



O Bagatto: o inusitado e o previsível

Carol Tomasi
Astróloga pela Saturnália, Taróloga, Gateira
Pedagoga e Doutora em Semiótica e Linguística

O Bagatto: Origem e Sentido

O Bagatto é o primeiro arcano numerado do Tarot. Seu nome vem do italiano antigo: "Bagatto", o prestidigitador de rua (aquele que faz truques com os dedos), o artesão, o saltimbanco.

Bagatella significa uma a coisa sem importância, a bugiganga, o truque. Ele representa o homem comum, ligado às classes populares, que vive do improviso e da habilidade manual. É o artista da feira, o trabalhador que transforma o banal em espetáculo.

O poder do Bagatto está em mostrar que, até o que parece sem importância, pode se tornar extraordinário. Ele é a prosa das ruas, o prosaico. É a metáfora da criatividade popular.

O Bagatto: a platéia e a despreocupação com a infração

Os dicionários italianos são claros: “bagatela” significa coisa ou pessoa de pouco valor. Assim eram vistos os prestidigitadores, cujo ganho vinha dos poucos tostões recolhidos no chapéu ao fim do espetáculo.

Considerados pertencentes ao estrato social mais baixo, seu trabalho era baseado em truques e os aproximava do diabo, aquele que também usava artifícios para enviar almas ao inferno.

Nesse sentido, o Bagatto foi representado como "truqueiro", porque, na mentalidade medieval, ele simbolizava o homem comum que brincava com os dogmas, tratava-os como "bagatelas" e, por isso, era visto como enganador, o que cria a mágica fácil. Sua figura, também popular, paradoxalmente, reflete o desprezo social pelas classes baixas e a crítica religiosa ao pecado de não levar a fé a sério.

Vamos a ver imagem de uma das cartas italianas mais antigas que traduzem o que estou falando:



O Renascimento criou um ambiente favorável para o Absolutismo ao promover a centralização do poder, o individualismo e a valorização do Estado.

O Mago, para sobreviver e ganhar prestígio, podia, como meio de vida, enganar o Rei e a população.

Il Bagatto, dai Tarocchi di Ercole I d'Este, 1470, sec. XV



Esta imagem é uma carta do tarô antigo, um baralho renascentista italiano do século XV (como o Visconti-Sforza ou similares). Trata-se da carta conhecida como O Mago — ou Il Bagatto / Il Bagatella nas versões mais antigas.

Il Bagatto, dai Tarocchi di Ercole I d'Este, 1470, sec. XV



- A figura principal é um homem jovem, vestido com roupas luxuosas e chamativas, para poder falar à corte medieval/renascentista.
- Ele está atrás de uma mesa, com vários objetos: provavelmente moedas, ferramentas, pequenas peças, elementos ligados ao ofício, à habilidade manual, ao truque.
- A postura dele sugere movimento: é alguém atuando, executando uma habilidade.
- Há duas figuras menores na frente dele, claramente observando, quase como espectadores fascinados.
- O fundo é riquíssimo em dourado, típico da estética dos baralhos nobres (fazendo a carta brilhar literalmente).
- Embora pareça, ele não era nobre, mas sim "um sujeito da rua", um enganador.

Il Bagatto, dai Tarocchi di Ercole I d'Este, 1470, sec. XV



Significado iconográfico (no contexto renascentista)

O Bagatto não era originalmente um “mago” esotérico, mas camelô, feirante, tendo tudo que você precisa. Assim é:

- Um artesão habilidoso, associado a um malabarista, ilusionista ou artífice do engano (como jogadores de rua).
- Uma figura que representa habilidade, engenho, criatividade, trabalho manual, destreza.

Il Bagatto, dai Tarocchi di Ercole I d'Este, 1470, sec. XV



Vemos na carta os espectadores menores, observando o Ilusionista com atenção:

- **Isso cria uma sensação de demonstração pública: o Mago se apresenta, mostra sua habilidade, manipula objetos.**
- **Também reforça um tema de poder através da destreza: quem domina a técnica, domina a cena.**

A seguir, vamos notar uma transformação no tempo: a chegada do Iluminismo.

Il Bagatto, dai Tarocchi di Ercole I d'Este, 1470, sec. XV



**1830, ano do Tarocchi di Vergnano, Torino 1830,
Arcano 1, il Bagatto.**

Eis um panorama do espírito do tempo em torno de 1830, especialmente para contextualizar esse Tarô que nasce impregnado de racionalismo e com o Mago sozinho, sem plateia.

O indivíduo é o protagonista.

O século XVIII havia instaurado a figura de que o ser humano é capaz de transformar a realidade.

Em 1830, essa noção fica ainda mais forte com as revoluções liberais.

O Mago solitário é a expressão desse ideal: O sujeito que age por si, que produz sentido a partir da própria ação, sem depender da validação externa, sem depender mais da plateia (embora ainda olhe para ela, mas o olhar é distante e objetivo).



Apesar da força da ciência, havia um grande fascínio pelo magnetismo, pela alquimia tardia, pelas sociedades secretas, pelo ocultismo, “racionalizados”.

O Tarô passa a ser interpretado como um sistema simbólico organizado, não apenas uma cartomancia popular.

O Mago, agora sem espectadores, deixa de ser uma figura “de rua” para se tornar quase um filósofo-operador.



Ascensão da burguesia e do trabalho técnico

Nesse momento, instaura-se uma época de invenções, o auge das máquinas, a mecanização.

**A mesa do Mago (mesa de ferramentas) ganha outro sentido nesse contexto:
ele é o técnico, o inventor.
Sem público, ele age como quem ajusta engrenagens de invenção própria.**



Uma estética de clareza e ordem

O **racionalismo iluminista** influencia também o **estilo da carta**: linhas que destacam a figura do fundo, com posturas mais estáveis, símbolos "arrumados".

O **caos medieval** dá lugar à **composição mais "didática"**.

O **Mago isolado** vira quase um **diagrama vivo**.



O Tarô de 1830, fundado pelo legado iluminista, transforma o Mago em:

- **um indivíduo autônomo, que trabalha sem testemunhas;**
- **um operador racional, não um performer;**
- **um agente consciente, que organiza o mundo por meio do gesto;**
- **um símbolo do conhecimento operacional moderno, em que o poder não depende mais do olhar do outro.**

Ele passa da cena pública do mercador para o laboratório científico dos instrumentos, o físico-empirista.



- **Sobre a mesa, vemos objetos simples.**
- **Cada objeto é uma bagatella, uma bugiganga. Mas juntos, eles representam os quatro elementos da criação.**
- **Do ponto de vista social: o Mago mostra que, mesmo com poucos recursos, o povo pode ter em mãos tudo o que precisa para agir. Ele improvisa, mas improvisa com potência. É o símbolo da criatividade cotidiana frente às limitações materiais.**



Inusitado



Previsível



O inusitado

- **Zilberberg (2011), pensador da Semiótica Francesa, indica que a noção de tonicidade e modos de presença trazem para a cena o imprevisto, o inusitado, e uma saída "rara", que é um ato do sobrevir, do acontecimento.**
- **Na carta 1, há uma presença forte de realização (Acento Tônico), pois há no conjunto a atualização do "milagre", causando no espectador uma espera acentuada. Isso se dava pela atuação dos atores na cena diante do Mago.**



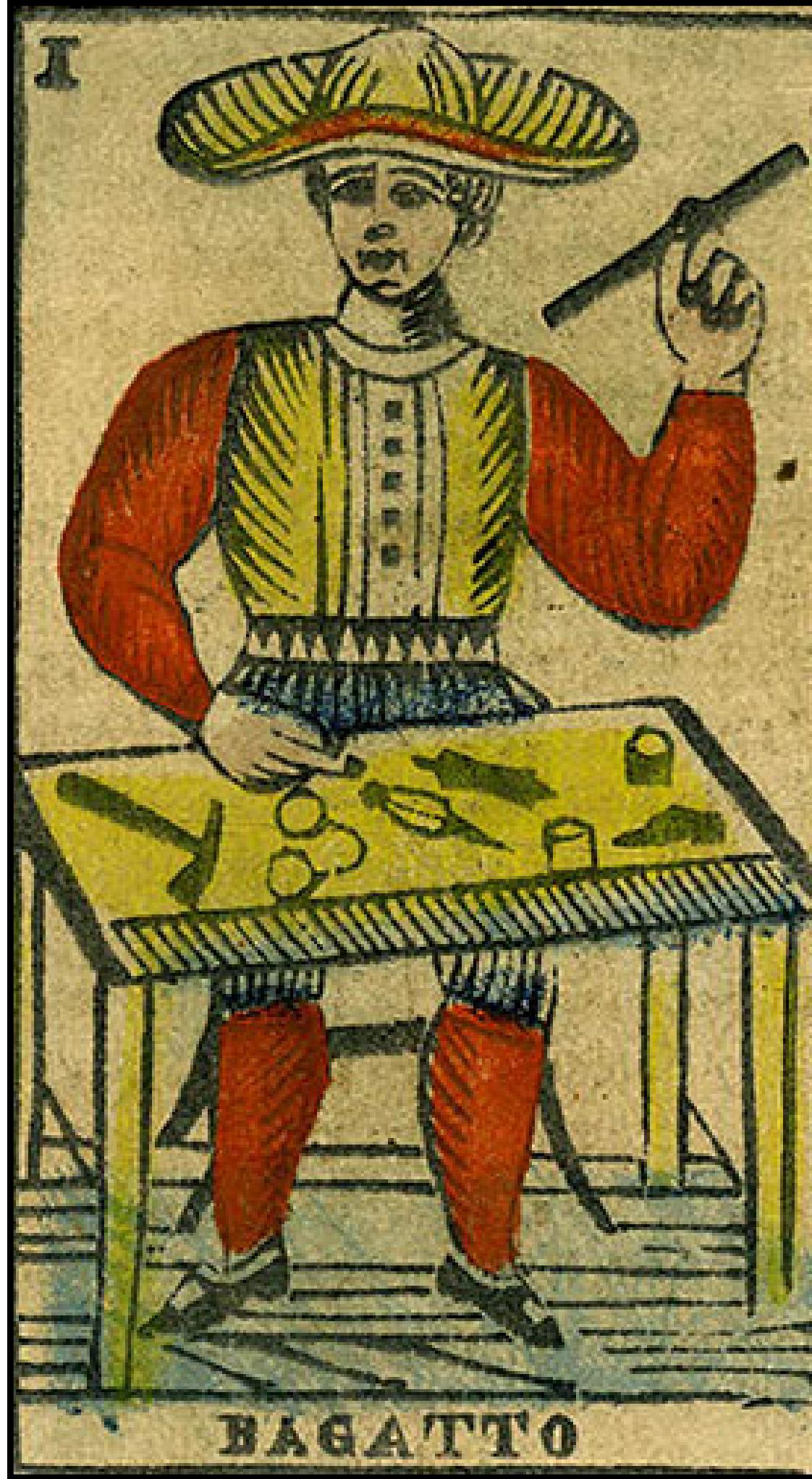
O inusitado

- **Vamos pensar juntos nos modos de presença que descrevem a cena: os sujeitos estão em contato com seus objetos de desejo. O espectador próximo do que ele quer: a saída milagrosa para a vida (olham para as mãos do Mago em êxtase). O mago, no auge, como "resolvedor" da situação.**
- **Esse contato tem o caráter de plenitude, decorrente do impacto causado pela grandeza da experiência concentrada no ato "mágico" e "imprevisível, inusitado", do improviso.**
- **É uma cena hiperbólica no plano da expressão e tônica também porque se aproxima dos olhos do enunciatário (quem vê a carta).**

O inusitado



- **No plano da expressão, alta tonicidade e o modo de presença se dão pelo:**
- **Fechamento no plano, a cena apresentada tem recursos visuais que colocam os atores dentro de um retângulo, a cena parece comprimida. A linha divide três planos: o Superior, o Mago em cima iluminado com ouro no fundo; o Meio, as coisas do mundo, os objetos e o olhar curioso do consultente; o Chão, a base, a sombra, em que os pés da mesa, do Mago e das pessoas estão "compactados", simbolizando o conflito, o problema, que o consultente traz para o jogo (em busca da solução mágica).**
- **O jogo de sombra deixa a imagem mais fechada ainda numa moldura, o que cria uma tensão da espera pelo "fazer do Mago". Se há público, há espera pela inusitada "bagatela". Se não houvesse público, não haveria necessidade de "mágica" (o consultente espera pelo milagre). A solução bem de cima para baixo ("do céu"). Vertical.**



O Previsível

- **Nessa cena, em contraponto, vemos uma carta do tempo iluminista. Sai do quadro o espectador.**
- **Em jogo, está o "conhecedor de seu próprio fazer". Agora, a ciência é o jogo. O conhecimento científico da época bota na mesa os elementos descobertos. Como se dissesse: "Sirvam-se da mesa que eu mesmo preparei com as minha descobertas. Cada objeto pode apontar uma solução dada, previsível."**
- **Aqui, o Mago não é um ilusionista do acaso, mas um arquiteto que dá soluções baseadas no empirismo iluminista.**
- **Se não houver conhecimento racional, não adiantam os instrumentos. Da posse do conhecimento previsível é que virá o "saber fazer".**

O Previsível



- **No plano da expressão, baixa tonicidade e o modo de presença se dão pelo:**
- **Abertura no plano, a cena apresentada tem recursos visuais que colocam um ator centralizado na cena. Ele é o único ator. Os planos não se dividem na vertical em três partes iguais, mas a mesa com leve inclinação aponta para uma perspectiva para fora da carta. A ausência de sombras tem apelo racional; uma luz ilumina todos os objetos em cena. Luz universal, geral, sem foco específico. Aqui a perna da mesa não confunde de com a perna do Mago. O Iluminismo com seus contornos objetivamente definidos, não dando margem para o acaso, a espontaneidade e interpretações aleatórias.**
- **Não há público, há os dados da mesa e o conhecedor do truque. A práxis e o pragmático entra em cena. A solução não vem de cima para baixo, mas por saber operar o mundo concreto, a varinha é a técnica, e as ferramentas ao alcance da mão. Saída horizontal, com a mesa em primeiro plano.**

O Previsível

- Em jogo, está o "conhecedor de seu próprio fazer". Agora, a ciência é o jogo. O conhecimento científico da época bota na mesa os elementos descobertos. Como se dissesse: "Sirvam-se da mesa que eu mesmo preparei, com as minha descobertas. Cada objeto pode apontar uma solução dada, previsível."
- Desse modo, o Mago não é um ilusionista do acaso, mas um pensador racional que dá soluções baseadas no empirismo iluminista. A física e a química são conhecimentos que encaminham o previsível: "Ácido e Base dá sal e água".
- Se não houver conhecimento racional, não adiantam os instrumentos. Da posse do conhecimento previsível é que virá o "saber fazer".



Considerações finais

- **Desse modo, a construção da imagem do Mago na passagem do Renascimento para o Iluminismo, diante do recorte aqui proposto, transita entre a solução do imprevisível, do acaso, do subjetivo, do acontecimento, do sobrevir, tirada da "cartola" e entre a solução do previsível, com base no conhecimento objetivo e racional, do devir.**
- **Esta análise não pretende avaliar qual Mago é o "certo". Ao contrário, descreve que o fazer oracular oscila entre um e outro, uma vez que a mágica nem sempre é um acaso do inesperado, mas um resultado deglutido no tempo do cognitivo, da razão.**
- **Oraculista e consulente operam os instrumentos postos na mesa: repertório é construído na razão e na emoção.**

Considerações finais

- **De um lado, então, a intuição e a espontaneidade do inusitado; de outro lado, o profundo conhecimento técnico e prático.**
- **No entanto, o improviso e o inusitado não podem ser vistos como aleatórios e instantâneos. O repertório e o conhecimento prévio oracular subjazem a intuição da sacada por uma solução.**
- **Ou seja, o conhecimento por meio do estudo transforma-se em alicerce para a intuição ganhar a cena.**
- **Portanto, depreende-se deste breve recorte que o Mago é um oraculista em formação. De início, a ingenuidade do improviso que "cai do céu". Depois, o estudo, a técnica, o empirismo traz o previsível para a jogada, como uma hipótese num tabuleiro de xadrez. Quanto mais conhecimento, mais a intuição aflora.**
- **O sensível atua onde o inteligível plantou a grama. O inteligível auxilia no mediação das paixões: amenizando o ego acentuado do Mago e a busca insana pela solução de um desejo, da parte do consultante.**

Referências

- **Berti, Giordano.** *Storia dei Tarocchi. Verità e leggende sulle carte più misteriose del mondo.* Milano: Mondadori, 2007.
- **Cassirer, Ernst.** *A filosofia das formas simbólicas II.* São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- **Deleuze, Gilles.** *Diferença e repetição.* 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- **DOSSENA, Giampaolo.** *Giochi di carte italiani.* Milão (Itália): Mondadori, 1988.
- **Saussure, Ferdinand.** *Curso de Linguística Geral.* São Paulo: Cultrix, 1971.
- **Schwartzmann, Saulo.** *Semiótica da continuidade nas pinturas de vanguarda: graus de contrariedade entre rompimento forte e rompimento fraco.* Disponível em:
<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-26042019-133652/pt-br.php>
- **Tomasi, Carolina.** *Semiótica da agudeza: da negação da euforia barroca ao objeto poético fluido do final do século XX.* Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-06052015-123437/pt-br.php>
- **Tatit, Luiz.** *Passos da semiótica tensiva.* São Paulo: Ateliê Editorial, 2019.
- **Valéry, Paul.** *Variedades.* São Paulo: Iluminuras, 1991.
- **Vitali, Andrea.** *Siamo tutti Bagatelli?* Disponível em: <https://www.rubrics.it/siamo-tutti-bagatelli/>
- **Zilberberg, Claude.** "Relativité du rythme". *Protée: théories et pratiques sémiotiques.* v. 18, n. 1. 1990.
- **Zilberberg, Claude.** *Elementos de semiótica tensiva.* São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.