



# Īnky Tarot

A Jornada Projetual do Design Autoral

Mariana Harmatiuk Moura  
TCC ✦ Design Gráfico  
UFPR ✦ 2025  
Curitiba

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**  
**INKY TAROT - UMA JORNADA PROJETUAL DO DESIGN AUTORAL**

**Desenvolvimento de ilustrações autorais para baralho de Tarot**

“The privilege of a lifetime is being who you are.”

- Joseph Campbell

Mariana Harmatiuk Moura  
Orientadora: Prof. Dra. Priscilla Ramalho Lepre

# **TAROT - UMA JORNADA PROJETUAL DO DESIGN AUTORAL**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para o curso de Design Gráfico**

por Mariana Harmatiuk Moura  
Orientadora: Prof. Dra. Priscilla Ramalho Lepre

**Universidade Federal do Paraná (UFPR)**  
SACOD (Setor de Artes, Comunicação e Design)  
Departamento de Design - Design Gráfico  
Curitiba, 2025

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

---

**Profa. Dra. Priscilla Ramalho Lepre**

---

**Prof. Me. Marcos Beccari**

---

**Prof. Dr. Bolívar Escobar**

## **DEDICATÓRIA**

**Para minha mãe, que sempre acreditou;  
Para meu pai que sempre me apoiou;  
Para meu irmão, que sempre me inspirou;  
e para o “eu” que sempre se superou.**

## **RESUMO**

Este projeto explora a história e o simbolismo do baralho de tarot Rider-Waite-Smith, refletindo sobre o papel do tarot como ferramenta lúdica e de autoconhecimento. São explorados por meio da pesquisa teorias psicológicas e estruturas narrativas universais, considerando as contribuições do design autoral para expansão de tais estruturas através da produção de um baralho novo.

**Palavras-chave:** Tarot, Design Autoral, Jornada do Herói, Arquétipos, Ilustração

## **ABSTRACT**

*This project explores the symbolism of Rider-Waite-Smith's tarot deck, pondering the workings of tarot as a tool of both entertainment and self-realization. Such notions are further explored through research of theoretical psychology and universal storytelling structures, taking into account the many contributions of authorial design as a means to expand such structures through the proposition of a new deck.*

**Keywords:** *Tarot, Authorial Design, Hero's Journey, Archetypes, Illustration*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Tarocchi di Mantegna	12
Figura 2 Crescimento do mercado global de cartas de Tarot	15
Figura 3 Diagrama - Visão Geral do Método	18
Figura 4 Cronograma do TCC	19
Figura 5 Baralho Ganjifa	20
Figura 6 Baralho Espanhol	20
Figura 7 Baralho Visconti-Sforza	21
Figura 8 Baralho Marselha	21
Figura 9 Arthur Edward Waite	22
Figura 10 Pamela Colman Smith	22
Figura 11 Arcano Maior de RWS	23
Figura 12 Carl Gustav Jung	26
Figura 13 Diagrama da personalidade humana	27
Figura 14 Os Arquétipos Junguianos	30
Figura 15 Estrutura do Ápice Narrativo	32
Figura 16 O Arco do Herói	33
Figura 17 Estrutura do Arco de Personagem	34
Figura 18 Análise do Louco	48
Figura 19 Análise do Mago	49
Figura 20 Análise da Alta Sacerdotisa	50
Figura 21 Análise da Imperatriz	51

Figura 22 Análise do Imperador	52
Figura 23 Análise do Hierofante	53
Figura 24 Análise dos Enamorados	54
Figura 25 Análise do Carro	55
Figura 26 Processo de criação - O Louco	59
Figura 27 Processo de criação - O Mago	60
Figura 28 Processo de criação - A Alta Sacerdotisa	61
Figura 29 Processo de criação - A Imperatriz	62
Figura 30 Processo de criação - O Imperador	63
Figura 31 Processo de criação - O Hierofante	64
Figura 32 Processo de criação - Os Enamorados	65
Figura 33 Processo de criação - O Carro	66
Figura 34 Grid	67
Figura 35 Composição Verso	67
Figura 36 Renderização	69

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 Visão Geral do Método	16
Quadro 2 Arcano Maior de RWS	24
Quadro 3 Fórmula da Jornada do Herói	31
Quadro 4 O Herói e os Três Reinos	36
Quadro 5 Análise Teórica - O Louco	39
Quadro 6 Análise Teórica - O Mago	40
Quadro 7 Análise Teórica - A Alta Sacerdotisa	41
Quadro 8 Análise Teórica - A Imperatriz	42
Quadro 9 Análise Teórica - O Imperador	43
Quadro 10 Análise Teórica - O hierofante	44
Quadro 11 Análise Teórica - Os Enamorados	45
Quadro 12 Análise Teórica - O Carro	46
Quadro 13 Análise de Similares	48

## **LISTA DE APÊNDICES**

Apêndice 1	74
Apêndice 2	75
Apêndice 3	76
Apêndice 4	77

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	
1.1 Contexto	12
1.2 Problema de Pesquisa	13
1.3 Objetivos	14
1.3.1 Objetivo Geral	14
1.3.2 Objetivos Específicos	14
1.4 Justificativa	14
1.5 Delimitação	15
1.6 Visão Geral do Método	16
1.7 Diagrama e Cronograma	17
<b>2 DESCOBERTA</b>	20
2.1 Tarô - Uma Breve História	26
2.2 A Psicologia de Jung	27
2.2.1 Arquétipos	31
2.3 A Jornada do Herói	34
2.4 Amarrando as Pontas - Jung, o Tarot e a Jornada	36
2.5 O Papel do Design	37
2.5.1 Design Autoral	38
2.6 Análise de Dados	38
2.6.1 Análise Teórica	47
2.6.2 Análise Empírica de Similares	49
2.6.3 Análise Simbólica e Parâmetros	57
2.7 Requisitos Projetuais	
<b>3 CRIAÇÃO</b>	57
3.1 Ferramentas, Materiais e Impressão	58
3.2 Desenvolvimento de Conceitos	59
3.3 Resultados	59
3.3.1 Ilustrações e Simbologia	68
3.3.2 Diagramação	69
3.3.3 Material de Apoio	69
3.3.4 Renderização	69
<b>4 CONCLUSÃO</b>	
4.1 Referências	71

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Contexto

O Tarot é um jogo de cartas de baralho cujo objetivo é, dentre outros, contribuir para o processo de autoconhecimento e crescimento pessoal e para tomadas conscientes de decisões através de *insights* sobre as situações e emoções envolvidas. Atualmente presente em diversos estabelecimentos como jogo físico e em diversas plataformas com jogo *online*, o Tarot tem suas origens ocultas no tempo. Pode, no entanto, ser conectado a Mitra, venerado como o deus da luz e da verdade, frequentemente associado ao sol (Novin, 2024), em cujas práticas místicas funciona como um veículo de transmissão das mensagens entre o divino e o secular (Ibidem).

Embora tenha seus caminhos obscurecidos, sabe-se que a introdução das cartas de Tarot na Europa ocorreu entre os anos de 1375 e 1378, onde, desde então, assumiu diversas estruturas. Entre as primeiras a serem reconhecidas está o Tarocchi de Mantegna (Figura 1), formado por 78 cartas ilustradas no século XV por Andreas Mantegna de forma a serem reproduzidas utilizando uma técnica inovadora: a gravura em metal (Novin, 2024).

Figura 1: Tarocchi di Mantegna



Fonte: Hermetic Journal (1983)

Ao longo de toda sua existência, foram diversos os movimentos artísticos que imprimiram suas visões às XX cartas que o Tarot. De fato, afirma Novin (2024):

Artistas têm usado a estética dos conceitos do Tarô para suas imaginações artísticas, e numerosos artistas têm usado seus conceitos alegóricos como um canal para a expressão criativa. No entanto, essas expressões alegóricas foram aculturadas a fim de manter, consciente ou inconscientemente, o espírito dos ensinamentos mitraicos. A grande maioria de todos os baralhos de Tarô dos séculos XV ao XVII compartilham essa aculturação, o que resultou em um design metódico. (Novin, 2024)

Entre o fim do século XIX e início do século XX, o design das cartas de Tarot foi relativamente padronizado com a versão de Marselha - França, criada por Gérard Encausse, também conhecido como Papus (Ibidem). No mesmo período, Arthur Edward Waite empregou a estética Art Nouveau para criar sua versão do baralho, através da qual se popularizou e é conhecido até os dias atuais (Fiebig, 2021).

No século XX, para além de objeto de interesse das artes plásticas, o Tarot se tornou objeto de pesquisa para ciências nascentes como a Psicologia, especialmente a partir da relação entre os ícones de cada carta com os arquétipos da imaginação ativa, investigada pela Psicologia Analítica elaborada por Carl Jung (Nichols, 2007).

Neste mesmo século e até a atualidade, de acordo com Murney (2023), o Tarot também se constitui como objeto de experimentações do Design, que utiliza suas cartas como superfície criativa, investiga sua iconografia como artefatos semióticos e se inspira em sua estrutura de jornada de autoconhecimento para criações para o Design de Jogos. Isso posto, o presente Trabalho de Conclusão de Curso - TCC visa propor uma alternativa autoral de design para as ilustrações das cartas que compõem a estrutura denominada Arcano Maior do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith, doravante denominado pela sigla RWS.

Para isso, o presente trabalho é constituído de introdução, na qual, como visto, apresenta-se o contexto geral, o problema de pesquisa, os objetivos, justificativas e delimitações definidos e o plano metodológico a ser aplicado. Posteriormente, serão definidos os requisitos projetuais por meio de revisão bibliográfica através dos quais o projeto será desenvolvido.

## **1.2 Problema de Pesquisa**

Como o Design pode contribuir para a renovação e expansão sintática do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith, transformando sua linguagem centenária em um material atual e pertinente?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo Geral**

Propor uma nova edição para os Arcanos Maiores do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith, composta de ilustrações autorais fundamentadas no contexto contemporâneo e no Design Autoral.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

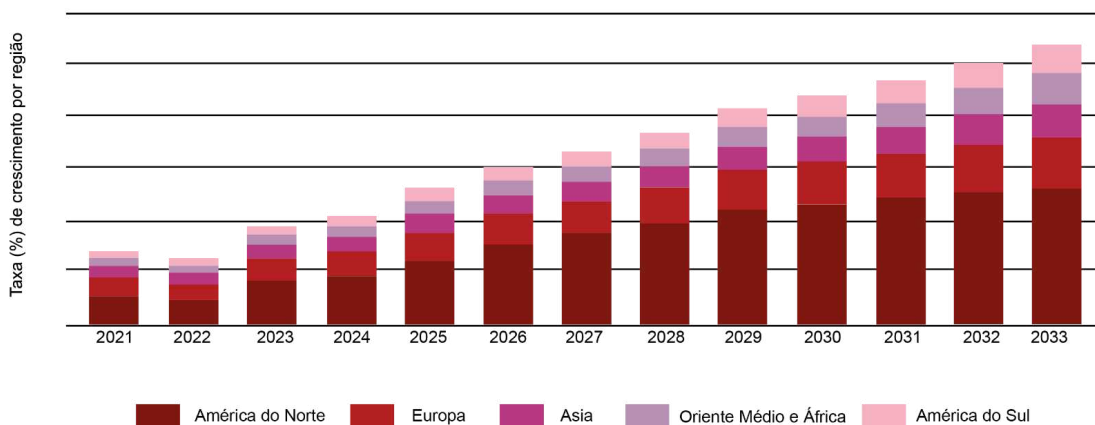
- 1) Analisar a evolução iconográfica do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith através dos séculos e por meio de diferentes autores;
- 2) Analisar a estrutura do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith a partir da visão de reinos de Sallie Nichols (2007);
- 3) Identificar as contribuições dos diferentes movimentos artísticos referentes aos recortes temporais dos baralhos Visconti-Sforza e Marselha para a compreensão da simbologia do Tarot Rider-Waite-Smith.
- 4) Ilustrar, de forma autoral, 8 cartas do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith, pertencentes à estrutura dos Arcanos Maiores, sendo elas: o Louco; o Mago; a Sacerdotisa; a Imperatriz; o Imperador; o Hierofante; os Enamorados; e o Carro.

## **1.4 Justificativa**

O baralho de Tarot é, independentemente de qualquer crença, um jogo cujo objetivo, entre outros, é gerar pertencimento e entretenimento entre os jogadores. Nos últimos anos, em especial durante a pandemia de Covid-19, houve um aumento na procura por esse tipo de entretenimento (Oliveira, 2022), o que refletiu uma sociedade moldada pelo estresse e pela procura de significado (Macdonald, 2021; Cervantes, 2021).

Apenas no cenário americano, a busca pelas cartas aumentou em 30% durante o período de isolamento (Vogue, 2025). De fato, a pandemia foi um catalisador nessa “renascença metafísica” e na procura por formas de “*self-care*” e de distrações dos problemas maiores (Ibidem). Neste contexto, o tarot atuou e continua atuando como instrumento de orientação espiritual e autoconhecimento em tempos de incerteza (Cervantes, 2021) e representará um mercado de 93 milhões de dólares até o ano de 2027 (Cognitive, 2025), conforme ilustra a Figura 2, a seguir.

**Figura 2: Crescimento do mercado mundial de cartas de Tarot**



**Fonte:** autoria própria com base em Cognitive (2025)

Como vê-se na Figura 2, a América Latina segue a tendência mundial apresentando um incremento no mercado de cartas de Tarot. Este crescimento, prevê Cognitive (2025), manterá significativa e constante ampliação até 2033, representando um espaço de atuação para o Design. De fato, ao longo dos anos, o Design tem ofertado uma crescente variedade de versões do *deck* — definido como um conjunto de cartas colecionáveis — , permitindo que o material se torne pessoal e intrínseco aos gostos e interpretações de quem o possui. Isso inclui questões como variação estética, semântica, simbólica e quantitativa, que afetam diretamente a escolha do consumidor na hora de selecionar e compreender uma das variantes do baralho.

É neste contexto que se desenvolve este trabalho, que busca contribuir para este mercado global e para o processo de *self-care* dos usuários do baralho de Tarot, na versão RWS, utilizando do Design para oferecer uma nova perspectiva dentro de um material amplamente reconhecido.

## 1.5 Delimitação

Este TCC contempla a geração de ilustração autoral de 8 das 78 cartas do *set* do baralho de Tarot Rider-Waite-Smith, correspondentes aos Arcanos Maiores, conforme divisão proposta por Nichols (2007), sendo elas: o Louco; o Mago; a Alta Sacerdotisa; a Imperatriz; o Imperador; o Hierofante; os Amantes; e o Carro. Não serão temas deste TCC a caixa e o manual do referido jogo. A pesquisa foi realizada tomando como parâmetro sintático o baralho RWS e parâmetro pictórico os baralhos Visconti-Sforza, Marselha e Solar Kingdom.

## 1.6 Visão Geral do Método

Devido ao caráter autoral do presente trabalho, no qual serão utilizadas, contemporaneamente, ilustrações experimentais digitais, optou-se por mesclar as três macrofases projetuais descritas por Bruce Archer (1964) - Analítica, Criativa e Executiva, à etapas advindas do método proposto por Bruno Munari (2002), permitindo, assim, iterações e reconsiderações do progresso do projeto durante seu andamento. A descrição de cada uma das etapas, feita a seguir, obedece a orientação de Archer (1964) e responde, contemporaneamente, a duas perguntas: o que e como, conforme o Quadro 1.

**Quadro 1** - Visão Geral do Método

MACRO FASE	ETAPA	O QUE	COMO
Analítica	Definição e componente do problema	Pesquisa histórica e cultural	Pesquisa <i>desk</i>
	Coleta de dados	Pesquisa de similares	<i>Benchmarking</i>
	Análise de dados	Análise de similares	Painel semântico
	Síntese	Definição dos <i>do's</i> e <i>don'ts</i>	Esquematização de dados a partir dos critérios de análise resultados da revisão bibliográfica
Criativa	Criatividade	Tradução de painel semântico em peça gráfica	Ilustração digital e tradicional, aplicação de técnicas de design gráfico
	Materiais e tecnologias	Pesquisa de possíveis materiais e métodos de execução do projeto	Pesquisa de campo em gráficas ou editoras
Executiva	Desenvolvimento	Definição do conceito/ escolha das alternativas	Ilustração digital, aplicação de técnicas de design gráfico
	Prototipagem do Modelo	Geração da primeira versão do baralho	Aplicação dos materiais e tecnologias definidos
	Verificação	Avaliação do modelo	Pesquisa qualitativa e comparativa com similares

	Comunicação	Adequação do projeto de acordo com mudanças necessárias	Reavaliação do modelo desenvolvido
	Solução	Conclusão do projeto	Por meio da coletânea de todas as etapas

Fonte: ARCHER (1964); MUNARI (2002); autora.

De acordo com o Quadro 1, a macrofase Analítica é utilizada para definir o problema e seus componentes semióticos e culturais, a partir de revisão de literatura, tendo como autores principais Carl Gustav Jung, Joseph Campbell e Arthur Edward Waite, cujos trabalhos representam a psicologia analítica, a teoria do monomito e a chave do tarot, respectivamente. Por meio desta macrofase são geradas as conexões temáticas e bibliográficas necessárias para dar continuidade ao projeto.

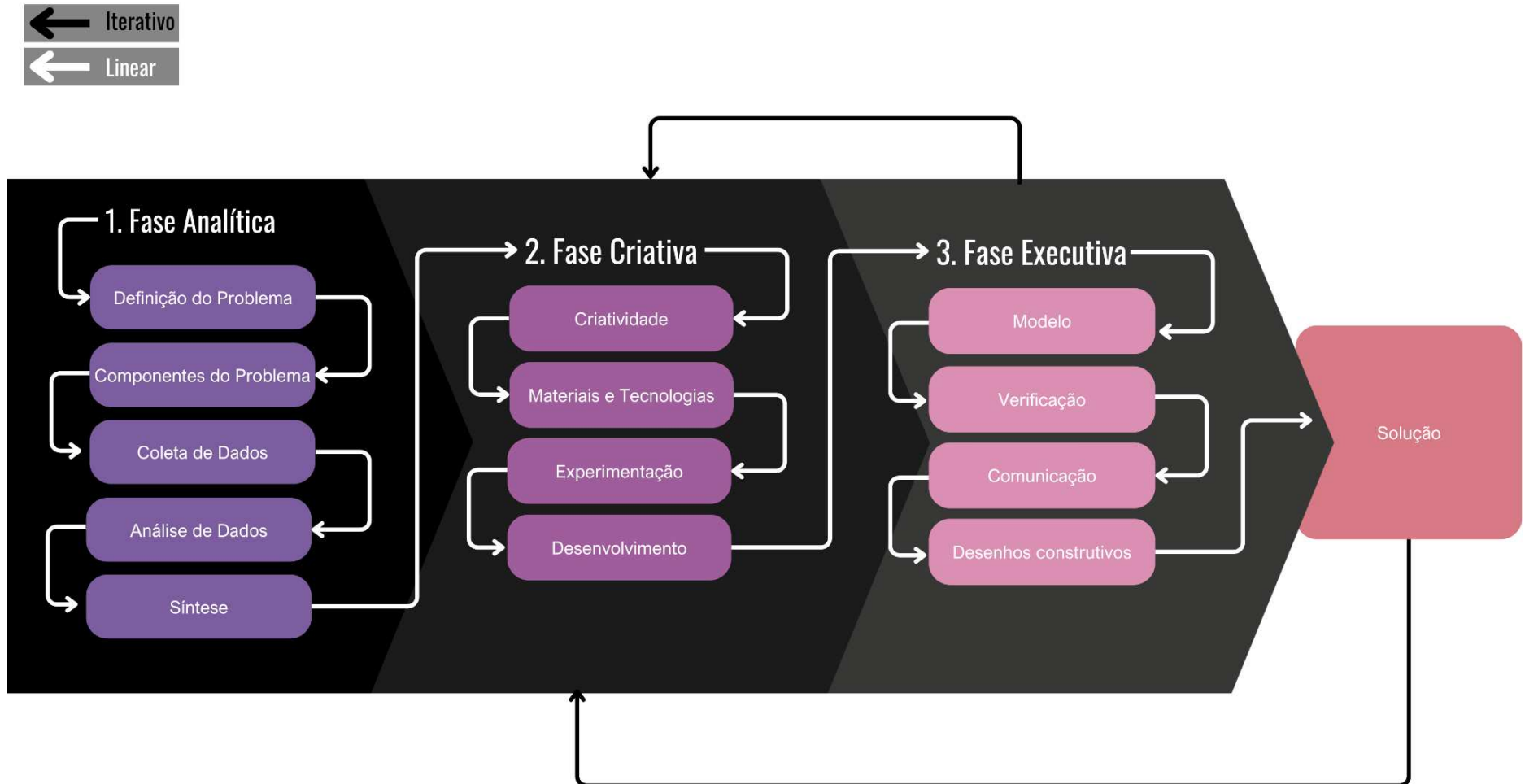
A macrofase Criativa diz respeito à aplicação prática das técnicas e ideias definidas nos requisitos projetuais sintetizados por meio dos dados empíricos, utilizando o mapeamento de Nichols (2007) como pilar estrutural e aplicando os desdobramentos do Design Autoral discutidos posteriormente, é realizada a pesquisa de dados em campo para possibilitar a produção do material projetado.

Por fim, a macrofase Executiva contempla a geração e prototipagem do baralho produzido, estabelecendo etapas específicas para que possa haver uma margem de erro caso seja necessária a reavaliação do protótipo, trabalhando com similares comparativos de qualidade e concluindo o projeto em caso de aprovação.

## 1.7 Diagrama e Cronograma

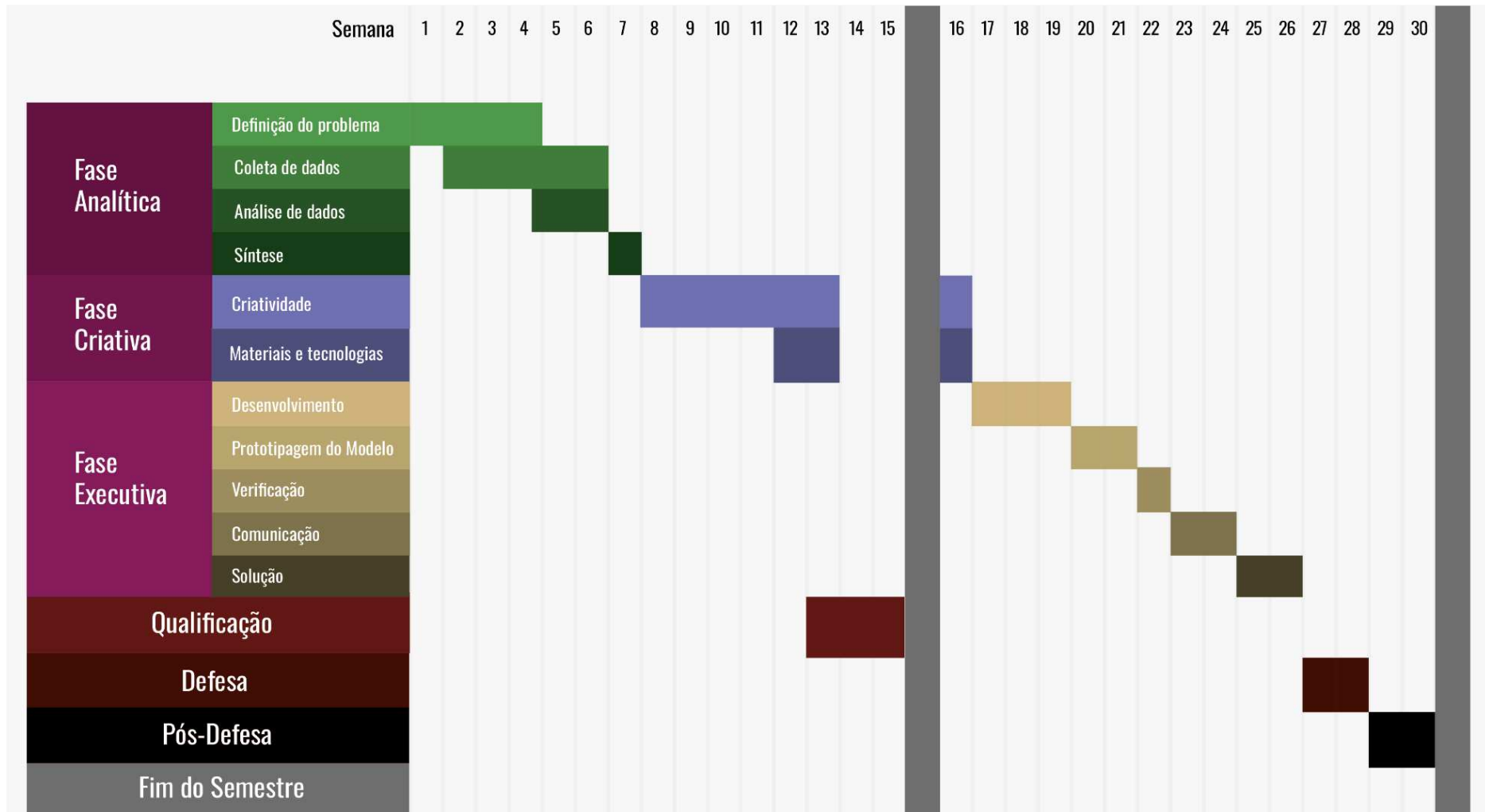
A forma com que as macrofases e suas etapas interagem entre si, é representada na sequência abaixo na Figura 3. Apesar de representar um processo linear, a composição metodológica ilustrada permite iterações e reconsiderações do progresso do projeto durante seu andamento. Sua realização integral foi projetada para um período de 30 semanas, como ilustrado na Figura 4 - Cronograma Projetual.

Figura 3: Diagrama - Visão Geral do Método



Fonte: Autora

**Figura 4:** Cronograma do TCC



Fonte: Autora

## 2 DESCOBERTA

Neste capítulo são apresentadas as teorias utilizadas para dar suporte e orientar o desenvolvimento deste trabalho. Está dividido em: Tarô - Uma Breve História; Psicologia Junguiana; Jornada do Herói e Design Autoral.

### 2.1 Tarô - Uma Breve História

Como anteriormente contextualizado, o baralho de Tarot, amplamente conhecido no ocidente como uma prática esotérica, tem suas origens nubladas pela diversidade de movimentos artísticos representados em suas variadas produções, apresentando, para pesquisadores de todo o mundo, a dificuldade de mapear o exato recorte de espaço-tempo de sua concepção. A autora Rachel Pollack (2023) discursa que suas origens estão no Egito, enquanto para Guity Novin (2024) é possível associá-lo ao Mitraísmo nascido na Pérsia, onde surge também o baralho de Ganjifa (Figura 5), cuja derivação se tornou o que conhecemos por baralho de truco ou baralho espanhol (Figura 6) (Pollett, 2015).

Figura 5: Baralho Ganjifa



Fonte: MAP Academy (2022)

Figura 6: Baralho Espanhol



Fonte: Wikipédia (2025)

Acredita-se que o Tarot, em sua forma atualmente comercializada, foi concebido na Itália em meados do século XIV com o nome de *Trionfi* (Nadolny, 2022), se apropriando dos quatro naipes propostos pelo baralho francês — Copas,

Espadas, Ouros e Paus — e adicionando ao seu *set* um quinto naipe, denominado “trunfos”. Composto comumente de 22 cartas (Ibidem), este naipe possui maior peso e, portanto, é posteriormente chamado de Arcano Maior, se separando dos outros quatro que viriam a ser conhecidos como Arcanos Menores. O *Trionfi* ganhou popularidade entre as cortes italianas por refletir acuradamente os tempos turbulentos pelos quais a sociedade europeia passava (Ibidem) e, com a insurgência do Renascimento italiano, caiu nas mãos dos cultos e humanistas que viriam a utilizar o baralho como ferramenta de interpretação da condição humana que, para a mesma autora, se dá por todas as situações que o homem pode conhecer na sociedade, da mais miserável à mais elevada, desde um Enforcado até um Papa (Ibidem).

O tarô surge em uma época que também é um tempo de fartura intelectual, artística e criativa, no qual se desenvolve uma cultura profana. No século XV, a Inquisição se afasta das cidades italianas, onde teria pouca influência, ao contrário do que ocorre na Espanha do mesmo período, por exemplo. (Nadolny, 2022, p. 79)

Nadolny (2022) ainda afirma que as iterações do *Trionfi* sobreviventes mais antigas registradas são pertencentes à coleção do Duque de Milão, denominada Visconti-Sforza (Figura 7), encomendadas no século XV e definidas por sua arte renascentista e opulente, a maioria das cartas foram comissionadas com o artista gótico-tardio Bonifacio Bembo, cuja arte se assemelha ao trabalho de Fra Angelico e de outros artistas do início da Renascença (Gittlen, 2017).

Figura 7: Baralho Visconti-Sforza



Fonte: The Morgan Library & Museum (1911)

Figura 8: Baralho Marselha



Fonte: Astrocentro (2014)

A partir do século XIX as variações do Visconti-Sforza passam a servir como parâmetro artístico, e, por meio de diversas evoluções iconográficas, acabam sendo reproduzidas por diversos artesãos na região de Marselha - França, onde o baralho

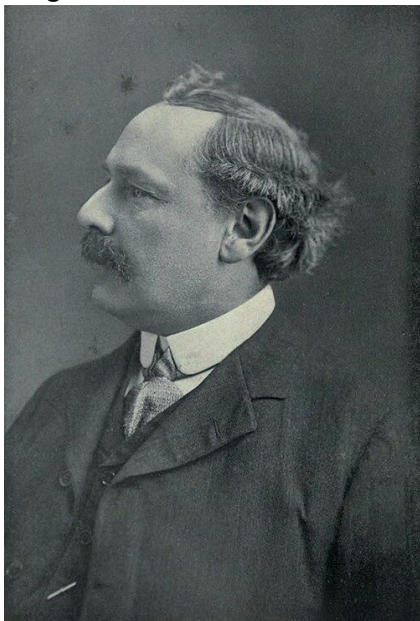
ganha o nome de “tarot” e é padronizado em 78 cartas divididas em 22 Arcanos Maiores e 56 Arcanos Menores (Nadolny, 2022). A produção das cartas de Marselha (Figura 8) que é hoje considerada como a mais tradicional nas leituras foi originada pelo ocultista francês Papus, e a influência de sua versão do baralho se estendeu pela Europa moderna e contemporânea (Ibidem; Novin, 2024).

À medida que a Idade Média se encerrava e a Idade Moderna tomava forma, as cartas de tarot foram adotadas por sociedades secretas e ocultistas de cunho iluminista, como a Ordem Hermética da Aurora Dourada ((Nadolny, 2022), onde um de seus integrantes, o autor e editor Arthur Edward Waite (Figura 9), propunha uma inusitada edição que contemplava ilustrar todos naipes e explicar os significados de cada carta de acordo com os ensinamentos Herméticos, fazendo suas próprias alterações a partir de Marselha (Ibidem) para melhor representar as correspondências com a astrologia praticada na sociedade secreta (Jensen, 2005). Waite recorre à conceitos paralelamente presentes na psicologia de Jung, discutidos no próximo capítulo, ao propor uma associação entre os componentes pictóricos das cartas dos segredos do inconsciente humano, afirmando que:

O Tarô incorpora apresentações simbólicas de ideias universais, por trás que estão todos os implícitos da mente humana, e é nesse sentido que eles contêm doutrina secreta, que é a realização por poucos de verdades embutidas na consciência de todos (Waite, 1910, p. 22; tradução por autora).

Para ilustrar suas descrições do que será posteriormente definido por Jung como “inconsciente coletivo”, Arthur Waite colaborou com a artista e colega ocultista Pamela Colman Smith (Figura 10), especializada em ilustrações no estilo *art-nouveau* (Nadolny, 2022).

**Figura 9: Arthur Edward Waite**



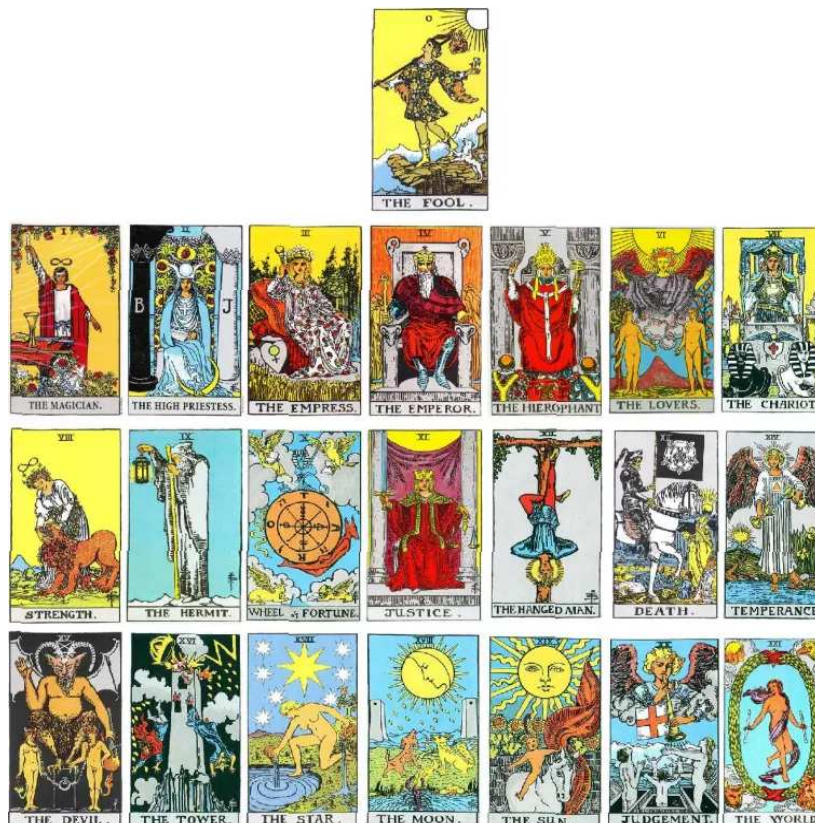
Fonte: Wikimedia (2020)

**Figura 10: Pamela Colman Smith**



Fonte: Wikimedia (2025)

Figura 11: Arcano Maior de RWS



Fonte: Wikimedia (2021)

No ano de 1909, foi publicada a primeira edição do baralho “Rider-Waite-Smith” ilustrado na Figura 11, o qual impulsionou a relevância do tarot no contexto global, em especial na América anglo-saxônica (Nadolny, 2022). O impacto da edição é duradouro: mesmo sendo uma produção centenária, nos dias de hoje é ainda considerada a mais relevante na comunidade esotérica ocidental, por ser uma das únicas versões disponíveis para distribuição até os anos 1970 (Pollack, 2007), por trazer consigo ilustrações complexas e deslumbrantes (Nadolny, 2022) e um manual que divide e define a semântica de seus 22 Arcanos Maiores de acordo com seus simbolismos internos/pictóricos e externos/sintáticos (Waite, 1911). As cartas podem ser lidas “de pé” ou invertidas, sob o risco de alterar o resultado da leitura (Ibidem). As definições pictóricas das 8 cartas contempladas nas delimitações do projeto estão disponíveis nos Quadros 5 - 12, posteriormente disponíveis na análise teórica. No contexto sintático, algumas das possíveis interpretações do baralho estão disponibilizadas a seguir no Quadro 2.

**Quadro 2 - Arcano Maior de RWS**

 <p>O LOUCO</p>	 <p>O MAGO</p>	 <p>A ALTA SACERDOTISA</p>	 <p>A IMPERATRIZ</p>	 <p>O IMPERADOR</p>	 <p>O HIEROFANTE</p>
<p>0. O LOUCO / TOLO — Loucura, mania, extravagância, intoxicação, delírio, frenesi, traição.</p>	<p>1. O MAGO — Habilidade, diplomacia, competência; doença, perda, desastre; confiança em si, vontade; o consulente, se for um homem.</p>	<p>2. A SACERDOTISA / PAPISA — Segredos, mistérios, o futuro desconhecido, a mulher que interessa ao consulente, se for um homem; a consulente se for uma mulher; silêncio, tenacidade, sabedoria, ciência.</p>	<p>3. A IMPERATRIZ — Fertilidade, ação, iniciativa, duração; o desconhecido, o clandestino; dificuldade; dúvida, ignorância.</p>	<p>4. O IMPERADOR — Estabilidade; potência, proteção, uma pessoa importante; ajuda, razão, convicção.</p>	<p>5. O HIEROFANTE / PAPA — Casamento, sujeição, servidão; na opinião de outros, misericórdia e bondade; inspiração; o homem a quem se dirige o consulente.</p>
<p>Invertida: negligência, ausência, distribuição, nulidade, apatia, vaidade.</p>	<p>Invertida: médico, doença mental, desgraça, agitação.</p>	<p>Invertida: paixão, ardor físico, vaidade, superficialidade.</p>	<p>Invertida: Luz, verdade; desenlace de assuntos complicados, festividades; ou então, vacilação.</p>	<p>Invertida: Benevolência, compaixão, respeito, derrota dos inimigos, obstrução, imaturidade.</p>	<p>Invertida: a sociedade, acordo, harmonia, bondade excessiva, fraqueza.</p>
 <p>OS ENAMORADOS</p>	 <p>O CARRO</p>	 <p>A FORÇA</p>	 <p>O EREMITA</p>	 <p>A RODA DA FORTUNA</p>	 <p>A JUSTIÇA</p>
<p>6. OS AMANTES / ENAMORADOS — Atração, amor, beleza, provas ultrapassadas.</p>	<p>7. A CARRUAGEM / CARRO — Socorro, previdência; guerra, triunfo, presunção, vingança, problema.</p>	<p>8. A FORÇA — Potência, energia, ação, coragem, generosidade.</p>	<p>9. O EREMITA — Prudência; também e especialmente traição, dissimulação, vigarice, corrupção.</p>	<p>10. A RODA DA FORTUNA — Destino, sorte, sucesso, fortuna, felicidade.</p>	<p>11. A JUSTIÇA — Retidão, o fato de ter razão, honestidade.</p>
<p>Invertida: Contratempo; projetos insensatos.</p>	<p>Invertida: motim, disputa, conflito, litígio, derrota.</p>	<p>Invertida: Despotismo, abuso de poder, fraqueza, discórdia.</p>	<p>Invertida: dissimulação, fingimento, política, medo, prudência exagerada.</p>	<p>Invertida: acréscimo, abundância, supérfluo.</p>	<p>Invertida: O direito, beatice, preconceito, severidade, honestidade.</p>

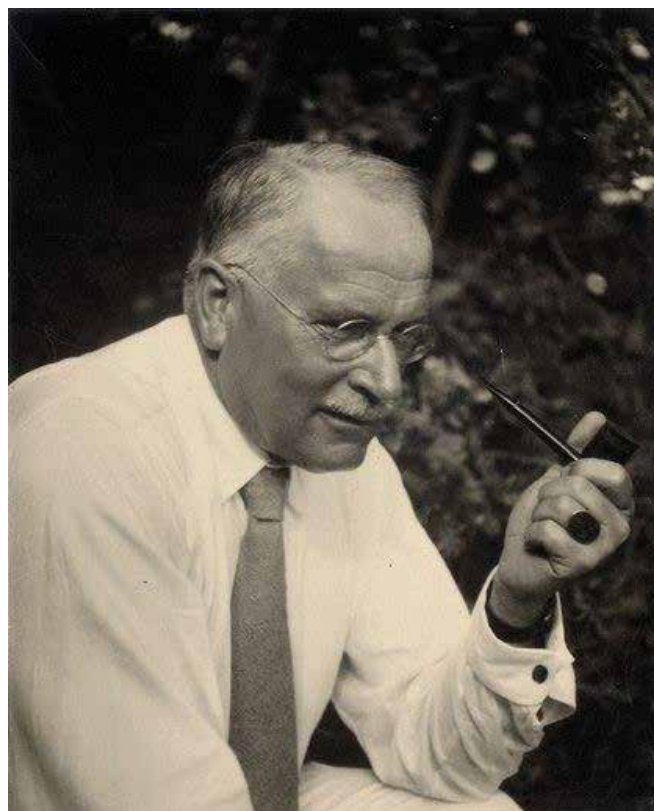
					
12. O ENFORCADO / SACRIFICADO — Sabedoria, circunspeção, discernimento, julgamentos, sacrifício, intuição, adivinhação, profecia.	13. A MORTE — Fim, mortalidade, destruição, corrupção.	14. A TEMPERANÇA — Economia, moderação, frugalidade, gestão, entendimento.	15. O DIABO — Destroços, violência, impetuosidade, esforços extraordinários, força, fatalidade; o que está predestinado, mas sem ser diabólico.	16. A TORRE — Miséria, infortúnio, indigência, adversidade, calamidade, desgraça, ilusão.	17. A ESTRELA — Perda, roubo, privação, abandono, mas também esperança e perspectivas felizes.
Invertida: Egoísmo, a loucura, um homem político.	Invertida: Inércia, sono, letargia, petrificação, sonambulismo.	Invertida: Tudo o que esteja ligado à igreja, religião, seitas, sacerdote; desacordo, acordos infelizes, interesses contraditórios.	Invertida: destino fatal, fraqueza, mesquinhez, obstinação.	Invertida: os significados são os mesmos, só que atenuados; opressão, aprisionamento, tirania	Invertida: Arrogância, magnanimidade, impotência.
				Fonte: Waite (1911)	
18. A LUA — Inimigos escondidos, perigo, difamação, trevas, terror, ilusão, erro.	19. O SOL — Felicidade material, casamento feliz, contentamento.	20. O JULGAMENTO — Mudança de posição, renovação, resolução.	21. O MUNDO — Sucesso garantido, viagem, caminho, emigração, fuga, mudança de domicílio.		
Invertida: Falta de estabilidade, inconstância, silêncio, ilusão e erro mas com meio termo.	Invertida: Os significados são os mesmos mas suavizados.	Invertida: fraqueza, timidez, simplicidade; deliberação, decisão, julgamento.	Invertida: Inércia, estagnação, permanência, tudo o que é fixo.		

Como anteriormente apresentado, o Tarot passou a servir como “ferramenta de interpretação da condição humana” (Nadolny, 2022) o que, para Waite (1911), significou a diferenciação da aplicação de cada Arcano: para o autor, os Arcanos Menores serviriam apenas o propósito de divinação, enquanto os Arcanos Maiores atuariam como instrumento de introspecção e guia da intuição humana. Desta forma, o tarot se torna objeto de estudo empírico ao mesmo tempo em que se desdobrava à descoberta das funções conscientes e inconscientes que surgem no século XX com a fundação da psicologia analítica.

## 2.2 A Psicologia de Jung

Nascido na Suíça no ano de 1875, Carl Gustav Jung (Figura 12) foi um psiquiatra e psicoterapeuta conhecido por fundar a psicologia analítica no século XX, a qual busca compreender a mente humana tomando como objeto de estudo as relações entre consciente e inconsciente (Murray, 2000). Por meio da conceituação de termos como “inconsciente coletivo”, “arquétipos”, Jung traça uma relação entre símbolos gráficos e repertório empírico naturalista, afirmando que o homem nasce com compreensões de sonhos e símbolos já “impressas” em seu psique (Feist e Roberts, 2015).

Figura 12: Carl Gustav Jung



Fonte: Wikipédia (2025)

Por meio da teoria do Inconsciente Coletivo, Jung define através da psicologia Junguiana que a humanidade possui um repertório compartilhado de informações inconscientes que nos permitem fazer associações entre símbolos, estruturas “arquetípicas” e significados (Televita, 2019).

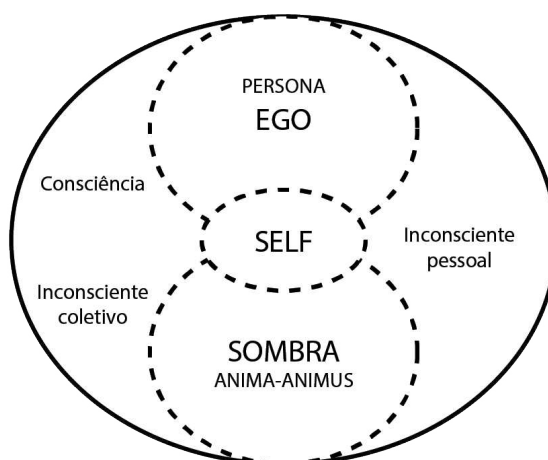
Essa teoria aponta que nós nascemos também com uma herança psicológica além da biológica. Ele compara a estrutura do corpo, dos órgãos e suas funções que se evoluem conforme os anos com a humanidade, com a existência também de uma evolução da mente, que traz traços de toda a história, afirmando que não seria possível um organismo todos se modificar e a mente nascer vazia. Assim, nosso corpo e mente são depósitos de histórias do passado. (Televita, 2019)

Definida a existência deste repertório em comum, Jung (1993) discute seu papel como “arquétipo” na composição hereditária da psique humana, que devido sua relevância para este trabalho, é apresentado em uma subseção separada, a seguir.

## 2.2.1 Arquétipos

Variada do termo grego “*arkhetypos*” e significando “modelo arcaico”, a palavra “arquétipo” pode ser compreendida como o modelo original que serve de molde para os demais (Custódio, 2022). No contexto da psicologia, os arquétipos podem ser definidos como “possibilidades herdadas para representar imagens similares. São matrizes arcaicas onde configurações análogas ou semelhantes tomam forma” (Silveira, 1981). São, portanto, pilares de conhecimentos empíricos pelos quais a personalidade humana se forma (Figura 13).

Figura 13: Diagrama da personalidade humana



Fonte: Macedo (2019)

Como visualizado na Figura 13, Jung define 6 principais estruturas arquetípicas que compõem a psique humana, sendo elas:

**Persona:** Apresentamo-nos ao mundo através da persona. É o caráter que assumimos. A persona inclui nossos papéis sociais, o tipo de roupa que usamos e o estilo de expressão pessoal. Uma persona dominante pode abafar o indivíduo e aqueles que se identificam com sua persona tendem a se ver apenas nos termos superficiais de seus papéis sociais e de sua fachada. A persona tem aspectos tanto negativos quanto positivos. Ela serve para proteger o ego e a psique das diversas forças e ações sociais que nos invadem. (Fadiman e Frager, 1986)

**Ego:** Em nossas vidas conscientes, o ego proporciona-nos um sentido de consistência e direção. Ele tende a se contrapor as coisas que podem ameaçar a frágil consistência da consciência e tenta convencer-nos de que sempre devemos planejar e analisar conscientemente nossa experiência. Somos levados a acreditar que o ego é o elemento central de toda a psique e chegamos a ignorar sua outra metade, o inconsciente. (Fadiman e Frager, 1986)

**Sombra:** A sombra é o centro do inconsciente pessoal, o núcleo do material que foi reprimido da consciência. A sombra inclui aquelas tendências, desejos, memórias e experiências que são rejeitadas pelo sujeito como incompatíveis com a persona e contrárias aos padrões e ideais sociais. Quanto mais forte for nossa persona e quanto mais nos identificarmos com ela, mais repudiamos outras partes de nós mesmos. A sombra representa aquilo que consideramos inferior em nossa personalidade e também aquilo que negligenciamos e nunca desenvolvemos em nós mesmos. (Fadiman e Frager, 1986)

**Anima e Animus:** Jung postulou uma estrutura inconsciente que representa a parte sexual oposta de cada indivíduo. Ele denominou essa estrutura de anima no homem e animus na mulher. Esta estrutura psíquica básica funciona como ponto de convergência para todo material psíquico que não se adapta à autoimagem consciente de um sujeito como homem ou mulher. Portanto, na medida em que uma mulher define a si mesma em termos femininos, seu animus vai incluir aquelas tendências e experiências dissociadas que ela definiu como masculinas. (Fadiman e Frager, 1986)

**Self:** Jung chamou o *self* de arquétipo central, arquétipo da ordem e totalidade da personalidade. Conforme Jung, consciente e inconsciente não estão necessariamente em oposição um ao outro, mas complementam-se mutuamente para formar uma totalidade: o self. (Fadiman e Frager, 1986)

**Inconsciente Coletivo:** fruto do estudo de Jung, é uma explicação para conhecimentos que temos mas não sabemos explicar de onde eles foram extraídos, mas na verdade eles são provenientes de uma sabedoria coletiva que foi transmitido para nós através da evolução humana e estavam armazenados em nosso mais profundo eu, nos acompanhando desde nosso nascimento. (Televita, 2019)

Além das 6 estruturas imutáveis apresentadas, Jung define também outras 12 arquétipos que podem compor a personalidade de um indivíduo, os definindo como motivações pelas quais o potencial humano pode se desenvolver (Maluf, 2021) e classificando suas características por meio de personagens. Um indivíduo pode

apresentar características de diversos destes personagens, mas a tendência é sempre ter uma personalidade predominante dentre as dispostas a seguir (Ibidem):

**1. O Inocente:** Otimistas, sonhadores e esperançosos. É aquele que pode apresentar uma certa ingenuidade e evita o conflito ao máximo — o que pode levá-lo a estagnação. Seu desafio é a necessidade de agradar e pertencer e seu principal objetivo é ser feliz.

**2. O Sábio:** Lógica, verdade e critério. Buscar a verdade por meio do conhecimento é a sua característica central. Tem uma tendência em ser metódico e muito detalhista e seu maior desafio é ficar preso nos pormenores e agir pouco.

**3. O Aventureiro:** Liberdade, ousadia e independência. “Há tanta vida lá fora” poderia ser seu lema. A busca por uma vida sem rotina e com autenticidade é algo marcante neste arquétipo. Seu maior medo é se tornar conformista e seu desafio é lidar com seu idealismo, que pode transformá-lo em um indivíduo sempre insatisfeito.

**4. O Rebelde:** Uma personalidade que gosta de questionar, provocar e quebrar as regras vigentes. Seu principal objetivo é transformar o que está obsoleto e seu principal desafio é lidar com uma certa tendência para autodestruição.

**5. O Mago:** Intuitivo, visionário e inventor. Esse arquétipo não dá muita importância para questões mais objetivas e lógicas. Está ligado a temas como crenças, religiões e deseja compreender as leis que regem o universo. Seu desafio consiste em barrar a tendência à manipulação, idealismo e solidão.

**6. O Herói:** Protagonismo, coragem e vitalidade. A figura do Herói busca sempre provar o seu valor por meio de atitudes grandiosas e corajosas e com o objetivo de buscar o bem maior. Geralmente, possuem uma causa, uma bandeira. É uma figura muito trabalhada no cinema e na publicidade, geralmente representada pelo guerreiro, o jogador da equipe, o vencedor... Seu maior desafio é lidar com a arrogância e ambição.

**7. O Amante:** Intensidade, intimidade e sensualidade. São pessoas com grande senso estético, atraentes e movidas pelo desejo de parceria. Não só no amor romântico, mas em todas as formas em que esse sentimento se manifesta. O principal desafio aqui é perder sua própria identidade pelo desejo intenso de agradar e encantar o outro.

**8. O Comediante:** Também conhecido como o arquétipo do bobo da corte, seus princípios são pautados pela diversão, leveza e espontaneidade — sem muito receio do julgamento alheio. Seu principal talento é a alegria e sua missão é levar isso para o mundo. Seu principal desafio é não se manter na superfície das coisas e também aprender a administrar melhor seu tempo.

**9. O Comum:** Realismo e simplicidade. Aqui não é uma questão de se destacar, e sim de pertencer. Não tem a necessidade de impor suas convicções ao meio que se encontra. Deseja apenas desenvolver virtudes comuns e ser útil. Costuma ser representado pela figura do bom vizinho, funcionário responsável e do realista. Sem grandes pretensões — e essa característica é justamente o seu desafio.

**10. O Prestativo:** Altruísmo, proteção e compaixão. “Ame ao próximo como a ti mesmo” é o lema deste arquétipo. Seu maior desejo é cuidar e ajudar o

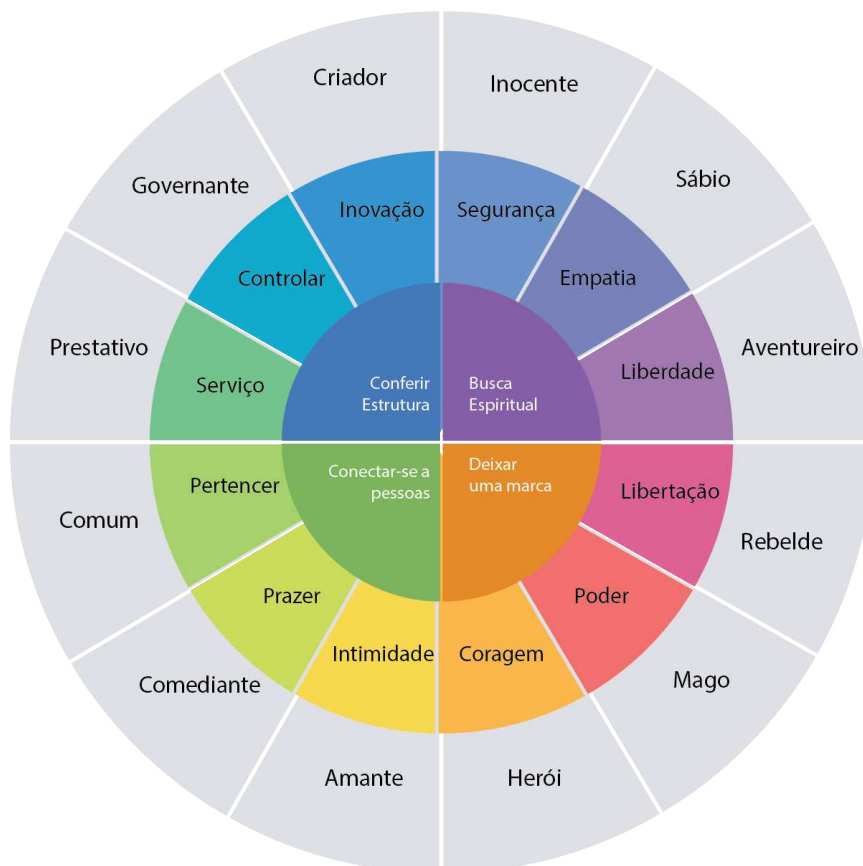
maior número de pessoas e seu desafio é não carregar as dores do mundo e também não sufocar quem o rodeia.

**11. O Governante:** Liderança, solidez e excelência. A responsabilidade é um traço marcante deste arquétipo, que costuma atuar muito bem diante de regras claras. Existe também a necessidade de controle e poder. Seus desafios implicam em saber delegar e ser flexível.

**12. O Criador:** Imaginação, arte e inovação. Sempre em busca de harmonia e também de reconhecimento. É semelhante ao explorador, no sentido de buscar novas soluções para situações arcaicas e defasadas. Geralmente, é perfeccionista e se recusa em ficar preso na mediocridade. Seu desafio é a inconstância e pensar muito mais do que agir. (MALUF, 2021)

O desenvolvimento dos 12 arquétipos mencionados está associado ao processo de individuação, no qual, de acordo com Macedo (2019), Jung define que todo indivíduo tem uma tendência para a autorrealização do *self* ou individuação, por meio da convivência consciente de suas tendências opostas e inerentes à sua natureza — este processo, exemplificado na Figura 14, será explorado adiante por meio da “Jornada do Herói”.

**Figura 14: Os 12 Arquétipos Junguianos**



Fonte: Maluf (2021).

Os arquétipos, quando aplicados ao conceito de inconsciente coletivo, explicam a razão pela qual lugares e épocas diferentes apresentam temas similares em seu dogmas, ritos, contos de fadas e expressões artísticas (Silveira, 1981) e, como dito por Jung, “Essas condições universais decorrentes da estrutura hereditária do cérebro são a causa da semelhança dos símbolos e dos motivos mitológicos — ao surgirem — em toda parte do mundo” (1993, p. 18). A partir da afirmação do autor, podemos compreender o fenômeno do “monomito”, discutido no próximo segmento.

## 2.3 A Jornada do Herói

Publicado pelo mitólogo Joseph Campbell (1949), o livro “O Herói de Mil Faces”, é uma obra que examina as diferentes mitologias humanas contextualizadas dentro de um “monomito” — uma estrutura narrativa recorrente nos meios de *storytelling* de diferentes sociedades e épocas (Ibidem). O monomito, também chamado de Jornada do Herói, é composto de 3 atos ilustrados no Quadro 3 a seguir.

**Quadro 3** - Fórmula da Jornada do Herói

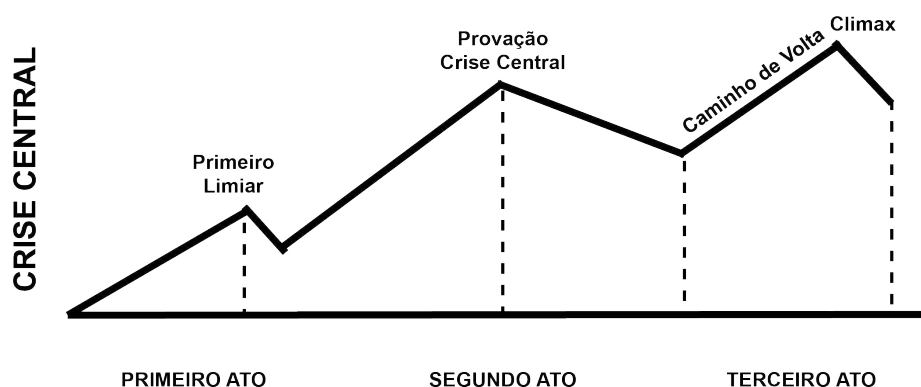
Ato 1 - Zona de Conforto	1. O Mundo Comum - Aqui vemos o homem que se tornará o Herói em seu ambiente normal, onde há um problema implorando por solução.
	2. O Chamado à Aventura - Algo muda tão drasticamente que chama o Herói à ação. Ele sente a necessidade de tornar-se algo mais do que um homem comum.
	3. Recusa do Chamado - O Herói não quer ser um Herói, não quer a responsabilidade, ele tem medo do que está por vir.
	4. Encontro com o Mentor - O Herói encontra alguém para ajudá-lo em sua transformação de homem comum a Herói. Ele é seu mentor, o homem sábio que ensina mais ao homem sobre si mesmo do que ele jamais soube.
Ato 2 - Mundo Desconhecido	5. A Travessia do Primeiro Limiar - O Herói, nessa parte do romance, aceita que ele deve deixar seu mundo comum para trás, que ele deve entrar em um novo mundo e tornar-se um novo ser.
	6. Provas, Aliados e Inimigos - O Herói agora está a sua altura, lutando com seus inimigos, testado de forma física, emocional e espiritual.
	7. Aproximação da Caverna Secreta - O Herói ainda é um soldado e luta por seus princípios. Quando reúne aliados e se prepara para a batalha final, que mudará tudo. O Herói descobre que não pode salvar o mundo sozinho.
	8.A Provação - O meio da história se dá quando o Herói deve enfrentar seu maior medo, muitas vezes a morte, e aprender que da morte surge uma nova vida.

	9. A Recompensa - O Herói, tendo enfrentado a morte, tornou-se mais do que apenas um homem, ele consegue lutar contra o mal como nunca sendo recompensado, muitas vezes, por deificação.
Ato 3 - Zona Especial de Resultado	10. O Caminho de Volta - Tendo alcançado seu objetivo, o de ter salvo o seu povo, o Herói não vê necessidade de voltar à vida normal e à dor. Algo está ameaçando a recompensa que o Herói recebeu. Algo ameaça tomar de volta tudo o que criou a paz, normalmente uma força maior do que se pode esperar. As necessidades do Herói o ajudam a voltar para casa. Ele precisa encontrar seu caminho de volta. Muitas vezes, uma cena de perseguição está envolvida.
	11. A Ressurreição - O clímax final da história é quando o Herói é testado pela última vez, diferente de qualquer outra luta que ele teve antes, que o empurra a seus limites e faz com que ele use todo o conhecimento que ganhou ao longo dos anos. O Herói é, finalmente, transformado.
	12. O Retorno com o Elixir - A jornada do Herói é realizada, ele pode, finalmente, viver feliz sabendo que o mundo está seguro. O verdadeiro Herói é aquele que percebe que o mundo é maior que ele, do que seus desejos egoístas e que possui um objetivo pelo qual vale a pena lutar: um mundo melhor para todos.

Fonte: Loureiro (2023); autora

Adaptado pelo roteirista hollywoodiano Christopher Vogler (1998), o Quadro 3 ilustra a reformulação da análise inicial de Campbell, condensando a Jornada do Herói em 12 etapas fundamentadas nos arquétipos de Jung para a construção de um roteiro bem sucedido. Como estruturado na Figura 15, Vogler afirma que a compreensão das etapas da Jornada do Herói é fundamental para manter a audiência engajada em uma história, seja por meio de uma mensagem ou emoção transmitida (Ibidem).

Figura 15: Estrutura do Ápice Narrativo



Fonte: A Jornada do Escritor (1998)

Em seu guia prático, Vogler afirma que “a grande realização de Joseph Campbell foi articular claramente algo que sempre existiu — os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias” (1998, p. 13), identificando o monomito como

uma chave-mestra da experiência de vida e dos problemas humanos. Representado nos diagrama das Figuras 16 e 17, o monomito é ilustrado das seguintes formas:

**Figura 16: O Arco do Herói**



Fonte: A Jornada do Escritor (1998)

Dividido em 3 atos, o Arco do Herói retrata o processo de desenvolvimento interpessoal do personagem, expondo suas visões de mundo e aspectos de personalidade que mais se sobressaem. Por meio dos 3 atos, o Herói parte de uma consciência limitada e é levado à uma transformação de cunho psicológico causada por uma grande mudança. Ao voltar para o ponto de partida, o Herói já não é mais o mesmo, portanto a jornada pode ser visualizada em forma espiral ao invés de cíclica, como estruturado na Figura 17.

Figura 17: Estrutura do Arco de Personagem



Fonte: Integraum (2021)

As estruturas de Arco de Personagem estabelecidas acima se assemelham à disposição dos 12 arquétipos, unindo conhecimentos da psicologia analítica com estruturas narrativas milenares (Campbell, 1949). Por meio destes, é possível também traçar uma conexão com o tarot (Banzhaf, 1997), apresentada em seguida.

## 2.4 Amarrando as Pontas - Jung, o Tarot e a Jornada

Retornando brevemente à Jung (1934), por um olhar da Psicologia, o tarot é uma arte que sobrevive por meio da ressignificação e da multidisciplinaridade, sendo associada ao conceito de “imaginação ativa” — técnica de reflexão introspectiva com o inconsciente por meio da personificação de seus aspectos, como abordado anteriormente no capítulo de Arquétipos. Para o autor, as cartas de tarot “são imagens psicológicas, símbolos com que se joga, como o inconsciente parece brincar com o seu conteúdo” (Jung, 1934). Ainda afirma que:

Eles combinam de determinadas maneiras, e as diferentes combinações correspondem ao desenvolvimento lúdico de eventos na história da humanidade. São uma espécie de idéias arquetípicas, de natureza diferenciada, que se misturam com os constituintes normais do fluxo do inconsciente e, portanto, é aplicável para um método intuitivo que tem o objetivo de compreender o fluxo da vida, possivelmente até mesmo prever eventos futuros, em todos os eventos que se presta para a leitura das condições do momento presente. (CG Jung, 1934)

A partir disso, a autora Junguiana Sallie Nichols (1988) reconhece e define o tarot como uma jornada de um Herói pelos sonhos, mapeada em 3 reinos que se assemelham aos 3 atos do monomito (Banzhaf, 1997). São eles:

1. Reino dos Deuses.
2. Reino do Equilíbrio.
3. Reino da Dominação Celestial e da Auto-realização .

Damos à [primeira] fileira o nome de Reino dos Deuses porque retrata muitos dos principais personagens entronizados na constelação celestial de arquétipos. Agora o carro do Herói leva-o para baixo, para a segunda fileira de cartas, à qual daremos o nome de Reino da Realidade Terrena e da Consciência do Ego, porque aqui o moço sai para procurar a sua fortuna e estabelecer sua identidade no mundo exterior. Livrando-se cada vez mais da contenção dentro da "família" arquetípica, retratada na fileira superior, sai com a intenção de buscar sua vocação, constituir família e assumir seu lugar na ordem social. (Nichols, 2007)

Se definirmos o ego como o centro da consciência, poderemos definir o eu como o centro que abrange toda a psique, incluindo tanto o consciente quanto o inconsciente. Este centro transcende o "euzinho" insignificante da percepção do ego. Isso não quer dizer que o ego do Herói deixará de existir; quer dizer simplesmente que ele já não o experimentará como a força central que lhe motiva as ações. Doravante o seu ego pessoal se dedicará, cada vez mais, a prestar serviços além de si mesmo, o Herói perceberá que o seu ego é tão-só um planetazinho que gira ao redor de um gigantesco sol central - o eu. Ao longo de toda a jornada o Herói terá tido vislumbres desse tipo de intuição; mas à proporção que lhe seguirmos os passos através dos arquétipos da fileira inferior, veremos a sua percepção dilatar-se e a sua iluminação aumentar. Por esse motivo chamaremos à fileira inferior do nosso mapa Reino da Dominação Celestial e da Auto-realização. (Nichols, 2007)

Por meio de sua investigação, Nichols (1988) estabelece o Reino dos Deuses como o mais repleto de arquétipos. Portanto, neste projeto define-se a pesquisa das cartas específicas do supracitado, cujas sínteses se encontram posteriormente no capítulo 2.5 - Análise Empírica.


















Para Nichols (1988), a disposição do mapa separa a carta número zero "O Louco" das demais por se qualificar como um coringa, um arquétipo do Vagabundo, livre para espiar os demais personagens do Tarô e presente nas nossas próprias atitudes. A ideia é reforçada pelo autor Hajo Banzhaf (1997), que associa a carta do Louco ao papel de Herói que se aventura no desconhecido antes de retornar à luz, afirmando que o seu "retorno" é a realização do arquétipo do *self* — da individuação:

O objetivo ou o fruto do caminho de individuação, a personalidade unificada, amadurecida para a totalidade, é o tema dos últimos três Arcanos Maiores, cartas 19 a 21, que são alcançadas por aquele que percorreu os dois mundos. Elas representam a volta à luz (o Sol), o mistério da transformação (o Julgamento) e o reencontro do paraíso (o Mundo). A 22ª carta com a cifra 0 é o Louco. Ela nos mostra o Herói, que segue o curso do Sol a fim de

realizar a grande obra. Dele diz o palhaço de Shakespeare: “A tolice, senhor, anda pelo orbe como o Sol” (Banzhaf, 1988, p. 45)

Costurando as literaturas abordadas neste TCC por meio dos Reinos de Nichols (1988), é possível sintetizar o mapeamento final do baralho de tarot por meio da estrutura apresentada no Quadro 4.

**Quadro 4 - O Herói e os Três Reinos**

Herói							
PRIMEIRO ATO: REINO DOS DEUSES							
SEGUNDO ATO: REINO DA REALIDADE TERRENA E DA CONSCIÊNCIA DO EGO (EQUILÍBRIO)							
TERCEIRO ATO: REINO DA DOMINAÇÃO CELESTIAL E DA AUTO-REALIZAÇÃO							

Fonte: Autora

Definidas as relações multidisciplinares contempladas por meio das literaturas revisadas até então, é possível identificar um padrão de grafismos e símbolos aplicados para conduzir uma melhor compreensão das jornadas e desenvolvimentos apresentados. Por meio dessa identificação surge a explicitação do papel do design como visualizador de ideias e evidenciador de recortes de espaço e tempo, como argumentado a seguir.

## 2.5 O Papel do Design

No meio deste grande emaranhado de teorias e informações, o design pode servir como ferramenta de esclarecimento, utilizando de elementos gráficos e

não-verbais para explicitar ideias e conceitos. De fato, no contexto do projeto, os elementos gráficos se manifestam em forma de ilustrações recheadas de simbolismos e técnicas gráficas que evidenciam o recorte histórico de seus determinados autores, fazendo do tarot um registro pelo qual vivências podem se manifestar, sendo que cada baralho carrega com si um pedaço da história gráfica que lhe precede. Analisando a relação entre tarot e design, Frost (2024) afirma que:

As cartas de tarô são muito mais do que adereços para charlatões ou bobagens da nova era. Elas têm uma história rica que reflete nossos desejos humanos por diversão, beleza, significado e mistério. Olhar para o passado das cartas pode ajudar-nos a compreender o seu presente e como devemos usá-las no futuro (Frost, 2024).

Além de exaltar o tarot como reflexo das tendências humanas, a autora ainda defende o papel do design na busca de significados:

Os símbolos exploram algo que ajuda os humanos a dar sentido à vida. Dependemos muito de símbolos para comunicar aos nossos usuários a intenção de um design, [...] damos sentido ao mundo através de símbolos. Como designers e pesquisadores, devemos ter como objetivo incorporar essas associações em nossos produtos para aliviar o fardo da integração e imbuir nosso trabalho com um significado mais profundo (Frost, 2024).

Assemelhando a fala de Frost, o papel do Design em um projeto está na sua capacidade de atribuir um significado mais profundo aos artefatos gerados — apesar de não ser contemplado neste projeto, a atribuição de uma Jornada de Herói e os arquétipos de Jung podem também ser aplicados no design como estratégia de branding de marcas (Migliani, 2024) e de design de experiências (Lupton, 2020), por onde se enfatiza a experiência do usuário.

## **2.5.1 Design Autoral**

Por meio da modalidade de design autoral, o design debate a relação entre a obra e seu gerador, muitas vezes entrando em conflito sobre a real importância da atribuição de autoria à uma mensagem, como discutido por Michael Rock (2013) ao afirmar que, em meios acadêmicos e comerciais, o designer, mesmo quando gerador de alguma autoria gráfica, “permanece um veículo de pensamentos escritos” (2023, p. 10). A importância de se atribuir autoria também se estende à assumir responsabilidade sobre alguns significados e adquirir os direitos associados à propriedade intelectual: no caso de Pamela Colman Smith, sua autoria sobre os grafismos do baralho RWS lhe foi tomada por muitos anos (Nadolny, 2022), numa época onde o papel da mulher na sociedade não era de proprietária, e sim de propriedade. Desta forma, a artista nunca teve a oportunidade de colher os frutos financeiros da publicação de seu baralho, afinal apenas Arthur Waite estava listado como autor (Ibidem).

Este trabalho se baseia na existência do autor como necessária, mesmo quando inconveniente — é por meio de dados referenciais de autoria que se contam histórias e é na procura por direitos autorais que se separa a arte da técnica (Fabris, 2022) ou a poética da prática (Rock, 2013). Por esta visão, este projeto se beneficia da modalidade autoral, pela qual a autora explora grafismos de seu próprio repertório sociocultural, servindo como locutora do recorte temporal, geográfico e tecnológico ao qual pertence. O projeto visa portanto a geração de materiais complementares aos significados teóricos já atribuídos ao baralho RWS, através da revisão bibliográfica realizada anteriormente e da análise teórica a seguir.


## **2.6 Análise de Dados**

Concluída a revisão bibliográfica, se faz necessária a esquematização de dados teóricos, empíricos e simbólicos para encerrar a macrofase Analítica do método de pesquisa.

### **2.6.1 Análise Teórica**

Esquematizada por meio dos Quadros 5 à 12, a Análise Teórica realizada, contempla o significado das cartas de 0 à 8 no baralho RWS, assim como suas leituras “de pé” e invertidas, com a adição de arquétipos relacionados de acordo com Nichols (2007) e Vogler (1998). São apresentadas, contemporaneamente, as características simbólicas e semânticas mais proeminentes de cada carta, consideradas fundamentais para as etapas posteriores deste trabalho. Isto é feito utilizando das observações detalhadas de John Taylor (2020), com traduções livres feitas pela autora deste projeto.

**Quadro 5 - Análise Teórica - O Louco**

Descrição e Arquétipo	Símbolo	Significado
 <p>O LOUCO</p>	1. Zero	Um círculo completo, representa um paradoxo atemporal, uma jornada cíclica e inesperada que acaba e recomeça.
	2. Céu Amarelo	O nascer do Sol, o início da jornada através do Arcano Maior, uma intensidade que incita ação, riscos e novos começos.
	3. Sol Branco	Uma tela em branco, ainda sem memórias e cores, ilumina a estrada do desconhecido para O Louco.
	4. Pena Vermelha	Vitalidade e paixão complementam a dinâmica de ação estabelecida pelo Céu Amarelo - O Louco persiste motivado através da jornada.
	5. Rosa Branca	Inocência e pureza, revoca o vazio do Sol, alimentando a ideia dos novos começos - assim como a Rosa, O Louco é despreendido da terra e livre para vagar em busca de iluminação.
<p>Loucura, mania, extravagância, intoxicação, delírio, frenesi, traição. <b>Invertida: negligência, ausência, distribuição, nulidade, apatia, vaidade.</b></p>	6. Bolsa	Carregando o peso de sua Individualidade, O Louco é acompanhado por uma criatura alada — possivelmente uma fênix, simbolizando o eterno ciclo de fins e começos.
	7. Cajado	É a ferramenta que apoia O Louco nos momentos difíceis de sua jornada, refletindo a virtude da humildade.
	8. Cão Branco	Assim como a Rosa, reitera a pureza do Sol e assim como o Cajado serve como apoio e companhia durante a difícil jornada. A pose do Cão reforça o movimento e a necessidade da ação.
<p>Arquétipos: O Trapaceiro O Rebelde O Comediante O Inocente O Aventureiro O Herói</p>	9. Montanhas	Representam os perigos da jornada, distantes porém presentes na mente. Servem para relembrar que a jornada tem um propósito e que a estrada tem um destino.
	10. Pose	Encapsula o simbolismo completo da carta — O Louco de braços abertos em frente ao penhasco está pronto para agarrar o desconhecido. Sua coragem é o pontapé da jornada.


Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 6 - Análise Teórica - O Mago**

Descrição e Arquétipo	Símbolo	Significado
 <p><b>O MAGO</b></p>	1. Número I	O Número 1 representa o começo, o verdadeiro ponto de partida na jornada, em sincronia com a varinha levantada pelo Mago.
	2. Pose	O Mago aponta para o céu e para o chão, simbolizando a união entre o reino espiritual acima e abaixo, simbolizando equilíbrio entre idealismo e pragmatismo.
	3. Varinha	Ilustra equilíbrio, duas partes em união balanceada que permitem o ato de criar.
	4. Mesa	Um espaço de prática, de erros e acertos — ilustra tradição e trabalho duro.
	5. Naipes	Varinha, Espada, Copo e Pantáculo ilustram os materiais que O Mago usa para criar — intelecto, vontade, sentimentos e corporeidade da psique.
<p>Habilidade, diplomacia, competência; doença, perda, desastre; confiança em si, vontade; o consulente, se for um homem. <b>Invertida: médico, doença mental, desgraça, agitação.</b></p>	6. Flores	O Mago manifesta suas ideias para que floresçam livremente em seu jardim
	7. Veste Vermelha	Paixão e energia, é o sangue que leva O Mago a criar — amor por seus projetos.
	8. Túnica Branca	É um paradoxo: contém todas as cores, portanto é completa; não contém cor alguma, portanto é vazia — novos começos e completude de projetos.
<p>Arquétipos: O Trapaceiro O Mago O Criador</p>	9. Infinito	Pairando em sua cabeça representa sabedoria e o potencial da mente — um paradoxo de equilíbrio e repetição necessário para criar.
	10. Cinto de Serpente	A serpente perseguindo o próprio rabo reflete o potencial do corpo, reiterando o equilíbrio do qual O Mago é dependente.

Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 7 - Análise Teórica - A Alta Sacerdotisa**

Descrição e Arquétipo	Símbolo	Significado
 <p>A ALTA SACERDOTISA</p>	1. Duas Colunas	O preto e branco nas colunas ilustram a força do equilíbrio de Yin e Yang, com as letras B de Boaz e J de Jachin simbolizando a porta do primeiro templo de Jerusalém — é na oposição que o templo encontra harmonia.
	2. Cortina	A entrada paga o sagrado, unificando o mundo material com o espiritual — divide e conecta o consciente e subconsciente e permite a entrada a apenas aqueles que tiverem a maturidade necessária.
	3. Romã	Ilustrada na Cortina, representa a abundância e fartura da espiritualidade, faz alusão ao mito de Perséfone ou Eva com o fruto proibido.
	4. Pergaminho	Ilustrado com as letras T-O-R-A, representa a lei espiritual revelada apenas aos iniciados, remetendo à cortina. As letras são um acrônimo para “TARO” e “ROTA” e está também presente na carta nºX - Roda da Fortuna.
<p>Segredos, mistérios, o futuro desconhecido, a mulher que interessa ao consulente, se for um homem; a consulente se for uma mulher; silêncio, tenacidade, sabedoria, ciência.  <b>Invertida: paixão, ardor físico, vaidade, superficialidade.</b></p>	5. Coroa	Com formato de lua, alude à deusa egípcia Ísis, rainha dos mortos assim como Perséfone — possui autoridade e poder.
	6. Cruz	Perto de seu coração, reforça os temas religiosos da carta e centraliza a espiritualidade da jornada.
<p>Arquétipos:                      A Virgem                      O Sábio                      O Criador</p>	7. Lua Crescente	Em seus pés a lua representa energia feminina e matriarcal, conectando a Coroa com suas Vestes Azuis..
	8. Vestes Azuis	As Vestes se tornam um rio, movendo suas águas junto com as fases da lua — a abundância do rio da Alta Sacerdotisa é recorrente em diversas outras cartas do baralho.


Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 8 - Análise Teórica - A Imperatriz**

Descrição e Arquétipo	Símbolo	Significado
 <p>A IMPERATRIZ</p>	1. Pose	A pose da Imperatriz é relaxada e confortável, em conflito com a rigidez da Alta Sacerdotisa, mas não menos importante — é um lembrete de aproveitar o mundo ao seu redor.
	2. Cetro	Autoridade sobre o reino natural, força apesar do conforto — o Cetro faz da Imperatriz a primeira governante ilustrada no baralho.
	3. Vestes	Coberta de romãs e flores, se mistura com a natureza e simboliza fertilidade — as romãs lhe conectam de forma contraditória com a Alta Sacerdotisa.
	4. Coração	Ao lado do trono o Coração cinza representa empatia imparcial — o símbolo de Vênus reforça a conexão com o amor e a feminilidade.
<p>Fertilidade, ação, iniciativa, duração; o desconhecido, o clandestino; dificuldade; dúvida, ignorância. <b>Invertida: Luz, verdade; desenlace de assuntos complicados, festividades; ou então, vacilação.</b></p>	5. Trono	Almofadado, o Trono vermelho é a determinação de liderar — o piso cinza reforça sua imparcialidade.
	6. Coroa	Composta de 12 estrelas, representa os 12 meses do ano e signos do zodíaco.
<p>Arquétipos: A Mãe O Governante O Prestativo</p>	7. Grão	Assim como a romã, é a abundância da vida — plante ideias e relações e irá colhê-las com alegria.
	8. Rio	O Rio que nasce na Alta Sacerdotisa toma seu curso, ilustrando a importância da iluminação espiritual.

Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 9 - Análise Teórica - O Imperador**

Descrição e Arquétipo	Símbolo	Significado
	1. Ankh	Em sua mão direita o Imperador segura Ankh, o símbolo egípcio da vida, representando sua relação de vitalidade com a Imperatriz.
	2. Maçã Dourada	Em sua mão esquerda, segura uma esfera dourada simbólica de seu poder e autoridade, assim como o cetro da Imperatriz.
	3. Trono	Contrastando com a Imperatriz, o Imperador está rígido em seu trono e cercado por carneiros, símbolos do deus da guerra Ares, oposto de Vênus.
	4. Montanha Rochosa	Opõe os campos verdes da Imperatriz e se assimila ao terreno onde o Louco se aventura, reforçando os desafios que a jornada está por apresentar.
<p>Estabilidade; potência, proteção, uma pessoa importante; ajuda, razão, convicção. <b>Invertida: Benevolência, compaixão, respeito, derrota dos inimigos, obstrução, imaturidade.</b></p>	5. Rio	Conectado à Imperatriz por meio do rio, o Imperador acessa sua feminilidade e sensualidade.
	6. Vestes vermelhas	Paixão e virtude em sua autoridade — é a cor dominante na carta e se opõe ao esquema de cores suaves da Imperatriz.
<p>Arquétipos: O Pai O Governante O Prestativo</p>	7. Armadura	Poder e força, sempre preparado para agir para a batalha — a presença do Rio sugere um coração sensível escondido por trás da Armadura.
	8. Coroa	É a autoridade como governante, tem sua forma fechada em forma de domo, simbolizando a falta de reconhecimento de um poder maior — sugere autossuficiência e independência.

Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 10 - Análise Teórica - O Hierofante**

Carta	Símbolo	Significado
 <p><b>O HIEROFANTE</b></p>	1. Dois Monges	Sendo a primeira carta com mais de um personagem, representa comunidade espiritual e distribuição de sabedorias — seja o leitor um fornecedor ou recipiente.
	2. Coroa	O Hierofante usa a coroa tradicional de Papa, lhe atribuindo autoridade espiritual. Seu design de 3 camadas representa a Santíssima Trindade Cristã.
	3. Cajado	Reforça a trindade da Coroa — é um Cajado pastoral utilizado para guiar espiritualmente os homens.
	4. Chaves	São as chaves do Céu, podem aludir à Alta Sacerdotisa como chaves da consciência e inconsciência.
	5. Benção	O Hierofantes reconhece a divisão e união do espiritual e do terreno, remetendo à pose do Mago e encorajando a vivência por meio de ideais práticos.
	6. Colunas Cinzas	Novamente reflete a carta da Alta Sacerdotiza — o cinza representa a união do preto e branco e as nuances da iluminação espiritual.
	7. Flores	Assim como com o Mago, simbolizam paixão e pureza necessárias para alcançar iluminação — são um também um símbolo de maturidade prestes a florescer.
<p>Casamento, sujeição, servidão; na opinião de outros, misericórdia e bondade; inspiração; o homem a quem se dirige o consulente. <b>Invertida: a sociedade, acordo, harmonia, bondade excessiva, fraqueza.</b></p>		
<p>Arquétipo: O Velho Sábio O Sábio O Prestativo</p>		


Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

Quadro 11 - Análise Teórica - Os Enamorados

Carta	Símbolo	Significado
 <p>OS ENAMORADOS</p>	1. Duas Árvores	De forma temática, refletem as colunas da Alta sacerdotisa e Hierofante — representa as árvores do Jardim do Éden: na direita, a Árvore da Vida, consumida por 12 chamas, uma para cada signo do zodíaco. Elas queimam em vermelho, ilustrando vontade e paixão. Na esquerda, a Árvore da Ciência do Bem e do Mal contém os frutos e a serpente, ilustrando a fertilidade do intelecto. Ambas as árvores simbolizam o equilíbrio de corpo e alma.
	2. Anjo	É a ponte entre as árvores, a superconsciência obtida ao equilibrar corpo e alma. O Anjo é quem os Amantes almejam se tornar. É posteriormente representado nas cartas da Temperança e do Julgamento.
	3. Dois Amantes	Como Adão e Eva, são separados por suas árvores: o corpo do homem pode ser queimado e a mente da mulher enganada — é necessária a Temperança para evitar danos, a figura do Anjo representa a ponte andrógina e iluminada entre as duas figuras.
	4. Montanha	Posta entre os Amantes é, como no caso do Louco, o desafio que ambos devem enfrentar se quiserem se unir no fim da jornada.
	5. Serpente	Ilustra o Jardim do Éden — é a tentação de usar o conhecimento para ganho próprio e apresenta o perigo de dividir ao invés de unificar.
<p>Atração, amor, beleza, provas ultrapassadas. <b>Invertida: Contratempo; projetos insensatos.</b></p>		
<p>Arquétipos: O Ego O Amante O Rebelde</p>		

Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

**Quadro 12 - Análise Teórica - O Carro**

Carta	Símbolo	Significado
	1. Carruagem de Pedra	A Pedra prende o Cocheiro ao mundo material e esconde metade de seu corpo — representa o inconsciente, que nos é desconhecido. A cor cinza remete a imparcialidade do Imperador e do Hierofante na jornada.
	2. Cocheiro	De pé, comanda sua carruagem. Se a carruagem é o inconsciente, o cocheiro é consciente subjetivo — é o livre-arbítrio e as experiências vividas. O Cocheiro se move pelo mundo assumindo controle de suas ações.
	3. Varinha	Remete à figura do Mago, é a manifestação da vontade em prática. A varinha conduz a carruagem por meio da força criativa, tomando consciência de sua conduta.
	4. Luas	Presentes nos ombros do Cocheiro, uma ri e a outra chora, simbolizam a comédia e a tragédia da vida. São crescentes, seguindo o processo de se tornarem luas cheias, completas.
<p>Socorro, previdência; guerra, triunfo, presunção, vingança, problema. <b>Invertida: motim, disputa, conflito, litígio, derrota.</b></p>	5. Estrelas	Acima da Carruagem há um dossel estrelado: é o infinito a ser explorado, a conexão com o cosmo. Assim como o Louco, o Cocheiro é um aventureiro desbravando o desconhecido — somente ao controlar seu destino sua jornada tomará forma.
	6. Brasão	Contém lingam e yoni, símbolos indianos que representam o equilíbrio entre gêneros, enfatizando a igualdade da Carruagem.
<p>Arquétipos: O Governante O Aventureiro O Inocente</p>	7. Esfinges	São a dualidade da vida, como as colunas da Alta Sacerdotisa. Apontam em direções diferentes, mas se equilibram sob a vontade do Cocheiro. Não estão presas à Carruagem, apenas próximas o suficiente para instigar mistério e ação exploratória.
	8. Cidade e Natureza	Une as paisagens da Imperatriz e do Imperador e representam a importância de olhar para trás para compreender o que vêm à frente.

Fonte: Taylor (2020); Nichols (2007); Waite (1911)

Os Quadros 5 - 12 apresentados, organizam, de forma esquemática, a análise da teoria que compõe este trabalho, na qual se definem os parâmetros como os arquétipos, características simbólicas e semânticas e significados considerados elementos essenciais na leitura de cada carta e que devem ser contemplados no processo criativo. Isso posto, faz-se então necessária a realização de uma pesquisa

de mercado, na qual, aplicando a noção Foucaultiana do design autoral à artefatos similares, são analisadas variações e semelhanças entre ilustrações autorais.

## 2.6.2 Análise Empírica de Similares

































A análise de baralhos similares apresentada nesta seção visa revelar as variedades de técnicas e composições utilizadas em diferentes recortes de espaço-tempo e, por meio destas, são definidos os *do's* e *don'ts* do projeto. Para tanto, foram selecionados os baralhos Visconti-Sforza, Marselha e RWS, anteriormente contextualizados como parte histórica do tarot. Para representar as variantes contemporâneas, será incluído na pesquisa o baralho Solar Kingdom (2024), cuja estrutura é fortemente inspirada por RWS.

A Análise Teórica posta anteriormente serve de base para a coleta e avaliação de dados empíricos discutidos a seguir no Quadro 13, de forma a buscar convergências temáticas dentre as cartas avaliadas.

São contempladas no Quadro 13, localizado na página seguinte, as seguintes informações:

- Nome editorial e data de publicação ( ou, no caso de Marselha, de registro mais antigo)
- Artista e/ou designer responsável pela geração dos grafismos
- Dimensões de impressão de cada baralho
- Visão geral da identidade visual das 8 cartas selecionadas

Quadro 13 - Análise de Similares

Nome e Data	Artista/ Designer e país de origem	Dimensões	nº0	nº1	nº2	nº3	nº4	nº5	nº6	nº7
Solar Kingdom (2024)	Tania Moss, Sibéria	7 x 12 cm								
RWS (1909)	Pamela Colman Smith, Inglaterra	7 x 12 cm								
Marselha (1859)	N/A, França	6,5 x 12 cm								
Visconti-Sforza (1450)	Bonifacio Bembo, Itália	8 x 17 cm								

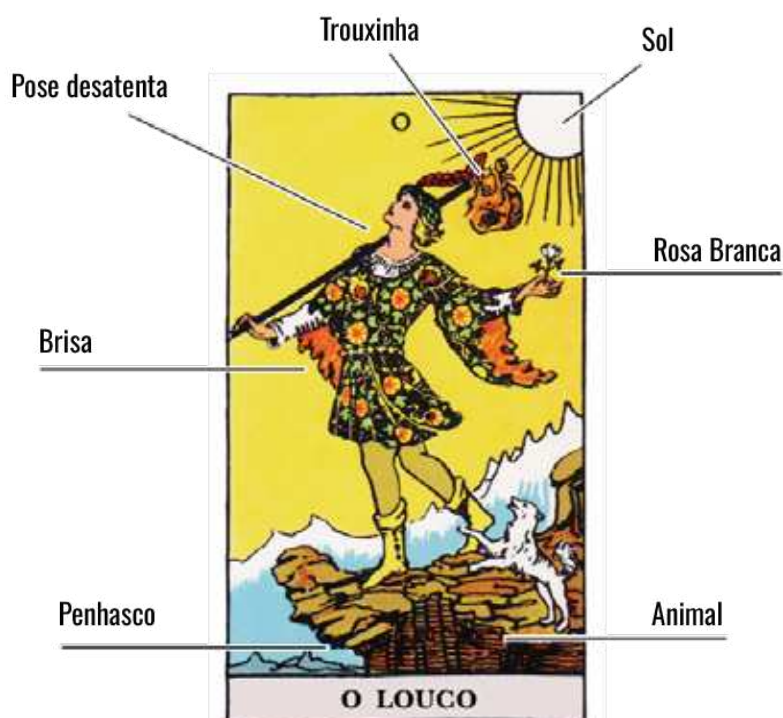
Fonte: Autora

A partir dos dados apresentados no Quadro 13 é possível traçar uma média de tamanho ideal para o baralho e observar a unidade visual das cartas de cada um dos baralhos. Na sequência, é realizada a análise e a definição de parâmetros simbólicos.

### 2.6.3 Análise Simbólica e Parâmetros

Dando sequência às análises teóricas, são analisados a seguir os fatores simbólicos e semânticos estabelecidos no baralho RWS por meio dos quais os requisitos projetuais são definidos. Os elementos centrais de cada carta estão destacados nas Figuras 18 à 25.

Figura 18: Análise do Louco

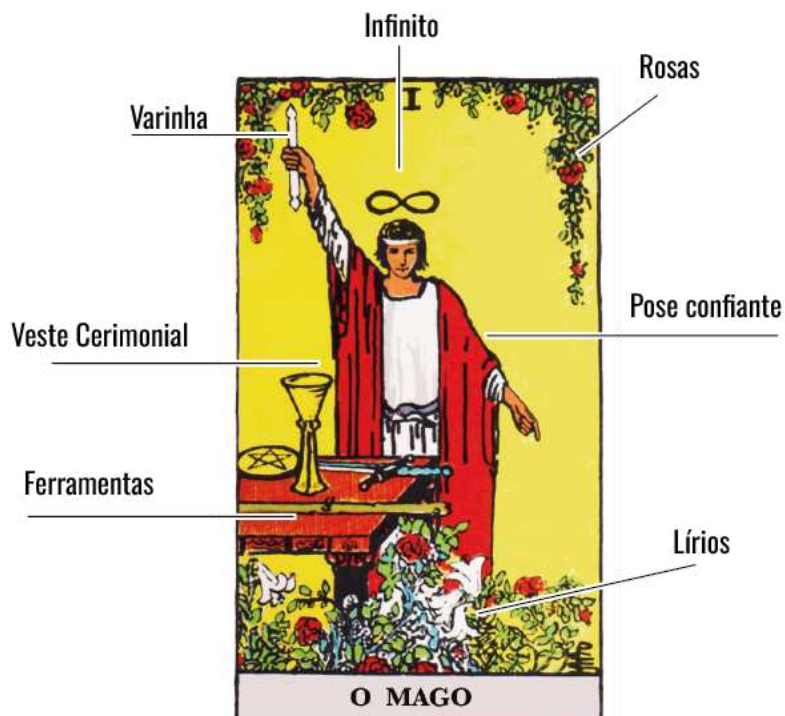


Fonte: Autora

De acordo com Waite (1911), o significado convencional do O Louco é o de uma figura sensitiva à vida e cheia de inteligência. A composição da carta conta com a centralização do Louco, que é retratado como um rapaz jovem em pose dinâmica direcionada em sua caminhada, apreciando: a luz do Sol — considerada tanto como fonte de calor nutritivo quanto causadora de exaustão e loucura (Ronnberg, 2012); o perfume da rosa branca que colheu, que é significada como *albedo*, por meio do qual o *self* é concebido, além de sugerir potencial perigo nos aspectos subterrâneos da psiquê (Ibidem); e a brisa, associada com o

desdobramento de novas perspectivas e fôlegos após um período de sufocação (Ibidem) dando pouca atenção para o precipício no caminho que trilha (Waite, 1911). O rapaz é acompanhado por um animal e carrega consigo um cajado e uma trouxinha, sugerindo a natureza de sua jornada e seu traje de trilha é simples. Por meio da análise, é possível identificar como elementos centrais para compreensão da carta o fator energético e de fascínio provido pela luz do sol, assim como a presença do *albedo* e o olhar desviado da trilha representando sua despreocupação. É opcional a representação dos elementos que simbolizam a viagem, como a trouxinha e o traje de trilha.

**Figura 19: Análise do Mago**



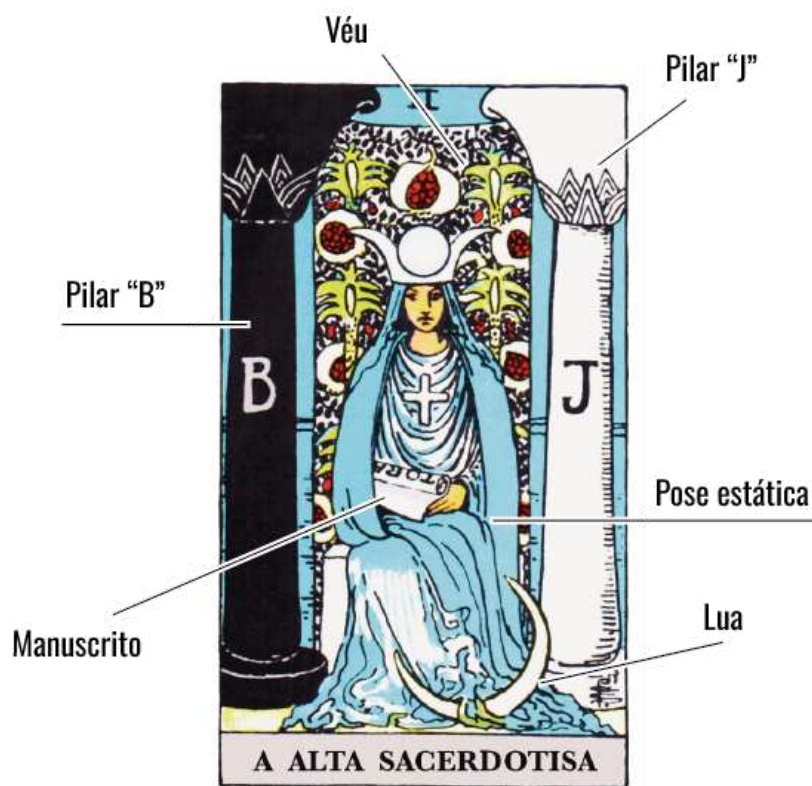
Fonte: Autora

A carta do Mago é composta pela centralização de uma figura jovem e confiante, com vestes cerimoniais, posicionado próximo a uma mesa repleta de objetos utilizados como ferramentas de criação para o seu ritual, representadas pelos quatro naipes do Tarô e abaixo analisadas a partir de Waite (1911) e Ronnberg (2012):

- Espada → ferramenta que pressupõe refinamento metalúrgico e habilidade.
- Copo/poço → alimentação, milagre, revigoração. Também pode ser analisada como Graal: transcendência, revelação, cura.
- Ouro → moeda de troca que identifica tendências de proveito ou desejo.
- Pau/Árvore → solidez, equilíbrio, regeneração.

O jovem realiza sua cerimônia em pose ereta ao apontar com uma varinha para o céu e com a mão para o chão, simbolizando seu papel como intermediário entre o espiritual e o material. Acima de sua cabeça, paira o símbolo do infinito, reforçando seu papel como mediador do ciclo de equilíbrio entre físico e imaterial, tangível e intangível (Waite, 1911). A carta é enquadrada por rosas vermelhas, representando na alquimia o processo de criação e iluminação enquanto os lírios significam juventude, pureza, regeneração e integridade (Ronnberg, 2012). Os elementos centrais são a pose ritualística e o símbolo de iluminação. Por não estar contemplada no escopo da pesquisa, é opcional a representação das ferramentas e naipes.

**Figura 20: Análise da Alta Sacerdotisa**

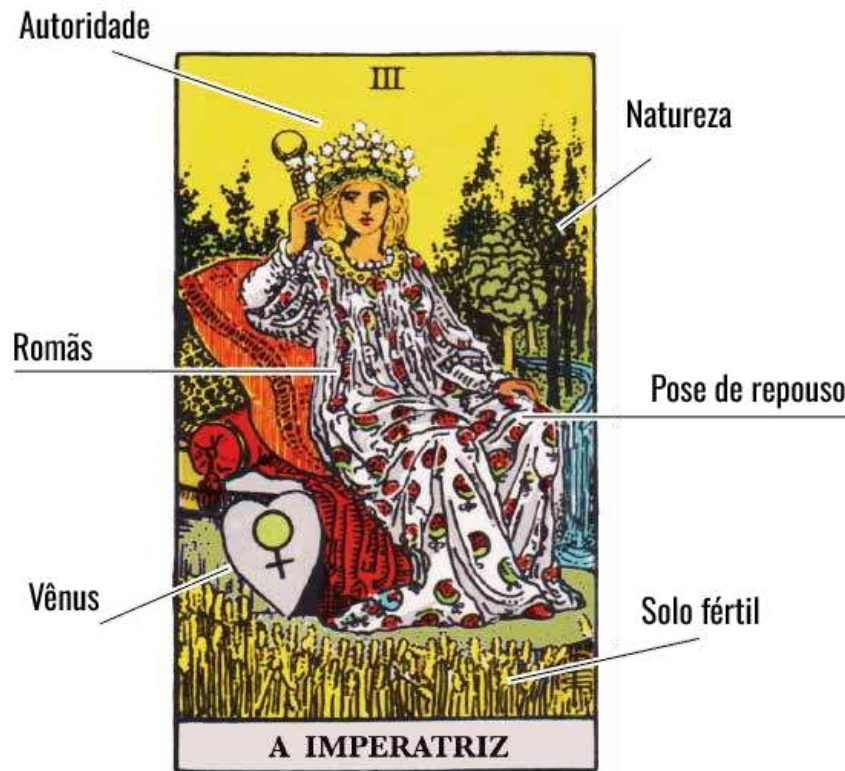


Fonte: Autora

A Alta Sacerdotisa é composta pela centralização de uma figura feminina, em pose estática sobre seu trono. Atrás dela, dois pilares "B" e "J" representando forças opostas e em equilíbrio (Tarot Merchant, 2025) enquadram o véu por onde se acessa o templo, fazendo da Alta Sacerdotisa sua guardiã (Waite, 1911). A personagem está vestida com um manto azul que se torna a nascente de um rio - símbolo associado à novos começos e emoções - simbolizando o início de uma nova jornada. A Sacerdotisa carrega um manuscrito com a palavra TORÁ e usa uma coroa com formato de lua - símbolo associado à inércia, misticismo, feminilidade e mistério (Ronnberg, 2012) - sinalizando sua autoridade espiritual (Waite, 1911).

Símbolos essenciais são os de autoridade, como a pose inerte e sua coroa, assim como a dualidade disposta pelos pilares. São símbolos opcionais aqueles relacionados à crenças religiosas específicas, como o manuscrito e as letras “B” e “J”.

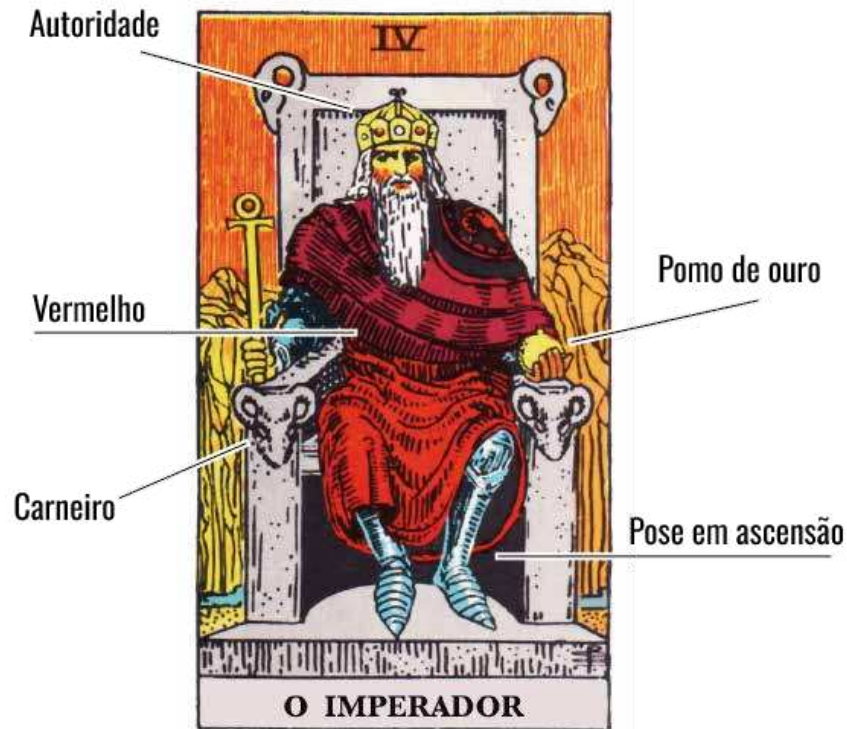
Figura 21: Análise da Imperatriz



Fonte: Autora

A Imperatriz é descrita por Waite (1911) como uma “filha do céu e da terra” e em seu escudo está ilustrado o símbolo de Vênus, representando seu papel maternal como a provedora da vida (Waite, tarot merchant). A Imperatriz se encontra em repouso sobre seu trono, sentada porém não inerte, ilustrada de forma a impor sua autoridade sem diminuir seu valor receptivo e materno - seu trono é posicionado de forma diagonal e ela porta um cetro, exercendo comando hierárquico sobre a fartura e fertilidade ilustrada pelos elementos da natureza que lhe cercam (Ronnberg, 2012). Ela utiliza um manto repleto de romãs, símbolos do renascimento do mundo e de continuidade de vida (Ronnberg, 2012). Símbolos não negociáveis são os aspectos de autoridade receptiva e maternidade, é opcional a representação do trono e de outros símbolos materiais.

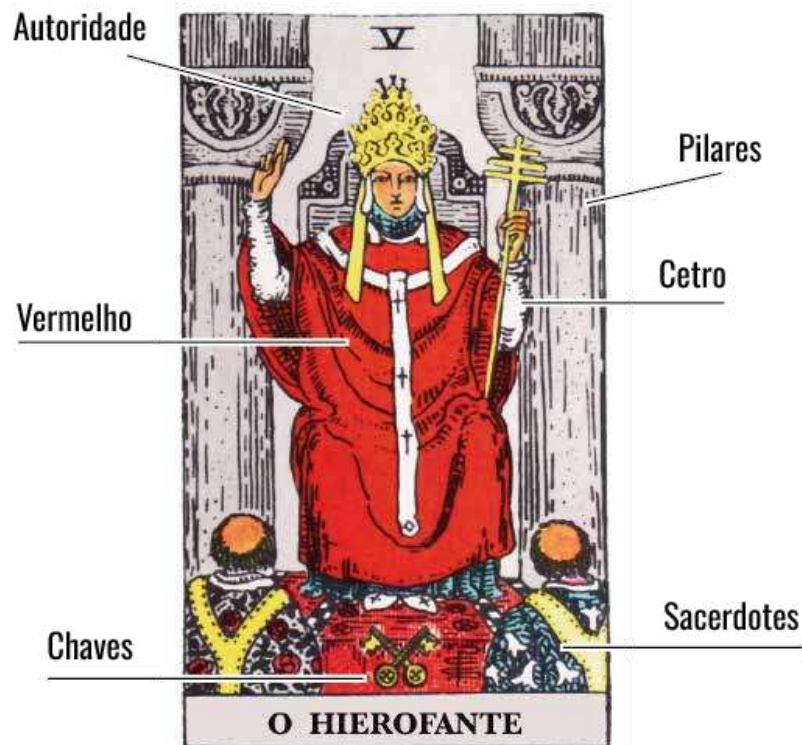
Figura 22: Análise do Imperador



Fonte: Autora

A carta do Imperador ilustra um monarca estático e autoritário. O posicionamento de seus pés sugere um posterior movimento de ascensão — simbolizando seu papel na hierarquia de valores (Ronnberg, 2012). A figura carrega uma coroa, sinalizando seu papel de soberano, além de um cetro e um pomo de ouro representando generosidade e o declínio consciente daquilo que é inocente; seu trono é decorado por cabeças de carneiros, reforçando seu domínio sobre os recursos materiais como lã, leite e carne. Seu manto é de lã tingida de vermelho — cor do fogo, do sangue, da paixão e da guerra —, representando sua influência sobre o mundo material e relação hierárquica com tudo aquilo que é do reino natural (Ibidem). Para Waite (1911), o Imperador é a personificação da própria força de vontade. É obrigatória a representação da hierarquia e domínio, são opcionais as representações de símbolos materiais.

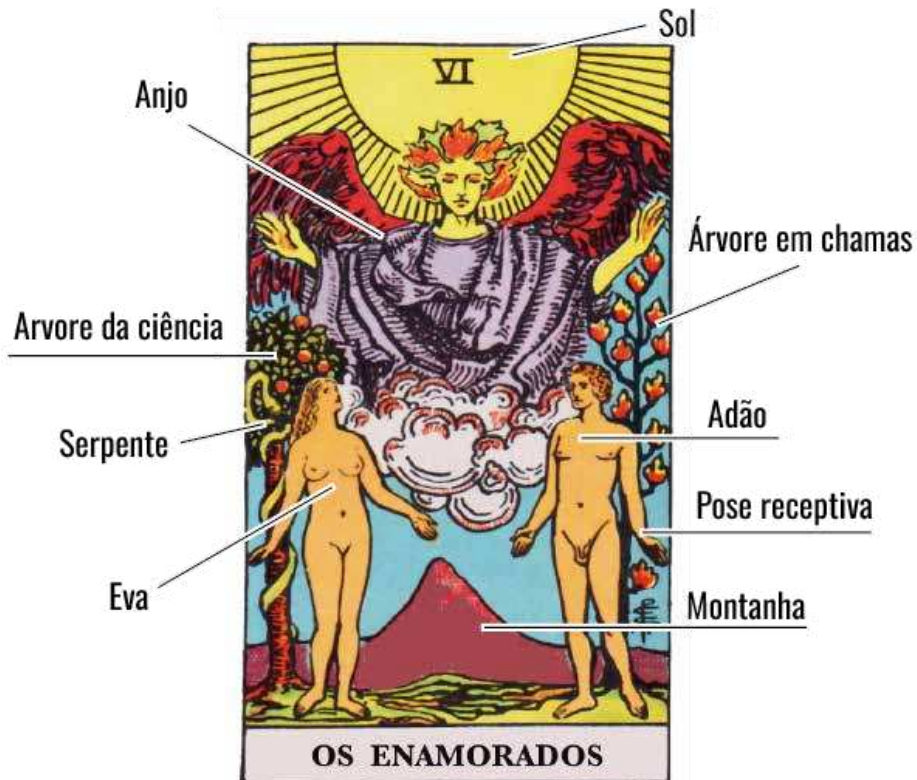
Figura 23: Análise do Hierofante



Fonte: Autora

De forma similar à carta anterior, o Hierofante é representado por uma figura masculina, vestida de vermelho e posicionada em um trono. A figura do Hierofante está em movimento e carrega com si um cetro e uma coroa tripla/tiara papal. A nível de seus pés, é possível identificar a presença de dois sacerdotes e de um par de chaves — símbolo de responsabilidade, segredos e tesouros (Ronnberg, 2012). O personagem se encontra entre dois pilares similares aos da Alta Sacerdotisa porém despidos de real poder, tornando as duas cartas distintas: enquanto ela é a guardiã do círculo interno ele é o interlocutor externo, o rosto reconhecido na hierarquia esotérica e sua posição é meramente simbólica e expressiva (Waite, 1911). É essencial representar o aspecto da hierarquia espiritual e de interlocução, fazendo opcionais as representações relacionadas à crenças religiosas específicas, como a tiara papal.

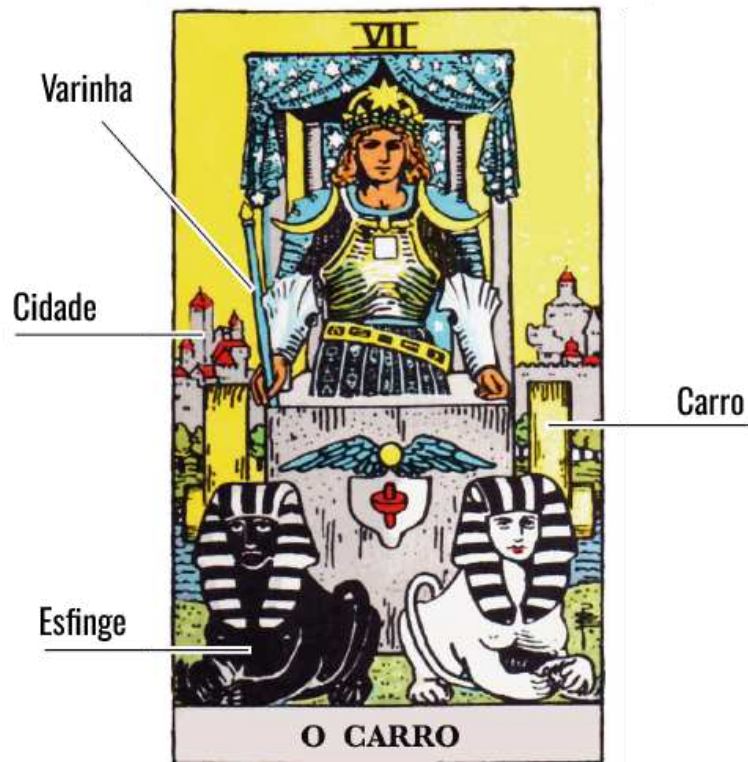
Figura 24: Análise dos Enamorados



Fonte: Autora

Ilustrados em polaridade, Os Enamorados são duas figuras posicionadas de pé e de braços abertos, nuas e que se assemelham à Adão e Eva: atrás de Adão está a Árvore da Vida, em chamas — símbolo de autodescoberta humana, purificação e renascimento. Atrás de Eva está a Árvore da Ciência do Bem e do Mal, onde uma serpente, hipnótica e nociva, está pendurada, representando a ansiedade do ego (Ronnberg, 2012). Posicionada na zênite da carta, um anjo é emoldurado pela figura do Sol, ilustrando uma influência e aprovação divina. Para Waite (1911), os Amantes representam inocência, amor humano e a verdade da vida, tendo a figura feminina — ou Eva — como a acidental catalisadora das eventuais perdas destas características; a árvore ainda representa resistência, a semestire por meio da qual o *self* se realiza (Ronnberg, 2012). Distante dos Amantes está presente uma montanha, símbolo de divindade, intensidade, fertilidade e grandeza imponente (Ibidem), indicando os desafios que devem ser superados para que os dois possam se encontrar no meio do caminho. São delimitados como símbolos obrigatórios aqueles que representam a curiosidade e inocência humana, como as árvores e as

Figura 25: Análise do Carro



Fonte: Autora

A carta do Carro apresenta uma figura jovem e heróica - um príncipe sobre sua carruagem, com uma varinha em mãos e em busca de conquistas — da mente, da ciência, do progresso — abaixo do Carro, estão posicionadas duas esfinges; interpreta-se que foram previamente conquistadas pelo príncipe, sinalizando por meio de seu triunfo que ele está acima de batalhas internas e da mente e que sua busca é externa (Waite, 1911). Posicionada atrás do Carro está uma cidade, delimitando a civilização das áreas selvagens e representando a conquista do príncipe sobre o plano material: sua busca agora supera aquilo que é tangível, mas sua confiança na busca de novos planos para conquistar pode ser equivocada e, por ser jovem, o príncipe pode não possuir a experiência para seguir a estrada correta — a estrada pode representar liberdade e potencial para a individualidade, mas também pode significar orgulho cego (Ronnberg, 2012). O Carro em si representa o apogeu do design por meio do qual o consciente e inconsciente se encontram na definição da força condutora, personificando movimento individual e ao mesmo tempo valores coletivos (Ibidem). É obrigatória a representação do personagem confiante, assim como das esfinges que polarizam a estrada a ser seguida. É opcional a interpretação literal do carro como veículo automóvel.

Definidos todos os significados essenciais para a adequação das cartas, são estabelecidos em seguida os requisitos por meio dos quais o projeto toma forma.

## **2.7 Requisitos Projetuais**

A partir da revisão bibliográfica e análises empírica e simbólica, define-se o baralho RWS como base semântica para as ilustrações a serem produzidas, considerando como material de apoio as representações gráficas similares nos baralhos analisados. Utilizando a proposta de personificação dos arquétipos (Jung, 1964), a narrativa estrutural dos três reinos (Nichols, 2007) e os três atos da Jornada do Herói de Campbell (1949), adaptada por Vogler (1998), como parâmetros divisórios, define-se a produção apenas das cartas condizentes com o Protagonista da Jornada e o Reino dos Deuses, sendo elas as cartas de número 0 a 8. Devem cumprir então os seguintes critérios:

- 1) Representação do Louco como protagonista da Jornada;
- 2) Presença dos arquétipos identificados em cada carta;
- 3) Composições similares ao baralhos analisados;
- 4) Elementos narrativos e visuais que unam as ilustrações;
- 5) Tamanho de impressão 7 x 12 cm, de acordo com a média dos similares.

Para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso — TCC, são trabalhadas explorações de técnicas e ferramentas autorais para a geração das ilustrações condizentes com o recorte de vivências da autora do projeto, aplicadas nos parâmetros projetuais supracitados.

## **3 CRIAÇÃO**

Dando início à macrofase Criativa, são definidas as ferramentas, materiais e métodos utilizados no processo de desenvolvimento do projeto, ao mesmo tempo em que são geradas explorações autorais das possíveis personificações dos arquétipos que acompanham o Herói/Louco em sua Jornada de autorrealização.

### **3.1 Ferramentas, Materiais e Impressão**

Dentro da modalidade do projeto foram selecionadas como veículo de desenvolvimento gráfico, ferramentas digitais pertinentes ao repertório da autora e do curso, sendo elas:

- “Procreate”, aplicativo de ilustração digital por meio do qual foram geradas as expressões gráficas.

- “Adobe Illustrator”, aplicativo utilizado para geração do *grid*, facas de corte, tipografia e grafismos da frente e verso do baralho.

- “Adobe Photoshop”, aplicativo para correção de tonalidade das cartas ilustradas.

No decorrer do processo criativo foi feita pesquisa em campo dentro de papelarias e gráficas para a definição dos materiais utilizados para a impressão do projeto, delimitando como parâmetros para o material a resistência ao manuseio, durabilidade, fidelidade da paleta monocromática e custos. Concluiu-se que, dentro dos requisitos, os melhores materiais para a produção física do baralho são:

- Cartão Triplex 300g, para impressão frente e verso e resistência ao manuseio;
- Chapa plástica adesivada 180g, frente e verso, para durabilidade e resistência ao manuseio;
- Papel Offset 240g, para resistência ao manuseio.

Considerando a possibilidade de utilizar materiais alternativos ao papel e a escala de produção reduzida, optou-se por trabalhar com impressão digital e recorte a laser, sem acabamentos especiais. Foi selecionado para o baralho a impressão em chapa plástica, por representar a maior durabilidade e o melhor aproveitamento por folha dentre as opções cogitadas nas medidas 7x12 cm. Após o período de testagem dos materiais contemplados, foram selecionados para cada entrega:

- Chapa Plástica → Cartas
- Cartão Duplex → Caixa (material extra)
- Papel Offset → Manual (material extra)

Concluída a pesquisa em campo, dá-se sequência ao processo criativo e autoral por meio da próxima etapa.

## **3.2 Desenvolvimento de Conceitos**

Resgatando a pesquisa teórica e os requisitos projetuais anteriormente definidos por meio das análises, esta etapa visa explorar grafismos autorais à partir de três conceitos centrais mesclados:

- A narrativa de uma jornada;

- A visualização do consciente, inconsciente e “*self*” incorporados em arquétipos;
- A geração de um material baseado em princípios do design gráfico.

Para solucionar a mescla, optou-se por personificar os conceitos de consciente e inconsciente, incorporando-os na Jornada do Herói ao lado do Louco como representantes de diversos arquétipos. Seguindo o princípio do contraste, foram exploradas ilustrações que polarizam as figuras da psique humana, inspiradas no diagrama da psique humana representado anteriormente na Figura 13. O conjunto de explorações é exibido nos Apêndices 1 e 2.

Afunilando os resultados da pesquisa e da geração de conceitos, foram alcançados os resultados demonstrados a seguir, concluindo a macrofase Criativa e dando início a macrofase Executiva.

### **3.3 Resultados**

Geradas as alternativas de identidades gráficas para o baralho, foi definido o conceito “*Inky*” ou “sujo de nanquim” como forma de melhor representar o contraste previamente estabelecido e de acrescentar recursos visuais interessantes ao material do tarot, criado à partir de um fundo “negativo” — fazendo referência à leitura “ao contrário” das cartas — onde o branco é trabalhado numa tela de base preta. Considerando também as temáticas de gênero presentes em determinadas cartas como o Imperador e a Imperatriz, optou-se pela atribuição de gênero masculino e feminino para dois das três personagens geradas, sendo elas as representantes do Inconsciente e do Consciente, respectivamente, fazendo deles representantes arquetípicos opostos por meio dos quais a narrativa pode ser adaptada. Definidos os representantes das relações de gênero, a terceira personagem gerada — O Louco, agora transformado em protagonista da Jornada — ocupa o espaço nas cartas onde gênero é observado como de relevância secundária nas análises simbólicas. Para a geração da alternativa final das cartas, utilizou-se o programa de ilustração digital “Procreate”, por meio de uma paleta exclusivamente monocromática e trabalhada apenas com o pincel *chalk*, com a intenção de gerar um visual manual e rasurado, fiel à proposta de ser um material autoral e de forma a auxiliar na unidade das cartas geradas. Na sequência estão representados os resultados alcançados, assim como a descrição das adições simbólicas e narrativas incorporadas no novo baralho.

#### **3.3.1 Ilustrações e Simbologia**

Aplicando as fases de desenvolvimento e prototipagem do modelo, os rascunhos e resultados alcançados visualmente e conceitualmente são como descritos a seguir:

Figura 26: Processo de criação - O Louco

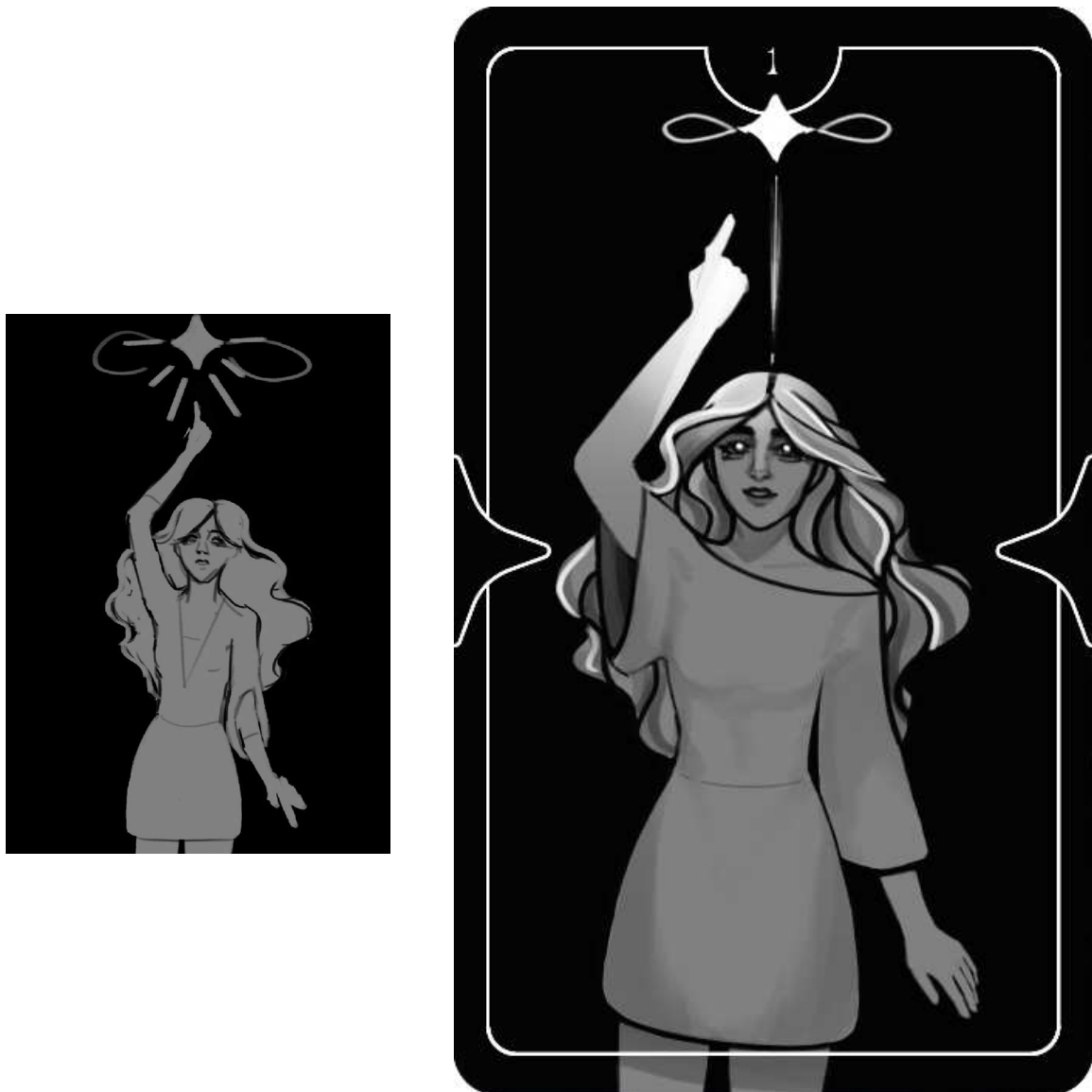


Fonte: Autora

## 0 - O LOUCO

Uma jovem Heroína caminha pouco preocupada com a direção que segue, contemplando a beleza de uma borboleta — símbolo de metamorfose, aventura diurna e auto-renovação da psique (Ronnberg, 2012) — e carregando consigo uma sombrinha. Símbolos traduzidos: Sol → Sombrinha; Rosa → Borboleta; Andarilho → Heroína. A personagem é ilustrada em cinza, representando sua imparcialidade em relação ao mundo que lhe cerca.

Figura 27: Processo de criação - O Mago

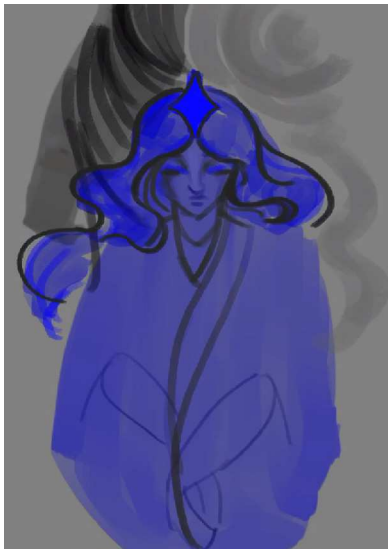


Fonte: Autora

## I - O MAGO

A Heroína, em sua curiosidade inconsequente, encontra um símbolo em seu caminho: inspirado pelo diagrama do *self* de Jung, o símbolo é composto por dois círculos — um representante do consciente e outro do inconsciente — ambos interconectados por uma estrela de quatro pontas — símbolo cardeal que pode significar consciência, ambivalência, intuição e destino (Ronnberg, 2012) — simbolizando o lugar onde o “eu” verdadeiro surge. A Heroína estica seu braço, na intenção de se conectar com uma energia além de sua compreensão. A estrela também procura a conexão traçando uma rota linear em direção à psique da Heroína. Símbolos traduzido: Infinito → Estrela Cardeal.

Figura 28: Processo de criação - A Alta Sacerdotisa

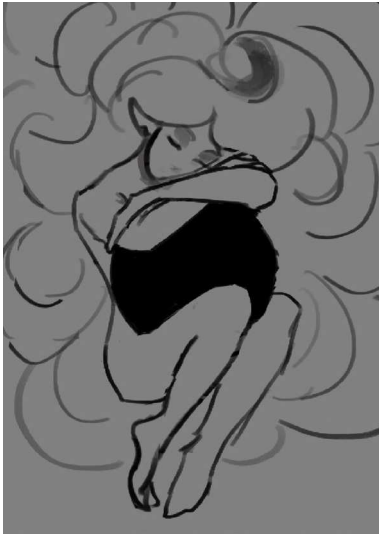


Fonte: Autora

## II - A ALTA SACERDOTISA

Agora conectada com a estrela, a Heroína tem acesso à ambos os lados polarizados do *self*: consciente e inconsciente se manifestam mas, virada de costas, ela recusa o chamado de ambos os lados, se posicionando de forma estática e inalterada no espaço entre as duas forças que estão ao seu dispor. Símbolos traduzidos: Coroa → Estrela Cardeal; Pilares → Consciência e Inconsciência.

Figura 29: Processo de criação - A Imperatriz



Fonte: Autora

### III - A IMPERATRIZ

Após a recusa do chamado, surge a primeira personificação arquetípica: a Consciência se manifesta no papel polarizado de figura feminina e de mentora e governante do mundo acordado, acolhendo todos os aspectos da mente ativa e se responsabilizando pelo desenvolvimento consciente do “eu”. Símbolo traduzido: Vênus → O Mundo Consciente.

Figura 30: Processo de criação - O Imperador



Fonte: Autora

#### IV - O IMPERADOR

Após a recusa do chamado, a segunda manifestação de personificação arquetípica é a da Inconsciência, tomando o papel polarizado de figura masculina e de mentor e governante do mundo desconhecido, englobando todos os aspectos do inconsciente coletivo e responsável pela proteção inconsciente do “eu”. Símbolo traduzido: Pomo de Ouro → O Mundo Inconsciente.

Figura 31: Processo de criação - O Hierofante



Fonte: Autora

## V - O HIEROFANTE

Após o despertar dos mentores, a Heroína entra em contato com as forças misteriosas que lhe cercam, movida por um novo entusiasmo e agindo como uma ponte entre o mundo material e o intangível à sua mercê. Tiara papal → Estrela Cardeal; Pilares → Consciência e Inconsciência.

Figura 32: Processo de criação - Os Enamorados



Fonte: Autora

## VI - OS ENAMORADOS

Consciência e Inconsciência se encontram no ponto do Ego onde o *self* é realizado. A Consciência traz com si a perda da inocência e o desenvolvimento da Persona enquanto a Inconsciência carrega com si o conhecimento milenar da autodescoberta humana e da Sombra. Juntos, formam a árvore responsável por semear o conceito de *self*. Símbolo traduzido: Árvores → Consciência e Inconsciência.

Figura 33: Processo de criação - O Carro



Fonte: Autora

## VII - O CARRO

Reunidos no Ego e em contato com a Heroína, ambos os aspectos oferecem orientação e direção para travessia do primeiro limiar. A Heroína, confiante em suas novas habilidades, prontamente estende a mão. Símbolo traduzido: Esfinges → Consciente e Inconsciente.

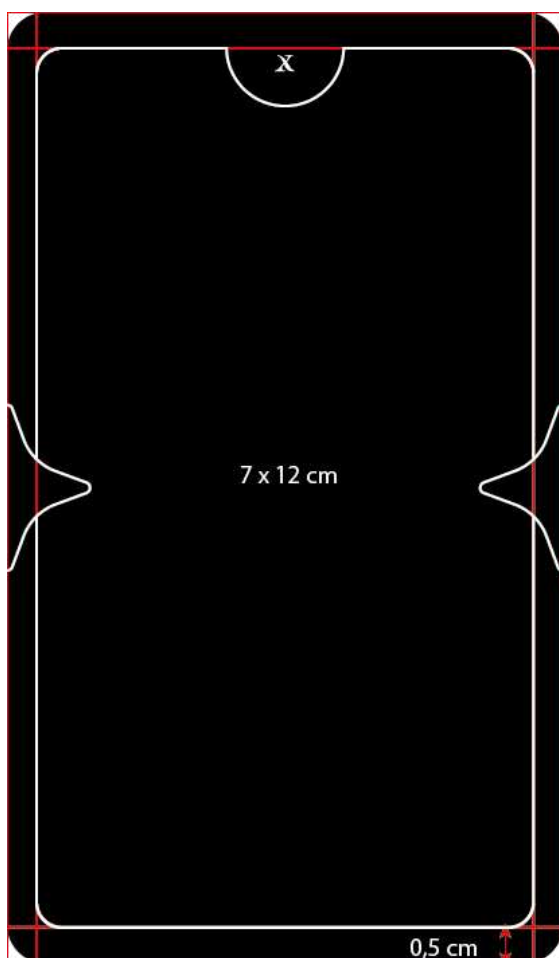
Conclui-se a descrição dos materiais do projeto e passa-se a ser trabalhada a diagramação por trás das cartas.

### 3.3.2 Diagramação

Seguindo os princípios da centralização, unidade e equilíbrio, é proposto o *grid* representado na Figura 34 para a frente das cartas determinando-se uma moldura de 0,5 cm por meio da qual os elementos gráficos centrais estão delimitados, assim como a composição abstrata do verso (Figura 35). Estão também representados na Figura 35 os tamanhos previamente delimitados para as cartas no capítulo 2.7.

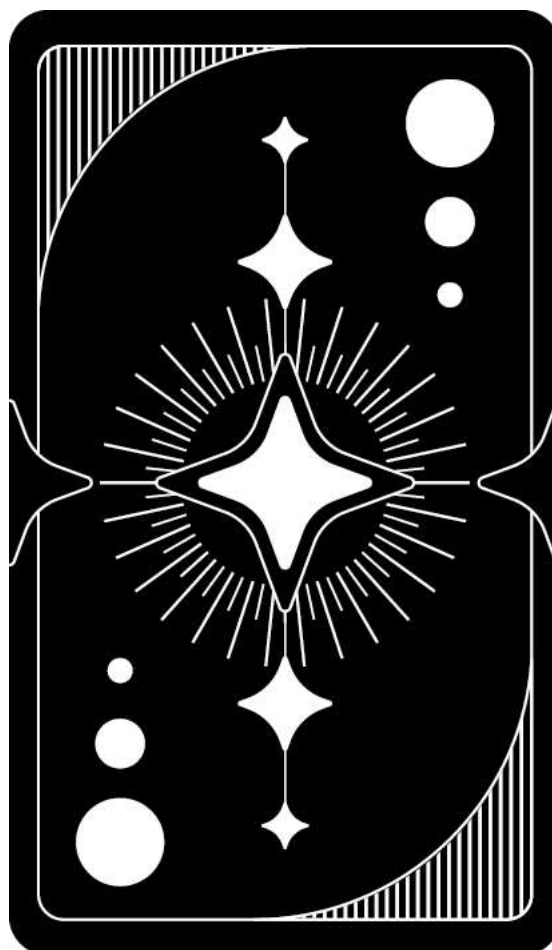
Como ilustrado na Figura 34, propõe-se uma moldura de 0.5 cm como delimitadora de elementos centrais da composição.

Figura 34: *Grid*



Fonte: Autora

Figura 35: Composição verso



Fonte: Autora

A tipografia utilizada para numeração das cartas e intitulação do projeto foi a Oracul, por seu visual lúdico e sua caracterização com estrelas de quatro pontas, que agregam unidade à identidade visual do projeto. Nos materiais de apoio, optou-se por aplicar a tipografia Bodoni, por sua boa legibilidade e similaridade à fonte Oracul. O tratamento das imagens para adequação à paleta e *grid* foi realizado por meio do aplicativo de edição de imagens Adobe Photoshop.

Realizadas as contribuições autorais e de diagramação, o projeto se encaminha para a conclusão e conta com a disponibilização de materiais extra, desdobrados a seguir.

### **3.3.3 Material de Apoio**

Com a intenção de complementar a experiência do projeto, foram desenvolvidos dois materiais de apoio não contemplados no escopo, sendo eles a caixa do baralho e o sugestão de interpretação, cujas planificações estão disponíveis nos Apêndices 3 e 4. Concluindo a exposição de materiais gerados, o próximo capítulo encerra a macrofase Executiva.

### **3.3.4 Resultado Final**

Produzidas as ilustrações, é feito um *mockup* do resultado final, ilustrado a seguir na Figura 36.

Figura 36: Renderização



Fonte: Autora

## 4 CONCLUSÃO

No decorrer de seu desenvolvimento, o projeto passou por diversas reiteraões através da metodologia definida, provando seu valor como parâmetro acadêmico. Dentro dos diversos objetivos estipulados, todos foram cumpridos com êxito, desde a exploração histórica das origens nubladas do tarot até a adaptação autoral com ferramentas digitais. Refletindo sobre as bibliografias revisadas, é interessante observar o desenvolvimento de técnicas e formas de ilustração trabalhadas através dos séculos à partir de um mesmo modelo de cartas, assim como a predominância de personagens arquetípicos encontrados nesse material. Seguindo a divisão proposta por Nichols (1988), foram exploradas de forma satisfatória as relações entre o Tarot, os Arquétipos e a Jornada. Foram também relevantes as divisões das etapas em macrofases, por meio das quais o acompanhamento de cronograma ficou mais fácil. Este é um projeto que visou se manter como ponto de referência para futuros pesquisadores dos temas abordados e, dentro deste escopo, o resultado cumpriu com as expectativas. Apesar de não estarem delimitadas dentro da pesquisa, propõe-se novas etapas para a produção posterior das cartas restantes, seguindo os demais atos da Jornada do Herói e expandindo os significados arquetípicos das demais ilustrações.

### 4.1 REFERÊNCIAS

Banzhaf, Hajo. **O Tarô e a Jornada do Herói**. São Paulo: Madras, 1997.

Campbell, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1949.

CERVANTES, Carl Lorenz G. **The Limitations and Potentials of Tarot Readings in Times of Uncertainty**. DILIMAN REVIEW, v. 62, n. 2, 2021. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/362428356\\_The\\_Limitations\\_and\\_Potentials\\_of\\_Tarot\\_Readings\\_in\\_Times\\_of\\_Uncertainty](https://www.researchgate.net/publication/362428356_The_Limitations_and_Potentials_of_Tarot_Readings_in_Times_of_Uncertainty). Acesso em: 27 maio 2025.

COGNITIVE MARKET RESEARCH. **Tarot Cards Market Report**, 2025. Disponível em: <https://www.cognitivemarketresearch.com/tarot-cards-market-report?srsId=AfmBOooNGe1OC9hIFCYTGmVwIAhZ9p1FuUWvQKew86jAUWf6h175zWkC>. Acesso em: 27 maio 2025.

CRÍZEL, Lóri. **Arquétipos e crenças: como esses elementos podem influenciar nos projetos de arquitetura**, 2023. Disponível em: <https://www.jornaldaconstrucao civil.com.br/2023/03/27/arquetipos-e-crencas-como-esses-elementos-podem-influenciar-nos-projetos-de-arquitetura/>. Acesso em: 27 maio 2025.

CUSTÓDIO, Lucas. **Arquétipos: o que são e quais os 12 principais?**, 2022. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/carreira/arquetipos-tudo-sobre/>. Acesso em: 27 maio 2025

DOUGLAS, Claire. **Visions: Notas do Seminário dado em 1930-1934 por CG Jung**. Vol. 2. Princeton: Princeton University Press, 1997. p. 923

FADIMAN, James; FRAGER, Robert. **Teorias da personalidade**. Tradução: Odette de Godoy, Camila Pedral Sampaio, Sybil Safdié. São Paulo: HARBRA, 1986.

FABRIS, Annateresa. **Reivindicação de Nadar a Sherrie Levine: Autoria e Direitos Autorais**. São Paulo, v. 20, n. 45, p. 14-31, 2022. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ars/article/view/2901/3591>. Acesso em: 27 maio 2025.

FEIST, Gregory J.; FEIST, Jess; ROBERTS, Tommy-Ann. **Teorias da Personalidade**. Trad. Sandra M. M. da Rosa. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.

FIEBIG, Johannes. et al. **The Library of Esoterica: Tarot**. Los Angeles: Ronnberg, 2021.

Frost, Amy. **Designing Fortune: What Can Designers Learn From the History of Tarot?** UX Collective, 2024. Disponível em: <https://uxdesign.cc/designing-fortune-what-can-designers-learn-from-the-history-of-tarot-5c94af2c9871>. Acesso em: 27 maio 2025.

GITTLEN, Ariela. **The Radical, 600-Year Evolution of Tarot Card Art**, 2017. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-radical-600-year-evolution-tarot-card-art>. Acesso em: 30 maio 2025.

INTEGRAUM. **Jornada do Herói**, 2021. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1300014427044730&id=809371732775671&set=a.830820933964084>. Acesso em: 27 de maio 2025.

Jung, Carl G. **A Natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 1960.

Jung, Carl G. **Civilização em Transição**. Obras Completas de C. G. Jung, v. X/3. Trad. Lúcia M. E. Orth. Petrópolis: Vozes, 1993.

Jung, Carl G. [et al.] **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Harper Collings. 1964.

LOUREIRO, Juliano. **O que é a Jornada do Herói e como se inspirar para escrever um livro**. Clube dos Autores, 2023. Disponível em: <https://blog.clubedeautores.com.br/2023/03/o-que-e-jornada-do-heroi-e-como-se-inspirar-para-escrever-um-livro.html>. Acesso em: 26 maio 2025.

LUPTON, Ellen. **O Design como Storytelling**. São Paulo: G. Gili, 2020

MACDONALD, F. **What, if anything, can psychics tell us about all of this?** The New York Times, 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/01/15/style/did-you-predict-this.html>. Acesso em: 26 maio 2025.

MACEDO, Douglas. **Arquétipos e individuação da psicologia analítica**, 2019. Disponível em: <https://www.psicologodouglasdemacedo.com.br/post/1>. Acesso em: 29 maio 2025.

MALUF, Douglas. **Os 12 Arquétipos de Jung: Qual é o Seu?** Psicólogo Douglas Macedo, 2021. Disponível em: <https://www.douglasmaluf.com.br/os-12-arquetipos-de-Jung-qual-e-o-seu/>. Acesso em: 27 maio 2025.

MAPACADEMY. **Dashavatara Ganjifa**, 2015. Disponível em: <https://mapacademy.io/article/dashavatara-ganjifa/>. Acesso em: 30 maio 2025

MAZZA, Vanessa. **Carl Jung e Tarô**, 2012. Disponível em: <https://taronline.wordpress.com/2012/09/01/carl-jung-e-tarot/>. Acesso em: 30 maio 2025.

MCLEAN, Adam. **An Hermetic Origin of the Tarot Cards? A Consideration of the Tarocchi of Mantegna**. Hermetic Journal, 1983. Disponível em: <https://www.alchemywebsite.com/mantegna.html>. Acesso em: 27 maio 2025.

MIGLIANI, Ricardo. **Os 12 arquétipos de marca utilizados para posicionar e dar personalidade ao seu branding**, 2024. Disponível em: <https://www.amper.ag/post/arquetipos-de-marca>. Acesso em: 27 maio 2025.

TAROT MERCHANT. **Tarot Card Meanings**. 2025. Disponível em: <https://tarotmerchant.com/pages/tarot-card-meanings>. Acesso em: 27 outubro 2025.

THE MORGAN. **Visconti-Sforza Tarot Cards**, 1911. Disponível em: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards>. Acesso em: 30 maio 2025.

MOSS, Tatiana. **The Solar Kingdom Tarot, 2024**. Disponível em: <https://www.modernmagic.store/tproduct/792235686-817510629191-the-solar-kingdom-tarot>. Acesso em: 13 abril 2025.

MURNEY, Anastasia. **Tarot as affective cartography in the uneven Anthropocene**. Design and Culture, v. 15, n. 1, p. 1–22, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/14704129231196365>. Acesso em: 26 maio 2025.

Nadolny, Isabelle. **História do Tarot**. São Paulo: Pensamento, 2022.

Nichols, Sallie. **Jung e o Tarô: uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 2007.

Novin, Guity. **A History of Graphic Design. An Online Textbook**. 2024. Disponível em: <https://guity-Novin.blogspot.com/2010/02/history-of-graphic-design.html>. Acesso em: 26 maio 2025.

OLIVEIRA, José Lucas Vilas-Boas. **O Tarô Durante a Pandemia de Coronavírus: as Cartas como Orientação Espiritual para os Brasileiros em Tempos de Covid-19**. XVIII Simpósio Nacional da ABHR, 2022. Disponível em: <https://revistaplura.emnuvens.com.br/anais/article/view/2332>. Acesso em: 27 maio 2025.

ORACUL. **Bohemian Display Font**. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/141730791/Oracul-Bohemian-Display-Font> Acesso em: 01 novembro 2025.

Pollack, Rachel. **Bíblia Clássica do Tarot**. Rio de Janeiro: Darkside, 2023.

POLLETT, Andy. **Andy's Playing Card Pages: Ganjifa**. 2015. Disponível em: [http://a\\_pollett.tripod.com/cards25.htm#ganjifa](http://a_pollett.tripod.com/cards25.htm#ganjifa). Acesso em: 27 maio 2025.

ROCK, Michael. **Designer Enquanto Autor**. In: HELLER, Steven; VIÉNIC, Véronique (Org.). Design de Conteúdo. São Paulo: Gustavo Gili, 2023. p. 10-13.

Ronnberg, Ami. [et al.] **O Livro dos Símbolos**. Slovakia: Ronnberg. 2012.

SELETYNOF. **Estrutura da Psique I**, 2025. Disponível em: <https://seletynof.wordpress.com/2007/03/31/estrutura-da-psique-i/>. Acesso em: 27 maio 2025.

SILVEIRA, Nise. **Jung: vida e obra**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

STEIN, Murray. **Jung: o mapa da alma**. São Paulo: Pensamento, 2000.

TELEVITA. **A Psicologia Junguiana e o inconsciente coletivo**, 2019. Disponível em: <https://www.telavita.com.br/blog/psicologia-Junguiana/>. Acesso em: 29 maio 2025.

VINICIUS, Raul. **Significado das cartas do Tarot de Marselha — Desvende os mistérios dos 22 Arcanos Maiores**. 2014. Disponível em: <https://www.astrocentro.com.br/blog/tarot/significado-cartas-tarot-marselha/>. Acesso em: 27 março 2025.

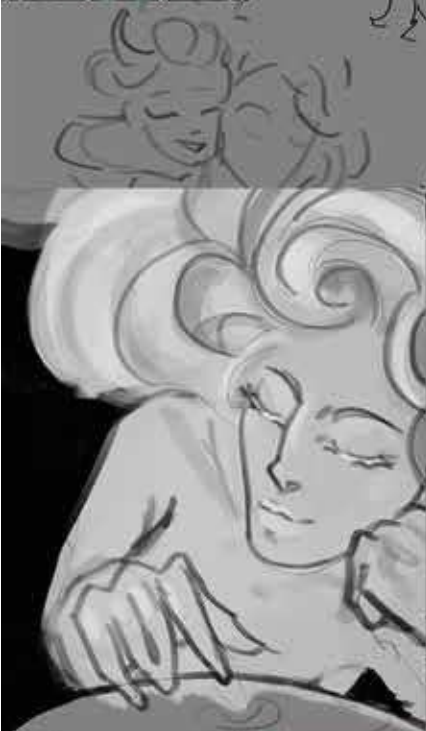
Vogler, Christopher. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para roteiristas e autores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

WAITE, Arthur Edward. **The Pictorial Key to the Tarot**. Inglaterra: [s.n.], 1911.

WIKIMEDIA. **Arthur Waite Author**, 2025. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arthur\\_Waite\\_Author.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arthur_Waite_Author.JPG). Acesso em: 30 maio 2025.

WIKIMEDIA. **Pamela Colman Smith The Craftsman**, 2025. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pamela\\_Colman\\_Smith\\_The\\_Craftsman\\_cropp ed.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pamela_Colman_Smith_The_Craftsman_cropp ed.jpg). Acesso em: 30 maio 2025.

WIKIMEDIA. **Rider-Waite Major Arcana**, 2025. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rider-Waite\\_Major\\_Arcana\\_full.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rider-Waite_Major_Arcana_full.png). Acesso em: 30 maio 2025.





Caixa 7.5×1.5×12.5 cm

{Inky Tarot}

{Inky Tarot}

uma jornada projetual  
do design autoral  
por

**Mariana Harmatiuk Moura**

desenvolvido como Trabalho  
de Conclusão de Curso

★ UFPR . 2025 ★

contém:  
8 cartas ilustradas  
manual  
sugestão de tiragem

Inky Tarot



{Inky Tarot}

Sugestão de Leitura:

## Estrela Cardeal

Embaralhe as cartas,  
selecione 4 ao acaso.  
Coloque-as sobre o  
diagrama ao lado

