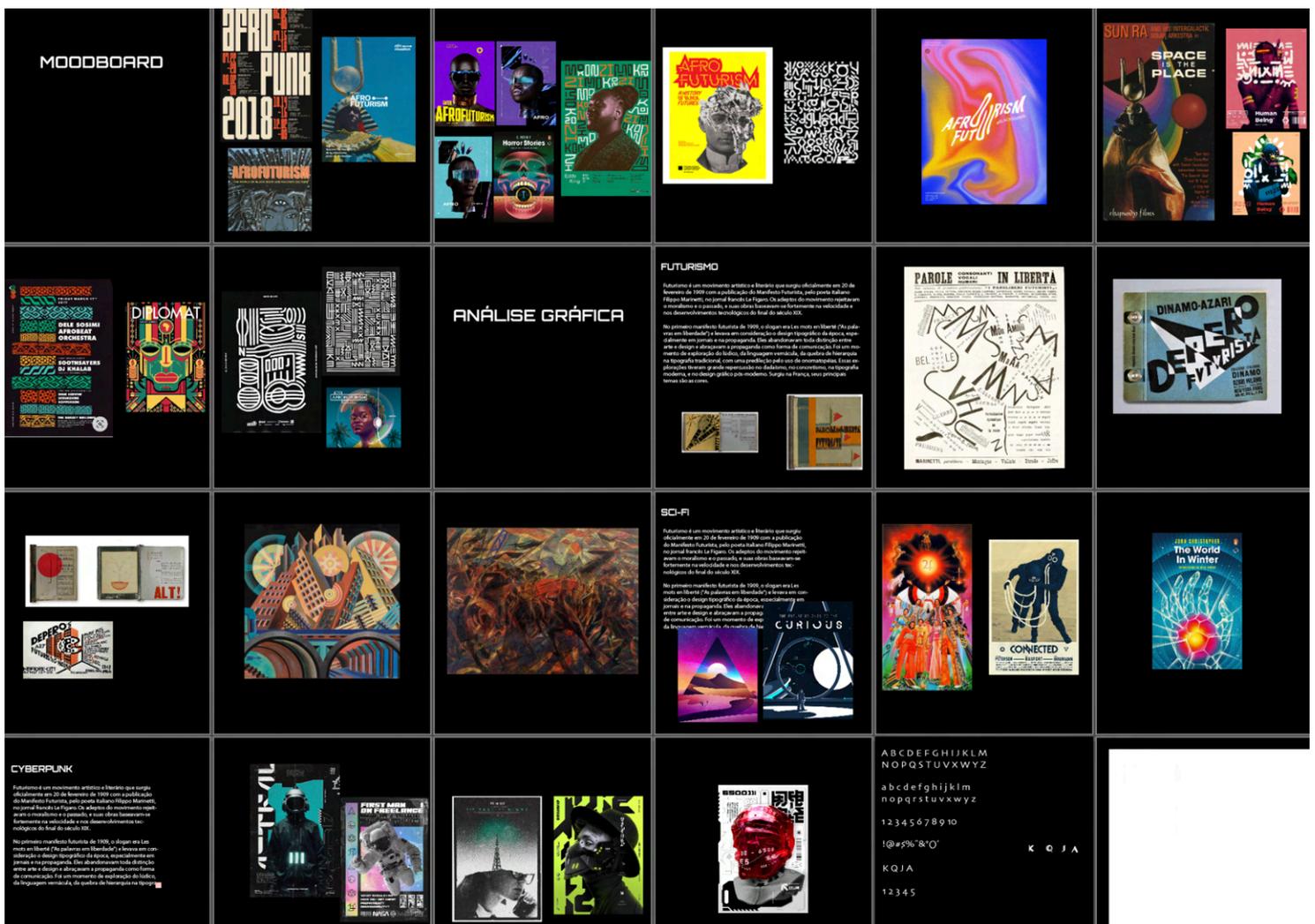


Figura 8: Moodboard e análise da estética futurista, feito no Illustrator.

2.11 Outras Referências Artísticas

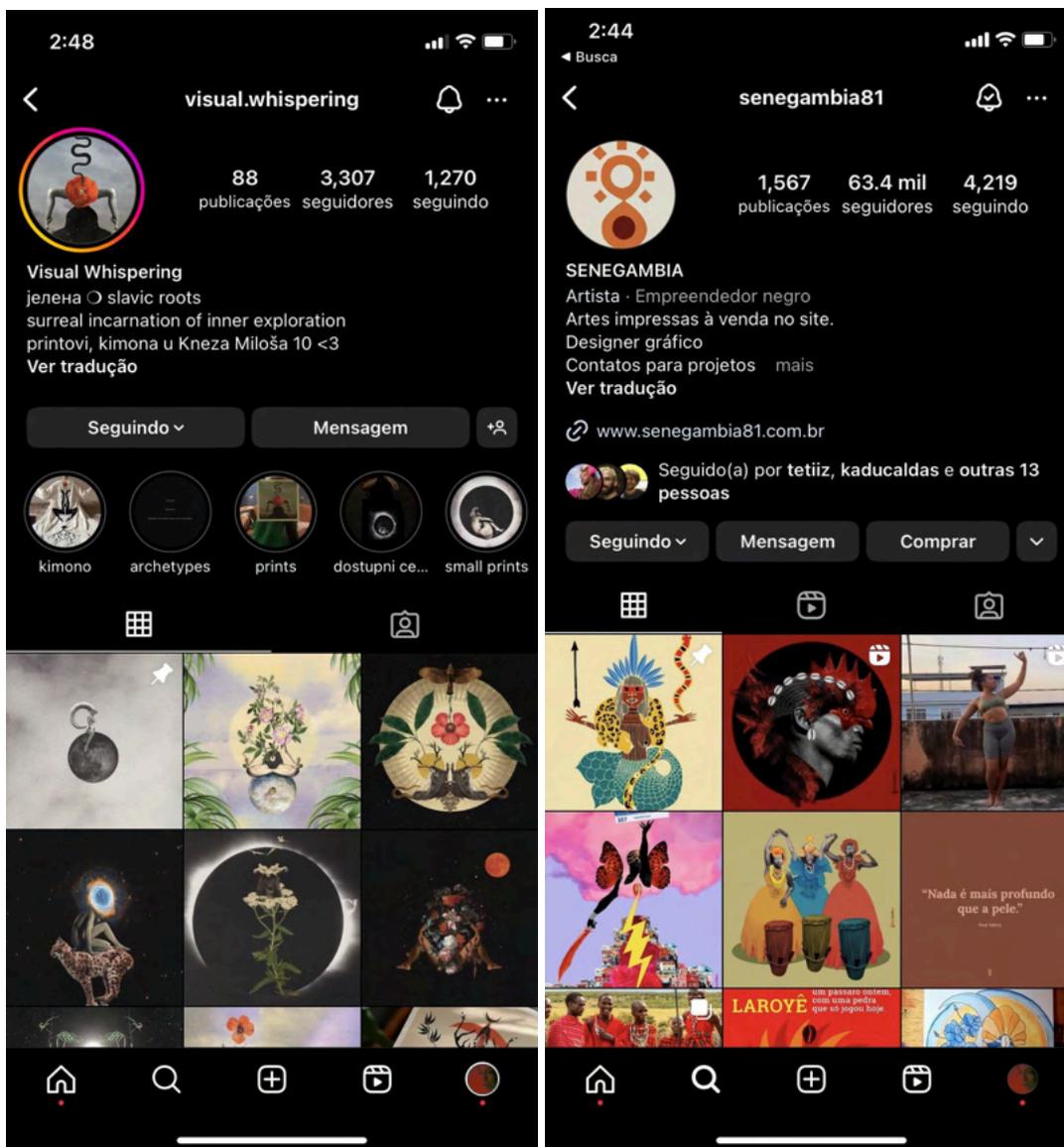


Figura 9: Artista @visual.whispering

Figura 10: Artista @senegambia81

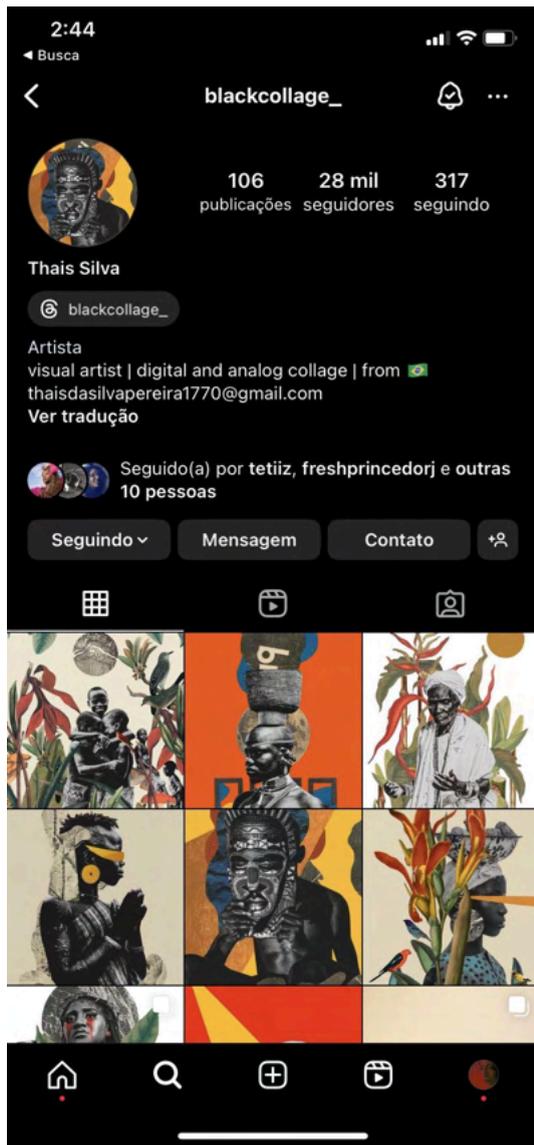


Figura 11: Artista @blackcollage_

Figura 12: Artista @almadepedra



Figura 13: Artista April Bey

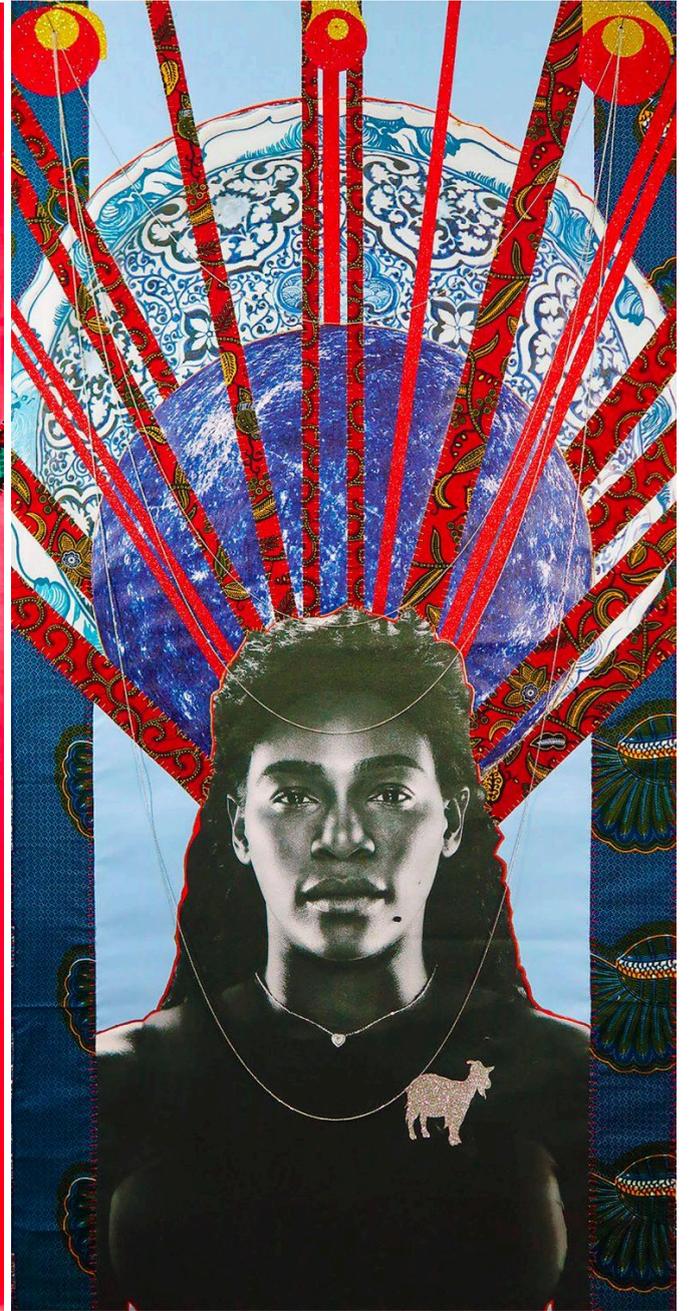


Figura 14: Artista April Bey

3. Desenvolvimento do projeto

Na concepção do projeto, adotei predominantemente o framework do Double Diamond. Iniciei com a fase de descoberta, conduzindo uma pesquisa abrangente para definir os parâmetros do projeto e orientar as escolhas gráficas subsequentes, para delimitar a concepção gráfica do projeto, estabeleci três pilares fundamentais para a abordagem gráfica. Primeiramente, optei por incorporar elementos da estética afrofuturista, utilizando uma fonte moderna, sem serifa e estilizada. Em segundo lugar, busquei integrar características de padronagem adinkra às cartas, oferecendo uma conexão visual com a riqueza simbólica desse sistema. O terceiro ponto destacou a importância de preservar as características essenciais dos jogos de cartas, garantindo o reconhecimento claro dos naipes, a fácil identificação dos números e a manutenção de um arranjo gráfico intuitivo. Esses elementos foram cuidadosamente considerados para garantir a coesão visual do projeto, mantendo a essência do baralho comum enquanto incorporava elementos distintivos da cultura africana.

3.1 Para quem se destina esse projeto?

Considerando a natureza abrangente do projeto, que visa alcançar o maior público possível, e o fato de que o jogo de baralho é um objeto comum acessível a todas as faixas etárias, foi decidido não direcionar especificamente para um público-alvo. Tanto pessoas jovens quanto mais velhas podem desfrutar do baralho, e sua temática pode atrair também colecionadores. Além disso, o baralho pode ser utilizado por pessoas religiosas para práticas místicas e oraculares. Portanto, a divulgação do projeto pode ser direcionada para pessoas de todas as idades, sejam cartomantes ou não, religiosas ou não.

3.2 Desenvolvimento dos naipes

No processo de concepção para o redesenho dos naipes do baralho, elaborei uma tabela contendo os símbolos adinkra que apresentavam semelhança com cada naipe. Essa abordagem possibilitou a estilização dos símbolos, garantindo, ao mesmo tempo, sua reconhecibilidade durante o jogo, um outro critério principal era ter a possibilidade de criar padrões com o desenho dos naipes, de modo a fazer alusão a estamparia em tecidos com símbolos Adinkra.



Figura 15 : Anthony Boakye imprime um pano adinkra com um carimbo de cabaça em Ntonso, Ghana. Fonte: wikipedia

Critérios primordiais para a criação dos naipes:

1. Preservar a identificação clara de cada naipe em relação aos tradicionais.
2. Incorporar referências aos símbolos adinkra.
3. Possibilitar a inserção de padrões nas cartas numéricas, fazendo alusão à padronagem Adinkra.

Esboços dos naipes

Para começar os esboços eu fiz uma lista, definindo quais símbolos Adinkra possuíam maior semelhança em relação a cada naipe, e após esbocei novos naipes de acordo com os símbolos apresentados na tabela.

			
Espadas	Copas	Paus	Ouros
			
Asase Ye Duru	Sankofa	Nserewa	Ani Bere
			
Nya Abotere	Asase Ye Duru	Bese Saka	Eban
			
	Akoma	Tabon	
			
		Mpuannum	

Figura 16: Tabela de comparação dos naipes com símbolos Adinkra

Esboço do naipe de paus



Esboços iniciais

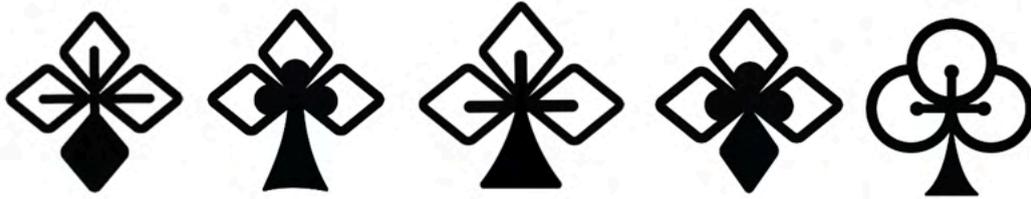


Figura 17: Processo de desenvolvimento do naipe de paus

Testes com os esboços do naipe de paus

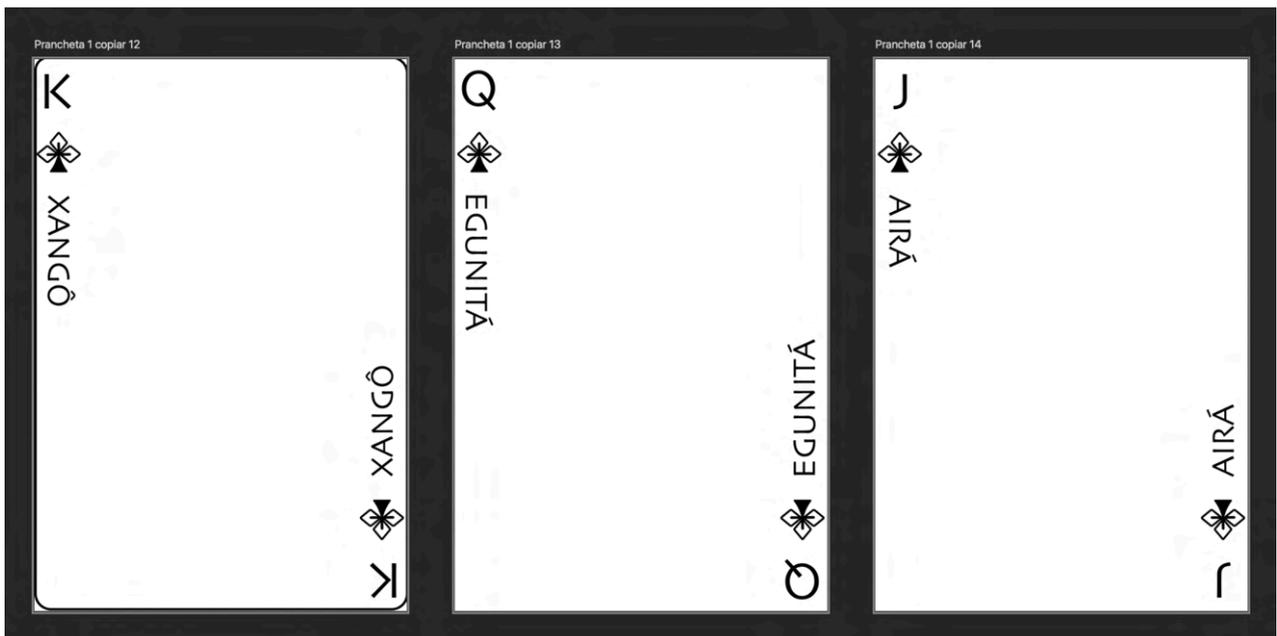


Figura 18: Testes iniciais da disposição do naipe

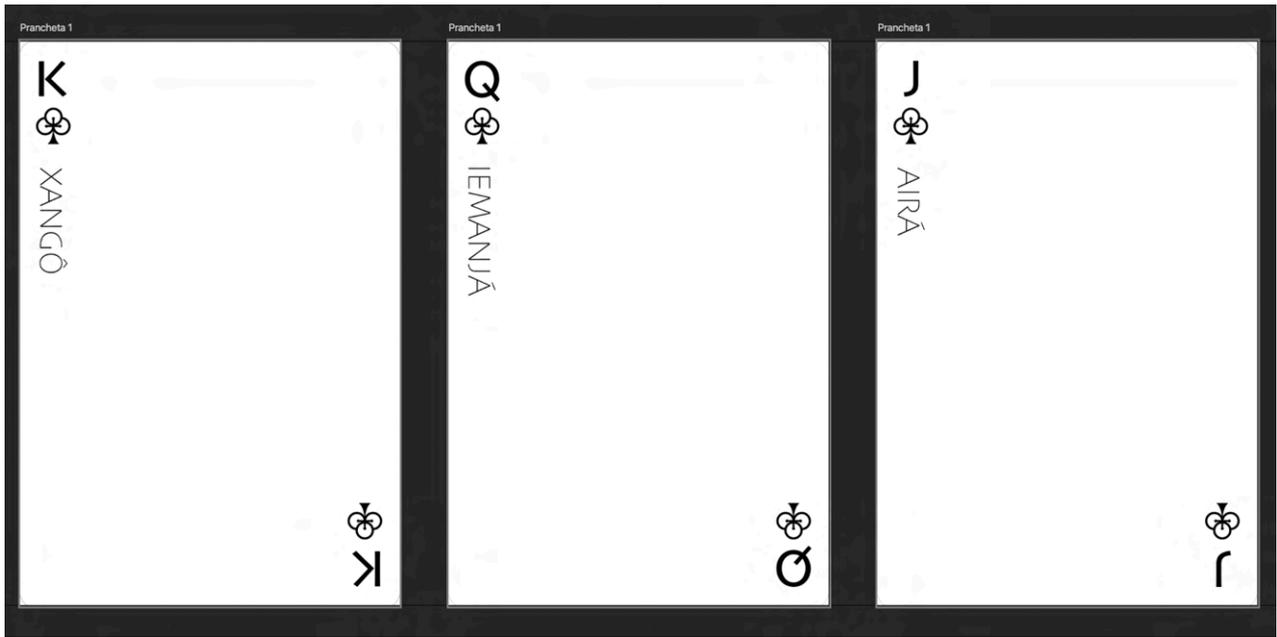
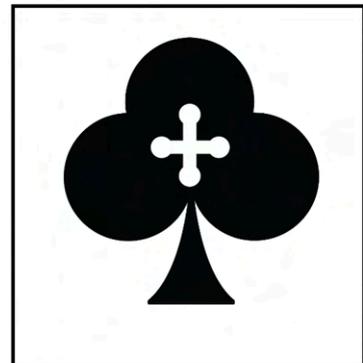
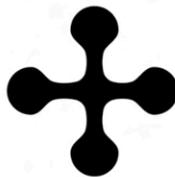
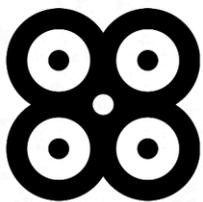


Figura 19: Testes iniciais da disposição do naipe

Conclusão

O naipe de paus foi o mais desafiador pois não haviam símbolos que possuíam uma clara semelhança com o naipe, além disso, nos primeiros esboços foi constatado que os mesmos não tinham uma grande verossimilhança com o naipe original e por isso foram descartados.



Proposta final

Figura 20: Resultado final do símbolo do naipe de paus

Esboço do naipe de copas



Esboços iniciais



Figura 21: Processo de desenvolvimento do símbolo do naipe de copas

Testes do naipe de copas

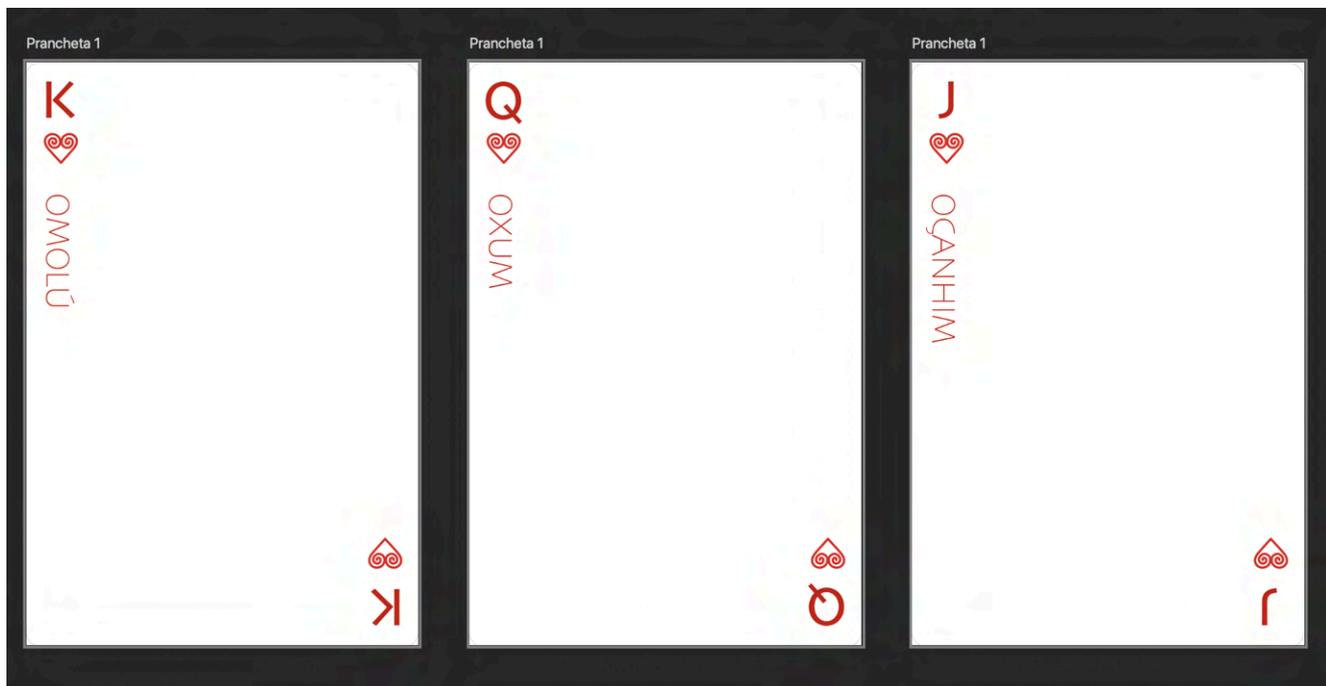


Figura 14: Testes iniciais da disposição do naipe

Conclusão

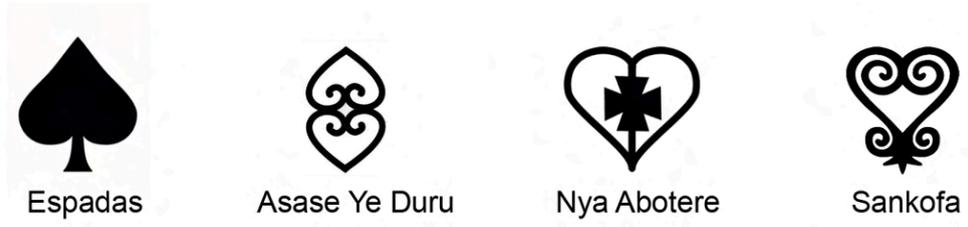
Em razão da abundância de símbolos Adinkra em formato de coração, o processo de desenho do naipe de copas foi concluído de maneira ágil. Destaca-se que há um símbolo Adinkra chamado Akoma, que apresenta o formato do naipe de copas. No entanto, com o intuito de ampliar a capacidade de criar padrões visualmente interessantes, optei por estilizar o símbolo Adinkra Sankofa.



Proposta final

Figura 22: Resultado final do símbolo do naipe de copas

Esboços do naipe de espadas



Esboços iniciais



Figura 23:: Processo de desenvolvimento do naipe de espadas

Testes do naipe de espadas

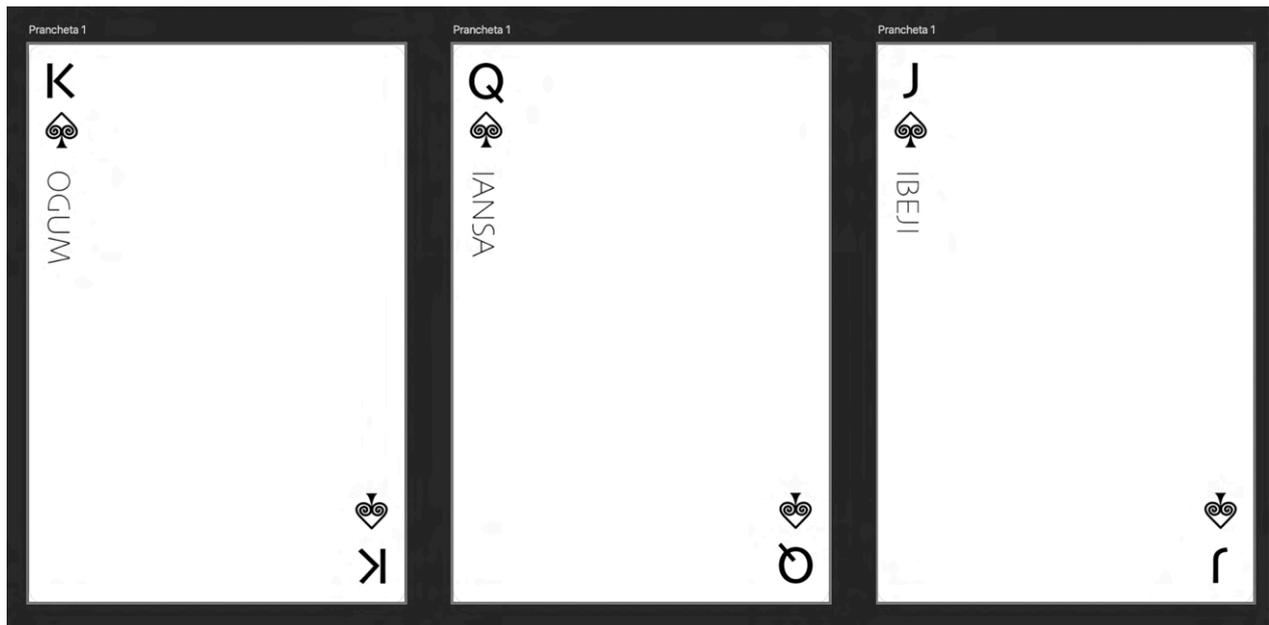


Figura 17: Testes iniciais da disposição do naipe

Conclusão

Para os naipes de paus e espadas, optei por preservar a distintiva perna que ambos os naipes possuem no baralho tradicional, visando garantir a sua fácil identificação e reconhecimento.



Proposta final

Figura 24: Resultado final do símbolo do naipe de espadas

Esboços do naipe de ouros



Esboços iniciais

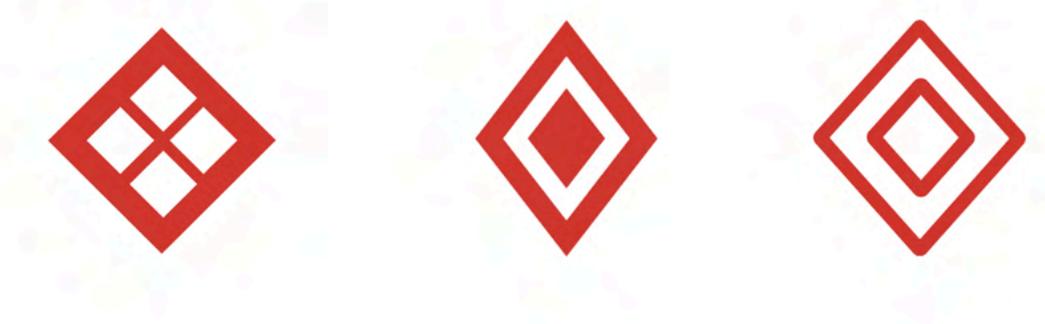
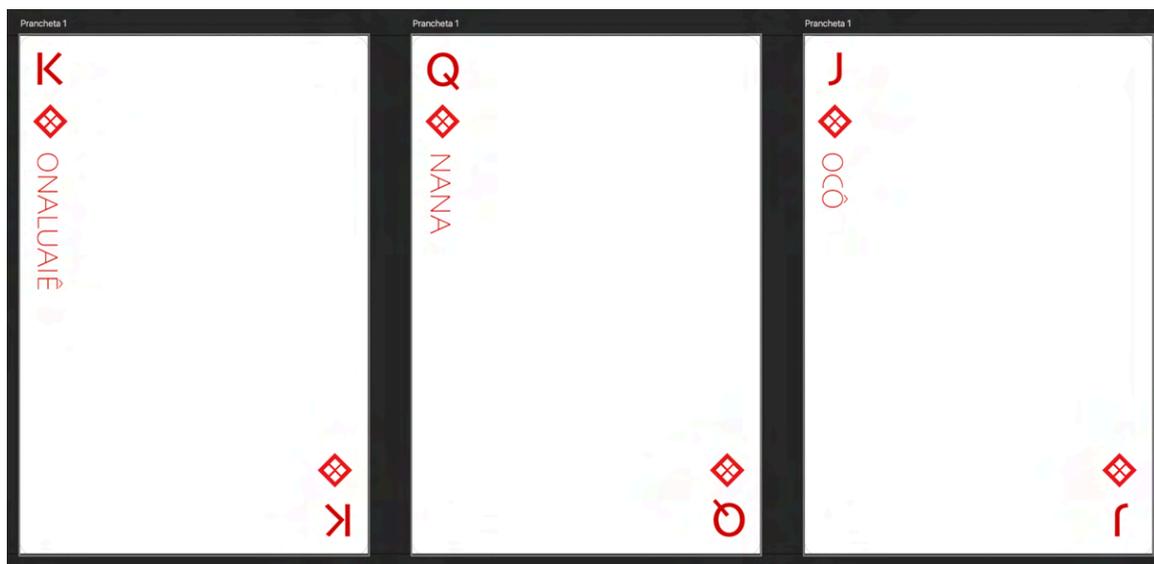


Figura 25: Processo de desenvolvimento do símbolo do naipe de ouros

Testes do naipe de ouros



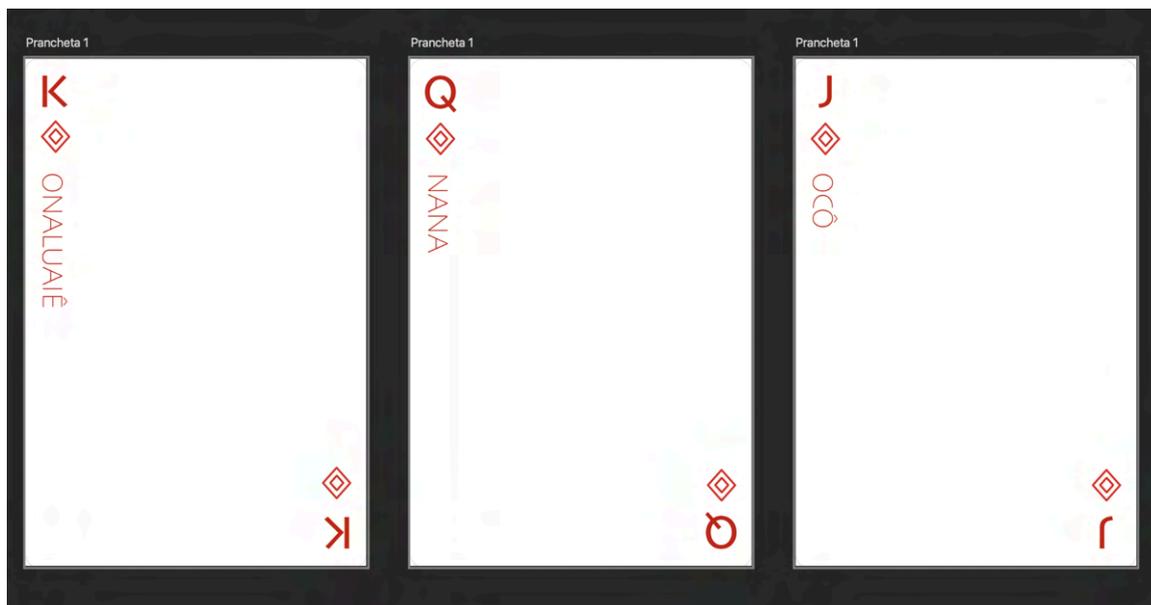
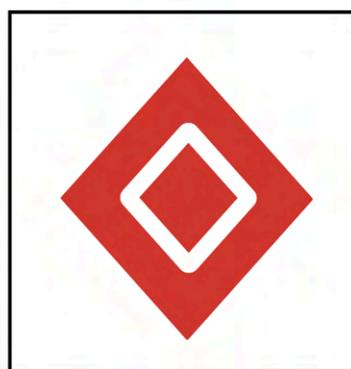


Figura 26: Testes iniciais da disposição do naipe

Conclusão

Assim como no naipe de copas, havia vários símbolos Adinkra que se adequavam melhor ao naipe. Portanto, fiz ajustes que fazem mais sentido, levando em consideração a capacidade do símbolo em gerar padrões visualmente intrigantes.



Proposta final

Figura 27: Resultado final do símbolo do naipe de ouros

Ajuste ótico de escala dos naipes

O ajuste ótico tem como propósito corrigir discrepâncias percebidas na aparência visual, abrangendo elementos como espaçamento irregular, peso e escala de objetos. Este processo envolve ajustes manuais destinados a aprimorar a percepção visual específica de um objeto, buscando alcançar um equilíbrio visual mais harmonioso e preciso.

Nesse cenário, procedi com o ajuste ótico na escala dos naipes, com foco especial no naipe de copas. Isso se deve ao fato de que, embora todos os naipes tenham a mesma altura, o naipe de copas, devido à sua superfície maior em comparação aos demais, dá a impressão de ter uma escala maior. Adicionalmente, foi necessário aumentar levemente o tamanho dos naipes de discos e de espadas, uma vez que o naipe de copas possui uma superfície menor em suas bordas, e o naipe de espadas tem uma área ligeiramente menor em comparação ao naipe de paus.

Ajuste ótico

Sem ajuste ótico



Com ajuste ótico



Figura 28: Ajuste ótico sem as guias

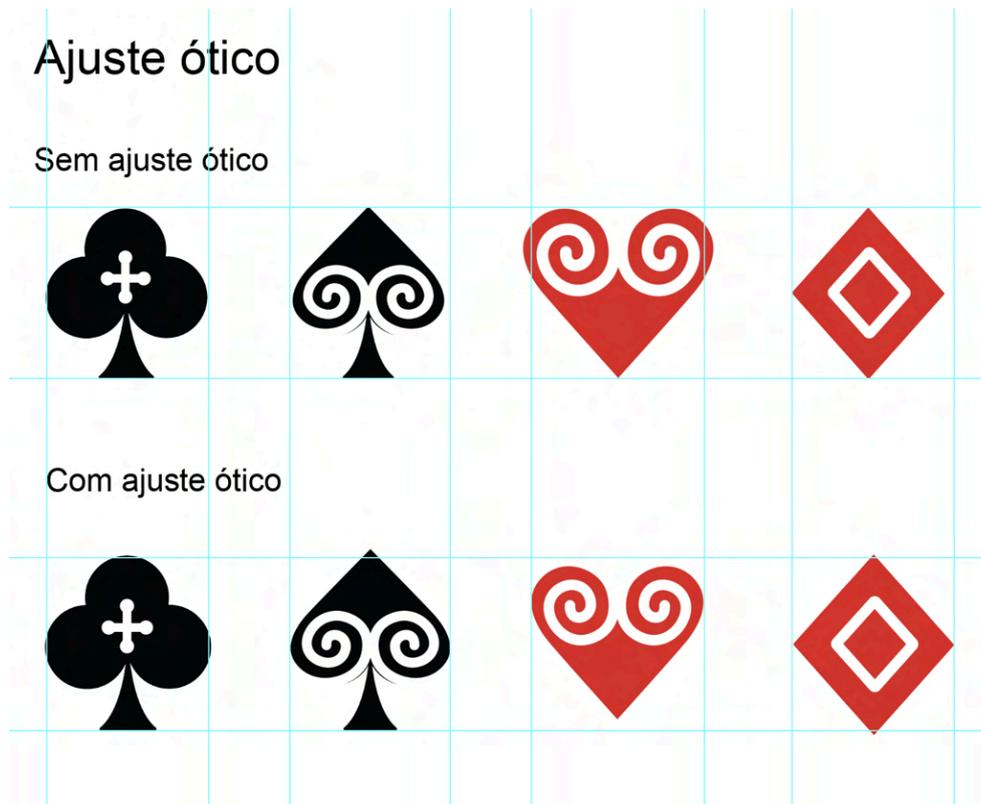


Figura 29: Ajuste ótico com as guias

Resultado final do desenho dos naipes

A preferência pelos naipes abaixo em detrimento dos esboços iniciais baseou-se principalmente na sua capacidade de preservar o reconhecimento dos naipes originais em comparação com as versões estilizadas. Além disso, levou-se em conta a habilidade de criar padrões visualmente interessantes quando agrupados, fazendo referência à estamperia com padrões Adinkra. A escolha também considerou a proporção entre os naipes como um critério relevante.



Figura 30: Resultado final do desenho dos naipes

4.2 Disposição do título e naipes das cartas

Os esboços iniciais de disposição dos elementos das cartas tinham como objetivo principal proporcionar a máxima quantidade de espaço em branco para o desenho das cartas. No entanto, ao imprimir as cartas e avaliar sua jogabilidade, foi constatado que a versão final, espelhada e seguindo o modelo tradicional, apresenta melhor desempenho para a jogabilidade e facilita o reconhecimento dos números e naipes.

Visualização com os elementos dispostos na parte superior da carta com o objetivo de aumentar a margem de espaço horizontal:

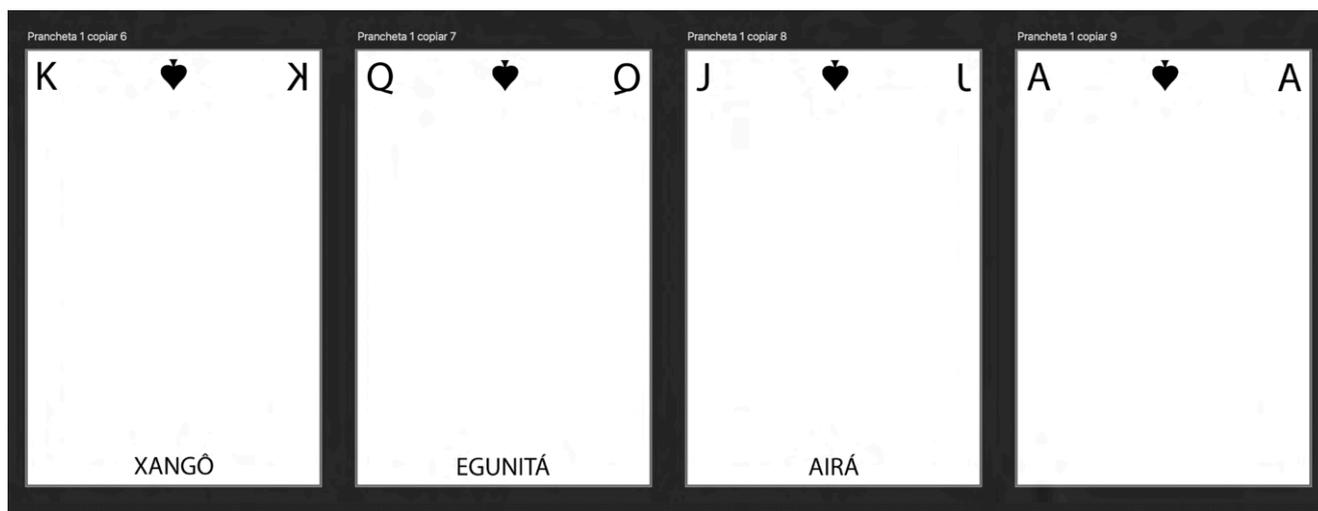


Figura 31: Esboços iniciais com naipes no topo da carta

Visualização com os elementos dispostos na parte superior da carta com o objetivo de aumentar a margem de espaço lateral:

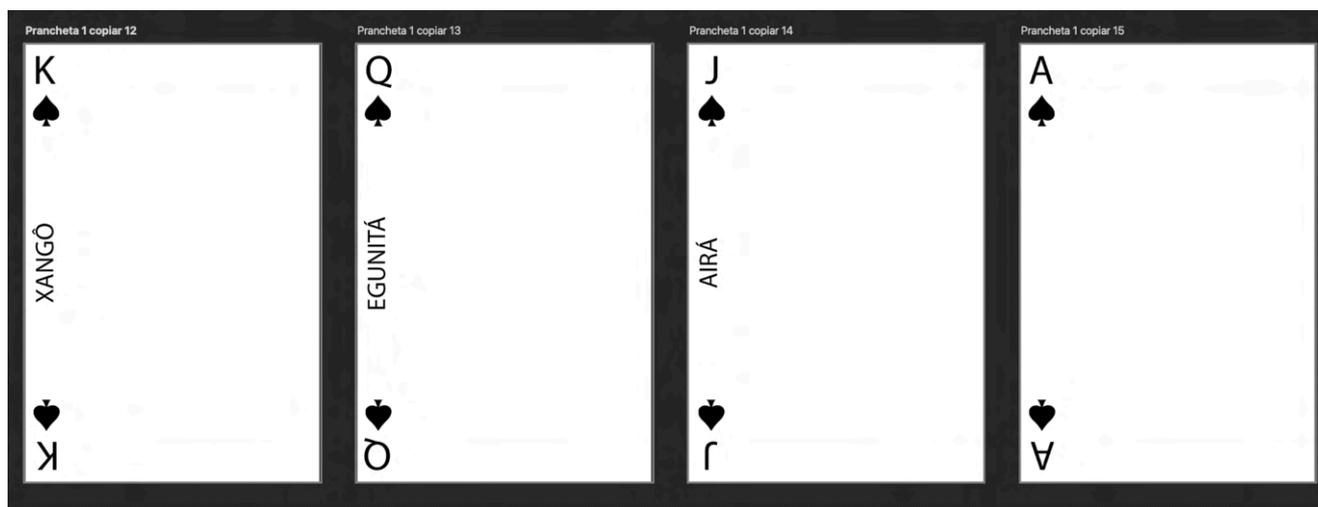


Figura 32: Esboços iniciais com naipes na lateral esquerda da carta

Ao experimentar as propostas anteriores na versão impressa, foi observado que arranjos alternativos dos elementos principais da carta, como o naipe e letras/números, prejudicavam a facilidade de reconhecimento desses elementos no jogo tradicional de cartas. Portanto, optou-se por manter o padrão espelhado dos elementos, acrescentando o nome do Orixá na lateral das cartas para melhorar a identificação.

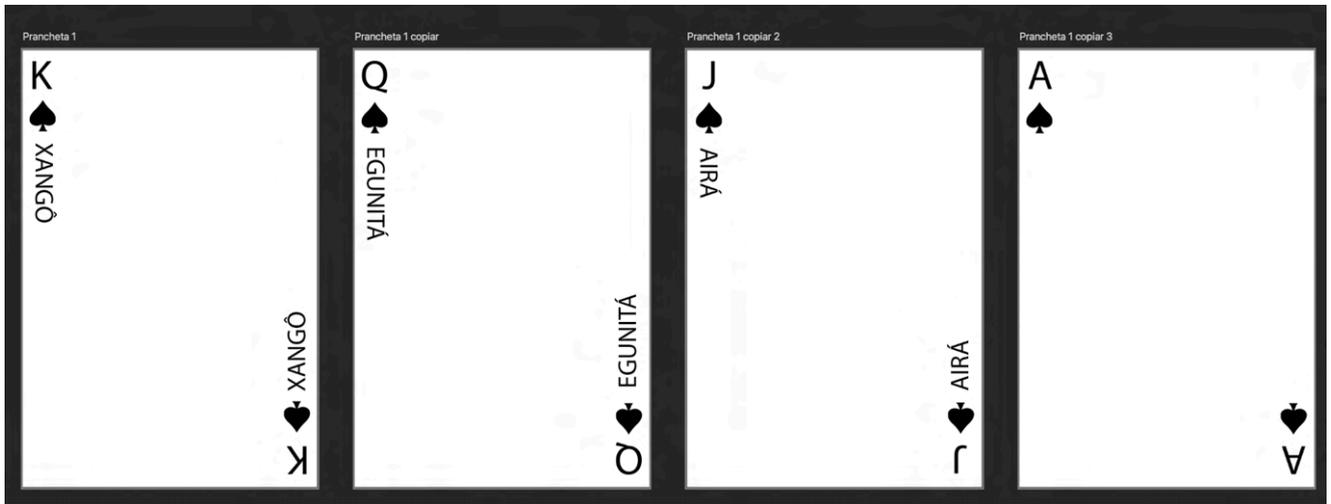


Figura 33: Esboço com naipes espelhados

A seguir, apresento uma visualização de diversos testes de posicionamento, incluindo várias imagens. Na análise da imagem, nota-se que, apesar das tentativas alternativas de posicionar os naipes e os caracteres apenas à esquerda ou na parte superior para otimizar o espaço, as cartas acabam perdendo reconhecibilidade durante o jogo. Em virtude disso, optamos por manter o padrão disperso de disposição dos caracteres, escolhendo inserir o nome do Orixá apenas no canto superior esquerdo. Essa decisão visa proporcionar mais espaço para trabalhar a imagem no lado direito, aprimorando a jogabilidade.



Figura 34: Testes com imagens

Resultado final

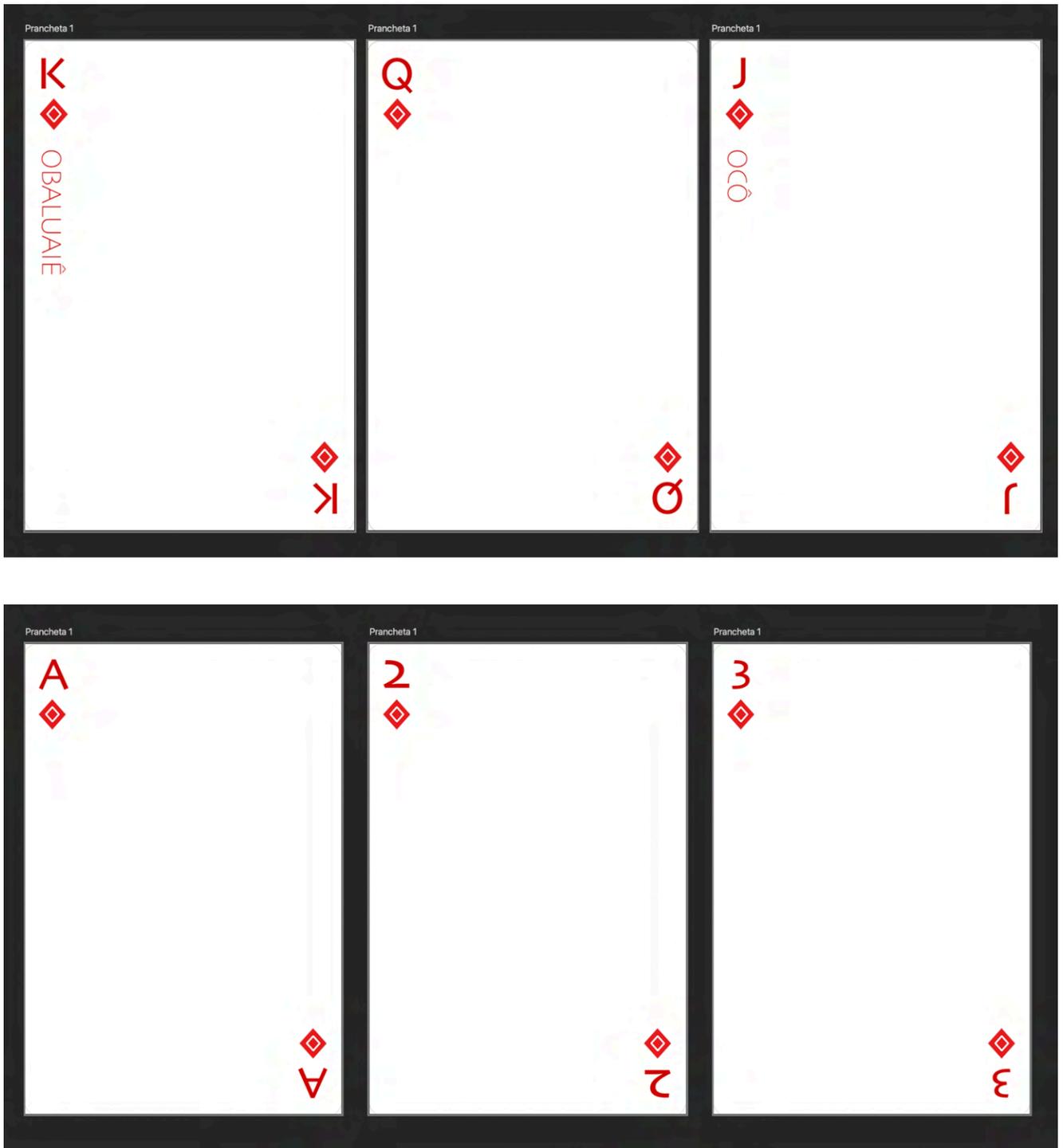


Figura 35: Apresentação do resultado final



Figuras 37: Esboços das ilustrações das cartas da corte. Primeira e segunda imagem - fotógrafo: Prince Gyasi, terceira imagem - fotógrafo: Luke Nugent, quarta imagem - fotógrafo: Marcos Florentino e Kelvin Yule.

Itens determinantes para a criação da unidade visual das ilustrações:



Figura 38: Visão explodida dos principais elementos visuais das cartas

Elementos relacionados ao Orixá:

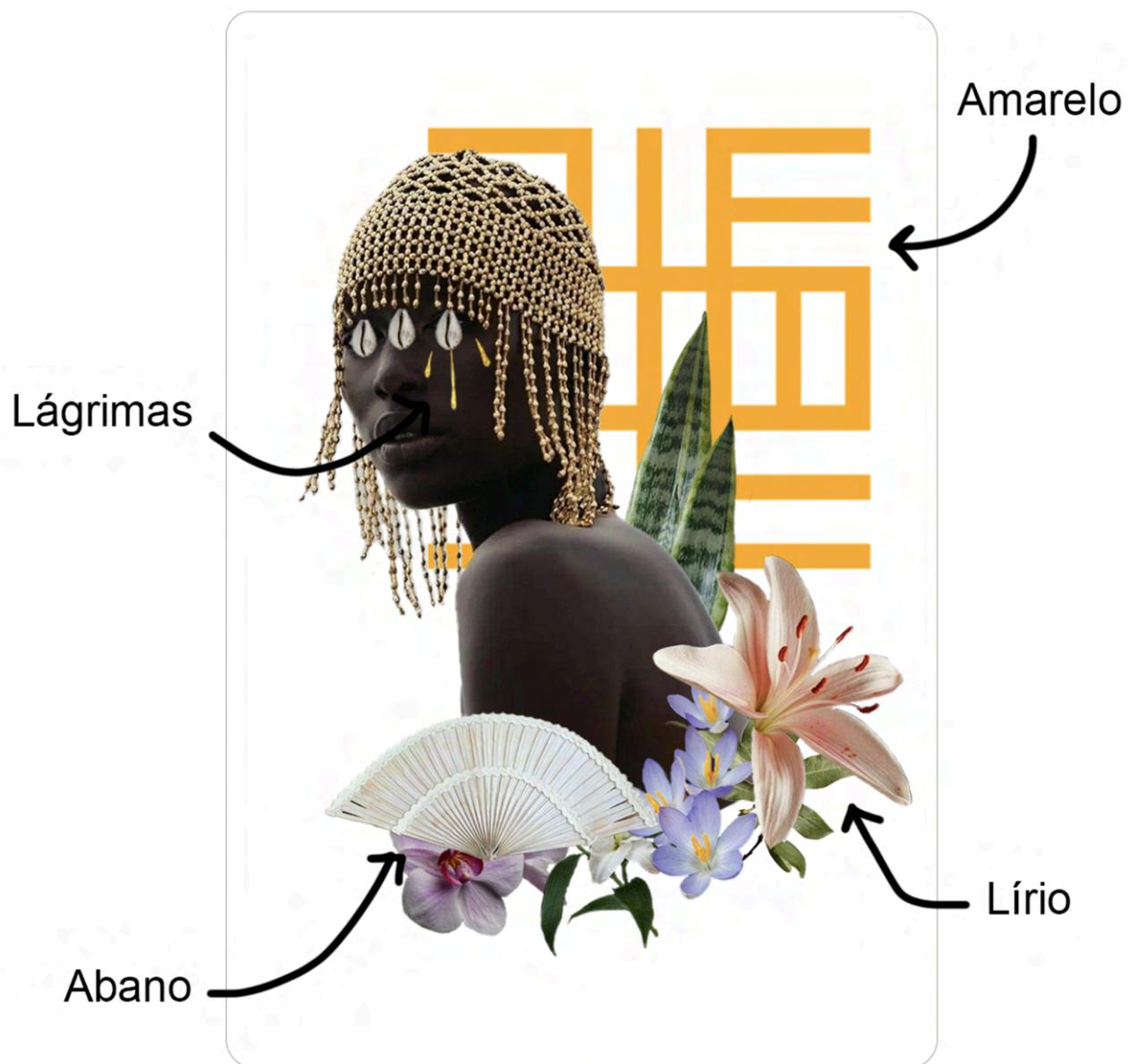


Figura 39: Apresentação dos principais elementos dos orixás

Resultado final das ilustrações

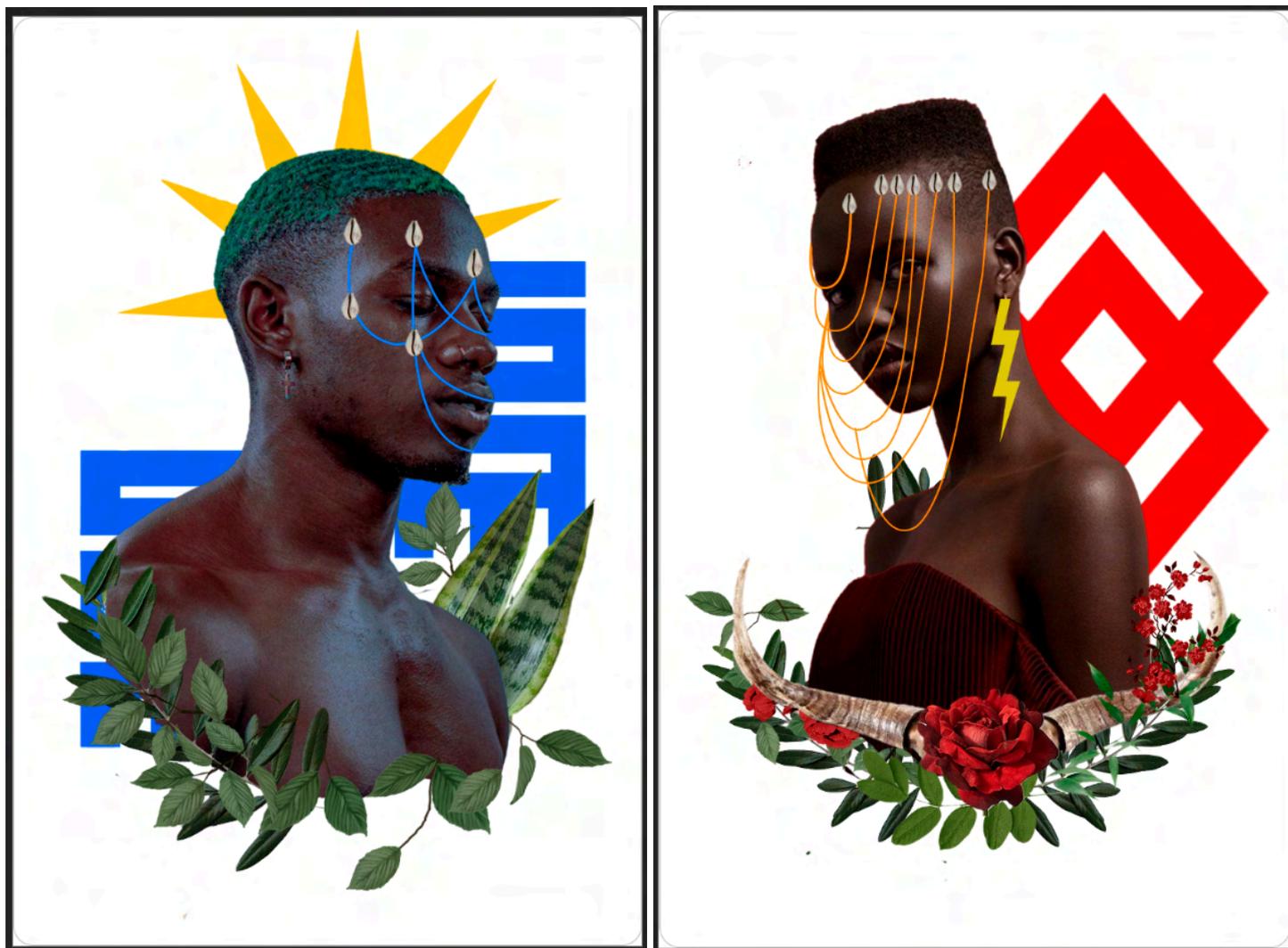


Figura 40: Resultado da colagem das cartas da corte. Primeira imagem - fotógrafo: @TheLifeOfAnthon, segunda imagem - fotógrafo: J. Exposito.



Figura 41: Resultado da colagem das cartas da corte. Primeira imagem - fotógrafo: Andrea Cenetempo, segunda imagem - fotógrafo: Embuyé Jewelry



Figura 42: Resultado da colagem das cartas da corte. Primeira imagem - fotografia: Jacquemus , segunda imagem - fotografia: Cheikh Tall



Figura 43: Resultado da colagem das cartas da corte. Primeira imagem - fotografia: Shaniqwa Jarvis, segunda imagem - fotografia: @lubakilubaki



Figura 44: Resultado da colagem das cartas da corte. Primeira imagem - fotografia: Jailyn Hill , segunda imagem - fotografia: Bobby Rogers

4 Escolha tipográfica

A seleção da tipografia para o projeto foi orientada por influências provenientes de referências em tipografia futurista, sci-fi, cyberpunk e afrofuturismo. A estética futurista é marcada por técnicas como colagem, ilustração digital e manipulação de imagem. A tipografia apresenta uma estilização marcante, sendo predominantemente sem serifa e em caixa alta.

Características tipográficas na arte futurista:

- Linhas limpas e geométricas;
- Espaçamento uniforme;
- Ênfase na legibilidade para meios digitais;
- Menor legibilidade em tamanhos reduzidos;
- Potencial para uma estilização acentuada;
- Geralmente sem serifa.

Tendo esses princípios em vista, eu delimito alguns conceitos-chave para o meu projeto:

Conceitos-chave: Ancestral e atual, antigo e novo, simples e moderno, atual, contemporâneo.

Moodboard

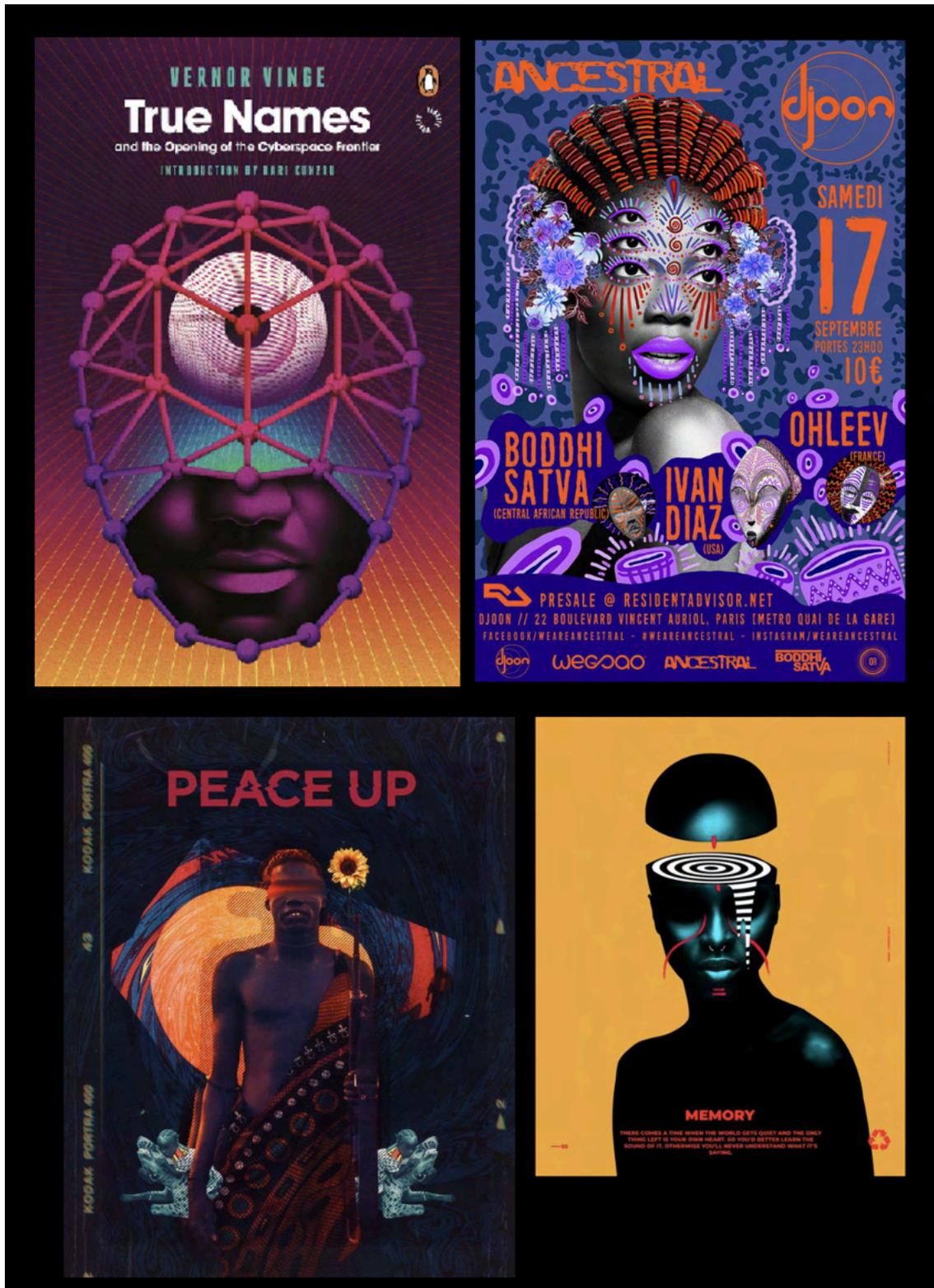


Figura 45: Algumas imagens de referência, moodboard criado no Illustrator. Primeira imagem - artista: La Boca , segunda imagem - artista: Yazmín Huerta, terceira imagem - artista: Hussein Giovani, quarta imagem - artista: Maxime Manga



Figura 46: Algumas imagens de referência, moodboard criado no Illustrator. Primeira imagem - artista: Maxime Manga, segunda imagem: artista - Maxime Manga

Levando em consideração os critérios mencionados acima, eu estabeleci as seguintes tipografias para o projeto:

Skia peso +1.200: utilizada para os numerais e letras das cartas.

Skia

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y

1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % & * ()

Figura 47: Skia com peso estilizado

Skia light: utilizada para os nomes dos orixás.



Figura 48: Skia light

5. Resultado

Como resultado, apresento abaixo a representação dos reis e rainhas da corte, juntamente com as demais cartas numeradas de ás a dez em cada naipe.

Nas ilustrações das cartas da corte, faço referência à colagem digital, uma técnica amplamente presente nas expressões artísticas relacionadas ao afrofuturismo e à ficção científica. Essas imagens buscam dinamismo visual por meio da inclusão de elementos botânicos, inspirados no movimento futurista. As cores escolhidas nos símbolos Adinkra estão diretamente associadas às cores dos Orixás, enquanto a disposição dos objetos na composição cria uma harmonia visual.

Já nas ilustrações das demais cartas, de ás a dez, o objetivo é evocar a criação de padrões utilizando os símbolos Adinkra.

Este projeto visa trazer o ancestral para o contemporâneo, provocando uma identificação cultural, promovendo a inclusão e difundindo conhecimento sobre a mitologia iorubá e os símbolos Adinkra originários de Gana.

Quanto à jogabilidade, houve a preocupação em preservar os elementos essenciais do jogo de baralho, mantendo a disposição tradicional dos naipes e caracteres, garantindo que o uso como jogo de cartas não fosse prejudicado.

Naipes de copas

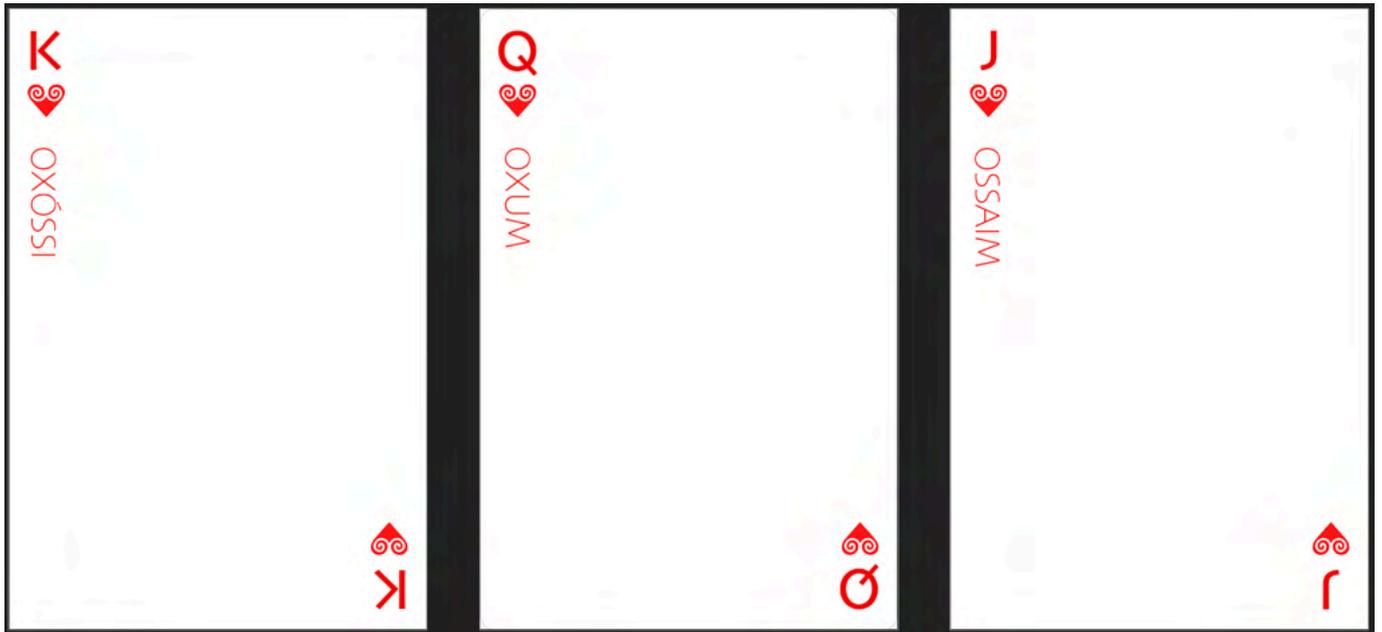


Figura 49: Resultado final do naipe de copas

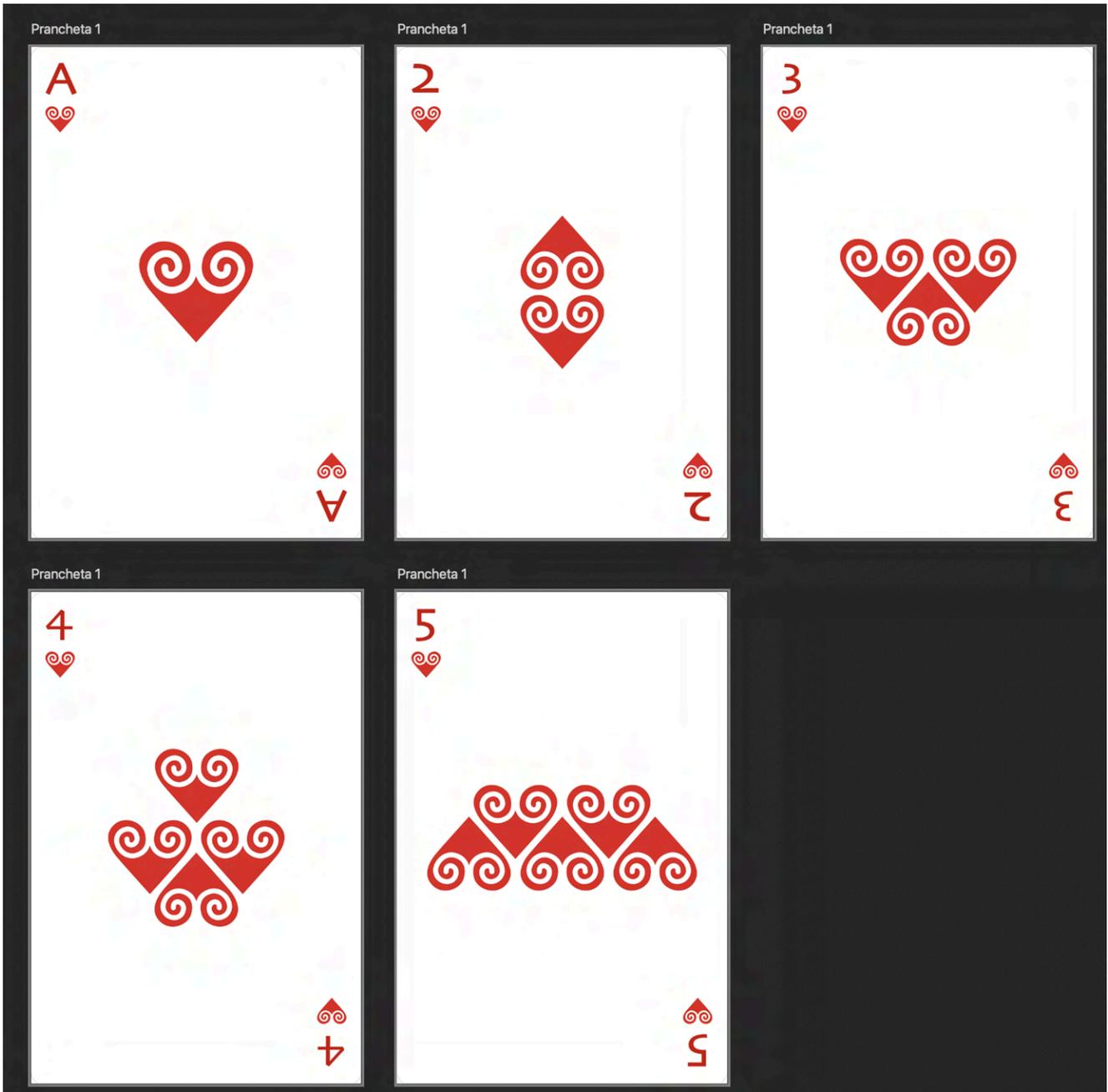


Figura 50: Resultado final do naipe de copas

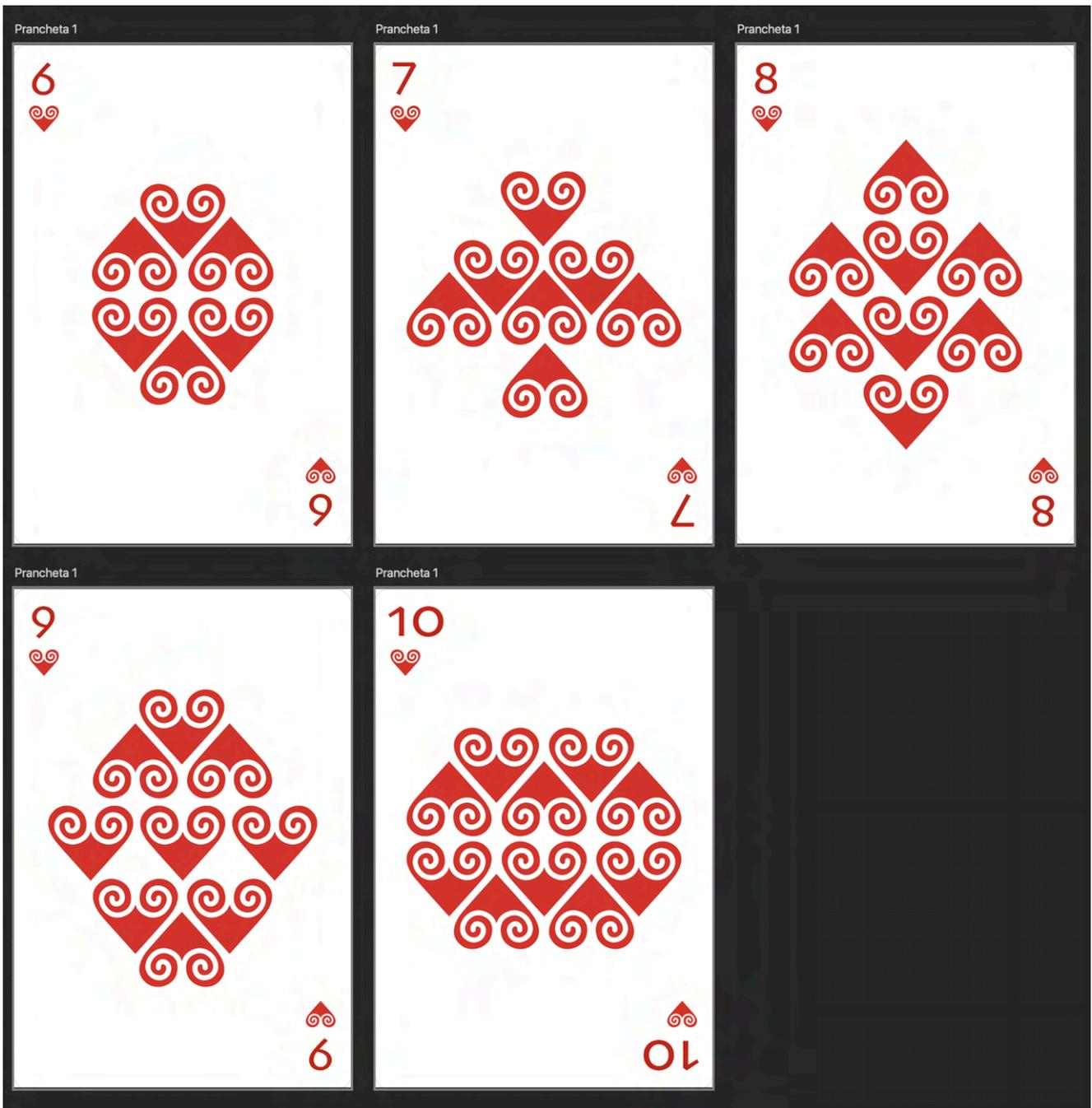


Figura 51: Resultado final do naipe de copas

Naipes de Paus

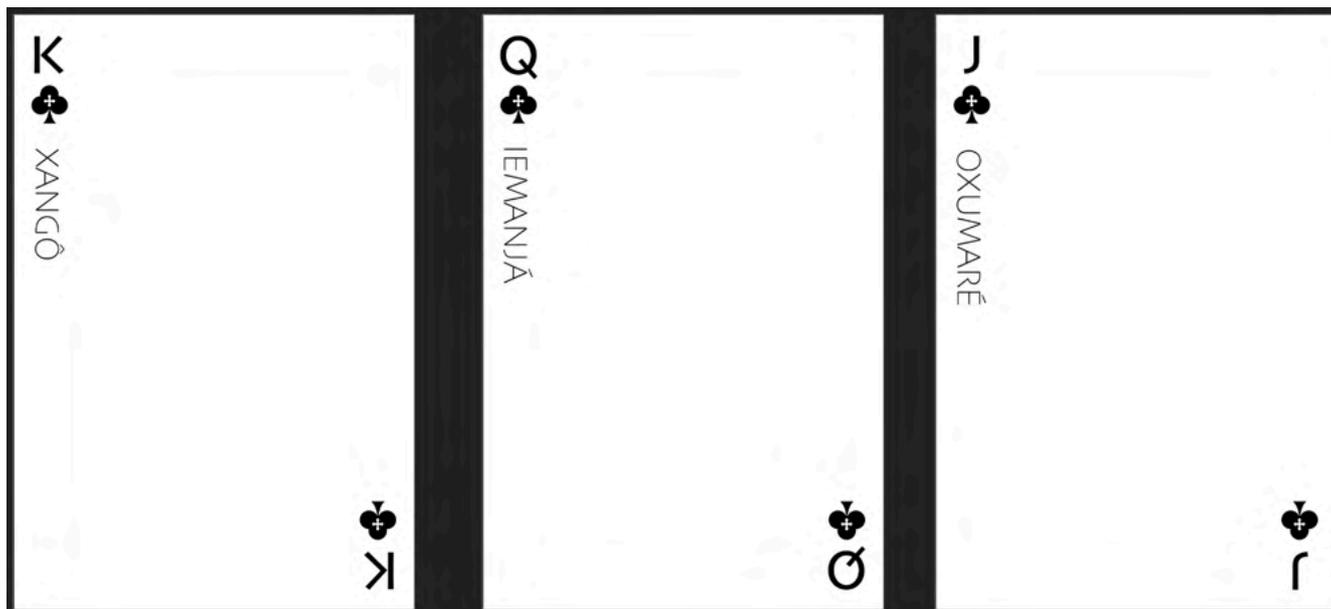


Figura 52: Resultado final do naipe de paus.

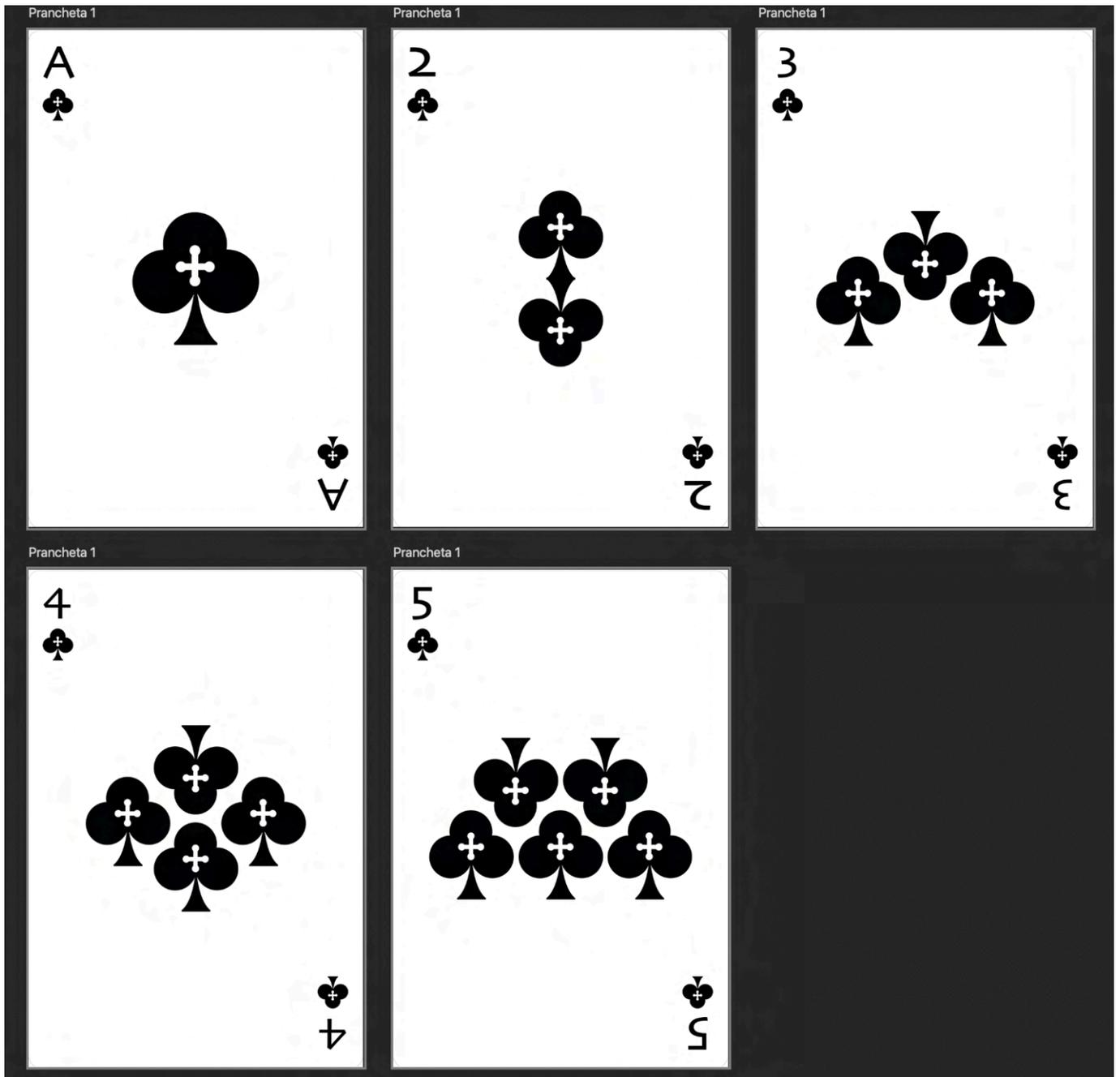


Figura 53: Resultado final do naipe de paus

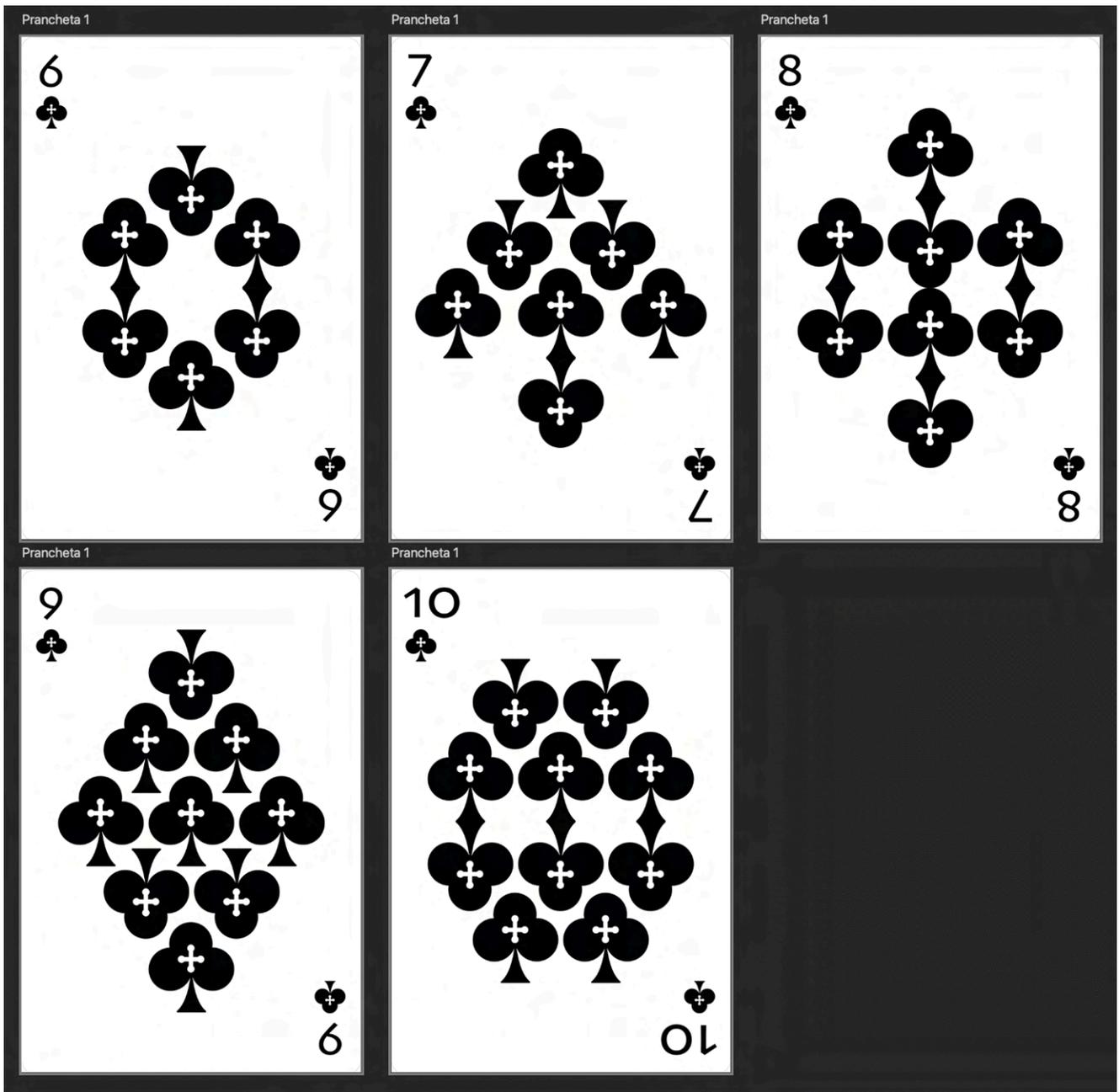


Figura 54: Resultado final do naipe de paus

Naipes de ouros

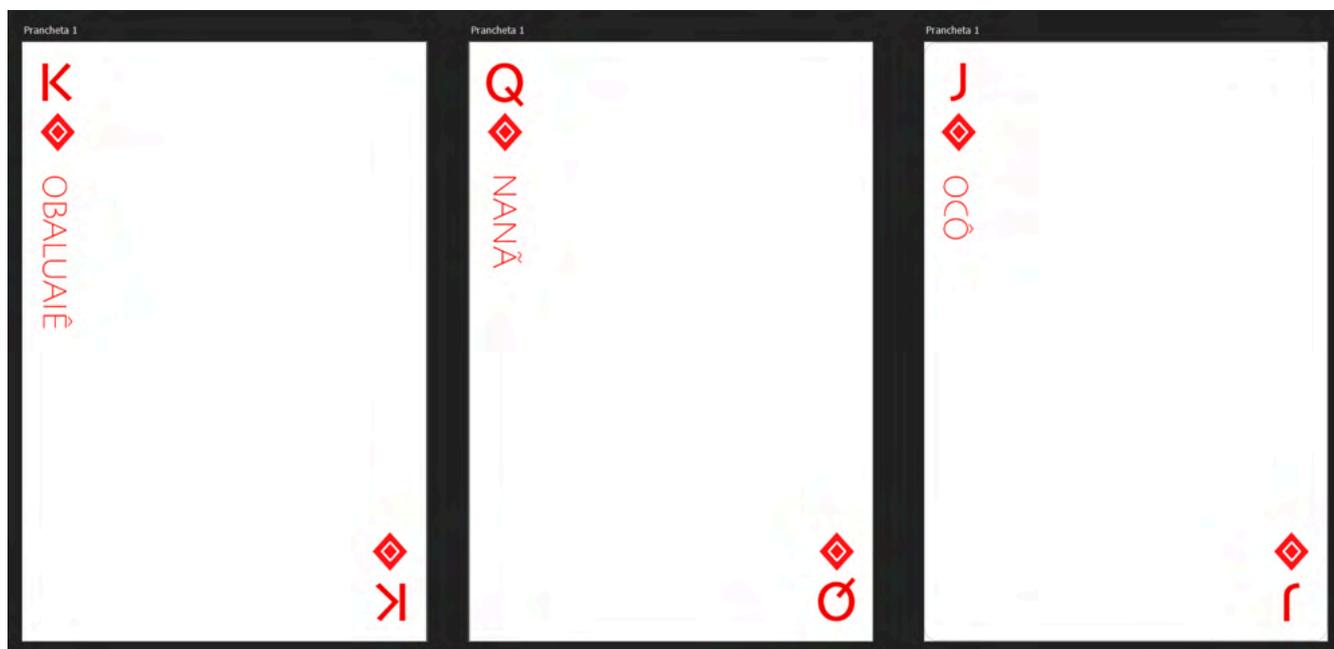


Figura 55: Resultado final do naipe de ouros

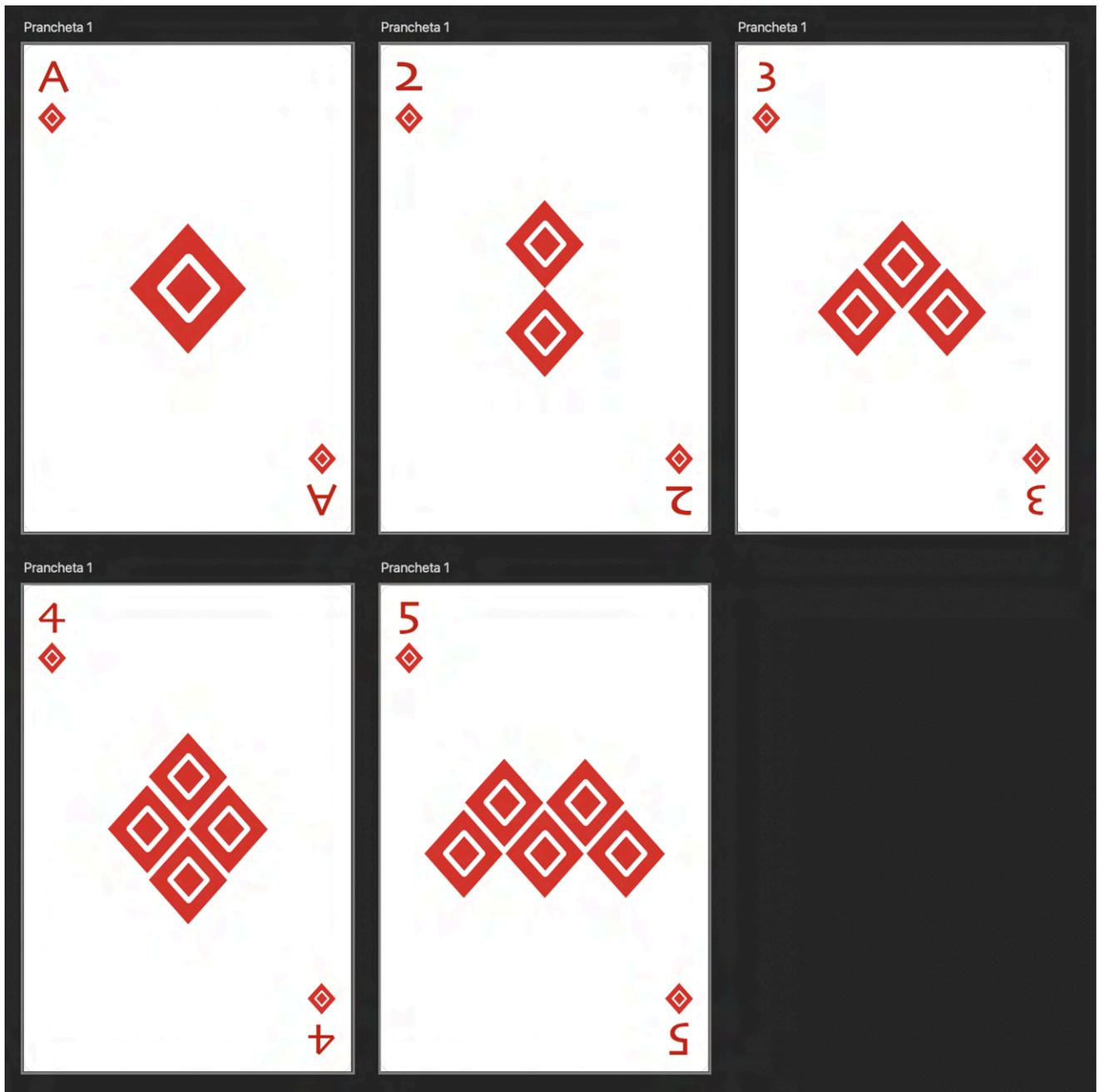


Figura 56: Resultado final do naipe de ouros

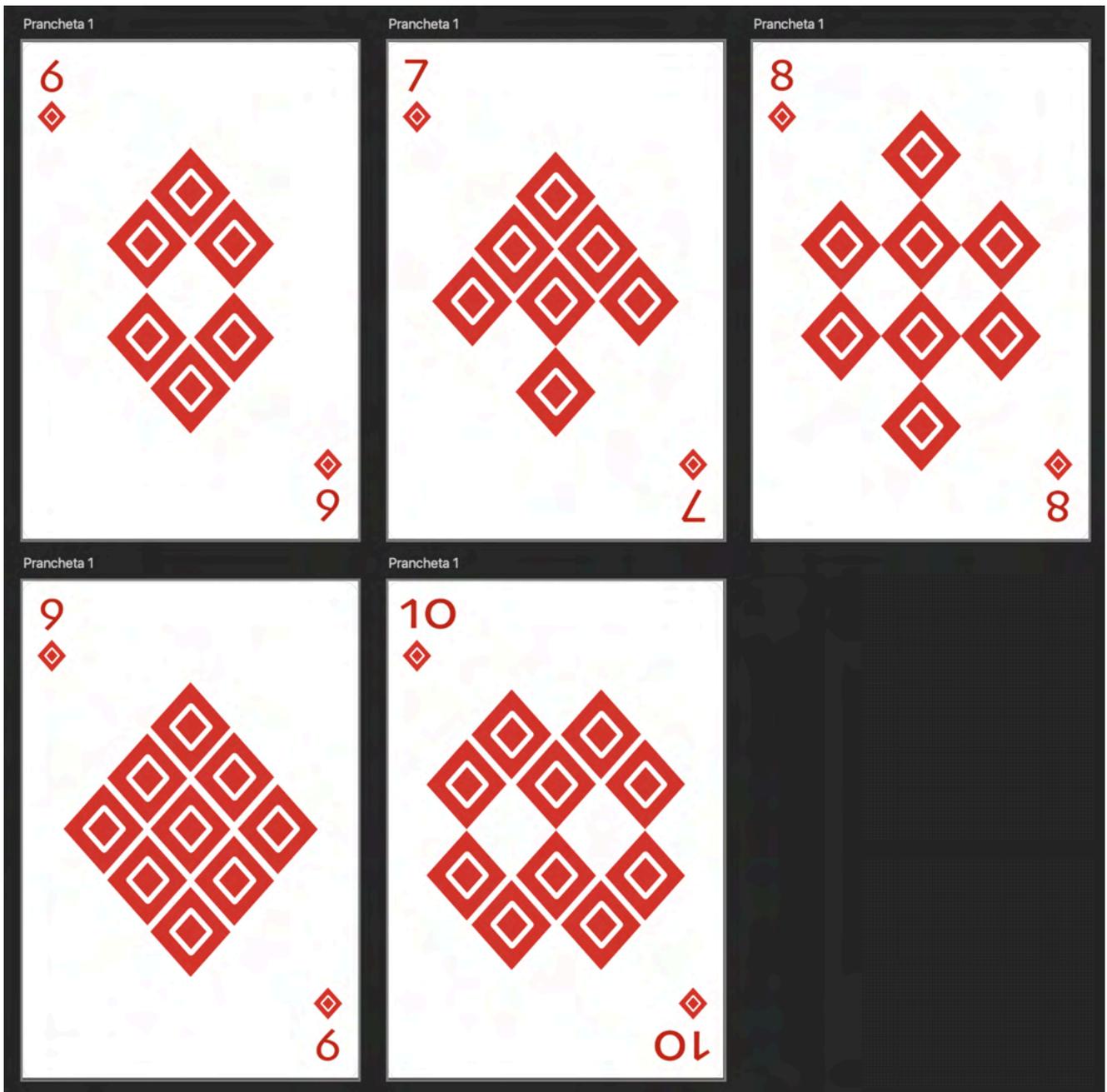


Figura 57: Resultado final do naipe de ouros

Naipes de espadas

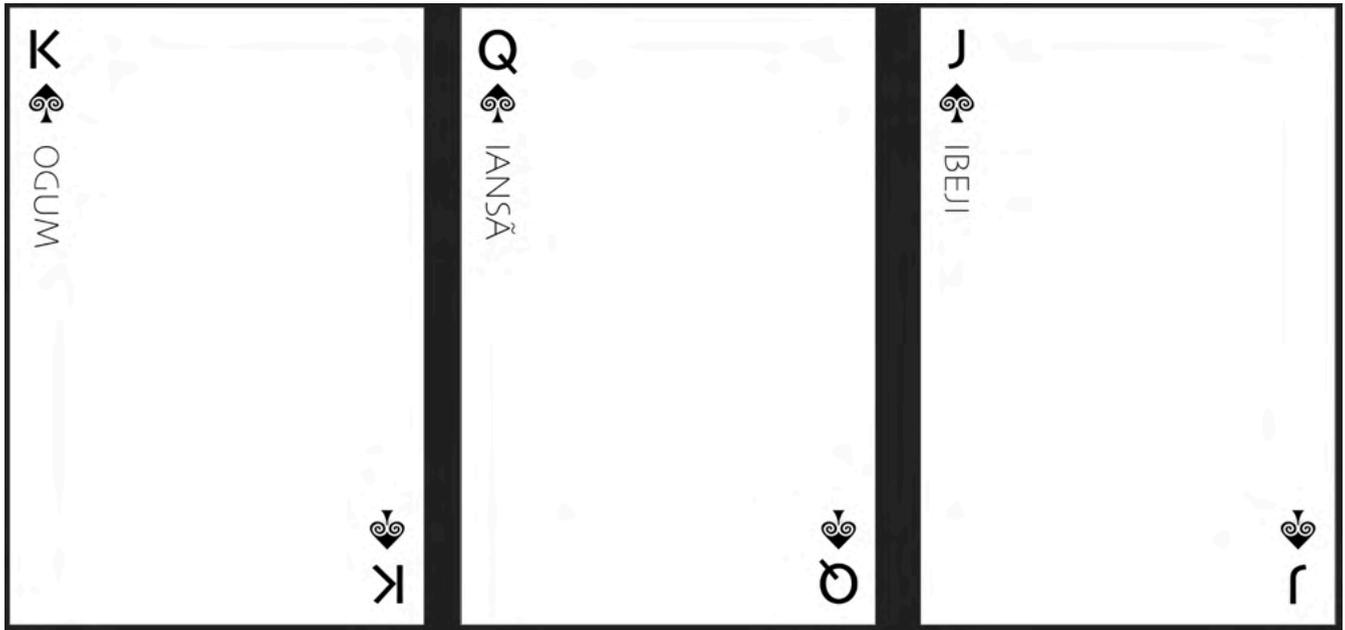


Figura 58: Resultado final do naipe de espadas

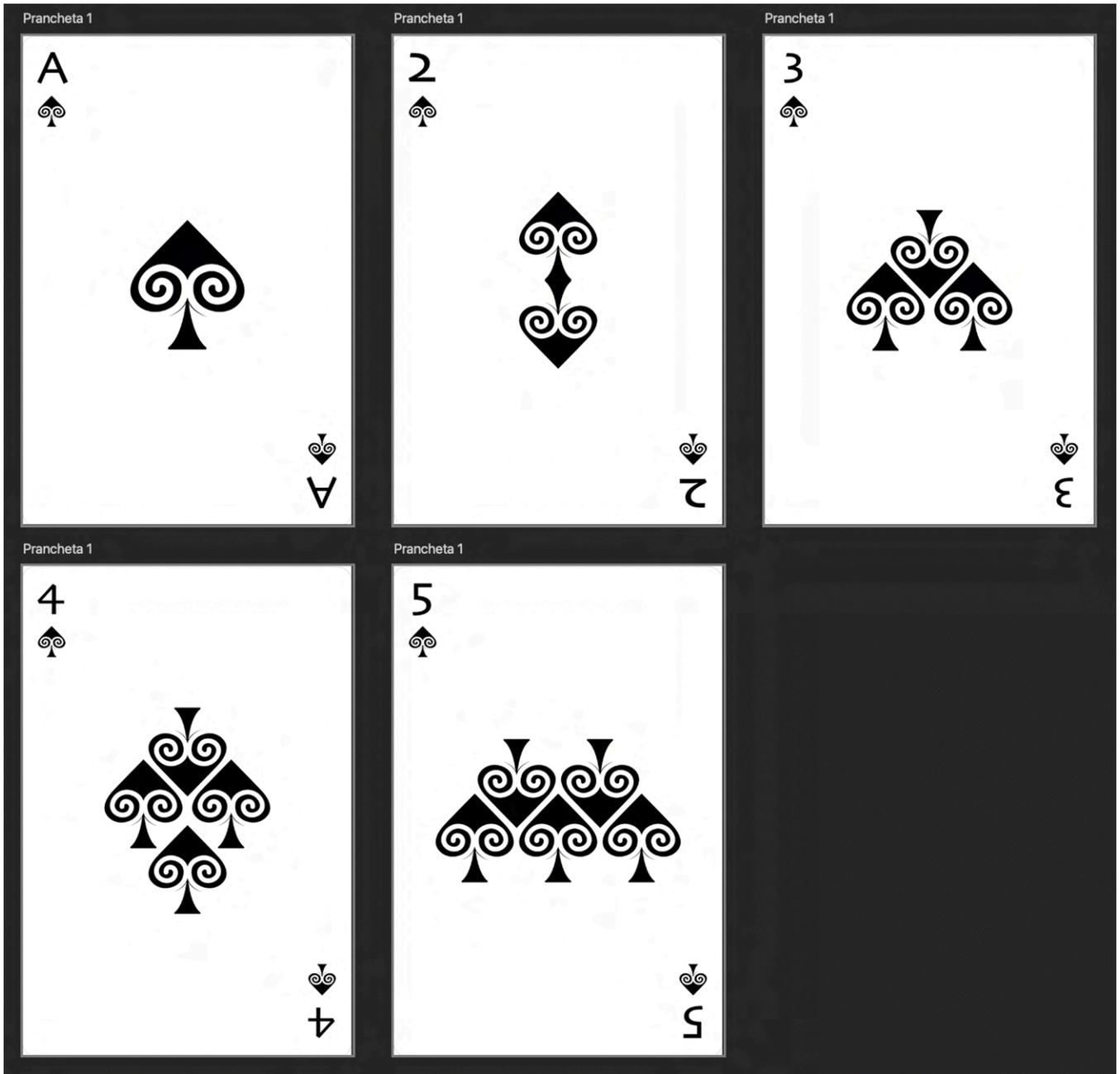


Figura 59: Resultado final do naipe de espadas

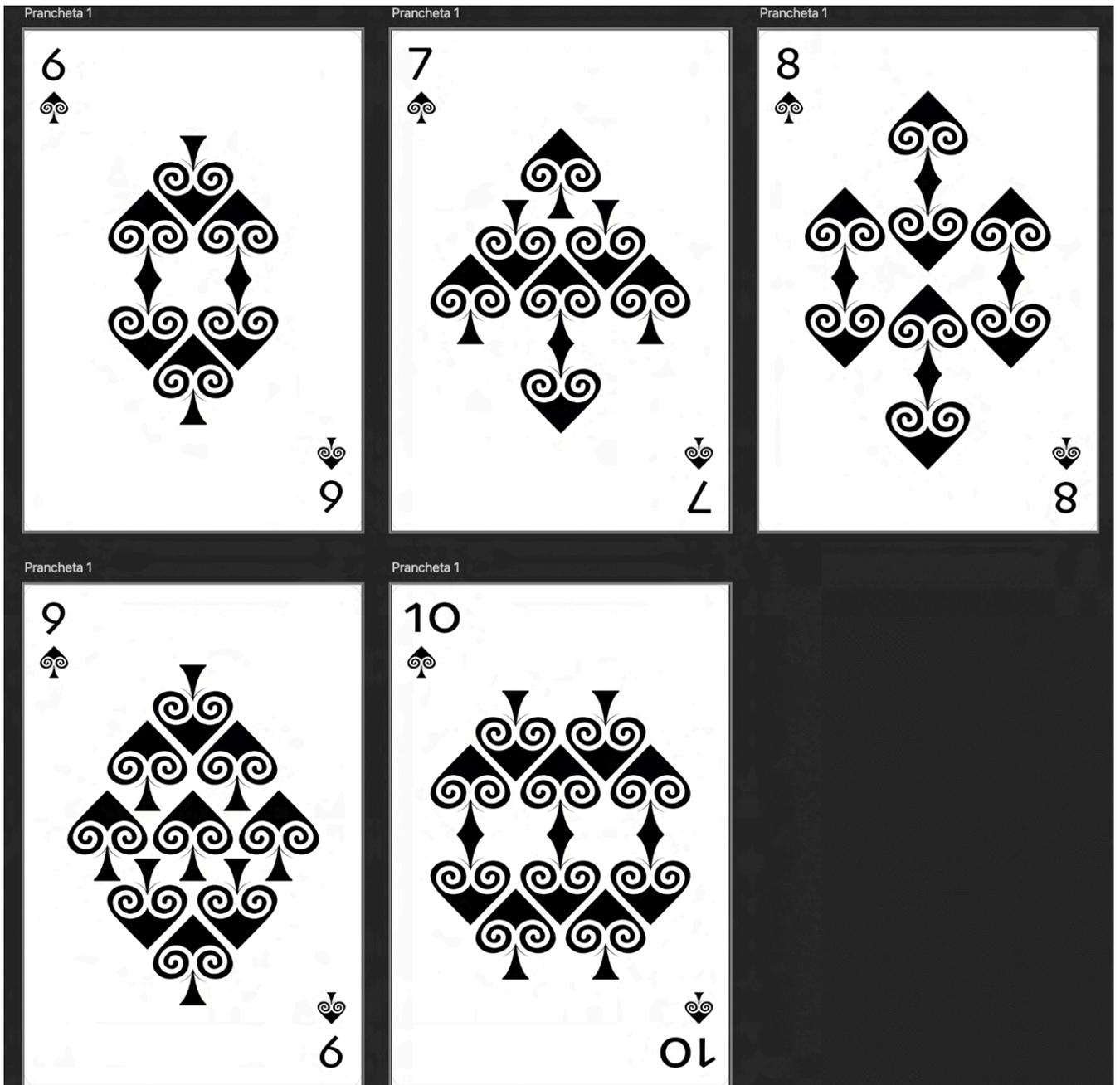


Figura 60: Resultado final do naipe de espadas

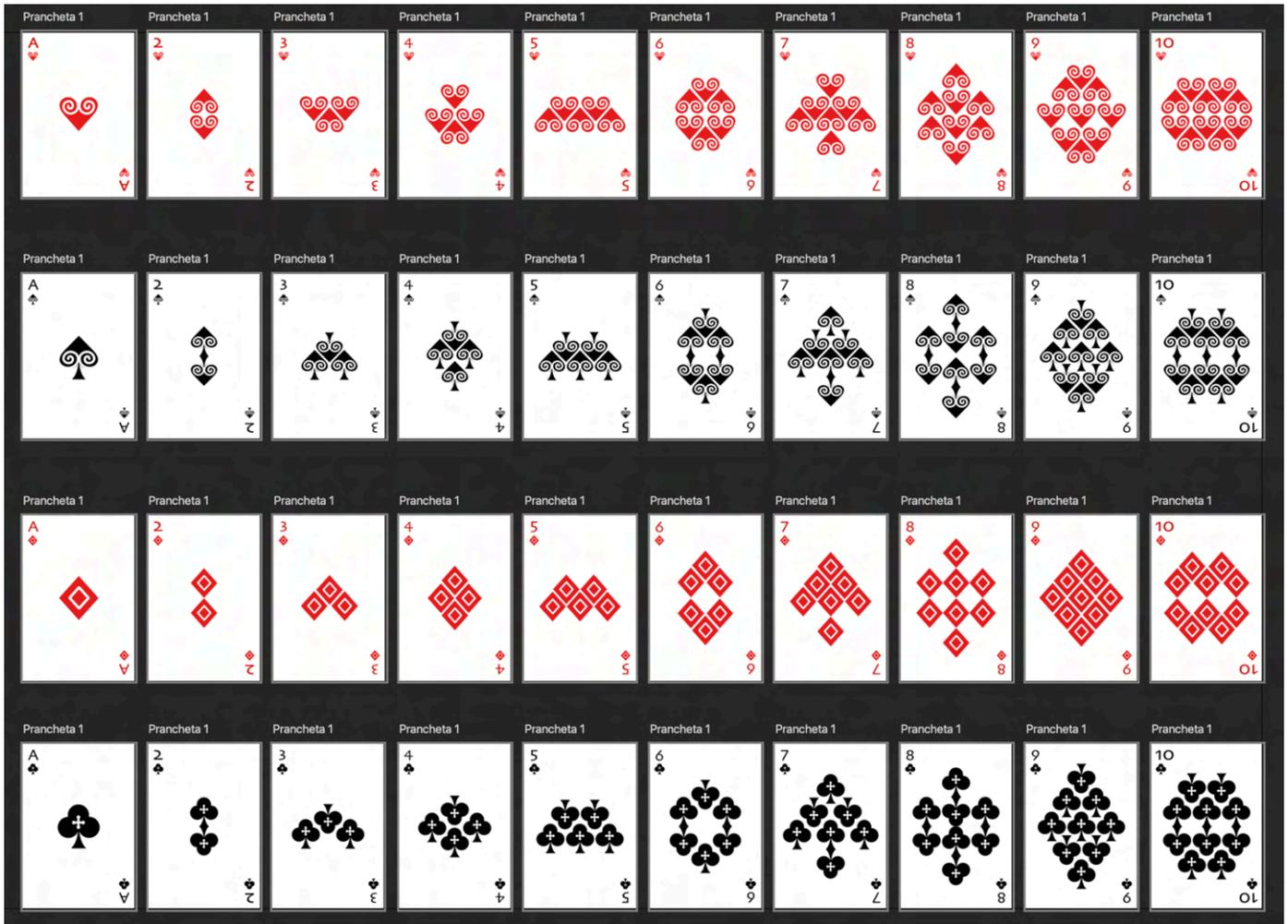


Figura 61: Visualização com todos os naipes de ás a dez.

Cartas da Corte



Figura 62: Visualização do rei e rainha de espadas



Figura 63: Visualização do rei e rainha de copas



Figura 64: Visualização do valete de copas e rei de paus



Figura 65: Visualização da rainha de paus e valete de paus



Figura 66: Visualização do rei de discos e rainha de discos

5. Considerações finais

Toda criação é, de certo modo, autobiográfica

O tema e o desenvolvimento do meu projeto de conclusão de curso, assim como sua justificativa, me levaram a enfrentar vários desafios enquanto lutava para concluí-lo. Ao começar a considerar o tema para esta proposta, me vi compelida a revisitar muitos conceitos ainda obscuros em minha mente: existe uma África? Existe uma Europa? Existe um Brasil? Como o colonialismo nos afeta e molda até mesmo nossas preferências?

Apesar de criar colagens digitais desde 2016, curiosamente nunca havia produzido colagens com pessoas negras. Na verdade, minha referência era predominantemente branca. Me ver envolvida em algo completamente novo, onde eu mesma era refletida, foi desafiador e muito gratificante. Embora um baralho pareça ser um objeto bastante cotidiano e comum, isso me faz refletir sobre como, mesmo nesses elementos tão comuns do dia a dia, é difícil para uma pessoa negra se identificar.

Outro acontecimento durante a elaboração do meu TCC foi que fiquei desempregada algumas semanas antes de entregar a proposta do anteprojeto. Me encontrei em um paradoxo ao falar de dispositivos de poder enquanto estava em uma academia com prazos e normas que não contemplam a minha realidade material.

No início do curso, morava em Belford Roxo, o que significava que, para chegar à faculdade, precisava pegar um ônibus e um metrô, totalizando quatro horas de viagem diárias. Enfrentei muitos problemas para chegar no horário e era rotulada como uma aluna relapsa, quando na verdade eu enfrentava desafios devido à minha realidade como mulher negra e periférica. Eu era considerada relapsa em comparação com alunos de classe média alta que moravam a apenas 20 minutos da faculdade.

Essa experiência teve um impacto profundo na minha percepção do sistema acadêmico, no qual constantemente me excluía devido à falta de consideração do corpo docente e discente em relação às particularidades da minha vida. A partir disso, desenvolvi uma postura de negação em relação à academia, impulsionada pelos problemas de autoestima que ela me causou. Cheguei à conclusão de que, como alguém que precisa prover o próprio sustento e o de minha família, a academia não era o lugar adequado para mim, uma vez que a maioria dos que lá estão não enfrenta as preocupações financeiras que eu enfrento, muitos contando com o suporte financeiro de suas famílias.

Entretanto, durante a orientação do TCC com o professor Ricardo, me senti extremamente acolhida e ouvida. Ele compreendeu minha situação em relação ao

desemprego, e não me senti julgada por não conseguir seguir o ritmo desejado naquele momento. Ao contrário, me senti apoiada. Essa sensação de acolhimento e a disposição genuína do meu orientador em me incentivar a dar o melhor de mim durante a execução do projeto, apesar dos problemas que enfrentava, foram os principais motivos pelos quais não desisti.

Aqui, abordo principalmente a profanação de dispositivos de poder por meio da construção de um baralho, mas gostaria de destacar que um ensino horizontal e acolhedor é extremamente subversivo em relação aos sistemas de poder e controle vigentes na academia. Esse sistema faz questão de ignorar a vivência individual de pessoas negras na academia.

Coletividade, inclusão e sermos vistos como indivíduos com histórias diferentes da maioria branca de classe média que não reflete a realidade da população brasileira são algumas das coisas que nós, pessoas negras na academia, precisamos. Promover acolhimento, entendimento e compartilhar conhecimento de forma não hierárquica pode ser uma ferramenta para profanar o dispositivo de um sistema acadêmico excludente e pode oferecer a oportunidade para pessoas negras se sentirem vistas, incluídas e permanecerem na academia. A conclusão deste projeto é a prova disso.

Considerações sobre o projeto

Fazer esse projeto me deixou tão animada como nos meus primeiros dias na faculdade, quando estava descobrindo que design pode ser extremamente político. Ao trazer uma ideia de representatividade para algo tão simples como um baralho, percebi que, mesmo sendo um objeto tão comum, eu não me via representada nem mesmo via ali. Ter a chance de mudar isso, de me enxergar também nesse objeto e abrir espaço para outras pessoas negras também se sentirem representadas, foi muito gratificante. Isso me fez lembrar que repensar e transformar os lugares, questionar como agimos é crucial e que todo mundo pode fazer isso, mas o designer, principalmente, tem esse papel.

Ter a oportunidade de discutir sobre dispositivos e aplicar esse conceito na prática foi uma experiência enriquecedora. Um dispositivo pode ser qualquer coisa, desde um objeto até um sistema ou norma, carregando consigo significado. Revisitar esses conceitos, como fiz no contexto do baralho, e poder subvertê-los, abandonando a perspectiva eurocentrada em favor de uma abordagem mais inclusiva, foi revelador. Essa profanação do objeto me fez perceber que é possível aplicar essa abordagem em diversos aspectos da vida.

6. Referências bibliográficas

- AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? In: **Revista de literatura - Outras travessias**. UFSC, Santa Catarina, n. 5, p. 9-16. 2005
- BOAFO-ARTHUR, A. **The Adinkra Dictionary**: A Visual Primer on the Language of Adinkra. Washington (Estados Unidos): Tamarac Press, 2007,
- DECKER, R., DUMMETT, M., & DEPAULIS, T. **A History of the Occult Tarot**: 1870-1970. Londres (Reino Unido): Duckworth Overlook, 2019
- FARLEY, H. **A Cultural History of Tarot**: From Entertainment to Esotericism. Nova Iorque (Estados Unidos): Bloomsbury Academic, 2009.
- FOUCAULT, M. **História da Sexualidade**. Rio de Janeiro: Gallimard, 1976.
- GEORGE, Rana. **The Essential Lenormand**: Your Guide to Precise & Practical Fortunetelling. Woodbury (Estados Unidos): Llewellyn Publications, 2019
- HUSON, P. **Mystical Origins of the Tarot**: From Ancient Roots to Modern Usage. Rochester (Estados Unidos): Destiny Books, 2004.
- IDOWU, E. B. **Olodumare**: God in Yoruba Belief. Long Grove: Waveland Press, 1994
- KAPLAN, S. **The Encyclopedia of Tarot**. Chicago (Estados Unidos): U.S. Games Systems, 1986.
- PLACE, R. **The Tarot**: History, Symbolism, and Divination. Nova Iorque (Estados Unidos): Penguin, 2005.
- SAID, E. **Orientalismo**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007