



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO**  
**CURSO DE DESIGN**

**NILSON FILHO DE CARVALHO SALES**

**OMANA: CRIAÇÃO DE UM TARÔ COMPOSTO POR PADRÕES ABSTRATOS  
INSPIRADOS NA SIMBOLOGIA PRESENTE NOS ARCANOS MAIORES POR  
MEIO DO DESIGN DE SUPERFÍCIES.**

**FORTALEZA**

**2020**

NILSON FILHO DE CARVALHO SALES

OMANA: CRIAÇÃO DE UM TARÔ COMPOSTO POR PADRÕES ABSTRATOS  
INSPIRADOS NA SIMBOLOGIA PRESENTE NOS ARCANOS MAIORES POR  
MEIO DO DESIGN DE SUPERFÍCIES.

Monografia apresentada ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Me. Lia Alcântara Rodrigues.

FORTALEZA

2020

NILSON FILHO DE CARVALHO SALES

OMANA: CRIAÇÃO DE UM TARÔ COMPOSTO POR PADRÕES ABSTRATOS  
INSPIRADOS NA SIMBOLOGIA PRESENTE NOS ARCANOS MAIORES POR  
MEIO DO DESIGN DE SUPERFÍCIES.

Monografia apresentada ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof<sup>a</sup>. Me. Lia Alcântara Rodrigues (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Camila Bezerra Furtado Barros

Universidade Federal do Ceará

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Alexia Carvalho Brasil

Universidade Federal do Ceará

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S155o Sales, Nilson Filho de Carvalho.  
OMANA: CRIAÇÃO DE UM TARÔ COMPOSTO POR PADRÕES ABSTRATOS  
INSPIRADOS NA SIMBOLOGIA PRESENTE NOS ARCANOS MAIORES POR MEIO DO  
DESIGN DE SUPERFÍCIES. / Nilson Filho de Carvalho Sales. – 2020.  
180 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro  
de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2020.  
Orientação: Prof. Lia Alcântara Rodrigues.

1. Design de superfícies. 2. Abstração. I. Título.

CDD 658.575

---

## LISTA DE IMAGENS

Figura 01: Algumas cartas do Tarô de Visconti Sforza .....	26
Figura 02: Cartas supostamente desenhadas por Gringonneur para o rei Charles VI .....	27
Figura 03: Algumas cartas de uma versão contemporânea do Tarô de Marseille (© Lo Scarabeo, 2000). .....	29
Figura 04: <i>Companion Book</i> e algumas cartas do <i>Witches Tarot</i> .....	31
Figura 05: <i>Cartas do Tolo no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	38
Figura 06: <i>Cartas do Mago no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	39
Figura 07: <i>Cartas da Sacerdotisa no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	41
Figura 08: <i>Cartas da Imperatriz no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	42
Figura 09: <i>Cartas do Imperador no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	43
Figura 10: <i>Cartas do Hierofante no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	45
Figura 11: <i>Cartas dos Enamorados no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	46
Figura 12: <i>Cartas da Carruagem no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	47
Figura 13: <i>Cartas da Justiça no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	48
Figura 14: <i>Cartas do Eremita no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	49
Figura 15: <i>Cartas da Roda da Fortuna no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	50

Figura 16: <i>Cartas da Força no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	51
Figura 17: <i>Cartas do Pendurado no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	52
Figura 18: <i>Cartas da Morte no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	53
Figura 19: <i>Cartas da Temperança no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	54
Figura 20: <i>Cartas do Diabo no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	55
Figura 21: <i>Cartas da Torre no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	56
Figura 22: <i>Cartas da Estrela no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	57
Figura 23: <i>Cartas da Lua no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	58
Figura 24: <i>Cartas do Sol no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	59
Figura 25: <i>Cartas do Julgamento no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	61
Figura 26: <i>Cartas do Mundo no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.</i> .....	62
Figura 27: Elementos conceituais. ....	65
Figura 28: Elementos visuais. ....	65
Figura 29: Elementos Relacionais. ....	66
Figura 30: Configuração real de picolés de morango. ....	67
Figura 31: Representações esquemáticas de plantas silvestres. ....	68
Figura 32: Logo da Unilever. ....	69
Figura 33: <i>The Elephant in the Room.</i> .....	70
Figura 34: <i>Those hands.</i> .....	70
Figura 35: <i>Bumble bee print.</i> .....	71
Figura 36: <i>Venice Beach VB 20 Blue / Multi Rug.</i> .....	71

Figura 37: <i>Blueberry modern: Erich Borchert 1928.</i> .....	72
Figura 38: <i>Lines</i> , Herbert Green. ....	72
Figura 39: Elementos pertencentes ao módulo. ....	74
Figura 40: Malhas Regulares. ....	76
Figura 41: Exemplo de malha semi-regular formada por quadrados e triângulos equiláteros. ....	76
Figura 41: <i>Two Birds</i> , 1938. ....	78
Figura 42: <i>Fish</i> , 1956. ....	78
Figura 43: <i>Geometric Lotus Mandala Pattern.</i> ....	79
Figura 44: Esquema de simetria de translação. ....	80
Figura 45: Esquema da simetria de reflexão. ....	80
Figura 46: Esquema de simetria de rotação. ....	80
Figura 47: Esquema de simetria de dilatação. ....	81
Figura 48: Exemplos de sistemas de modulação sendo aplicados em malhas .	81
Figura 49: <i>Mont Sainte-Victoire seen from Bellevue</i> , de Cézanne. Óleo na tela. 1892–1895. ....	82
Figura 50: Quarto do artista em Arles, de van Gogh. Óleo sobre tela. 1889. ....	83
Figura 51: <i>Mahana no atua</i> , de Gauguin. Óleo sobre tela. 1894. ....	84
Figura 52: <i>Portrait de Ambroise Vollard</i> (1910), de Picasso e <i>Clarinet and Bottle of Rum on a Mantelpiece</i> (1911), de Braque, respectivamente. Óleo sobre tela. ..	85
Figura 53: <i>Composition with Gray and Light Brown</i> (1918), de Mondrian e <i>Contra-Composition of Dissonances, XVI</i> (1925), de Doesburg, respectivamente. Óleo sobre tela. ....	86
Figura 54: <i>Composition VI</i> , de Kandinsky. Óleo sobre tela. 1913. ....	87
Figura 55: <i>La Perse</i> , de Poiret. Estampa criada por Raoul Dufy. 1911. ....	89
Figura 56: <i>Shawl</i> , de Poiret. 1973. ....	89
Figura 57: <i>Evening Dresses para a "Vivace" Spring Summer Collection</i> , de Emilio Pucci. 1967. ....	90
Figura 58: <i>The Rider Waite Tarot.</i> ....	93
Figura 59: <i>The Thoth Tarot.</i> ....	94
Figura 60: <i>The Zombie Tarot.</i> ....	95
Figura 61: Caixa de informações relativa aos Arcanos Maiores. ....	96

Figura 62: Elementos gráficos encontrados na embalagem de Waite. ....	98
Figura 63: Elementos gráficos encontrados na embalagem de Crowley. ....	98
Figura 64: Elementos gráficos encontrados na embalagem de Headcase Design	99
Figura 65: Elementos gráficos encontrados nas cartas de Waite. ....	101
Figura 66: Elementos gráficos encontrados nas cartas de Crowley. ....	101
Figura 67: Elementos gráficos encontrados nas cartas de <i>Headcase Design</i> . ..	102
Figura 68: Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de Waite .....	104
Figura 69: Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de Crowley. ....	104
Figura 70: Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de <i>Headcase Design</i> . ....	105
Figura 71: <i>Representações imagéticas do Mago por Waite, Crolwey e da Headcase Design, respectivamente</i> . ....	106
Figura 72: Etapas metodológicas da Receita do Arroz Verde. ....	109
Figura 73: Etapas metodológicas esquematizadas da Receita do Arroz Verde.	114
Figura 74: Alguns testes feitos em aquarela, tinta acrílica, lápis de cor, marcadores, respectivamente. ....	116
Figura 75: Alguns testes feitos com pintura digital. ....	117
Figura 76: Estrutura do <i>moodboard</i> . ....	118
Figura 77: Estudos de traços para A Imperatriz e A Sacerdotisa. ....	119
Figura 78: Esquema de conexão visual dos Arcanos maiores feito para este projeto. ....	120
Figura 79: Paleta de cores geral para o projeto. ....	122
Figura 80: <i>moodboard</i> feito para a carta O Tolo. ....	123
Figura 81: Esquema de malha utilizado para o padrão do O Tolo. ....	124
Figura 82: Padrão corrido do Tolo. ....	124
Figura 83: Carta do Tolo com e sem marcações de módulo. ....	124
Figura 84: <i>moodboard</i> feito para a carta O Mago. ....	125
Figura 85: Esquema de malha utilizado para o padrão do Mago. ....	125
Figura 86: Padrão corrido do Mago. ....	126
Figura 87: Carta do Mago com e sem marcações de módulo. ....	126



Figura 88: <i>moodboard</i> feito para a carta A Sacerdotisa. ....	127
Figura 89: Esquema de malha utilizado para o padrão da Sacerdotisa. ....	128
Figura 90: Padrão corrido da Sacerdotisa. ....	128
Figura 91: Carta da Sacerdotisa com e sem marcações de módulo. ....	128
Figura 92: <i>moodboard</i> feito para a carta A Imperatriz. ....	129
Figura 93: Esquema de malha utilizado para o padrão da Imperatriz. ....	130
Figura 94: Padrão corrido da Imperatriz. ....	130
Figura 95: Carta da Imperatriz com e sem marcações de módulo. ....	130
Figura 96: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Imperador. ....	131
Figura 97: Esquema de malha utilizado para o padrão do Imperador. ....	131
Figura 98: Padrão corrido do Imperador. ....	132
Figura 99: Carta do Imperador com e sem marcações de módulo. ....	132
Figura 100: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Hierofante. ....	133
Figura 101: Esquema de malha utilizado para o padrão do Hierofante. ....	134
Figura 102: Padrão corrido do Hierofante. ....	134
Figura 103: Carta do Hierofante com e sem marcações de módulo. ....	134
Figura 104: <i>Moodboard</i> feito para a carta Os Enamorados. ....	135
Figura 105: Esquema de malha utilizado para o padrão dos Enamorados ...	136
Figura 106: Padrão corrido dos Enamorados. ....	136
Figura 107: Carta dos Enamorados com e sem marcações de módulo. ....	136
Figura 108: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Carruagem. ....	137
Figura 109: Esquema de malha utilizado para o padrão da Carruagem. ....	137
Figura 110: Padrão corrido da Carruagem. ....	138
Figura 111: Carta da Carruagem com e sem marcações de módulo ....	138
Figura 112: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Justiça. ....	139
Figura 113: Esquema de malha utilizado para o padrão da Justiça. ....	139
Figura 114: Padrão corrido da Justiça. ....	140
Figura 115: Carta do da Justiça com e sem marcações de módulo. ....	140
Figura 115: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Eremita. ....	141
Figura 116: Esquema de malha utilizado para o padrão do Eremita. ....	141
Figura 117: Padrão corrido do Eremita.....	142
Figura 118: Carta do Eremita com e sem marcações de módulo. ....	142

Figura 119: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Roda da fortuna. ....	143
Figura 120: Esquema de malha utilizado para o padrão da Roda da fortuna	143
Figura 121: Padrão corrido da Roda da fortuna. ....	144
Figura 122: Carta da Roda da fortuna com e sem marcações de módulo. ..	144
Figura 123: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Força. ....	145
Figura 124: Esquema de malha utilizado para o padrão da Força. ....	145
Figura 125: Padrão corrido da Força. ....	146
Figura 126: Carta da Força com e sem marcações de módulo. ....	146
Figura 127: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Pendurado. ....	147
Figura 128: Esquema de malha utilizado para o padrão do Pendurado. ....	148
Figura 129: Padrão corrido do Pendurado. ....	148
Figura 130: Carta do Pendurado com e sem marcações de módulo. ....	148
Figura 131: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Morte. ....	149
Figura 132: Esquema de malha utilizado para o padrão da Morte. ....	149
Figura 133: Padrão corrido da Morte. ....	150
Figura 134: Carta da Morte com e sem marcações de módulo. ....	150
Figura 135: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Temperança. ....	151
Figura 136: Esquema de malha utilizado para o padrão da Temperança. ....	151
Figura 137: Padrão corrido da Temperança. ....	152
Figura 138: Carta da Temperança com e sem marcações de módulo. ....	152
Figura 139: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Diabo. ....	153
Figura 140: Esquema de malha utilizado para o padrão do Diabo. ....	154
Figura 141: Padrão corrido do Diabo. ....	154
Figura 142: Carta do Diabo com e sem marcações de módulo. ....	154
Figura 143: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Torre. ....	155
Figura 144: Esquema de malha utilizado para o padrão da Torre. ....	156
Figura 145: Padrão corrido da Torre. ....	156
Figura 146: Carta da Torre com e sem marcações de módulo. ....	156
Figura 147: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Estrela. ....	157
Figura 148: Esquema de malha utilizado para o padrão da Estrela. ....	157
Figura 149: Padrão corrido da Estrela. ....	158
Figura 150: Carta da Estrela com e sem marcações de módulo. ....	158

Figura 151: <i>Moodboard</i> feito para a carta A Lua. ....	159
Figura 152: Esquema de malha utilizado para o padrão da Lua. ....	160
Figura 153: Padrão corrido da Lua. ....	160
Figura 154: Carta da Lua com e sem marcações de módulo. ....	160
Figura 155: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Sol. ....	161
Figura 156: Esquema de malha utilizado para o padrão do Sol. ....	161
Figura 157: Padrão corrido do Sol. ....	162
Figura 158: Carta do Sol com e sem marcações de módulo. ....	162
Figura 159: <i>Moodboard</i> feito para a carta O Julgamento. ....	163
Figura 160: Esquema de malha utilizado para o padrão do Julgamento. ....	163
Figura 161: Padrão corrido do Julgamento. ....	164
Figura 162: Carta do Julgamento com e sem marcações de módulo. ....	164
Figura 163: <i>Moodboard</i> feita para a carta O Mundo. ....	165
Figura 164: Esquema de malha utilizado para o padrão do Mundo. ....	166
Figura 165: Padrão corrido do Mundo. ....	166
Figura 166: Carta do Mundo com e sem marcações de módulo. ....	166
Figura 167: Lista de prioridade visual definida para a criação da Identidade Visual do projeto. ....	167
Figura 168: Alguns experimentos do display visual das cartas para o projeto	168
Figura 169: Exemplos de identificações dos arcanos, com nome e número, somente nome e somente número nos <i>The Fountain Tarot</i> , <i>Lumina Inner Hue Tarot</i> e <i>Tarot Mucha</i> , respectivamente. ....	168
Figura 170: Esquema de construção dos elementos indicativos para a identidade visual. ....	169
Figura 171: Layout desenvolvido. ....	170
Figura 172: Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido. ....	170
Figura 173: Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido. ....	171
Figura 174: Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido. ....	171
Figura 175: Lógica do grid desenvolvido. ....	172

Figura 176: exemplos de aplicação do texto no grid. ....	173
Figura 177: simulação do livreto. ....	173
Figura 178: spread do livreto na página de informações do arcano da Lua	174
Figura 179: desenho da caixa com partes articuláveis. ....	174
Figura 180: Mockup da embalagem fechada. ....	175

**LISTA DE TABELAS**

<b>Tabela 01:</b> Malhas regulares e semirregulares. ....	68
<b>Tabela 02:</b> Tabela de análise gráfica do projeto de embalagem.....	80
<b>Tabela 03:</b> Tabela de análise gráfica das cartas. ....	83
<b>Tabela 04:</b> Tabela de análise gráfica das representações pictóricas. ....	86
<b>Tabela 05:</b> Tabela das qualidades materiais. ....	88
<b>Tabela 06:</b> Cronograma. ....	93

## **Resumo**

As origens do Tarô podem ser rastreadas até o século XIV, onde ele era utilizado somente como um jogo recreativo. Ele só foi utilizado como uma ferramenta esotérica para fins medicinais, meditativos e mediúnicos nos meados do século XVIII (FARLEY, 2009). A forma como as pessoas se relacionavam com ele, entretanto, continuou evoluindo conforme novas tecnologias e formas de entender o mundo iam surgindo. Hoje, com o advento da internet, o Tarô é utilizado para realizar consultas online e, com a popularização desse dispositivo para um público mais diverso de pessoas, é fácil encontrar suas cartas sendo representadas com os mais diversos temas, culturas e leques simbólicos. Nesse contexto, esta pesquisa explora as possibilidades de representação desses significados clássicos, que os Arcanos Maiores preservaram ao longo do tempo, por meio do Design de Superfície utilizando de seu repertório técnico e teórico para criar 22 cartas com estampas abstratas corridas, cada uma referente ao seu respectivo arcano. Esse processo foi feito por meio da metodologia de criação de Munari (2000), Arroz Verde, que foi utilizado desde a identificação do problema e a fundamentação teórica sobre o Tarô, Design de Superfície e abstração até o desenvolvimento projetual do produto planejado.

**Palavras-chave:** Design de superfície, Tarô, Abstração

## **Abstract**

The origins of the Tarot can be traced back to the 14th century, where it was used only as a recreational game. The Tarot was only used as an esoteric tool for medicinal, meditative and ethereal purposes in the mid-18th century (Farley, 2009). The way people related to him, however, continued to evolve as new technologies and ways of understanding the world emerged. Today, with the advent of the internet, the Tarot is used to perform online consultations and, with the popularization of this device for a more diverse audience, it is easy to find its cards being represented with the most diverse themes, cultures and symbolic backgrounds. In this context, this research explores the possibilities of representing these classic meanings, which the Major Arcana have preserved over time, through Surface Design using their technical and theoretical repertoire to create 22 letters with abstract running patterns, each referring to their respective arcana. This process was done through the creation methodology of Munari (2000), Arroz Verde, which was used from the identification of the problem and the theoretical foundation on Tarot, Surface Design and abstraction to the development of the planned product.

**Key words:** Surface design, Tarot, Abstraction

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução .....</b>	<b>18</b>
<b>2</b>	<b>Contextualização .....</b>	<b>19</b>
<b>2.1</b>	<b>Estado da Arte .....</b>	<b>19</b>
<b>3</b>	<b>Pergunta de Pesquisa .....</b>	<b>21</b>
<b>4</b>	<b>Objetivos .....</b>	<b>21</b>
<b>4.1</b>	<b>Objetivos Gerais .....</b>	<b>21</b>
<b>4.2</b>	<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Justificativa .....</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>Fundamentação teórica .....</b>	<b>24</b>
<b>6.1</b>	<b>Tarô .....</b>	<b>24</b>
<b>6.1.1</b>	<b>Os arcanos maiores .....</b>	<b>31</b>
<b>6.1.2</b>	<b>Significados dos Arcanos Maiores .....</b>	<b>33</b>
<b>0 ou 22</b>	<b>- O Tolo .....</b>	<b>36</b>
<b>1</b>	<b>- O Mago .....</b>	<b>37</b>
<b>2</b>	<b>- A Sacerdotisa.....</b>	<b>39</b>
<b>3</b>	<b>- A Imperatriz .....</b>	<b>40</b>
<b>4</b>	<b>- O Imperador .....</b>	<b>41</b>
<b>5</b>	<b>- O Hierofante .....</b>	<b>43</b>
<b>6</b>	<b>- Os Enamorados .....</b>	<b>44</b>
<b>7</b>	<b>- A Carruagem .....</b>	<b>45</b>
<b>8</b>	<b>- A Justiça .....</b>	<b>46</b>
<b>9</b>	<b>- O Eremita .....</b>	<b>47</b>
<b>10</b>	<b>- A Roda da Fortuna .....</b>	<b>48</b>
<b>11</b>	<b>- A Força .....</b>	<b>49</b>
<b>12</b>	<b>- O Pendurado .....</b>	<b>50</b>
<b>13</b>	<b>- A Morte .....</b>	<b>51</b>
<b>14</b>	<b>- A Temperança .....</b>	<b>52</b>
<b>15</b>	<b>- O Diabo .....</b>	<b>53</b>
<b>16</b>	<b>- A Torre .....</b>	<b>54</b>
<b>17</b>	<b>- A Estrela .....</b>	<b>55</b>



18 - A Lua .....	56
19 - O Sol .....	57
20 - O Julgamento .....	59
21 - O Mundo .....	60
<b>6.2 Design de Superfície .....</b>	<b>61</b>
6.2.1 Linguagem Visual, Gestalt e Técnicas Aplicadas .....	63
6.2.2 Geometria Aplicada ao Design de Superfície .....	73
6.2.3 Malhas .....	73
6.2.3.1 Malhas Regulares e Semi-regulares .....	74
6.2.3.2 Malhas Deformadas .....	77
6.2.3.3 Malhas Dinérgicas .....	78
6.2.4 Simetria Aplicada aos Módulos .....	78
6.2.5 Sistemas de Modulação .....	80
<b>6.3 Abstração como representação imagética .....</b>	<b>81</b>
<b>7 Análise de casos .....</b>	<b>91</b>
7.1 Rider Waite Tarot .....	92
7.2 Thoth Tarot .....	93
7.3 Zombie Tarot .....	94
7.4 Análise gráfica .....	96
7.4.1 Análise Gráfica do Projeto de Embalagem .....	97
7.4.2 Análise Gráfica das Cartas .....	100
7.4.3 Análise Gráfica das Representações Pictóricas .....	103
7.4.4 Análise das Qualidades Materiais .....	106
7.5 Conclusão das Análises Gráficas e da Matéria .....	107
<b>8 Metodologia .....</b>	<b>108</b>
<b>9 Cronograma .....</b>	<b>111</b>
<b>10 Diretrizes Projetuais .....</b>	<b>112</b>
<b>11 Projeto .....</b>	<b>113</b>
11.1 Desenvolvimento dos padrões abstratos .....	113
11.1.1 Escolha dos elementos harmonizadores .....	114
11.1.2 Moodboards .....	116
11.1.3 A rede de significado .....	117

11.1.4 Paleta de cores .....	120
11.1.5 O Processo individual de cada carta .....	122
0 ou 22 - O Tolo .....	122
1 - O Mago .....	124
2 - A Sacerdotisa.....	126
3 - A Imperatriz .....	128
4 - O Imperador .....	130
5 - O Hierofante .....	132
6 - Os Enamorados .....	134
7 - A Carruagem .....	136
8 - A Justiça .....	138
9 - O Eremita .....	140
10 - A Roda da Fortuna .....	142
11 - A Força .....	144
12 - O Pendurado .....	146
13 - A Morte .....	148
14 - A Temperança .....	150
15 - O Diabo .....	152
16 - A Torre .....	154
17 - A Estrela .....	156
18 - A Lua .....	158
19 - O Sol .....	160
20 - O Julgamento .....	162
21 - O Mundo .....	164
11.2 Identidade Visual .....	166
11.3 Diretrizes técnicas para produção em massa .....	174
12 Conclusões finais .....	176
13 Referências .....	177

## 1 Introdução

Esta pesquisa explora o desenvolvimento de um Tarô composto por padrões capazes de transmitir os valores simbólicos e conceituais presentes nas cartas de Arcanos Maiores. Dentro deste contexto é importante compreender como essa simbologia se manifesta nesse dispositivo exotérico e como o Design de Superfície pode ser usado para expressar esses signos.

Para isso percebeu-se necessário o estudo de como tais significados surgiram e como o contexto histórico-cultural evoluiu o modo de como o Tarô é usado. Em adição, compreender os significados inerentes de cada carta é fundamental para conseguir traduzir esse significado conceitual em uma aplicação gráfica.

Tendo em vista que essa tradução se dará pelo Design de Superfície, percebeu-se necessário levantar os elementos que fundamentam essa área do conhecimento e entender os conceitos que influenciam na construção de padrões.

Com isso, planeja-se cumprir todos os objetivos estabelecidos e conseguir absorver ao máximo de aspectos inerentes ao tema estudado. Para atingir essa meta, estudou-se as fundamentações presentes nestes dois campos de estudo, analisou-se outros Tarôs para decifrar quais elementos foram utilizados na transmissão do significado intrínseco que a carta representa e levantar os dados relativos a materialidade do Tarô como projeto de design: sua embalagem, as fontes usadas, as cores e a disposição de elementos no produto.

Para concluir, foi desenvolvido um planejamento para a materialização do projeto e foram criadas diretrizes projetuais que se mostraram importantes para unidade e coesão do produto.

## **2 Contextualização**

Tanto o Tarô (FARLEY, 2009) e quanto o Design de Superfície (SCHWARTZ, 2008) estão presentes há séculos na cultura humana, cada um com seu próprio trajeto evolutivo. O Tarô foi construído como uma ferramenta esotérica cujo objetivo era o desbravamento da rede de significados que a psique humana possui (FARLEY, 2009) enquanto o Design de Superfície, por outro lado, evoluiu como uma interface transmissora de significados (TEIXEIRA, 2012).

O designer, atualmente, equipa-se com as técnicas e conhecimentos aprendidos no seu campo do saber como semiótica, teoria das cores e gestalt para criar novas estampas. Esses conhecimentos somados à outros que foram construídos durante séculos expandiram as possibilidades dessas representações e continuam se expandindo conforme novos conhecimentos são incorporados a este antigo repertório.

Tendo isso em mente, este estudo procura criar um Tarô cujo repertório simbólico ancestral de cada Arcano Maior seja representado em padrões abstratos corridos.

### **2.1 Estado da arte**

O mapeamento de referências realizado para este projeto consistiu em procurar pesquisas com temas tangentes ao projeto - seja sobre Tarô ou Design de Superfície - de modo que pudesse ser criada uma boa base teórica para o objeto de estudo.

Os estudos científicos voltados ao estudo do Tarô ainda são escassos (FARLEY, 2009), mas há autores que tentam entender a simbologia presente nele por meio de análises arquetípicas. Aranha (2010), por exemplo, relaciona os Arcanos Maiores com as pinturas simbolistas do século XIX por meio de uma correlação arquetípica de ambos. Martinelli (2013), em uma linha similar de pesquisa, estuda os símbolos e imagens contidas no Tarô e tenta entender como esse signos se comportam como veículos narrativos.

Por outro lado, há uma vasta quantidade de literatura que explora as diversas áreas que envolvem o Tarô. Farley (2009), em seu livro, pesquisa de modo aprofundado toda sua história e os fatores culturais imprescindíveis para sua formação. Rachel Pollack (1980) também pesquisa a história da formação deste oráculo, mas se aprofunda nos significados e símbolos existente nas cartas (especialmente do Tarô de Rider Waite, que será analisado no capítulo 7).

Alguns autores, como Alexander (2017), focam-se no entendimento completo do Tarô e seus significados universais utilizando as cartas de Waite como referência imagética. Enquanto Ziegler (1988) se aprofundou nos significados dos símbolos contidos nas ilustrações do Tarô de Thoth, criado por Crowley (analisado no capítulo 7).

Adentrando ao campo do Design de Superfície temos os trabalhos de pesquisa de Evelise Anicet Rùthschilling (2008) e Renata Rubim (2004) que abordam a área desde uma perspectiva histórica até a lógica de construção de malhas. Com uma abordagem mais específica, as pesquisas de Rinaldi (2009) estudam a contribuição da comunicação visual para o Design de Superfície. Ao analisar conceitos e características acerca das metodologias que compreendem tanto o design gráfico como o Design de Superfície, Rinaldi (2009) se torna um importante apoio na representação dos significados tradicionais em projetos de design.

Durante a pesquisa de similares, entretanto, não foram encontrados projetos de Tarôs, comerciais ou acadêmicos, cuja representação imagética fosse feita de padrões. Por esse motivo, os trabalhos encontrados mostram-se de fundamental importância para a construção de uma fundamentação teórica que permitirá que esse novo projeto se realize.

Finalmente, conforme concluído após a análise de similares, foi decidido que tais padrões seriam formados somente por elementos abstratos. Tal caminho projetual demandou um estudo sobre abstração no campo do design. Para contextualização histórica desse tópico, tomou-se como referência os livros de Gombrich (1950) e Janson (1984), E para o entendimento da abstração como arte e linguagem estudou-se as obras de Kandinsky (1987) e as pesquisas de Fortuna (2001).

### **3 Pergunta de Pesquisa**

Como o Design de Superfície contribuir na criação de um Tarô contemporâneo composto pelas 22 cartas relativas aos Arcanos Maiores?

### **4 Objetivos**

#### **4.1 Objetivos gerais**

Desenvolver o projeto gráfico de um Tarô composto pelas 22 cartas relativas aos Arcanos Maiores utilizando técnicas pertencentes ao Design de Superfície.

#### **4.2 Objetivos específicos**

1. Entender os conceitos e elementos do Design de Superfície;
2. Conhecer as origens do Tarô e o significado de cada carta a ser trabalhada;
3. Analisar graficamente e materialmente as partes integrantes de alguns Tarôs;
4. Avaliar os materiais e processos de produção utilizados comumente em cartas de Tarôs;

## 5 Justificativa

O Tarô é um oráculo secular (ARANHA, 2010) que pode ser utilizado como uma ferramenta para auto-conhecimento, para fins divinatórios ou para fins terapêuticos (FARLEY, 2009). Independentemente do motivo pelo qual está sendo usado, a relação entre os significados clássicos e as imagens as representam exercem um papel importante na leitura e na interpretação do que ele está tentando comunicar (ARANHA, 2010).

Com o passar do tempo, novos Tarôs foram surgindo e com eles novas formas de representar os significados clássicos de suas cartas. Tanto o Tarô Rider Waite Smith (1971), no qual os arcanos maiores foram representados com muitas imagens e momentos referentes ao imaginário cristão; quanto o Tarô de Thoth (1969), com muitas referências ao ocultismo e ao esoterismo, foram fundamentais para a expansão do repertório simbólico que era utilizado no século XIX (FARLEY, 2009).

Hoje, embora toda a estrutura de significados originais deste oráculo tenha se preservado, a maneira de ilustrar e representar suas cartas mudaram para se adequar aos mais diversos nichos de usuários. Hoje, não é difícil encontrar Tarôs que se utilizam do repertório simbólico e imagético do bushido, da cultura xamânica, nativo americana, wiccana dentre outras em sua construção. Também é comum encontrar Tarôs que se utilizam de elementos culturais contemporâneos, tais quais franquias de filmes como Harry Potter, Star Wars etc. As possibilidades de representação são ilimitadas (MARTINELLI, 2013).

Essa expansão de elementos e formas do Tarô ser representado permitiu uma maior exploração dos modos de como seus significados tradicionais podem ser expressos.

O Design de Superfície, por exemplo, tem sua atividade diretamente relacionada à expressão de valores (MAFFEI, 2010) visto que, segundo Schwartz (2008), ele é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à superfície, concretas ou virtuais, e devem estar relacionadas esteticamente e simbolicamente aos artefatos que pertencem.

Assim, acredito que a capacidade do Design de Superfícies em trabalhar significados pode ser usada para explorar o modo como podemos transmitir, de maneira imagética, os significados clássicos das cartas de Tarô.



## 6 Fundamentação Teórica

### 6.1 O Tarô

Quando pensamos em Tarô, talvez apareçam imagens de bolas de cristais, incensos ou videntes com túnicas e roupões peculiares. Ali, cartas com dimensões estranhas às cartas de jogos tradicionais são embaralhadas e dispostas em alguma ordem específica onde cada posição e cada carta escolhida tem suma importância aos olhos do tarólogo e um mundo de significados surge.

Numa sociedade contemporânea, contudo, onde o estudo científico empírico e o racionalismo são indispensáveis, o Tarô é geralmente associado a videntes de baixa qualidade e a charlatões confiantes e, em parte, esta é uma das razões pela qual alguns pesquisadores consideram essa área desqualificada para exames mais detalhados (FARLEY, 2009).

Sabe-se que o Tarô é um baralho de cartas de origem misteriosa e desconhecida e que sua existência é de, no mínimo, seis séculos (ARANHA, 2010). Mas, segundo Pollack (1997), o Duque Filippo Maria Visconti de Milão (1392 - 1447) é o mais provável candidato como inventor do primeiro baralho (Figura 01), em algum momento no início do século XV. E, embora investigações mais precisas dos conceitos espirituais e mundanos da Renascença Italiana consigam ser relacionadas aos significados e ao simbolismo desse baralho, assume-se que ele era usado somente para fins de jogos de cartas e diversão.

**Figura 01:** Algumas cartas do Tarô de Visconti Sforza.



Fonte: [http://www.clubedotaro.com.br/site/h23\\_15\\_visc\\_sforza.asp](http://www.clubedotaro.com.br/site/h23_15_visc_sforza.asp)

Embora exista um consenso de que o Tarô de Visconti Sforza seja o mais antigo, no século XVII, Père Menestrier encontrou uma referência enquanto lia registros de Charles VI da França (1369 - 1422). Datado de 1392, o trecho dizia: “Pago para Jacquemin Gringonneur, pintor, por três pacotes de cartas, douradas, coloridas, e ornamentadas com diversos designs, para entretenimento do Nosso Lord o Rei, 56 sols de Paris”. Neste caso, se o que Menestrier relatou for verdade, isso poderia significar que Gringonneur foi de fato o inventor do Tarô (FARLEY, 2009).

Em seu livro, *Études historiques sur les cartes*, M. C. Leber (1842) conseguiu relacionar esse registro com 17 cartas existentes (Figura 02) na *Bibliothèque Nationale* afirmando que elas tinham sido pintadas por Gringonneur. As cartas ficaram conhecidas como “Tarots de Charles VI” ou *Gringonneur Deck*. Uma avaliação mais precisa das roupas vestidas, entretanto, revelou que seria mais provável que elas tivessem sido pintadas no final do século XV.

**Figura 02:** Cartas supostamente desenhadas por Gringonneur para o rei Charles VI.



**Fonte:** Imagem modificada. <https://br.pinterest.com/pin/353884483203651393/?lp=true>

Foi mais tarde no século XVIII, na França, que o Tarô foi tão removido do seu contexto cultural que a descrição pronta do seu simbolismo original se tornou impossível. Em cima disso, Farley (2009) afirma que ele foi reinterpretado de acordo com um novo set de de correntes intelectuais nas quais incluíam uma

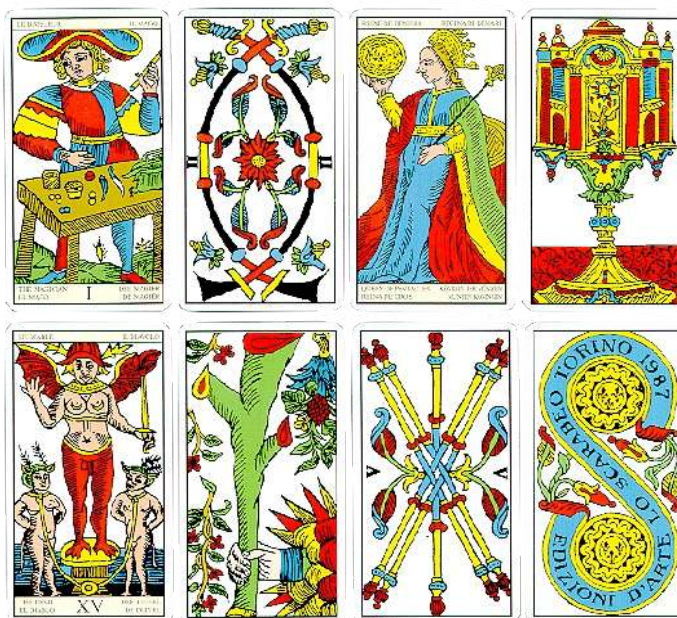
paixão pelas culturas exóticas, doutrinas esotéricas e um ardente anseio por uma Era de Ouro perdida. Particularmente, a França estava fascinada por uma Egitomania, alavancada pela conquista de Napoleão desta terra. Foi nesse contexto que o Tarô se transformou de um jogo renascentista em um dispositivo exotérico.

O Tarô de Marseille (Figura 03) se tornou o baralho padrão feito pelos franceses e suíços em torno de 1700 e provavelmente assumiu sua versão definitiva no início do século XVII. A técnica utilizada na produção do Tarô de Marseille foi a xilografia, Martinelli defende que o avanço gráfico nesse período foi primordial. Como consequência, afirma Farley (2009), esse padrão foi amplamente copiado pelos alemães e austríacos e, a partir do século XVIII, até pelos próprios italianos.

Esse novo Tarô se diferenciava dos originais Milanese em algumas formas. Primeiro, cada Arcano Maior era rotulado com um número e seu respectivo nome na base da carta. Segundo, a nova sequência mostrava a presença das cartas “O Diabo” e “A Torre” e qualquer conexão com a família Milanese della Torre foi esquecida. Finalmente, os arcanos restantes se diferenciavam em seus detalhes com suas cartas correspondentes dos originais baralhos Milanese (FARLEY, 2009).

Assim surgiu a estrutura que é usada até hoje sendo estabelecida da seguinte maneira: as 78 cartas divididas em três grupos, 22 Arcanos Maiores (numerados de 0 a XXI), 16 cartas da Realeza e 40 Arcanos Menores (ZIEGLER, 1980).

**Figura 03:** Algumas cartas de uma versão contemporânea do Tarô de Marseille (© Lo Scarabeo, 2000).



Fonte: <http://www.astroamerica.com/t-marse2.html>.

O próximo desenvolvimento significativo ocorreu na Inglaterra, ainda durante essa febre do renascimento do oculto, sob a influência da Ordem Hermética do Amanhecer Dourado que teve uma grande influência na prática da magia e leitura do Tarô (FARLEY, 2009). Farley (2009) também explica que esses magos do século XIX alteraram a sequência dos Arcanos Maiores e conectaram cada carta a um dos caminhos do *sephiroth* na árvore cabalística da vida<sup>1</sup>. Esses caminhos levaram a uma interpretação na qual cada carta formou a base dos significados divinatórios contemporâneos.

Pollack (1997) defende que os conhecimentos da Cabala<sup>2</sup> foram unidos à estrutura do Tarô somente depois da criação das imagens nos século XV, pois mesmo com milhares de páginas de literatura Cabalística, o nome Tarô não aparece em nenhuma delas. Por outro lado, os estudiosos do Tarô não mencionaram a Cabala até o século XIX, quando Eliphas Lévi (1810 - 1875), um dos maiores ocultistas do século XIX, conectou as cartas com ela.

<sup>1</sup> A Árvore da Vida é um sistema cabalístico hierárquico em forma de árvore dividida em dez partes, ou dez frutos. Esse é o método cabalista de explicar a criação do mundo (WANG, 1983).

<sup>2</sup> A Cabala é um sistema tradicionalmente conhecido por ter sido dado a Adão por Deus. O valor do sistema é que ele divide o universo em categorias específicas, permitindo o estabelecimento de correspondências entre todos os cultos e religiões (WANG, 1983).

Dois membros do Amanhecer Dourado em particular exerceram um papel fundamental em sua evolução, Aleister Crowley e Arthur Edward Waite. Crowley expandiu as listas de conexões entre os Arcanos Maiores e outros sistemas esotéricos, mas Waite foi o maior responsável pela inovação no design do Tarô, no qual os Arcanos Menores e Maiores foram ilustrados de modo a facilitar a divinação. O baralho projetado é comumente conhecido como *The Rider Waite Tarot* e é conhecido como o baralho desse tipo mais popular na história.

Com o advento da Nova Era<sup>3</sup>, o Tarô foi submetido a mais uma transformação. Farley (2009) conta que, embora tenha preservado seu propósito primário, a natureza da divinação em si mudou; onde uma vez foi usado para previsão do futuro, este objeto também começou a ser usado como ferramenta de cura e autoconhecimento, ambas características centrais para o movimento Nova Era.

Atualmente, muitos jogos de Tarô também começaram a ser elaborados por meio de computação gráfica. Martinelli (2013) define a computação gráfica como a área da computação destinada à geração de imagens em geral utilizando softwares gráficos.

Como exemplo desta nova era de criação pode-se citar o "*Witches Tarot*" de Ellen Dugan (Figura 04) que, embora siga a estrutura simbólica clássica criada por Waite, ilustra todas as cartas com a tecnologia de pintura digital e muda o nome de todos os Arcanos Maiores com nomes cristãos para nomes relacionados a religião Wiccana (Diabo por O lado das sombras, Julgamento por Karma etc). Mesmo com essas mudanças relacionadas às nomenclaturas ou às representações imagéticas nestes novos Tarôs, os significados centrais de cada arcano permanecem intocados e imutáveis.

---

<sup>3</sup> A Nova Era, ou New Age, surgiu nos anos 60-70 como fruto do movimento Hippie, que queria criar uma nova moral integrada ao cosmos. Nela houve uma mistura de crenças filosóficas e religiosas orientais: espiritualistas, animistas, teológicas, etc (GLAAB, 2011).

**Figura 04:** *Companion Book* e algumas cartas do *Witches Tarot*.



**Fonte:** <https://www.ninthandmoon.com/collections/tarot-and-oracle-cards/products/witches-tarot-cards>.

A computação gráfica possui uma infinidade de aplicações para diversas áreas como produzir sites na Internet. Por este motivo o Tarô também se aproveitou das ferramentas disponíveis na atualidade e construiu novas interações para expandir os limites de como as leituras poderiam ser feitas (MARTINELLI, 2013). Hoje, por exemplo, consultas dele podem ser feitas em diversos sites da web.

Mesmo com todos esses avanços no modo de representar as cartas, a estrutura do Tarô permaneceu intacta desde a criação do Tarô de Marseille, permanecendo igual a estrutura que Ziegler (1980) apresenta em seu livro.

Nela, os Arcanos Menores são divididos por grupos de quatro símbolos, conhecidos do baralho comum como naipes: Ouros (Terra), Espadas (Ar), Copas (Água) e Paus (Fogo). Cada naipe dá nome a um elemento que representa um domínio diferente da existência. Terra contém a vida material, posses, saúde, corpo, trabalho, estudo, dinheiro etc. Ar representa o reino da mente, com pensamentos, raciocínio, comunicação, planejamento etc. Água engloba o reino das emoções, relacionamentos, intuição, espiritualidade etc e o Fogo reina no campo das ações, paixão, vontade, metas etc.

Cada naipe possui catorze cartas, subdivididas em dois grupos comuns com quatro Figuras da Corte: Pajem, Cavaleiro, Rainha e Rei mais dez cartas numeradas: do Ás (um) ao Dez (MARTINELLI, 2013). Cada número possui um significado intrínseco que interage com o elemento ao qual está contido.

Riley (2000) afirma que os Arcanos Menores são os Arcanos Maiores se manifestando no plano físico ou que a consciência universal está se demonstrando na consciência individual.

As Cartas da Realeza, ao contrário dos Arcanos Maiores, não têm uma função cíclica nem delimitam a trajetória de um determinado plano (MARTINELLI, 2013) e, segundo Riley (2000), representam 16 tipos de personalidades diferentes com diferentes níveis de sensação, emoção, pensamento e intuição.

Já as 22 cartas ou lâminas, também chamadas *tarôcchi* ou *trionfi*, na Itália, *trionphes* ou *atouts*, na França, são hoje denominadas Arcanos Maiores nos manuais de Tarô. Elas compõem uma série de imagens que descrevem diferentes estágios de uma viagem da vida que, segundo Martinelli (2013) todos os homens fazem desde o nascimento até a maturidade com seus desafios éticos, morais, suas perdas e crises, desespero e transformação. Este ciclo não é apenas cronológico e acontece várias vezes durante a vida das pessoas, de modo cíclico, com começos, meios e fins.

Neste trabalho focaremos nos significados e simbolismos presentes nas cartas dos Arcanos Maiores, visto que o projeto a ser desenvolvido conta somente com esse grupo de cartas em sua composição.

### 6.1.1 Os Arcanos Maiores

Durante a história, os Arcanos Maiores foram alvo de muitos estudos e de algumas modificações em sua estrutura. Com isso, novas camadas de significados e interpretações foram sendo adicionadas aos seus conceitos originais evoluindo nosso entendimento desse sistema secular. Hoje, tendemos a enxergar os 22 Arcanos Maiores como um processo psicológico, no qual cada estágio de existência deve ser passado para atingir um estado total de desenvolvimento (POLLACK, 1997).

Atualmente ainda é utilizada a estrutura formulada no Tarô de Marseille no século XVII, na qual os Arcanos Maiores são constituídos pelo: O Tolo, O Mago, A Sacerdotisa, A Imperatriz, O Imperador, O Hierofante, Os Enamorados, A Carruagem, A Justiça, O Eremita, A Roda da Fortuna, A Força, O Pendurado, A Morte, A Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela, A Lua, O Sol, O Julgamento e O Mundo (ARANHA, 2010). Embora o nome ou a ordem de alguns possam variar em alguns baralhos (no Tarô de Waite a carta da Justiça, por exemplo, tem sua posição invertida com a da Força), os significados intrínsecos de cada carta permanece.

Aranha (2010) defende que há um caminho evolutivo da consciência humana que pode ser percebido por meio das imagens arquetípicas do simbolismo artístico do Tarô em seus 22 arcanos. Ele tem sua origem e antecipação em camadas dimensionais mais elevadas do inconsciente coletivo e é uma ponte não racional sobre o aparente divisor de águas entre o inconsciente e a consciência.

Assim, os Arcanos Maiores contam uma história pessoal humana por meio da imagem e de seu texto pictórico representando as experiências típicas encontradas ao longo do caminho do autoconhecimento (ARANHA, 2010).

Na arte esotérica, eles fornecem respostas ou mensagens referentes a situações do momento e aos ensinamentos mais elevados baseados na Lei Cósmica. Esses ensinamentos podem dar uma resposta à pergunta imediata e também uma lição que pode ser aplicada à vida cotidiana (MARTINELLI, 2013).

A maioria dos intérpretes dos Arcanos Maiores usam uma de duas abordagens: ou consideram cada carta como uma entidade separada ou olham



para elas como uma sequência. A primeira olha para cada uma como representante de situações diferentes do desenvolvimento espiritual de uma pessoa. Nesse âmbito, A Imperatriz representa a alma glorificada na natureza e a mulher-mãe enquanto O Imperador representa o mestre de si mesmo etc. Esse sistema considera os números como uma parte integrante desta linguagem simbólica. O número 1 pertence ao Mago não porque ele vem primeiro, mas porque o número 1 representa as idéias de unidade e força de vontade - significados apropriados a este arcano (POLLACK, 1997).

A segunda abordagem considera o conjunto de cartas como uma progressão. O Mago é o primeiro porque as suas qualidades formam o ponto inicial de um padrão de crescimento que é representado em outras cartas. Assim, o arcano de número 13 pertence exatamente naquele ponto, entre O Pendurado e A Temperança. Cada nova carta se soma à anterior, esse processo leva à próxima carta e assim por diante (POLLACK, 1997).

Essas duas abordagens, na verdade, coexistem entre si e existem individualmente em sua totalidade. Assim, O Mago possui todas as características e significados próprios, mas também faz parte da progressão espiritual de um todo.

Nesse contexto, o Tarô parte de representações simbólicas materializadas no arcano I, seguindo uma caminhada do conjunto de 22 arcanos, onde todos estão conectados e formam uma trama de representações utilizando signos icônicos, indiciais e simbólicos, trazendo à consciência experiências que expandem a compreensão superficial dos fatos e se conectam à aspectos significativos que surgem em todas as idades desde os tempos remotos e arcaicos (ARANHA, 2010).

### 6.1.2 Significados dos Arcanos Maiores

Antes do estudo efetivo sobre as cartas de Tarô ser iniciado, Martinelli (2013) lembra que elas são imagens que se apresentam como signos, as quais possuem múltiplas leituras e associações, e a comunicação com estes signos somente se estabelece quando existe uma relação do observador com a representação pictórica.

As imagens, como os símbolos, são decorrências de um processo que envolve a fisiologia da percepção, ou seja, a captação e o processamento de sinais que emergem do mundo externo, originários de duas fontes detectáveis – humana e não humana (ARANHA, 2010).

Além destas características, o pensamento é projeção ou introjeção; processos psíquicos complexos passam a operar com uma estruturação de um código próprio que é o contro de significado do próprio jogo do Tarô (ARANHA, 2010). Assim, a materialidade destas imagens é constituída pelas duas componentes: pela materialidade das cartas, ou seja, pela parte que suporta fisicamente os estímulos sensoriais como forma, dimensão, cor, etc e da sua parte vital que é o significado, que terá seu estudo aprofundado neste capítulo.

Segundo Nichols (1995), eles podem ser encarados como um texto pictórico mudo e a melhor maneira de alcançar o significado individual das cartas é abordá-las diretamente, como faríamos com os quadros de uma galeria de arte. Como as pinturas, os Arcanos Maiores são os chamados detentores da projeção, o que quer dizer simplesmente que são os ganchos para apressar a imaginação de quem encara a imagem a sua frente. Ainda sobre essa projeção, Nichols (1995) comenta:

Falando psicologicamente, projeção é um processo inconsciente, autônomo, pelo qual vemos primeiro nas pessoas, nos objetos e nos acontecimentos as tendências, características, potencialidades e deficiências que, na verdade, são nossas. Povoamos o mundo exterior de feiticeiras e princesas, diabos e heróis do drama sepultado em nossas profundezas. A projeção do nosso mundo interior no exterior não é coisa que fazemos de propósito. É simplesmente a maneira como funciona a psique. Em realidade, a projeção acontece de forma tão contínua e inconsciente que costumamos não dar atenção de que ela está

acontecendo. Não obstante, tais projeções são instrumentos úteis à conquista do autoconhecimento. Contemplando as imagens que atiramos na realidade exterior, como reflexos de espelho da realidade interior, chegamos a conhecer-nos. (NICHOLS, 1995, p. 19).

Fonsêca et al. (2008) conta que a ciência psicológica passou a utilizar o conceito projeção definindo-a como uma resposta comportamental que ocorre em consequência a relação sujeito-objeto – estes últimos sendo materiais ou humanos, definindo que esta ocorre por meio de uma operação projetiva. Sob este prisma todas as produções humanas, da mais involuntária a mais autônoma, manifestam alguma relação entre experiências passadas e recentes que se refletem nas respostas comportamentais (STEMBERG, 2004).

Martinelli (2013) reitera esse pensamento afirmando que os seres humanos necessitam da linguagem para exercer o ato da comunicação e, como seres simbólicos, utilizam sistemas de representações para elaborar e objetivar seus pensamentos e sentimentos, com o intuito de projetar e compreender o que se passa no mundo.

Nichols (1995) afirma que os arcanos, neste caso, são ideais para esse propósito porque representam simbolicamente as forças instintivas que operam de modo autônomo nas profundezas da psique humana, que Jung (1875 - 1961) denominou arquétipos. Tais arquétipos funcionam na psique de maneira muito parecida com a que os instintos funcionam no corpo. Elas não podem ser vistas, mas são experimentadas em nossos sonhos, visões e pensamentos que aparecem como imagens.

Embora a forma que as imagens assumem varie conforme a cultura e pessoa, o seu caráter essencial é universal. Pessoas de todas as idades e culturas têm sonhado, historiado e cantado acerca dos arquétipos da Mãe, do Pai, do Enamorado, do Herói, do Mago, do Tolo, do Diabo, e do Velho Sábio (NICHOLS, 1995).

As imagens do Tarô indagam e possibilitam responder questionamentos e encruzilhadas que não estão explícitos, mas totalmente implícito na exclusividade de cada arcano, nas relações numéricas e nas imagens simbólicas que submergem para a revelação dos mistérios da alma humana, incluindo no caminho

do indivíduo as inter-relações, unificando e condensando o propósito do espírito (ARANHA, 2010).

Neste capítulo, eles serão apresentados por meio de uma interpretação baseada no estudo do Tarô enquanto caminho evolutivo, também chamado de Imagem Simbólica.

Adiante será apresentado um contexto descritivo de cada carta junto com palavras-chave a fim de estabelecer seus significados centrais, como cada um se comporta em relação ao outro e como se situam na sequência de progressão dos Arcanos Maiores.

## 0 ou 22 - O Tolo

O tolo representa a inocência, a fé e a confiança ingênua da juventude. Mostrado como um jovem viajante, ele embarca numa aventura sem cuidado com o mundo, despreocupado com os perigos que podem surgir no caminho. (ALEXANDER, 2017, p. 158).

**Palavras-chaves:** liberdade<sup>4</sup>, abertura<sup>4</sup>, grande potencial<sup>4</sup>, incícios<sup>5</sup>, primeiros passos<sup>6</sup> e nova jornada<sup>6</sup>.

**Figura 05:** Cartas do Tolo no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Conhecido como o arcano 0 ou 22, O Tolo<sup>7</sup> é o fim ou o começo do trajeto do indivíduo que percorre o Tarô como caminho de evolução. Ele representa tudo que está além da nossa compreensão (ARANHA, 2010) e fala sobre coragem e otimismo (POLLACK, 1997).

<sup>4</sup> Retirado do livro *Tarot Mirror of The Soul: Guidebook for The Aleister Crowley Tarot*.

<sup>5</sup> Retirado do livro *The Modern Witchcraft Book of Tarot: Your Complete Guide to Understanding The Tarot*.

<sup>6</sup> Retirado de *The Zombie Tarot*.

<sup>7</sup> O nomes dos Arcanos maiores podem variar dependendo do Tarô. O Tolo, por exemplo, também é conhecido como O Louco na tradução para o português.

Ao trilhar um caminho sem ponderar o futuro ou repetir o passado, O Tolo embarca numa primeiridade pura na qual tudo pode acontecer e mergulha num universo de experiências que o guiarão na sua jornada de evolução espiritual. Atravessando terrenos totalmente individuais, não lineares e ilógicos; seja domando leões, ou enfrentando todo tipo de forças como A Morte e O Diabo (ARANHA, 2010).

Nichols (1995) explica que O Tolo expressa o espírito livre e despreocupado, com uma energia sem limites, que perambula, incansável, pelo universo sem nenhuma finalidade específica. Ele representa o princípio ativo da existência antes da sua manifestação na matéria - o nada do qual provêm todas as coisas.

## 1 - O Mago

Geralmente representado como uma figura masculina que fica sozinha com as ferramentas de seu ofício diante dele. [...] O Mago te lembra de que você está criando constantemente sua realidade e que seus pensamentos são previsões de manifestação. (ALEXANDER, 2017, p. 160).

**Palavras-chaves:** comunicação<sup>4</sup>, poder oculto<sup>5</sup> e guia interior<sup>5</sup>.

**Figura 06:** Cartas do Mago no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Iniciando a vida seca<sup>8</sup>, O Mago representa a habilidade de entender e comandar as forças ocultas que operam no universo. Seu conhecimento o permite manipular o mundo material ao se alinhar com o plano espiritual de modo que consiga criar as circunstâncias que deseja (ALEXANDER, 2017).

Ele é o condutor entre o que o universo conspira e o que a terra aspira realizando a ligação destes lados opostos e partindo para a ação no mundo (ARANHA, 2010). Se O Louco é o impulso profundo do inconsciente que incita a busca, O Mago simboliza um fator que dirige essa energia e ajuda a humanizá-la (NICHOLS, 1995). Complementando esta comparação, Nichols (1995) disserta:

Tanto o Louco quanto o Mago se acham à vontade no mundo transcendental. O Louco dança nele como criança inconsciente; o Mago cruza-o como viajante amadurecido. Ambos estão relacionados com o arquétipo do Embusteiro, porém de maneiras diferentes. As diferenças entre o Louco e o Mago a esse respeito assemelham-se às que existem entre uma brincadeira e um ato mágico. O Louco nos prega peças; o Mago nos arranja demonstrações. O Louco perpetra suas surpresas nas nossas costas; o Mago é capaz de realizar sua mágica diante de nós, bastando para isso que assistamos às suas representações. [...] Como a mágica do Louco é totalmente espontânea, ele, muitas vezes, fica tão surpreso quanto nós com o resultado. Se a coisa não dá certo, pouco se incomoda, e salta para a nova aventura com um encolher de ombros. Com o Mago, porém, a situação é totalmente outra, pois, sendo um artista dedicado, quando uma de suas criações falha, fica preocupado e procura compreender o porquê. (NICHOLS, 1995, p. 57 e 58).

Assim, O Mago canaliza suas energias para concretizar os pensamentos e loucuras que habitam o mundo dos sonhos. O Louco pode trazer-nos sonhos aparentemente impossíveis, mas O Mago os colocará sobre a mesa com o intuito de examiná-los para torná-los realidade (NICHOLS, 1995).

---

<sup>8</sup> Vida seca é uma denominação criada para nomear a qualidade da jornada dos 11 primeiros arcanos. Sendo a vida seca a parte ativa da jornada com o masculino, racional; e a vida úmida a parte passiva com o feminino introspectivo, místico. (Clubedotaro apud. Wirth).

## 2 - A Sacerdotisa

A Sacerdotisa pode aconselhar a prestar atenção ao seu mundo interior - sonhos, imaginação, intuição etc - especialmente se você tende a ser uma pessoa lógica ou prática. Olhe mais profundamente para seus talentos escondidos e suas motivações, encare sua “sombra” e reconcilie sua vida interior com a exterior. Ela pode sugerir que mudanças internas estão acontecendo mesmo que não tenham se materializado ainda. (ALEXANDER, 2017, p. 162).

**Palavras-chaves:** intuição<sup>5</sup>, poder feminino<sup>5</sup>, espiritualidade<sup>5</sup> e mistério<sup>6</sup>.

**Figura 07:** Cartas da Sacerdotisa no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Sacerdotisa é a expressão do feminino, do oculto e dos mistérios da racionalidade. Ela é detentora da chave do conhecimento, a que abre o portal onde reside à informação, transformada e reduzida a signos (ARANHA, 2010).

Se o poder do Mago é o fogo: o poder quente, brilhante, energia do sol. O poder da Sacerdotisa é a água: o poder frio, escuro, fluido da lua. Enquanto ele controla por meio da força rápida, do conhecimento e da idéia. Ela governa pela lenta persistência, pelo instinto e pela paciência feminina (NICHOLS, 1995).

Em contato com suas habilidades intuitivas, ela persevera e está conectada com sua voz interior, seu guia interno (ZIEGLER, 1986). A natureza de sua magia está velada até mesmo dela, pois, como guardiã do nascimento e do renascimento, ela os guarda mas não os controla (NICHOLS, 1995).



### 3 - A Imperatriz

Uma carta de beleza e criatividade, A Imperatriz é mostrada como a Mãe Universal que governa procriação, cuidado, segurança, conforto de casa e harmonia doméstica. (ALEXANDER, 2017, p. 164).

**Palavras-chaves:** sabedoria<sup>4</sup>, maternidade<sup>4</sup>, poder feminino<sup>5</sup> e fertilidade<sup>6</sup>.

**Figura 08:** Cartas da Imperatriz no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Imperatriz representa o poder feminino no mundo material em contraste com A Sacerdotisa, que representa o poder espiritual feminino (ALEXANDER, 2017). É a representação do feminino com sabedoria e tem o total domínio das emoções e do conhecimento aprendido. Assim, transforma em ciência os conhecimentos intuitivos (ARANHA, 2010).

A realidade que ela produz não é o produto acabado. Para isso é necessária a discriminação e a organização do Imperador. Uma das principais funções da Imperatriz é ligar as energias primárias de yin e yang<sup>9</sup> a fim de dar-lhes um corpo no mundo da experiência sensorial (NICHOLS, 1995).

Como uma carta de fertilidade, ela significa abundância em todas as formas e mostra sua capacidade de nutrir, cuidar e apoiar tanto os outros quanto a si mesmo. Quando A Imperatriz aparece em uma leitura, surgem as seguintes questões: “Como demonstrar amor e carinho? Onde expressar sua criatividade? Há

<sup>9</sup> *Yin e Yang* é um conceito do taoísmo que expõem a dualidade de tudo que existe no universo e denomina duas forças fundamentais opostas e complementares que se encontram em todas as coisas: o *yin* é o princípio da noite, Lua, a passividade, absorção enquanto o *yang* é o princípio do Sol, dia, a luz e atividade (*Le Grand Larousse Encyclopédique en dix volumes*, pág. 11 710).

alguma situação na sua vida que está precisando de apoio ou cuidado?” (ALEXANDER, 2017).

#### 4 - O Imperador

Claramente ele é uma entidade que pode ser confiada. Ele é o executivo experiente, o bravo guerreiro, o responsável líder civil que alcançou o cume da autoridade e alcançou o poder mundial. (ALEXANDER, 2017, p. 166).

**Palavras-chaves:** autoridade<sup>4</sup>, paternidade<sup>4</sup>, liderança<sup>5</sup>, poder masculino<sup>5</sup>, sucesso material<sup>5</sup> e controle<sup>6</sup>.

**Figura 09:** Cartas do Imperador no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Até aqui os arcanos lidaram com o mundo primitivo da natureza inconsciente; inicia-se agora o mundo civilizado da consciência. Com o advento do Imperador o reino não-verbal e matriarcal da Imperatriz com seus ciclos automáticos de nascimento, crescimento e decadência é deixado. Aqui começa o mundo da palavra criativa, que inicia o domínio masculino do espírito sobre a natureza. Esse dominador é uma personificação do Logos<sup>10</sup>, que é um aspecto do arquétipo do Pai, que ordena os pensamentos e energias, ligando-os à realidade de um modo prático (NICHOLS, 1995).

<sup>10</sup> Na psicologia analítica de Carl Jung, os termos Eros e Logos são usados para denotar o fundamento básico da psicologia feminina e masculina, respectivamente. Eros se refere ao amor romântico, altruísta enquanto Logos representa o princípio da racionalidade (*Woman in Europe*, 1927).

Representa o masculino integrado que recebeu todo o conhecimento e se estruturou, mobilizando forças para sustentar toda a carga de informação. Representa a ciência real dedutiva, matemática e as ciências exatas aplicadas àquilo que é concreto, início da aplicação do conhecimento concreto com a natureza, início da dedução. É o quarto arcano no caminho da via seca, representado pelo masculino equilibrado e maduro, o jovem aqui já é um homem, consciente dos conhecimentos adquiridos. (ARANHA, 2010, p. 41).

O Imperador é um arquétipo da figura do pai assim como A Imperatriz é a figura da mãe (ALEXANDER, 2017). O Imperador reina essencialmente por meio do Logos e do pensamento; A Imperatriz se vale sobretudo de Eros e do sentimento. Para O Imperador, o fato objetivo é a verdade honesta; para A Imperatriz, o fato interior é fundamentalmente importante (NICHOLS, 1995). E mesmo representando o poder mundial, ele não é um tirano ou um déspota - quer o que é melhor para todos. Assim, ele é um símbolo de responsabilidade, inteligência e coragem que luta por aquilo que acredita (ALEXANDER, 2017).

## 5 - O Hierofante

Ele difunde o conhecimento, divulgando o que sabe, tornando-se um revelador do mundo esotérico. Simboliza o pensamento, o saber, a inteligência. O Hierofante rege o contato com as pessoas, ele orienta sobre seus deveres e conduta moral, ajudando-as na difícil tarefa de manter o equilíbrio entre o interior e o exterior, a conformidade e o respeito pelas regras. Ele é o representante do mundo espiritual aqui na terra. (MIRANDA, 2013, p. 7).

**Palavras-chaves:** mestre espiritual<sup>4</sup>, professor<sup>4</sup>, mentoria<sup>5</sup>, tradição<sup>5</sup>, educação<sup>6</sup> e conselho<sup>6</sup>.

**Figura 10:** Cartas do Hierofante no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Ele é o senhor da sabedoria, o velho sábio empossado em seu ser, o detentor do conhecimento sacerdotal dedutivo, da filosofia religiosa, da ontologia, da cabala e do esoterismo. É o que conhece e o que aprendeu a ser. Aquele que responde aos ignorantes tudo o que sabe. O representante maior dos opostos, a encarnação do conhecimento adquirido. Sabe tudo e assimila tudo. Busca a verdade primeira (ARANHA, 2010).

Seu conhecimento cria raízes em todos os sistemas criados e se manifesta na estrutura familiar, carinhosa ou opressiva, e nos governos, democráticos ou fascistas. Também pode se referir a qualquer instituição organizada, religiosa dentre outras que exerça alguma autoridade sobre seus seguidores (ALEXANDER, 2017).

Diversos seres podem assumir o papel de Hierofante e a influência que criam naqueles que param para ouvi-lo, portanto, se manifesta conforme as intenções de quem que está assumindo seu papel.

## 6 - Os Enamorados

Embora muitas pessoas possam interpretar o significado deste arcano como o amor romântico, ele é realmente sobre a união de opostos, normalmente expressado como a união dos lados masculino e feminino da nossa própria natureza dual. (ALEXANDER, 2017, p. 170).

**Palavras-chaves:** conexão<sup>4</sup>, parceria<sup>5</sup>, escolhas<sup>5</sup>, harmonia<sup>5</sup>, cooperação<sup>5</sup>, união de opostos<sup>5</sup> e romance<sup>6</sup>.

**Figura 11:** Cartas dos Enamorados no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Os Enamorados representam a cooperação e o trabalho em equipe para alcançar uma meta. Quando aparecem em uma leitura, significam uma atração ou uma parceria, não somente no âmbito do romance (ALEXANDER, 2017).

Podem representar a união de partes separadas de um mesmo. Também representam uma escolha entre duas coisas importantes. Nesta prova moral, o indivíduo deve decidir o que vai fazer com todo o conhecimento racional adquirido, momento do livre-arbítrio, encontra-se no momento da real aplicação do conhecimento (ARANHA, 2010).

## 7 - A Carruagem

Ao contrário do Mago, ele não levanta a cabeça em direção ao céu, seu poder está subordinado à sua vontade. Suas mãos não seguram as rédeas, seu caráter forte, sozinho, controla as forças opostas da vida. (MIRANDA, 2013, p.9).

**Palavras-chaves:** força de vontade<sup>5</sup>, viagem<sup>5</sup>, resolução de conflitos<sup>5</sup> e progresso<sup>6</sup>.

**Figura 12:** Cartas da Carruagem no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualltarot.com.

A sétima carta, simboliza o herói, coroado com a sabedoria adquirida durante o percurso do aprendizado que se deu entre os arcanos I e V, embarcado na busca da autocompreensão (NICHOLS, 1995) por meio da dominação de duas forças opostas (ARANHA, 2010).

Esta carta significa a tomada de controle dessas forças - sejam essas conflitos internos, pessoas ou alguma situação de vida - com a intenção de atingir metas (ALEXANDER, 2017). A Carruagem simboliza com propriedade o poder transportante da psique.

A psique não é um objeto, é um processo, pois sua essência é o movimento. Como disse Jung (1959), a psique é um sistema que se regula a si mesmo. Enquanto o consciente e o inconsciente estiverem ativos, a carruagem poderá inclinar-se violentamente de um lado para outro mas terá menos probabilidade de virar do que teria se apenas um membro da sua parilha estivesse operando (NICHOLS, 1995).

## 8 - A Justiça

Esta Justiça não é cega (ou está vendada), seus olhos abertos sugerem que a justiça divina está trabalhando ao invés das leis criadas pela humanidade. (ALEXANDER, 2017, p. 181).

**Palavras-chaves:** equilíbrio<sup>4</sup>, decisão<sup>5</sup>, retificação<sup>5</sup> e imparcialidade<sup>6</sup>.

**Figura 13:** Cartas da Justiça no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Justiça simboliza o poder feminino sobre-humano (NICHOLS, 1995) e aconselha a olhar de modo calmo e deliberado antes de tomar uma ação ou uma decisão. Ela é uma carta de Carma e sugere que o que está sendo colhido é aquilo que foi plantado (ALEXANDER, 2017).

Ela não é uma deusa que se adora, mas uma mediadora que age. Nichols (1995) comenta que ela arruma os pratos da balança para ajustar-se à equação humana, pois é da natureza do homem, como é da sua, criar harmonia entre forças opostas.

A fim de caminhar espiritualmente para a frente precisamos estar sempre atentos ao poder dessas forças ocultas. Esquecê-la significaria inclinar o pratos da balança interior no sentido do autoritarismo ou da escravidão e, em qualquer um desses casos, o homem se veria despojado da sua humanidade (NICHOLS, 1995).

## 9 - O Eremita

Como o Tolo, é um andante; e o seu capuz de monge, protótipo do barrete do Tolo, liga os dois como irmãos de espírito. Mas o passo do velho viajante é mais comedido que o do jovem Tolo, e ele não olha por cima do ombro. Aparentemente, já não precisa pensar no que fica para trás; assimilou as experiências do passado. Nem lhe é mister esquadriñar horizontes distantes, procurando potencialidades futuras. Parece contente com o presente imediato. Seus olhos estão bem abertos para recebê-lo - seja lá o que for. Apreendê-lo-á e lidará com ele de acordo com a sua própria iluminação. (NICHOLS, 1995, p. 57 e 58).

**Palavras-chaves:** encontrar a própria luz<sup>4</sup>, sabedoria interior<sup>5</sup>, autoavaliação<sup>5</sup> e solitude<sup>6</sup>.

**Figura 14:** Cartas do Eremita no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Diferente do Hierofante, O Eremita não está exaltado como porta-voz e árbitro de leis gerais; diferente da Justiça, não segura nenhuma balança com a qual possa pesar os imponderáveis. Parece uma figura muito humana, que pisa o chão comum, e não traz sermões; oferece-se aos outros. Com sua simples presença ilumina pavorosos recessos da alma humana e aquece corações vazios de esperança e significação (NICHOLS, 1995).

Sua introversão atravessa completamente as divisões arbitrárias de tempo e espaço para revelar o padrão significativo do agora sempre presente. Ele vê tão profundamente o presente que ilumina todo o tempo, o passado, o futuro e suas relações recíprocas (NICHOLS, 1995).



Na terminologia apresentada por Jung (1959), O Eremita representa o arquétipo do Velho Sábio. Ele personifica uma sabedoria que não se encontra em livros (NICHOLS, 1995) e aconselha todos a começar a própria jornada em busca pela verdade (ALEXANDER, 2017).

## 10 - A Roda da Fortuna

Conscientemente ou inconscientemente você pôs algo em movimento e agora tem pouco ou nenhum controle sobre o resultado. O destino está trabalhando e você tem que aceitar qualquer coisa que aconteça. (ALEXANDER, 2017, p. 179).

**Palavras-chaves:** mudança inesperada de eventos<sup>5</sup>, boa/má sorte<sup>5</sup> e destino<sup>6</sup>.

**Figura 15:** Cartas da Roda da Fortuna no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Para A Roda da Fortuna, a vida se apresenta como um processo de constante transformação, que se envolve igualmente entre a integração e a desintegração, a geração e a degeneração (NICHOLS, 1995).

Ela revela que tudo começa a ser e tudo morre — não sequencialmente, mas tudo ao mesmo tempo. Assim consegue nos mostrar que existem forças trabalhando além do nosso controle e que há momentos, não importa o quanto nos prepararmos, que tais forças acabarão mudando completamente o ritmo de nossas vidas. No final, ela nos aconselha a encarar a inevitabilidade da mudança.

Seguimos o herói quando estabeleceu a identidade do seu ego como o Enamorado, embarcou na Carruagem a fim de procurar o seu lugar no mundo dos homens, enfrentou os problemas morais colocados pela Justiça e voltou-se para O Eremita em busca de intuição espiritual. A Roda da Fortuna assinalou o fim desse ciclo e introduziu uma nova fase de percepção. Com o seu girar o herói também experimentou uma revolução. A partir desse ponto, o seu interesse se dirigirá, cada vez mais, do mundo externo para o interno. As energias outrora empenhadas na adaptação exterior começarão agora a preocupar-se mais com o crescimento interior. (NICHOLS, 1995, p. 57 e 58).

## 11 - A Força

A Força mostra o domínio e a domesticação da nossa natureza animal. Mostra a determinação, a coragem, a energia e o poder que aumentam quando essa força é canalizada. Não se trata aqui de lutar contra ela ou de reprimi-la, mas primeiro de aceitá-la. (MIRANDA, 2013, p. 13).

**Palavras-chaves:** coragem<sup>5</sup>, persistência<sup>5</sup>, poder interior<sup>5</sup> e convicção<sup>6</sup>.

**Figura 16:** Cartas da Força no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Força é o ápice do Mago, indicando a força espiritual adquirida e o espírito sobre a matéria. Aqui, O Tolo se torna consciente de sua força e aplica o que sabe com suavidade, dominando o aspecto selvagem e primitivo que possuímos (ARANHA, 2010). Sua magia, entretanto, é mais sutil e menos dramática que a do Mago. Ela não manipula objetos nem formas sobre a mesa; a sua magia é a da relação humana, a audácia do envolvimento pessoal e do contato físico direto (NICHOLS, 1995).

A via seca termina com a força feminina que tem em sua cabeça o símbolo do infinito como O Mago, a primeira carta da via seca. Ela representa o domínio do conhecimento racional, sendo utilizado de forma sensível e dirigida pela força espiritual que é imposta sobre a material (ARANHA, 2010).

Embora alguns estudiosos vejam esta carta como um emblema da luta com sua natureza “animal”, outros veem como um símbolo de auto-confiança e força interior de estar em harmonia com sua natureza instintiva (ALEXANDER, 2017).

## 12 - O Pendurado

Ele se pendura de cabeça para baixo parcialmente porque ele se voltou dos valores da sociedade e, parcialmente, devido às práticas alquímicas de reverter o corpo de modo a permitir que a energia viaje da base da espinha até o cérebro - o inconsciente se tornando consciente. (ALEXANDER, 2017, p. 184).

**Palavras-chaves:** quebrar velhos padrões de comportamento<sup>4</sup>, rendição<sup>4</sup>, ver as coisas por uma perspectiva diferente<sup>5</sup> e ponto de virada<sup>6</sup>.

**Figura 17:** Cartas do Pendurado no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

O início da via úmida é representado com O Pendurado, que se entregou ao mergulho no inconsciente. Ele simboliza a passividade, a não ação e o abandono de si mesmo (ARANHA, 2010). Nele, as energias e as intuições

dramatizadas nas cartas anteriores serão sugadas pelo inconsciente a fim de serem aprofundadas e expandidas (NICHOLS, 1995).

Ao se colocar de cabeça para baixo, percebe que a experiência interior pela qual está passando não é um sonho nebuloso. Ele tem as dimensões plenas da realidade, mas a mudança de perspectiva na qual se submeteu o permitiu adquirir uma nova compreensão.

Quando aparece numa leitura significa que deve render-se perante a situação, e se despedir de velhos padrões ou atitudes. Agora é o momento para fazer sacrifícios em ordem de ser si mesmo (ALEXANDER, 2017).

### 13 - A Morte

A Deusa levou O Tolo a sua morte porque somente através dessa morte espiritual ele pode ser renovado e vir a renascer. Ela tem pedido a ele para sacrificar a imagem de si mesmo para encontrar seu eu verdadeiro; o seu eu antigo deve ser deixado para trás ou “morrer” antes que um renascimento espiritual possa tomar seu lugar. Ela é a guardiã dos mistérios. (FRANKLIN, 1998, p. 102).

**Palavras-chaves:** transformação<sup>4</sup>, um fim<sup>5</sup> e sacrifício<sup>5</sup>.

**Figura 18:** Cartas da Morte no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Morte significa o fim ou a morte de um ciclo (ALEXANDER, 2017). Aqui, O Enforcado aceita a incompreensão e se transmuta, mesmo que não saiba o que está fazendo, tudo acontece no mergulho que se inicia no arcano XII com a entrada na via úmida (ARANHA, 2010).

Quando ela aparece em um leitura a mudança é inevitável, mas ao contrário da Torre (arcano 16), esse processo acontece naturalmente. Ainda assim é importante ter em mente que quando um estágio da vida termina, um período de luto se torna necessário e tentar desesperadamente se segurar naquilo que precisa acabar só causa problemas. As mudanças não podem ser evitadas (ALEXANDER, 2017).

## 14 - A Temperança

“A palavra temperança se deriva do Latim *temperare*, que significa moderar, unir ou misturar harmoniosamente. O nome desse arcano nos primeiros baralhos era Tempo, que fornecia a chave para o entendimento de seus significado fundamental. A Temperança encoraja paciência - as coisas acontecem no seu próprio ritmo, no seu próprio tempo. Há momentos em que nada pode ser feito e nada precisa ser feito.” (ALEXANDER, 2017, p. 189).

**Palavras-chaves:** balanço<sup>4</sup>, transformação<sup>4</sup>, harmonia<sup>5</sup>, moderação<sup>5</sup>, paciência<sup>5</sup>, aceitação<sup>5</sup> e Cooperação<sup>6</sup>.

**Figura 19:** Cartas da Temperança no *Rider Waite Tarot*, *Thoth Tarot* e *Zombie Tarot*, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Temperança indica um tempo de crescimento interno e de harmonia externa. Assim, ela aconselha a acalmar as necessidades do ego em favor das necessidades do espírito (ALEXANDER, 2017). Ela se mistura como símbolos do espírito e da carne, do masculino e do feminino, do yin e do yang, do consciente e do inconsciente.

## 15 - O Diabo

Com correntes em seus pescoços, que representam ligação ao reino material. Note que estas correntes estão soltas e que essas pessoas presas poderiam retirá-las facilmente. (ALEXANDER, 2017, p. 190).

**Palavras-chaves:** sensualidade<sup>4</sup>, materialismo<sup>5</sup>, obsessão<sup>5</sup>, tentação<sup>6</sup> e auto-destruição<sup>6</sup>.

**Figura 20:** Cartas do Diabo no *Rider Waite Tarot*, *Thoth Tarot* e *Zombie Tarot*, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

O Diabo representa o domínio dos instintos sobre a matéria, da manipulação da energia inferior, dos desejos, das paixões, da sexualidade e da animalidade humana. Ele representa o domínio da energia densa que rege a humanidade a qual necessita ser manipulada e transformada (ARANHA, 2010).

Ao mesmo que tempo que este arcano nos indica uma atitude de poder negativo no sentido de aprisionamento, nos remete ao domínio que o indivíduo deve ter sobre as forças animais e instintivas, esta energia instintiva se refere a energia sexual que deve ser controlada pela psique, permitindo que ela flua de forma harmoniosa e livre, desenvolvendo o poder pessoal como instrumento da personalidade (ARANHA, 2010).

## 16 - A Torre

Mas a semente já está no fundo do inconsciente. No entender de Jung, o raio significa "mudança súbita, inesperada e irresistível da condição psíquica. (JUNG, 1959, p. 533).

**Palavras-chaves:** mudança<sup>5</sup> e destruição<sup>6</sup>.

**Figura 21:** Cartas da Torre no *Rider Waite Tarot*, *Thoth Tarot* e *Zombie Tarot*, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Torre mostra que independente do quanto se tente impedir ou do quanto se tente assegurar que o normal permaneça o mesmo, forças superiores podem a qualquer momento reduzir essa estabilidade a nada. Ela manifesta o lado mais sombrio da Roda da Fortuna e impõe uma mudança dolorosa e inesperada.

Nesse momento, a pessoa que estiver no seu caminho tem que entender que quanto mais a zona de conforto se torna presente em sua vida, maior o sofrimento advindo de sua perda. A mudança é inevitável, o que é feito a partir dela é uma escolha. A Torre exige que o leitor se liberte da fortaleza criada em torno de si na qual se aprisionou, pois no despertar do caos um novo eu irá surgir (ALEXANDER, 2017).

## 17 - A Estrela

Nós vemos estrelas cadentes como prenúncios de boa sorte. Nós fazemos um pedido a ela, pois a estrela é um símbolo universal de esperança. (ALEXANDER, 2017, p. 194).

**Palavras-chaves:** visão clara<sup>4</sup>, confiança em si mesmo<sup>4</sup>, esperança<sup>5</sup> e boa sorte<sup>5</sup>.

**Figura 22:** Cartas da Estrela no *Rider Waite Tarot*, *Thoth Tarot* e *Zombie Tarot*, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Estrela remete ao aspecto arquetípico do feminino primordial e essencial: o princípio da alma<sup>11</sup> (ARANHA, 2010) que revela os conteúdos da existência, os quais vão surgindo como pontos de luz, estrelas em um céu a milhões de anos luz de distância, mas que está lá, brilhado nas memórias, compartilhadas por toda a espécie humana, que constelam de tempos em tempos os caminhos de transformação na busca pela individuação (NICHOLS, 1995).

O indivíduo se dá conta de que nada sabe, o momento é de decisão, transformação, sabe que seu caminho do arcano XVIII ao 0 é de adquirir conhecimento, porém este conhecimento é como uma revelação, não é como na via seca, aqui ele se revela arcano por arcano. É a matéria inconsciente tomando forma no mundo consciente. A estrela revela este caminho interno, este percurso que deve fazer na solidão e no encontro com a sua essência mais pura. (ARANHA, 2010, p. 59).

<sup>11</sup> Anima é o elemento feminino no inconsciente masculino (Jung, Carl Gustav – O Homem e seus símbolos, p. 32)



A Estrela, desse modo, enfatiza a natureza autônoma da psique. Segundo Nichols (1995) até ela é impotente para controlar a corrente<sup>12</sup> que flui livre, o que constitui um fenômeno natural que opera independente e cujo movimento e direção são governados pela gravidade. Ela aceita as águas como vêm, manipulando apenas o que pode colher com as mãos. Por meio da sua ação, contudo, ela efetua pequenas mudanças na corrente sinalizando (NICHOLS, 1995) um fim para os problemas e o início de uma nova e mais feliz fase de vida (ALEXANDER, 2017).

## 18 - A Lua

A Lua é uma carta mágica e misteriosa que simboliza o inconsciente, o reino dos sonhos, imaginação e pensamentos psíquicos. [...] A luz do sol nos permite ver o mundo ao nosso redor, mas a lua nos permite iluminar o que floresce naturalmente do nosso interior. (ALEXANDER, 2017, p. 196).

**Palavras-chaves:** ilusões<sup>4</sup>, o inconsciente<sup>5</sup>, mistérios<sup>5</sup>, segredos<sup>6</sup> e intuição<sup>6</sup>.

**Figura 23:** Cartas da Lua no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A Lua representa um aspecto sombrio do arquétipo da mãe, a mãe devoradora. Ela ilumina com sua luz emprestada do Sol e, desta forma, tudo que ela banha está sendo visto de forma velada e incerta (ARANHA, 2010), mas sua

<sup>12</sup> Rios e correntes são considerados ser as força em movimento da vida. Eles falam de jornadas e oportunidades, mas também representam o fluxo de emoções e a corrente da consciência. (witches tarot companion book, p. 293).

iluminação difusa revela muitos aspectos da realidade que não visíveis sob a consciência do Sol (NICHOLS, 1995).

Ao atravessar o caminho que é iluminado por sua luz, o conhecimento começa a ser revelado e passa a ter sentido por meio da percepção da essência e da imaginação que se deixa levar pelos caminhos ilusórios do inconsciente. Segundo Aranha (2010), se conseguir atravessar este caminho, atingirá O Sol, arcano XIX, que é o início da consciência (ARANHA, 2010).

Ao passo que à luz do Sol os objetos se destacam, nítidos, como entidades separadas de formas aguçadamente definidas, sob o brilho pálido da Lua essas categorias feitas pelo homem se dissolvem, oferecendo-nos uma nova experiência de nós mesmos e do nosso mundo. Transformada pela magia da Lua, uma moita vira urso, tigre, rocha, casa ou ser humano. É assustador, a princípio, encontrar o nosso mundo tão bem compartimentalizado dissolvido no fluxo bruxuleante do luar; à medida, porém, que os nossos olhos se fazem às revelações da Lua, nossos temores também começam a dissolver-se em assombro e reverência. (NICHOLS, 1995, p. 334).

## 19 - O Sol

Ela é a imagem do sentimento juvenil, do frescor de renascer. Representa o lado ensolarado da vida e nos convida, num âmbito mais profundo, a vencer a escuridão do nosso interior. (MIRANDA, 2013, p. 21).

**Palavras-chaves:** felicidade<sup>5</sup>, sucesso<sup>5</sup>, auto-expressão<sup>5</sup>, clareza<sup>5</sup> e vitalidade<sup>5</sup>.

**Figura 24:** Cartas do Sol no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

O Sol nos revela a realidade sem o véu da ilusão. Tudo é como é. O encontro do ser de luz aprisionado na matéria com a espiritualidade universal acontece (ARANHA, 2010) indicando um tempo de inspiração e produtividade aumentada (ALEXANDER, 2017).

Ele retrata o momento de felicidade e realização no qual o herói, deixando para sempre o mundo das opiniões estéreis e dos dogmas formais, ingressa no mundo ensolarado da experiência direta e do conhecimento puro (NICHOLS, 1995).

As cartas do Tarot que se seguem à Estrela representam estados superiores de consciência. Por meio deles, quase todos nós conseguimos penetrar em regiões ainda inexploradas da nossa psiquê. A primeira dessas situações se deu através da Carta da Lua, e agora é a vez do Sol. Em conjunto, essas duas cartas representam a última experiência de duas energias básicas, a feminina e a masculina, que o Louco conheceu inicialmente com a Sacerdotiza e o Mago. No entanto, se lá o masculino e o feminino, o fogo e a água são representados por pessoas, neste estágio os mesmos elementos, que são planos de pura conscientização, precisam ser vivenciados como energias cósmicas. (MONTANO, 1999).

## 20 - O Julgamento

Com isso, essa carta tem um significado profundamente benéfico: indica o passo decisivo para o autodesenvolvimento, o processo bem sucedido da transmutação alquímica que transformou o inferior no sublime. “Você sente a unidade com o elemento divino, descobre a sua própria religiosidade básica, independente de toda e qualquer hierarquia institucional religiosa organizada. Também representa a libertação e a possibilidade de um novo início num outro plano. (MONTANO, 1999).

**Palavras-chaves:** auto-realização<sup>5</sup>, acordar<sup>5</sup>, renascimento<sup>5</sup> e escolha<sup>5</sup>.

**Figura 25:** Cartas do Julgamento no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

A consciência do espírito que se revela após O Julgamento representa a morte da matéria para o renascimento de um novo ser espiritual, o qual já prestou contas no dia do Juízo. O sopro inspirador que fecunda a inteligência para lhe fazer discernir a verdade (ARANHA, 2010).

O Julgamento proclama o início de uma nova ordem - uma nova interação entre o consciente e o inconsciente, que se manifestará na carta derradeira, O Mundo (NICHOLS, 1995). Ele representa um momento de iluminação e auto-realização quando mudanças são necessárias para refletir quem o verdadeiro eu é (ALEXANDER, 2017).

## 21 - O Mundo

Nos mostra a unidade reencontrada, a experiência da maior harmonia e o final feliz de um ciclo. Na experiência da vida exterior, indica que encontramos o nosso lugar – ou seja, o lugar que nos foi destinado. No nível das experiências interiores, o Mundo significa que demos um passo, talvez até decisivo, para o autodesenvolvimento, para a verdadeira autenticidade e totalidade. No mundo dos acontecimentos, esta carta representa épocas felizes nas quais podemos gozar a vida plenamente. Quando você é capaz de responder com um sim a todas as coisas, todas as lutas deixam de existir e a sua dança se confunde totalmente com a dança do universo. (MIRANDA, 2013, p. 23).

**Palavras-chaves:** completude<sup>4</sup>, realização<sup>5</sup> e conquista<sup>5</sup>.

**Figura 26:** Cartas do Mundo no Rider Waite Tarot, Thoth Tarot e Zombie Tarot, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

O Mundo, contraponto do segundo arcano (A Sacerdotisa), é o fim da jornada do Tolo (ALEXANDER, 2017). O indivíduo que chega a este ponto no caminho evolutivo da via úmida, entra em contato direto com a realidade maior, entra em êxtase e o mundo se revela em sua totalidade (ARANHA, 2010).

Esta última carta realização, conquista, equilíbrio e completude - a conclusão da jornada da inocência à iluminação. Quando ela aparece a harmonia reina, tudo está progredindo e qualquer tentativa será bem sucedida - um esforço financeiro, um avanço na carreira, um relacionamento etc (ALEXANDER, 2017).

Aqui, O Tolo atingiu seus objetivos e sua jornada de evolução espiritual acabou. Agora ele retornou à sua posição inicial de inexperiência e aventura iniciando uma nova jornada, diferente da anterior.

## 6.2 Design de Superfície

As superfícies veem sendo trabalhadas pelo homem desde as civilizações mais antigas, pelos babilônios, persas, egípcios, indígenas até os dias de hoje (SCHWARTZ, 2008) e essa relação homem-superfície continuou se desenvolvendo com o passar do tempo conforme os aspectos culturais foram se modificando.

Schwartz (2008) conta que houve uma transição entre as manufaturas reais das monarquias européias do século XIV, onde inicialmente a produção era artesanal e em baixa quantidade, até a ampliação de sua estrutura cujo propósito agora não era mais produzir artigos de luxo somente para o rei, mas também para sua corte e, posteriormente, para a classe média que surgia.

Com o passar do tempo e com o advento da industrialização, a necessidade de prover artigos básicos para toda a população - roupas, comidas, móveis, louças etc - demandou que essas indústrias se modernizassem (DENIS, 2000).

Neste contexto, o Design de Superfície foi se adaptando para responder às novas demandas que surgiam, ou pelo uso de uma nova tecnologia ou pela evolução dos aspectos gráficos que utilizava. Schwartz (2008) afirma, entretanto, que foi no século XX que essa área do design realmente ganhou mais destaque visto que com o surgimento do *High Design*<sup>13</sup>, do *Emotional Design*<sup>14</sup> e do *Design Atitudinal*<sup>15</sup> o foco da indústria passou do objeto para o sujeito que o usa.

Isso aconteceu porque quando os produtos começaram a se equivaler tecnicamente, tornou-se necessário oferecer alternativas de produção e objetos mais específicos para os diferentes tipos de públicos (SCHWARTZ, 2008). Segundo Neves (2009), “trabalhar a superfície dos produtos fornece uma das formas possíveis de diferenciação deles até mesmo a customização.” e Freitas

---

<sup>13</sup> KOTLER, Philip. Reputação ou morte!. **Revista Época Negócios**. [S.l.]: Globo, set. 2007. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/0,,EDG78400-9292-6-3,00.html>>. Acesso em: 31 ago. 2007.

<sup>14</sup> NORMAN, Donald A. . **Emotional design**: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2004.

<sup>15</sup> NIEMEYER, Lucy. **Design Atitudinal**: produto como significação. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 6., 2004, São Paulo. Anais do P&D Design, São Paulo: [s.n.], 2004. 1 CD-ROM.

(2001) reitera afirmando que "um trabalho cuidadoso e bem direcionado resultará em um produto diferenciado que abraça com mais amplitude os sentidos dos futuros usuários".

Com esse ganho de importância, o Design de Superfície pode ir se consolidando como, conforme afirma Rüttschilling (2008), "uma atividade criativa e técnica, que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos".

Em cima disso, Maffei (2010) destaca que o Design de Superfície deve levar em consideração as necessidades subjetivas e os significados adquiridos pelos objetos e entender que sua atividade está vinculada tanto aos aspectos técnicos do produto quanto as questões expressivas e simbólicas que o envolvem. É exatamente esse o vínculo expressivo-simbólico faz com que o Design de Superfície possa ser considerado uma interface intermediária entre o usuário e o produto. Sobre esse aspecto Teixeira (2012) comenta:

Acreditamos que a superfície, assim como sua função existe na interface. O Design de Superfície é um design de interfaces, existe na pele dos produtos (seja este da natureza que for) e visa a trabalhar a superfície, fazendo desta não apenas um suporte material de proteção e acabamento, mas conferindo à superfície uma carga comunicativa com o exterior do objeto e também o interior, capaz de transmitir informações sígnicas que podem ser percebidas através dos sentidos, tais como cores, texturas e grafismos. (TEIXEIRA, 2012, p. 782).

Para isso, Schwartz (2008) destaca que a interferência sobre as superfícies pode ocorrer de maneira controlada, planejada, previsível, e, em última análise, projetada; podendo passar a ser um dos elementos no qual o designer intervém para buscar uma relação mais harmoniosa entre o sujeito e o produto que interage com ele. Essa atuação controlada pode ser feita por meio da manipulação dos elementos que o Design de Superfície usa: cor, material, forma, imagem, rapport etc.

A seguir serão comentados os elementos e os fundamentos inerentes a essa área de atuação do design de maneira mais detalhada.

### 6.2.1 Linguagem Visual, Gestalt e Técnicas Aplicadas

As técnicas visuais, utilizadas em áreas que necessitam da comunicação visual, são ferramentas de um processo comunicativo que é formado pelos elementos que se relacionam e transmitem uma informação (RINALDI, 2009). Com o desenvolvimento do Design Gráfico, as técnicas de composição promoveram a melhoria da comunicação como um todo, conforme pode ser visto nas vanguardas artísticas ou nas escolas que foram surgindo.

Wong (1998) iniciou o estudo dessas técnicas explicando os princípios gerais do desenho bidimensional e afirmou que esses elementos visuais estão relacionados entre si e não podem ser separados da experiência visual cotidiana. Esses elementos, quando juntos, constroem a aparência e forma de um desenho. São eles:

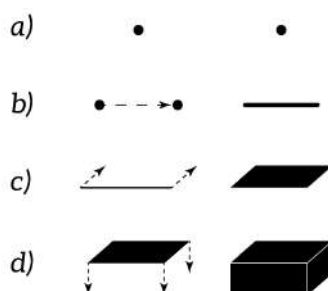
**Elementos Conceituais** (Figura 27): não existem na realidade e, portanto, não são visíveis. Eles podem surgir como uma ilusão óptica<sup>16</sup> ou sensação, como uma linha que parece marcar o contorno de uma imagem. Segundo Wong (1998), os elementos conceituais são:

- a. Ponto: indica posição e não ocupa área nem espaço.
- b. Linha: é construída por meio do deslocamento de um ponto. Possui comprimento, mas não possui largura.
- c. Plano: construído por meio da deslocamento de uma linha (em outra que não seja em sua direção intrínseca). Possui comprimento e largura, mas não possui altura.
- d. Volume: construído por meio da deslocamento de um plano (em outra que não seja em sua direção intrínseca). Tem posição no espaço e é limitado por planos.

---

<sup>16</sup> Ilusões ópticas aplica-se a todas ilusões que "enganam" o sistema visual humano fazendo-nos ver qualquer coisa que não está presente ou fazendo-nos vê-la de um modo errôneo. Algumas são de caráter fisiológico, outras de caráter cognitivo. (Projeto SEEDUC).

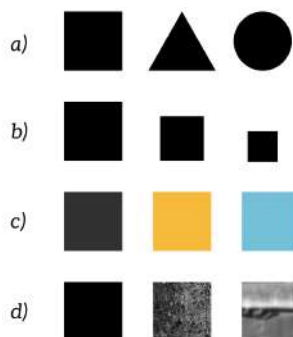


**Figura 27:** Elementos conceituais.

Fonte: Adaptado de Wong (1998).

**Elementos Visuais** (Figura 28): são os elementos conceituais tornando-se perceptíveis, por meio da utilização de um elemento visível para representar seu equivalente conceitual (ponto, linha etc). Assim, uma linha visível possui comprimento, largura e tem sua cor e textura determinada pelos materiais usados e pelo modo como eles foram aplicados. Wong (1998) aponta os elementos visuais como:

- a. Formato: qualquer coisa que pode ser vista em uma forma que proporciona a identificação da nossa percepção
- b. Tamanho: fisicamente mensurável, o tamanho é uma qualidade intrínseca dos formatos e pode ser descrita de maneira relativa em termos de grande ou pequeno.
- c. Cor: qualidade que difere o formato do entorno. Para Wong (1998), a cor abrange tanto os matizes do espectro como o preto, o branco e todos os cinzas intermediários, assim como todas variações tonais e cromáticas.
- d. Textura: refere-se às características da superfície do formato.

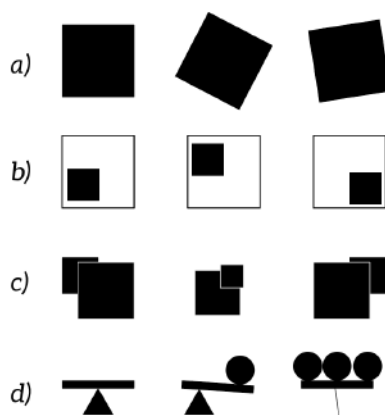
**Figura 28:** Elementos visuais.

Fonte: Adaptado de Wong (1998).

**Elementos Relacionais** (Figura 29): representam a localização e inter-relações dos formatos num desenho. Para Wong (1998), são eles:

- a. Direção: depende do modo que o formato está se relacionando com o observador ou moldura.
- b. Posição: é entendida pela relação da moldura ou com a estrutura do desenho.
- c. Espaço: pode ser ilusório ou plano, pode ser ocupado ou deixado vazio. Todos os formatos de qualquer tamanho ocupam espaço, independente do tamanho.
- d. Gravidade: uma sensação, ela é a nossa tendência psicológica de atribuir às representações bidimensionais os aspectos da gravidade que acontecem no mundo real (peso/ leveza, estabilidade/ instabilidade).

**Figura 29:** Elementos Relacionais.



**Fonte:** Adaptado de Wong (1998).

**Elementos Práticos:** estão subjacentes ao conteúdo ou extensão de um desenho e atribuem significado e função a um desenho. Wong (1998) os mencionam como sendo:

- a. Representação: seja mais realista ou abstrata, ela acontece quando um formato é criado sendo derivado da natureza ou do mundo feito pelo homem.
- b. Significado: está presente no desenho quando o homem transmite uma mensagem.
- c. Função: está presente quando o desenho serve a um propósito.

Wong (1998) desenvolve esses conceitos afirmando que as formas podem se inter-relacionar e criar diferentes resultados visuais quando utilizadas para criar novas figuras ou para subtrair em formas negativas ou positivas. Para Gomes Filho (2000), as formas podem ser representadas de modo real ou esquemático:

**Configuração Real** (Figura 30): pode ser conseguidos por meio de fotografias de estátuas, produtos tridimensionais ou pinturas figurativas. Essa configuração é a representação real do objetos, com limites reais que são traduzidos por pontos, linhas, planos e volumes.

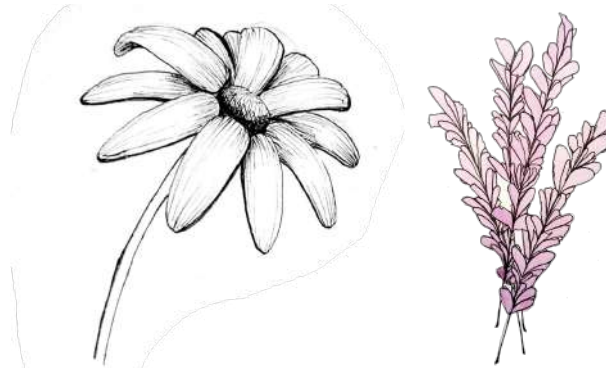
**Figura 30:** Configuração real de picolés de morango.



**Fonte:** Foto por Daniel Hjalmarsson em Unsplash.

**Configuração Esquemática** (Figura 31): ela se origina na percepção e são representações esquemáticas de objetos reais, raramente coincidindo com eles.

**Figura 31:** Representações esquemáticas de plantas silvestres.



**Fonte:** Desenhos feitos pelo autor.

A comunicação visual se aproveita de diferentes elementos e técnicas que possibilitam a criação dos mais diversos tipos de representações. Wong (1998) comenta sobre esse assunto:

Traços ou formatos podem ocorrer espontaneamente, à medida que exploramos instrumentos, meios ou substâncias para obter efeitos pictóricos, e escultóricos ou de textura e, nesse processo, decidimos o que é bonito ou interessante, sem saber conscientemente o porquê. Podemos verter sentimentos e emoções durante o processo, resultando em um tipo de expressão artística que reflete nossa personalidade na forma de nossos gostos e inclinações. Esta é a abordagem intuitiva da criação visual. (WONG, 1998, p. 13).

Os designers procuram utilizar desses conhecimentos para solucionar seu trabalho por meio da análise prévia da situação, assim, conforme descrito por Rinaldi (2009), eles procuram uma abordagem intelectual dos problemas, na qual os objetivos e requisitos técnicos do projeto superam o julgamento individual.

Um exemplo dessas abordagens é o uso do Gestalt como embasamento científico no qual o sistema de leitura é assentado (RINALDI, 2009). A partir desses embasamentos que foi criado o suporte sensível e racional, que permite as articulações interpretativas e analíticas da leitura do objeto (GOMES FILHO, 2000).

Rinaldi (2009) explica que a Gestalt estuda a configuração do objeto, interpreta a maneira que suas partes estão dispostas e como seus elementos construtivos estão agrupados na formação. Segundo Arnehim (1997), ela teve seus princípios científicos extraídos de experimentos de percepção sensorial, principalmente por psicólogos gestaltistas.

A Gestalt, segundo Gomes Filho (2000), afirma que a arte se fundamenta no princípio da pregnância de forma: formação das imagens, fatores de equilíbrio, clareza e harmonia. Segundo o autor, tais manifestações visuais constituem para o ser humano uma necessidade, tornando-se indispensáveis.

Gomes Filho (2000) também comenta os efeitos das leis da Gestalt sobre os objetos, que ele entende como qualquer coisa visível e afirma, a partir delas, que é possível dar o embasamento científico a este sistema de leitura visual e cria um suporte sensível e racional que favorece articulações analíticas e interpretativas da forma do objeto em relação à utilização das demais categorias conceituais.

O autor conceitua os rebatimentos empregados na leitura visual como:

**Unidades** (Figura 32): uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo ou como parte de um todo. As unidades formais são percebidas dentro de um todo por meio de pontos linhas, planos, volumes, cores, brilhos, texturas e outros atributos - isolados ou combinados entre si.

**Figura 32:** Logo da Unilever.



**Fonte:** <http://www.immaginare.com.br/pt>

**Segregação** (Figura 33): é a capacidade perceptiva de separar, identificar ou evidenciar unidades, em um todo compositivo ou em partes dele, dentro de relações formais, dimensionais ou de posicionamento. Ela pode ser feita por meio de pontos, linhas, planos, volumes, cores, brilhos, texturas e outros.

**Figura 33:** *The Elephant in the Room.*



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/>

**Unificação** (Figura 34): consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos. A unificação se verifica quando os princípios de harmonia e equilíbrio estão presentes num objeto ou composição, seja a coerência formal das partes ou do todo. A unificação também se manifesta em graus de qualidade e varia em função de uma melhor ou pior organização formal.

**Figura 34:** *Those hands.*



Fonte: <https://oneeyeoneheart.tumblr.com>

**Fechamento** (Figura 35): o fator de fechamento ocorre pela tendência natural das forças de organização se dirigirem espontaneamente para uma ordem espacial que tende à formação de unidades em todos fechados, ou seja, ele ocorre por meio do agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada e completa - este fechamento é sensorial e não físico.

**Figura 35:** *Bumble bee print.*



**Fonte:** <https://br.pinterest.com/pin/492370171758828456/>

**Continuidade** (Figura 36): é a impressão visual de como as partes se sucedem por meio da organização perceptiva da forma de modo coerente, sem quebras ou interrupções (descontinuidades) na sua trajetória ou fluidez visual. Significa também a tendência dos elementos acompanharem uns aos outros de modo que permitam continuidade de um movimento visual, que pode ser estabelecida por pontos, linhas, planos, volumes, cores, brilhos, texturas, degradês e outros.

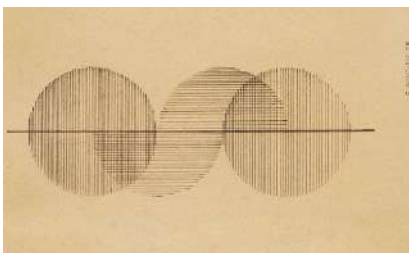
**Figura 36:** *Venice Beach VB 20 Blue / Multi Rug.*



**Fonte:** [https://www.rugandhome.com/products/venice-beach-vb-20-blue-multi-rug?utm\\_medium=Social&utm\\_source=Pinterest](https://www.rugandhome.com/products/venice-beach-vb-20-blue-multi-rug?utm_medium=Social&utm_source=Pinterest).

**Proximidade** (Figura 37): é a sensação de unidade que é percebida quando elementos ópticos estão próximos uns dos outros. Isso acontece porque em condições iguais os estímulos mais próximos entre si terão maior tendência a ser agrupados e a constituir unidades, seja por forma, cor, tamanho, textura, brilho, peso, direção e localização. A proximidade e semelhança normalmente atuam mutuamente.

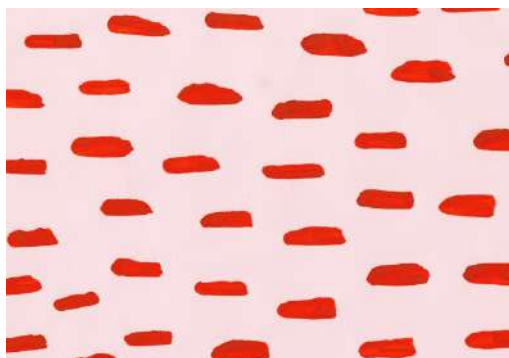
**Figura 37:** *Blueberry modern: Erich Borchert 1928*



**Fonte:** <https://br.pinterest.com/pin/492370171755248506/>

**Semelhança** (Figura 38): surge da tendência de se construir unidades pelo agrupamento de formas semelhantes de forma, cor, tamanho, peso, direção etc. A proximidade e semelhança são dois fatores que, além de promoverem a formação de unidades, também promovem a unificação do todo, no sentido de harmonia e equilíbrio visual.

**Figura 38:** *Lines, Herbert Green.*



**Fonte:** <https://lanemarinho.tumblr.com>



Por fim, Gomes Filho (2000) define pregnância da forma como:

As forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual. Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto o permitam as condições dadas (GOMES FILHO, 2000, p. 31).

Tendo isso em vista, percebe-se entendimento sobre as possibilidades de manipulação dos elementos visuais e os efeitos que podem causar em um projeto gráfico junto ao conhecimento sobre a geometria aplicada ao Design de Superfície, que será estudada em seguida, será de vital importância para o desenvolvimento deste projeto.

### 6.2.2 Geometria Aplicada ao Design de Superfície

Nesta seção do capítulo será estudado como a geometria auxilia na construção e conceituação de malhas bidimensionais. Esse suporte é importante visto que para a materialização e impressão de elementos gráficos é necessário assegurar maior controle projetual e organização espacial na criação de um plano contínuo (RINALDI, 2009).

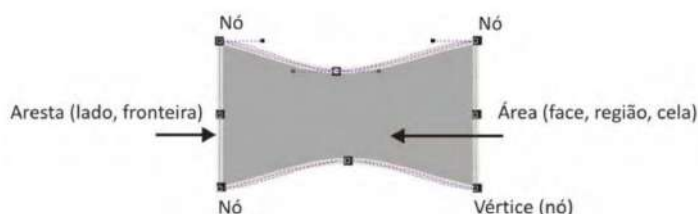
Uma das estratégias para obtenção de maior controle projetual e organização espacial é feita com o uso de módulos, que é uma unidade criada de modo a reunir-se e encaixar-se com outras unidades análogas, de diversas maneiras, formando um todo homogêneo e funcional (FERREIRA, 1999)

Essa organização dos elementos compõem a imagem dentro de uma estrutura preestabelecida que garante os princípios da continuidade, de modo que, conforme os módulos forem organizados um ao lado do outro, formarão um padrão contínuo (RÜTHSCHILLING, 2006).

### 6.2.3 Malhas

O módulo (Figura 39) é o principal elemento de uma malha geométrica. Ele é uma área onde a linguagem gráfica fica contida (RINALDI, 2009).

**Figura 39:** Elementos pertencentes ao módulo.



**Fonte:** Imagem retirada da Dissertação de Mestrado de Rinaldi (2009).

A malha surge quando há a junção desses módulos e tem seus espaços formados conforme seus nós vão se interligando por segmentos de reta e criando a estrutura que será usada. Normalmente essa grade básica é formada por

linhas verticais e horizontais igualmente espaçadas que se cruzam, resultando em subdivisões quadradas de mesmo tamanho (RINALDI, 2009).

Wong (1998) explica que uma das definições fundamentais para a elaboração de padrões é que a quantidade de espaço entre os lados direito e esquerdo, acima e abaixo do módulo seja a mesma. Isso retira a possibilidade de erros grosseiros e resultará numa imagem precisa e na continuidade do padrão.

Como veremos adiante, esse princípio pode ser alterado dependendo da malha que será usada, mas a idéia básica de que as partes opostas dos módulos devem se complementar de tal forma que não haja espaços entre eles permanece, exceto somente se essa for a intenção do projetista.

Existem dois tipos de malhas, as aleatórias e as repetitivas. As primeiras não seguem regra de formatação e a segunda segue regras de formatação e possuem um comportamento previsível e analisável. Essas últimas existem em menor quantidade, somente 41 tipos (SCHWARTZ, 2008).

Segundo Barison (2005), as malhas aleatórias são infinitas visto que podem ser criadas somente pelo uso de um grupo de pontos em um plano. Assim, a possibilidade de combinações, de arranjos, da densidade destes elementos etc no plano podem variar consideravelmente.

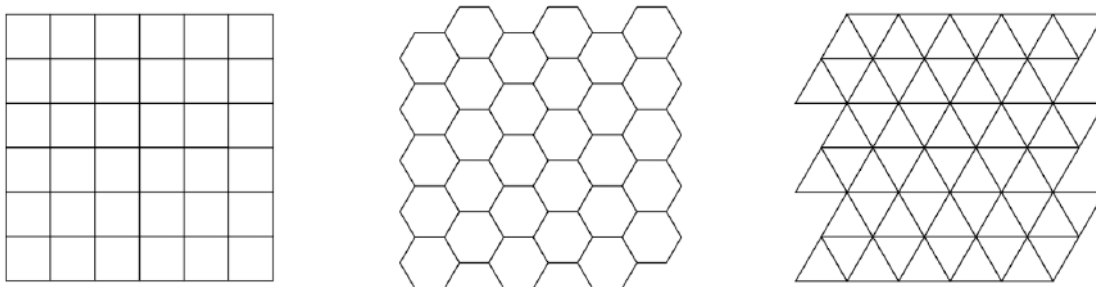
As malhas regulares e semi-regulares por outro lado, são estruturas que permitem o controle do Design de Superfície no projeto gráfico diante de suas características estruturais previsíveis (SCHWARTZ, 2008). Por esse motivo elas são fundamentais nesse estudo, visto que a estrutura de repetição está diretamente relacionada com o controle da informação a ser passada.

### **6.2.3.1 Malhas Regulares e Semi-regulares**

Um dos grandes contribuintes das malhas repetitivas é justamente o controle que elas permitem ao designer durante o projeto. Rinaldi (2009) comenta que esse controle da organização espacial dão subsídios para que não haja erros, como a deformação dos módulos, áreas não planificáveis e desenho incorreto dos padrões.

Barbosa (1993) e Barison (2005) mostram que as malhas regulares podem ser formadas somente por três tipos de polígonos regulares: triângulos equiláteros, quadrados e hexágonos regulares (Figura 40).

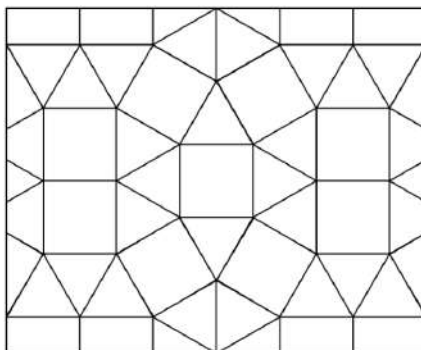
**Figura 40:** Malhas Regulares.



**Fonte:** Adaptado de Rinaldi (2009).

As malhas semi-regulares (Figura 41), contudo, podem ser formadas pela combinação de múltiplos polígonos regulares em torno do nó, existem no total 21 combinações possíveis deles (BARISON, 2005).

**Figura 41:** Exemplo de malha semi-regular formada por quadrados e triângulos equiláteros.



**Fonte:** Adaptado de Rinaldi (2009).

**Tabela 01:** Malhas regulares e semirregulares.

MALHA	TIPO	DEFINIÇÃO
REGULAR	TRIANGULAR	Formadas somente pela combinação de triângulos equiláteros.
	QUADRADA	Formadas somente pela combinação de quadrados ou paralelogramos.
	HEXAGONAL	Formadas somente pela combinação de hexágonos regulares.
SEMI-REGULAR	SIMPLES	Possuem esse nome por possuírem somente um tipo de nó, mesmo que possua mais de um tipo de polígono regular
	DUPLA	São obtidas por meio da combinação de dois tipos de vértices com mais de um tipo de polígono.
	TRIPLA	Composta pela combinação de 3 tipos diferentes de vértices com mais de um tipo de polígono.

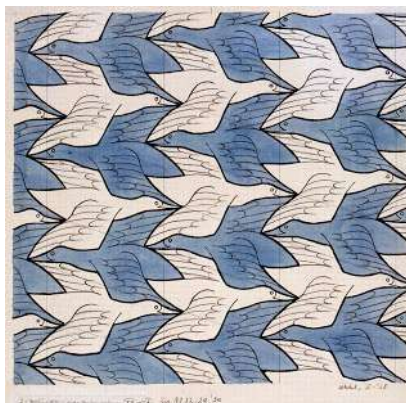
**Fonte:** Adaptado de Barison (2005).

Rinaldi (2009) aponta que é possível encontrar: 3 malhas regulares, 8 malhas semi-regulares, 16 semi-regulares duplas formadas por 11 combinações de 2 vértices e 14 triplas formadas por 8 combinações de 3 vértices. São 41 malhas no total que foram apontadas neste estudo, embora Barison (2005) argumente que podem existir muitas outras visto que não existem métodos para provar o número limite de combinações.

### 6.2.3.2 Malhas Deformadas

As malhas planas podem, segundo Barison (2005), ser deformadas (Figura 41) em relação às suas dimensões ou em relação ao ângulo formado entre suas direções, seja retirando ou adicionando partes. Elas podem ser obtidas a partir de malhas regulares e são conhecidas como malhas por equivalência (RINALDI, 2009).

**Figura 41:** *Two Birds*, 1938.



**Fonte:** <http://hartfordprints.blogspot.com/2012/05/ornithological-review.html>

Um grande representante desse tipo de técnica é o artista gráfico Maurits Cornelis Escher (1898-1972), que produziu centenas obras por meio dessa técnica de equivalência (Figura 42) ([mcescher.com](http://mcescher.com)).

**Figura 42:** *Fish*, 1956.

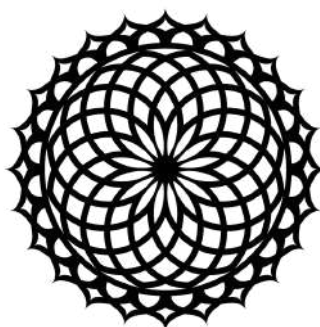


**Fonte:** <https://www.mcescher.nl>

### 6.2.3.3 Malhas Dinérgicas

A malhas dinérgicas são as estruturas formadas com base nos padrões de dinergia<sup>17</sup>, que são gerados por meio da razão áurea (DOCZI, 1990). Schwartz (2008) afirma que esse tipo de organização pode ser encontrado em quase todos os ambientes naturais e na produção humana.

Figura 43: *Geometric Lotus Mandala Pattern.*



Fonte: <https://www.freepatternsarea.com/designs/geometric-lotus-mandala-ornament-vector/>

### 6.2.4 Simetria Aplicada aos Módulos

Conforme apresentado previamente, os módulos são as unidades em um padrão que são repetidas seguindo uma malha de construção específica. Rinaldi (2009) defende que o uso da simetria como um dos elementos formadores de padrões gráficos é fundamental quando se tem em vista as diferentes aplicações e usos que essa ferramenta traz.

Rinaldi (2009) também afirma que a simetria expressa a propriedade pela qual um ente, objeto ou forma exibe partes correspondentes (ou congruentes) quando submetida a uma operação específica, denominada operação de simetria.

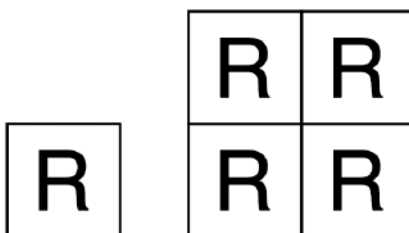
Tendo isso em vista, as simetrias que auxiliam no desenho geométrico são:

---

<sup>17</sup> Dinergia é um termo utilizado por Doczi (1990) que é formado pela junção de duas palavras gregas: *día* - “através, oposto, por entre” e “energia”.

**Simetria de Translação** (Figura 44): é a repetição de uma forma ao longo de uma linha reta, curva ou elemento de outra natureza (MUNARI, 2001).

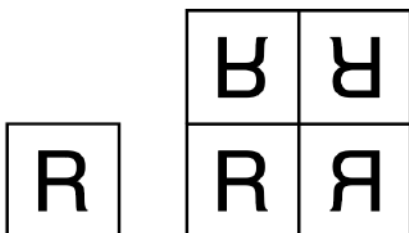
**Figura 44:** Esquema de simetria de translação.



Fonte: Adaptado de Schwartz (2006).

**Simetria de Reflexão** (Figura 45): é o efeito obtido quando um objeto é posto diante a um espelho. Ela é feita por meio de um plano imaginário que a divide em duas parte iguais (RINALDI, 2009).

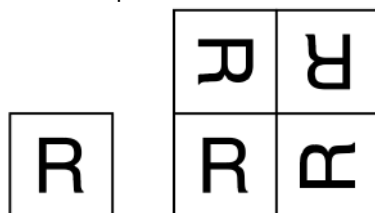
**Figura 45:** Esquema da simetria de reflexão.



Fonte: Adaptado de Schwartz (2006).

**Simetria de Rotação** (Figura 46): é o efeito de girar a forma em torno do seu eixo de rotação, seja à direita ou à esquerda (RINALDI, 2009).

**Figura 46:** Esquema de simetria de rotação.

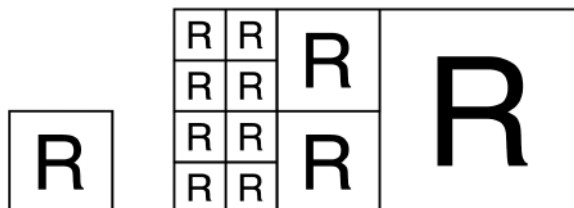


Fonte: Adaptado de Schwartz (2006).



**Simetria de Dilatação** (Figura 47): é a ampliação da forma somente em sua escala, mantendo suas outras características originais (MUNARI, 2001).

**Figura 47:** Esquema de simetria de dilatação.

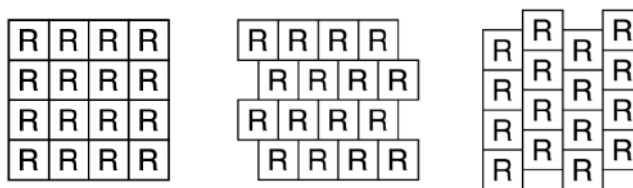


Fonte: Adaptado de Schwartz (2006).

### 6.2.5 Sistemas de Modulação

Um sistema de modulação (Figura 48) é o modo no qual o módulo se repete, seja de modo alinhado ou não alinhado (RÜTHSCHILLING, 2002), permitindo a obtenção de diferentes padrões no processo. No sistema alinhado às unidades que se repetirão são postas lado a lado, tanto à esquerda e à direita quanto acima ou abaixo. No sistema não alinhado, as unidades podem manter o alinhamento vertical ou horizontal, mas muda o outro alternando o espaçamento e a angulação (RINALDI, 2009).

**Figura 48:** Exemplos de sistemas de modulação sendo aplicados em malhas.



Fonte: Adaptado de Rüttschilling (2002).

### 6.3 Abstração como representação imagética

O objeto de sua busca não é o objeto material concreto a que o artista se prendia exclusivamente na época precedente - etapa superada -, mas será o próprio conteúdo da arte, sua essência, sua alma, sem a qual os meios que a servem nunca serão mais que órgãos lânguidos e inúteis. (KANDINSKY, 1987, p. 38)

A necessidade do homem de expressar seus sentimentos e a realidade que o cercam por meio de pinturas pode ser percebida desde seus primeiros períodos de desenvolvimento, na era Paleolítica. Tal relação, contudo, foi mudando conforme a sociedade no qual estava inserido evoluiu e conforme de novas técnicas ou tecnologias iam surgindo. Essas mudanças permitiram ao homem encontrar novos modos de expressar sua ligação com o mundo que antes seriam inviáveis (JANSON, 1996).

Tendo essa dinâmica em mente, Fortuna (2001) conta que a arte abstrata, no século XIX, surgiu em um cenário de grandes avanços tecnológicos e de mudanças culturais num período em que a arte se encontrava estagnada pela rigidez na aplicação de técnica e regras de composição que a academia ditava como imprescindíveis. Esta configuração de mudança social, política e econômica, pós-revolução industrial e suas conseqüências permitiu ao homem do século XX procurar a abstração e materializá-la de forma plástica.

De fato, Gombrich (1950) explica que este período do século XIX foi marcado pelo domínio do ensino de técnicas avançadas de iluminação e sombra que pudessem retratar a natureza de formas mais precisas e realistas em pinturas que dominavam o cenário da arte. Ele complementa que muitos artistas estavam se sentindo marginalizados e se encontravam cada vez mais descontentes com a popularidade desse estilo que tanto agradava o público e que, por um momento, parecia que todos os problemas de uma arte que almejava a imitação da impressão visual já haviam sido solucionados e que não haviam mais ganhos ao explorar tal objetivo.

Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) foi um dos artistas que aplicou os conhecimentos aprendidos com as gravuras japonesas de redução dos detalhes e na simplificação da forma para criar um impacto muito maior nas artes que

produzia para cartazes (GOMBRICH, 1950). O autor também afirma que este modo de pensar foi um dos contribuintes para o sucesso que o Art Nouveau conquistou, com seu deliberado distanciamento das tradições ocidentais que os cercavam.

Foi diante deste cenário que o movimento impressionista, contrário ao registro automático da natureza ensinada nas academias, ganhou forças. Paul Cézanne (1839-1906), por exemplo, almejava pintar as cores que via, não aquelas que vinham de conhecimentos aprendidos. Seu dilema era que as pinturas impressionistas tendiam a ser brilhantes e ele procurava atingir o equilíbrio entre o uso de cores fortes e intensas sem pôr em perigo a ilusão da realidade (GOMBRICH, 1950).

**Figura 49:** *Mont Sainte-Victoire seen from Bellevue*, de Cézanne. Óleo na tela. 1892–1895.



Fonte: atxfinearts.com.

Vincent van Gogh (1853-1890), entretanto, passava por outro dilema visto que ele almejava que suas telas simples e despojadas tivessem um efeito forte e direto nas pessoas, ricas ou pobres, que as contemplassem tal qual as gravuras japonesas que tanto admirava (GOMBRICH, 1950). Van Gogh se utilizava de cada pincelada para não só para dispersar cor, mas também para transmitir as emoções tão fortes que sentia ao pintar que o faziam perder a consciência de estar pintando.

**Figura 50:** *Quarto do artista em Arles*, de van Gogh. Óleo sobre tela. 1889.



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/vincent-van-gogh/vincent-s-bedroom-in-arles-1889-1>.

Gombrich (1950) conclui que ambos fizeram avanços significativos ao tentar deliberadamente abandonar a finalidade da pintura como “imitação da natureza”. Mas enquanto Cézanne procurava explorar as relações de formas e cores e se aproveitar intencionalmente da perspectiva somente para criar determinadas experiências, Van Gogh ansiava fazer da pintura um portal que expressasse seus sentimentos, distorcendo cores, perspectivas e formas se o ajudasse a alcançar esse objetivo.

Outra abordagem sobre o movimento impressionista foi a de Paul Gauguin (1848-1903) que, segundo Gombrich (1950), queria imprimir em sua arte a força e intensidade de sentimento e o modo direto de expressá-la. Embora este objetivo não se distancie muito de seus colegas impressionistas, Gauguin achava que as gravuras japonesas eram demasiadamente sofisticadas para a simplicidade e intensidade que ansiava. Para isso, ele simplificou os contornos das formas e não hesitou em usar grandes manchas de cor forte em suas novas obras, as quais se orgulhava quando outros as consideravam selvagens e primitivas. O autor complementa que Gauguin ignorou alegremente os seculares problemas da arte ocidental quando pensou que tal atitude o ajudava a representar a intensidade pura dos filhos da natureza que retratava.

**Figura 51:** *Mahana no atua*, de Gauguin. Óleo sobre tela. 1894.



Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/paul-gauguin/a-day-of-no-gods-1894>.

A obra destes três artistas tiveram grande influência em movimentos vindouros que se desdobraram com grande influência de seus estudos. Cézanne achava o sentido de ordem, equilíbrio e o respeito às formas duradouras e firmes da natureza se perdera diante da preocupação impressionista com o momento fugaz e sua solução à esta ânsia acabou levando, em última instância, ao cubismo, que se originou na França. Já Van Gogh temia perder a intensidade e a paixão dos sentimentos que um artista pode expressar diante ao conformismo da arte estabelecida daquele período ao explorar apenas as qualidades ópticas da luz e da cor. Sua resposta a este temor levou ao expressionismo, que encontrou sua principal resposta na Alemanha. Gauguin, enquanto isso, estava inteiramente insatisfeito com a vida e a arte que encontrava e procurou nos povos primitivos o alento de sua ânsia por algo muito mais simples e mais direto. Sua resposta culminou nas várias formas de primitivismo.

A doutrina impressionista deu início a diversas experimentações que testavam a possível possibilidade de que o que importava na arte não era a imitação da natureza, mas a expressão dos sentimentos puros por meio da manipulação de cores e linhas.

Artistas cubistas, como Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963) (Figura 52), exploraram diversas cenas e objetos cotidianos nas quais exploravam a construção da idéia de um objeto sólido e tangível a partir de

um punhado de fragmentos planos em sua tela (GOMBRICH, 1950). Eles não se propunham abolir a representação de tais assuntos, apenas reformá-la. Seus ideais influenciaram a abordagem neoplasticista, como a de Piet Mondrian (1872-1944) e Theo van Doesburg (1883-1931), que construíram seus quadros a partir dos elementos mais simples com linhas retas e cores puras (Figura 53) e que ansiavam por uma arte com clareza e disciplina que refletisse de algum modo as leis objetivas do universo. Gombrich (1950) reforça que eles queriam que sua arte revelasse as realidades imutáveis subjacentes nas formas em permanente mudança da aparência subjetiva.

**Figura 52:** *Portrait de Ambroise Vollard* (1910), de Picasso e *Clarinet and Bottle of Rum on a Mantelpiece* (1911), de Braque, respectivamente. Óleo sobre tela.



**Fonte:** Pinturas obtidas em [wikiart.org](http://wikiart.org).

**Figura 53:** *Composition with Gray and Light Brown* (1918), de Mondrian e *Contra-Composition of Dissonances, XVI* (1925), de Doesburg, respectivamente. Óleo sobre tela.



Fonte: Pinturas obtidas em [wikiart.org](http://wikiart.org).

A linguagem abstrata explorada no impressionismo se desdobrou em movimentos como no cubismo, expressionismo e no primitivismo que, por sua vez, se desdobraram em outros como o neoplasticismo (GOMBRICH, 1950). Sua linguagem, contudo, continuou a ser explorada em outros movimentos artísticos que viriam no século XIX como o futurismo, suprematismo, art déco dentre outros.

O primeiro artista, entretanto, que aplicou essas indagações, por meio do uso de tinta, num trabalho de arte não-representacional foi o pintor russo Wassily Kandinsky (1866–1944). Gombrich (1950) conta que ele era realmente um místico que detestava os valores do progresso e da ciência, e anelava por uma regeneração do mundo através de uma nova arte de puro "intimismo". No seu livro, *Do Espiritual na Arte*, ele discorre sobre os efeitos psicológicos que as relações entre traços, formas e cores imprimiam no contemplador.

**Figura 54:** *Composition VI*, de Kandinsky. Óleo sobre tela. 1913.



**Fonte:** <https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/composition-vi-1913>.

A sua convicção de que era possível e necessário gerar desse modo uma comunhão de espírito a espírito encorajou-o a expor essas primeiras tentativas de música cromática, as quais inauguraram efetivamente o que passou a ser conhecido como "arte abstrata" (GOMBRICH, 1950).

A mudança fundamental de nossa concepção no mundo, transmutação profunda de que resulta a grande revolução formal das artes, reside na absoluta negação do materialismo puro. O resultado de tal mudança é o advento da idéia sintética, na qual o espírito e matéria formam um processo único. (KANDINSKY, 1987, p. 273-275)

A arte abstrata, em si, é caracterizada pelo distanciamento que sua linguagem possuía dos parâmetros cognitivos, linguísticos e racionais do senso comum do século XIX (FORTUNA, 2001). A autora reforça que essa nova forma de comunicação criou uma nova ideologia, uma outra razão estética e uma filosofia que existe até hoje, que acabou se transformando na mais difundida das artes atuais.

O código pictórico puro dota a pintura abstrata de um universo auto-referente. É a matéria nela mesma. É portanto anti-mimética; tem presentidade e não representação; é realidade estética autônoma;



compreende novas procuras plásticas e portanto, diante de tudo isto, ela exige uma realfabetização visual por parte do receptor. (FORTUNA, 2001, p.7)

A arte abstrata tem em sua nova forma de comunicação um princípio diferente do comunicar e não procura reproduzir as formas e cores naturais. Ela tem como objetivo criar formas puras e soltas, construídas com os mesmos elementos da pintura que, ao ser arranjados e ou em estados sucessivos de tensão, constroem a base da pintura abstrata que é a composição (FORTUNA, 2001) e convida o espectador a participar ativamente e conjuntamente com o criador da obra permitindo múltiplas interpretações para sua criação, tendo no receptor um co-partícipe.

Kandinsky, durante a criação de sua teoria, prova que o ponto, a linha, o plano, o contorno, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão, a proporção, a massa, o volume, a composição, o arranjo, o movimento, o ritmo, o equilíbrio, a tensão, a nivelção, o aguçamento, a harmonia, o contraste, a atração e o agrupamento são organizados e aplicados em uma obra. Ele comunica que para entender essa ordem lógica na qual nada é aleatório ou arbitrário, embora pareça, é preciso ter repertório e a alteração na posição de algum elemento representa alteração de força, energia, tensão e equilíbrio na tela (KANDINSKY, 1987).

Esse movimento impressionista não se limitou, entretanto, à pintura. As correntes estéticas criadas pelo Art Nouveau, expressionismo, cubismo dentre outros expandiram-se para outras áreas da atuação como arquitetura e design. De fato, o costureiro e artista Paul Poiret (1879-1944), por exemplo, foi influenciado pelos estilos Art Nouveau, Art Déco dentre outras tendências modernas como o Orientalismo e o Japonisme e criou, a partir delas, tendências de durariam décadas após seu lançamento (LIMA, 2019).

A autora conta que o costureiro produziu roupas com linhas mais retas, cintura alta e a supressão do espartilho – símbolo da sensualidade feminina no período. A “simplicidade” da estrutura de seus vestidos acabou destacando os elementos chamativos das estampas, bordados e cores.

**Figura 55:** La Perse, de Poiret. Estampa criada por Raoul Dufy. 1911.



**Fonte:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/121191>.

Poiret, entretanto, distanciou-se ainda mais da corrente estética que estava estabelecida no após a Primeira Guerra Mundial, o estilo do Art Nouveau deu lugar ao Art Déco, negando os exageros do antecessor e se adaptando às necessidades mais práticas que a década de 1920 exigia. Outras tendências vanguardistas surgidas no começo do século XX, como o fauvismo, cubismo e pós impressionismo também contribuíram nesse quadro.

**Figura 56:** Shawl, de Poiret. 1973.



**Fonte:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/81684>

Esse distanciamento da necessidade de retratar o mundo de modo fiel que reinava no século XIX continuou aumentando com o passar do tempo. Artistas e designers, sentiam-se cada vez mais confortáveis em experimentar novos estilos e traços mais abstratos.

Emilio Pucci (1914-1992), por exemplo, se tornou famoso na décadas de 50 também pela criação de padrões coloridos e complexos que procuravam acentuar o corpo feminino (emiliopucci.com). Seus designs misturavam formas geométricas com linhas orgânicas inspiradas por mosaicos sicilianos, Batiks de Bali e tecidos africanos.

**Figura 57:** *Evening Dresses* para a "Vivace" Spring Summer Collection, de Emilio Pucci. 1967.



**Fonte:** <https://www.dazeddigital.com/fashion/gallery/18004/2/from-the-pucci-archives>

Esse modo de representar realidades, idéias, conceitos e sentimentos continuou se tornando cada vez mais presente na sociedade (FORTUNA, 2001). Neste projeto, as qualidades abstração, estudadas no capítulo e apontadas por Kandinsky, serão utilizadas em conjunto com o Design de Superfície para criar estampas que representam os significados tradicionais dos Arcanos Maiores.

## 7 Análise de casos

Após a reunião dos fundamentos técnicos sobre Design de Superfície e Tarô que darão suporte para o desenvolvimento deste projeto, fez-se necessário entender como outros Tarôs conseguiram retratar os conceitos de cada carta por meio de imagens. Essa análise ajudará a solucionar a problemática projetual estabelecida inicialmente.

A escolha dos Tarôs a serem analisados foi baseada nos seguintes critérios. O primeiro é que cada objeto analisado devem possuir um repertório imagético diferente; O segundo critérios consiste em que os projetos precisam ter alguma literatura acerca dos seus símbolos ou projeto; Finalmente, o terceiro critério é possibilidade de acesso aos itens analisados por parte do autor.

Tais critérios foram escolhidos para dar suporte técnico no desenvolvimento deste trabalho, visto que é necessário não só do entendimento da tradução de significados realizadas, mas também de uma referência física acerca da materialidade dos produtos a fim de se obter os parâmetros construtivos do projeto.

Com a seleção concluída, os objetos de análise escolhidos foram separados em duas categorias. A primeira, composta por Rider Waite Tarot e Thoth Tarot, agrupa esses Tarôs visto que seus repertórios vem do simbolismo das ciências ocultas e do cristianismo. A segunda é composta pelo Zombie Tarot, que tem seu repertório advindo de um elemento da cultura pop contemporânea, os zumbis.

Em seguida foi realizada, então, uma análise gráfica de cada um destes que foi dividida em três diferentes áreas de estudo visto que existem diferentes áreas de comunicação utilizadas nesses produtos. A primeira análise foi voltada para a embalagem dos produtos, a segunda para a superfície gráfica das cartas, exceto a imagens dos arcanos contidas nelas, e a terceira foi direcionada para entender os elementos gráficos presentes nas imagens dos arcanos em si.

Por último, foi realizada um estudo dos Tarôs como produto e tendo como critérios sua materialidade - processos produtivos, acabamento, tamanho, cor, fontes.

## 7.1 Rider Waite Tarot

**Figura 58:** The Rider Waite Tarot.



Fonte: <https://www.barnesandnoble.com>.

Criado em 1910, The Rider Waite Tarot é o Tarô mais famoso do mundo e trouxe um conceito artístico revolucionário sendo o primeiro a criar ilustrações dos Arcanos Menores (MARTINELLI, 2013). As cores de Waite, trabalhadas pela inspiração da jamaicana Pamela Colman Smith, são vivas, alegres e os traços e desenhos, remetem ao período renascentista.

A versão analisada é a de 1971, produzida pela U.S. Games Systems INC. Sua embalagem é bem básica e consiste somente numa caixa feita do mesmo material das cartas contendo o baralho, mas sem algum livro de instruções.

Imageticamente, é perceptível o esforço realizado para deixar a leitura do simbolismo de cada arcano mais simples e mais fácil de ser interpretado. E esses elementos se repetem durante todo o projeto, criando uma linguagem visual coesa e contínua.

Outro recurso utilizado para facilitar a compreensão do leitor são os elementos gráficos que diferem os Arcanos Maiores e Menores. Enquanto no primeiro cada carta possui seu número na parte superior e uma caixa com seu nome na parte inferior. No segundo há somente um número na parte superior como elemento gráfico padrão.

## 7.2 Thoth Tarot

**Figura 59:** The Thoth Tarot.



Fonte: <https://davidwestnedge.com>.

Denominado *Thoth Tarot* por Aleister Crowley (1875 - 1947), os originais das cartas foram pintados por Frieda Harris entre 1938 e 1943. O baralho é impresso pela A. G. Muller (Suíça) desde 1978, quando passou por um trabalho de restauração dos originais criados em aquarela.

Aleister Crowley encontrou seguidores pelo mundo todo. Seu baralho também é muito popular e influencia muitos outros Tarôs com sua rede simbólica que foi construída com base nas suas raízes nas atividades da Ordem Hermética da Aurora Dourada (*Golden Dawn*), sociedade secreta na qual ingressou em 1898 (ZIEGLER 1980). Em adição, Martinelli (2013) afirma que outro fator contribuinte para seu sucesso foi, em grande parte, à bela criação de Frieda Harris, que rompe com a iconografia clássica do Tarô.

Ziegler (1980) nos conta que no início Crowley pretendia que seu baralho fosse uma correção e uma atualização do Tarô medieval clássico. Ele propôs se dedicar três meses ao trabalho com os desenhos, que em seguida Frieda Harris pintaria. Em vez disso, o projeto cresceu tomando a forma de uma investigação profunda para a integração do simbolismo esotérico de diferentes tradições da sabedoria antiga.

Conforme a versão utilizada para análise, produzida pela *Arkano Books*; 1º Edição. Cada uma possui o título e número do Arcano em fonte serifada junto com sua classificação como trunfo (Arcano Maior) como marca d'água atrás do nome do arcano e possuem símbolos relativos à astrologia à direita e à Cabala à sua esquerda.

### 7.3 Zombie Tarot

**Figura 60:** The Zombie Tarot.



Fonte: <http://lovelypackage.com/zombie-tarot/>

Inspirado no *Rider Waite Tarot*, o *Zombie Tarot* é um projeto de 2012 idealizado pela editora *Quirk Books* e teve seu projeto de design realizado pelo estúdio *Headcase Design*. A ideia inicial era a criação de um Tarô com a temática zumbi, mas, ao invés de tomar uma caminho projetual mais típico e excessivamente sangrento, o estúdio preferiu conceptualizar o projeto como retrô, louco, *campy* e inspirado nos anos 50's/60's. Como fãs de filmes de classe B, eles quiseram capturar a pegada off-beat que os filmes antigos de zumbis tinham. Segundo eles: “Nós tentamos trazer um toque de sagacidade e sutileza para o projeto, assim como um senso mórbido de humor.”

O design da embalagem imediatamente informa o usuário da temática retrô abordada pelo projeto e, conforme a caixa é retirada, uma caixa de munição de balas é revelada. Internamente, há uma bandeja preta mantendo as 78 cartas e um livro guia no lugar.

Este é o único Tarô desta Análise de Casos que foi projetado utilizando os conceitos do design contemporâneo e pensando a experiência do usuário do início ao fim. Essa nova perspectiva nos permite começar a entender como o processo de design realizou, dentro dos seus parâmetros projetuais, uma revitalização de um produto secular e conseguiu passar o conceito abordado e cada aspecto do produto.

Fisicamente, as cartas dos Arcanos Maiores receberam uma diagramação diferente dos Arcanos Menores para indicar ao leitor que esses dois



grupos de cartas são diferentes. Aqui, todas as informações estão concentradas na parte superior da carta, acima da ilustração. O número do arcano, sua categoria e o artigo que acompanha seu nome (*The*) utilizaram a fonte Letterpress, sendo que no artigo a fonte está em bold e em tamanho maior que as outras aplicações. Para o nome do Arcano foi utilizada a fonte Industria com tamanho consideravelmente maior que as outras.

Além disso cada carta usa como elemento separador de conteúdos duas linhas com pesos diferente acima e abaixo da imagem central. Caso o Arcano possua o artigo (*The*) no nome, é utilizada outra linha de separação entre seu nome principal e ele.

**Figura 61:** Caixa de informações relativa aos Arcanos Maiores.



**Fonte:** Recorte de uma imagem pertencente ao acervo do autor.

## 7.4 Análise Gráfica

A análise gráfica foi baseada nos elementos gráficos apresentados por Lupton e Phillips no livro *Novos Fundamentos do Design* e teve como objetivo apontar quais elementos foram usados no projeto dos casos estudados e, em seguida, entender como esses elementos contribuíram para a construção de suas linguagens visuais.

Os elementos são: ponto, linha, plano, ritmo, equilíbrio, escala, textura, cor, figura/fundo, hierarquia, camadas, transparência, modularidade, grid, padronagem, diagrama, tempo e movimento.

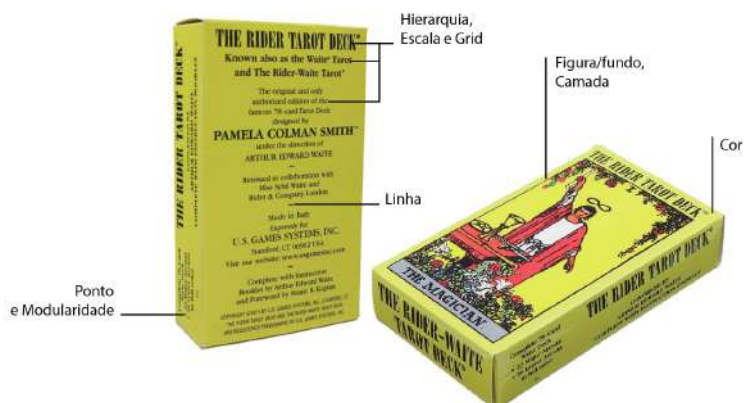
Para um melhor detalhamento foi decidido realizar três análises diferentes: uma para os elementos gráficos relacionados à embalagem dos produtos, uma para a estrutura gráfica da carta, que não a imagem representativa, e uma para os elementos gráficos das imagens representativas dos arcanos.

Cada análise foi registrada em uma tabela que relaciona os Tarôs com os elementos listados. Cada critério foi elencado como usado (marcado com um “X”), pouco usado (marcado com “<” menor que) e não usado (deixado em branco) de modo a estabelecer quais deles apareciam de forma mais recorrente nas partes analisadas.

### 7.4.1 Análise Gráfica do Projeto de Embalagem

Nesta análise foram destacados quais elementos gráficos de cada embalagem estavam sendo utilizados pelos autores e, em seguida, foi construída uma tabela contendo esses dados para uma análise mais detalhada.

**Figura 62:** Elementos gráficos encontrados na embalagem de Waite.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas em amazon.com.

**Figura 63:** Elementos gráficos encontrados na embalagem de Crowley.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas em <https://global.rakuten.com/en/store/j-news/item/t0208/>.

**Figura 64:** Elementos gráficos encontrados na embalagem de Headcase Design.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas em lovelypackage.com.

**Tabela 02:** Tabela de análise gráfica do projeto de embalagem.

Análise Gráfica do projeto de embalagem	Análise Gráfica do projeto de embalagem																
	Ponto	Linha	Plano	Ritmo	Equilíbrio	Escala	Textura	Cor	Figura/fundo	Hierarquia	Camadas	Transparência	Modularidade	Grid	Padronagem	Diagrama	Tempo e movimento
Rider Waite Tarot	<	<			x	x		x	x	x	x		<	x			
Thoth Tarot		<			x	x		x	x	x	x			x			
The Zombie Tarot	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x		x	x	<	<	<

**Fonte:** Desenvolvida pelo autor.

Durante a análise foi percebido uma grande discrepância da quantidade de elementos gráficos das embalagens de *Rider Waite Tarot* e *Thoth Tarot* em comparação ao *Zombie Tarot*.

É perceptível que as duas primeiras embalagens estudadas tinham em mente a objetividade de passar as informações do produto junto a uma prévia do conteúdo imagético. A última, em contrapartida, utilizou dos elementos gráficos como recurso para também dar continuidade a identidade visual das cartas e criar o tom lúdico do produto.

Todos usaram os elementos de linha, equilíbrio, cor, figura fundo, hierarquia camadas e grid. Os dois primeiros desenvolveram essas características

por meio de textos principalmente. O elemento linha contudo assumiu funções diferentes nesses projetos. Waite utilizou-o poucas vezes como setorizador de áreas de leitura, Crowley usou-o como enquadramento para a única imagem retratada na embalagem e a *Headcase Design* se aproveitou desse elemento para setorizar áreas de leitura, enquadramento de planos e para a criação dos desenhos.

Além disso, *Zombie Tarot* foi o único que se aproveitou do ritmo e da padronagem para simular uma caixa de munição de balas, da textura para envelhecer e construir uma identidade retrô e dos diagramas junto ao tempo/movimento para esquematizar as cartas sendo utilizadas numa leitura.

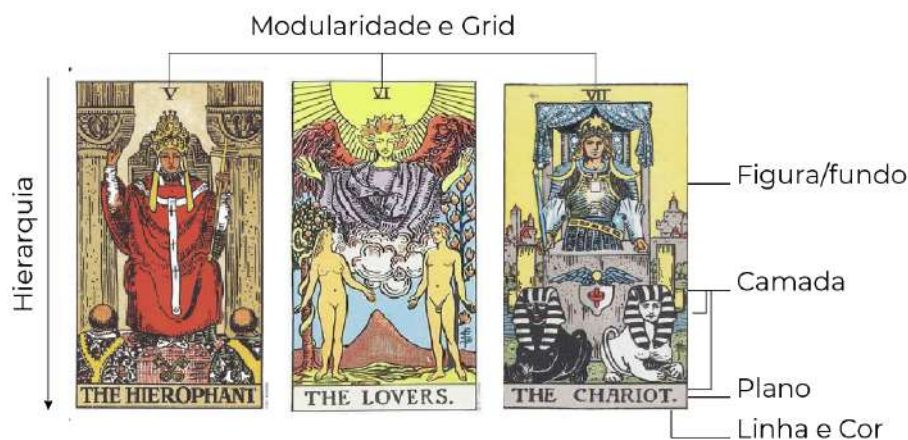
Waite e Crowley usam somente uma cor em sua embalagem, ambas utilizadas de forma recorrente nas ilustrações das cartas, e a *Headcase Design* usa uma combinação de verde, vermelho, preto e branco para remeter aos produtos e anúncios dos anos 50's e ao estilo de espetáculo para apresentar a zumbi taróloga ilustrada na capa.

Nenhuma das embalagens utilizaram transparência.

### 7.4.2 Análise Gráfica das Cartas

Nesta análise foi levado em consideração somente o projeto gráfico de todas as cartas, exceto a parte relativa à representação imagética dos arcanos. Neste caso, a área em questão foi considerada somente como uma forma com tamanho e nenhuma outra qualidade. Seguiu-se o mesmo procedimento realizado nas análise anterior da seção 7.4.1.

**Figura 65:** Elementos gráficos encontrados nas cartas de Waite.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Figura 66:** Elementos gráficos encontrados nas cartas de Crowley.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Figura 67:** Elementos gráficos encontrados nas cartas de *Headcase Design*.

**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Tabela 03:** Tabela de análise gráfica das cartas.

Análise gráfica das cartas	Modularidade e Grid																
	Ponto	Linha	Plano	Ritmo	Equilíbrio	Escala	Textura	Cor	Figura/fundo	Hierarquia	Camadas	Transparência	Modularidade	Grid	Padronagem	Diagrama	Tempo e movimento
Rider Waite Tarot		x	x		x			x	x	x	x		x	x	x		
Thoth Tarot	x		x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x		
The Zombie Tarot		x			x	x	x	x	x	x	x		x	x			

**Fonte:** Desenvolvida pelo autor.

Depois de analisadas foi percebido As informações principais que todos evidenciaram foram as identificações relativas ao arcano (número e nome), sendo que *Headcase Design* e Crowley adicionaram a categoria “Arcano Maior” à carta e este último foi o único que também incluiu o símbolo astrológico e o letra cabalística como informação adicional como informações adicionais para complementar a relação dos arcanos com os elementos esotéricos utilizados como referência na criação do Tarô.

Nenhum dos Tarôs utilizou dos elementos Ponto, Diagrama ou Tempo/movimento para passar essas informações, mas todos utilizaram os elementos de equilíbrio, figura/fundo, hierarquia, camadas, modularidade e grid.

Na parte frontal da carta, percebe-se que consideravelmente a padronização da linguagem e a neutralidade da composição em relação à imagem representativa dos arcanos. Neste momento o uso de um grid e modularidade ficam evidentes na composição.

Waite e *Headcase Design* utilizaram poucos elementos para esse fim com ambos utilizando as linhas como separador de seções da carta. Waite, diferente dos outros, utiliza o posicionamento do texto no grid e o plano para criar a ordem hierárquica de seu projeto.

Além disso, *Headcase Design* e Crowley se apropriam da escala e do grid para criar a hierarquia da composição, mas o Tarô de Thoth usa da padronagem, forma e linha para criar uma moldura em torno da figura central da carta. Essa moldura conduz o leitor da numeração em cima da carta até seu nome marcado com uma marca d'água por trás classificando como Arcano Maior ou não e possuem símbolos relativos à astrologia à direita e Cabala à sua esquerda.

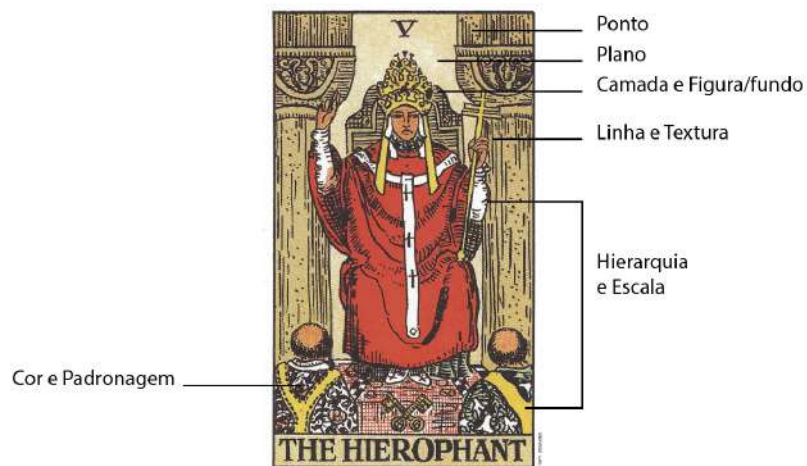
Na parte traseira, tanto o Tarô de Thoth quanto Tarô Zumbi apresentam ilustrações que indicam sentido, que indicam um cima e baixo, impossibilitando que o baralho seja usado em leituras com cartas de cabeça para baixo. Ainda nesse contexto, Thoth e Rider Waite utilizam padrões que podem ser lidos em ambos os sentidos (o primeiro, porém usa uma imagem sobrepondo o padrão impedindo esse tipo de leitura).



### 7.4.3 Análise Gráfica das Representações Pictóricas

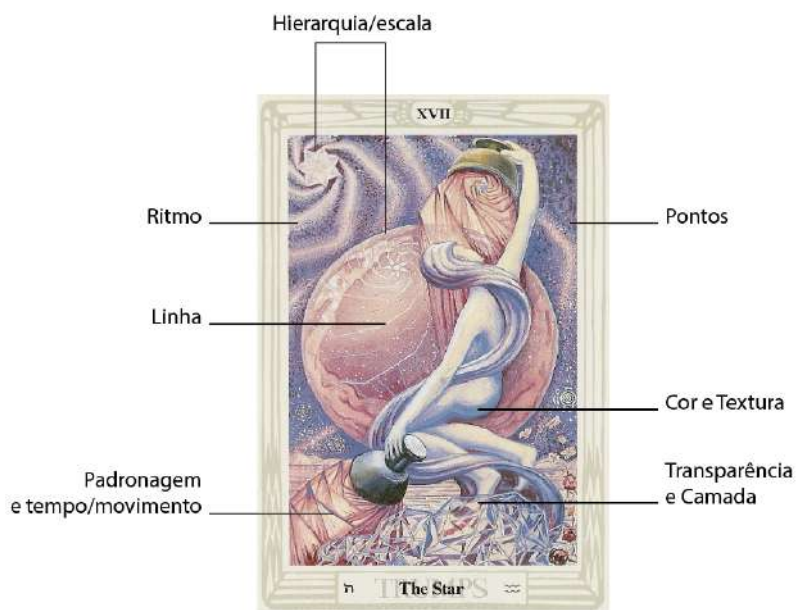
Nesta análise, foram consideradas somente a parte imagética das cartas relativas exclusivamente aos Arcanos Maiores. Este estudo foi realizado seguindo os mesmos passos dos dois anteriores.

**Figura 68:** Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de Waite.



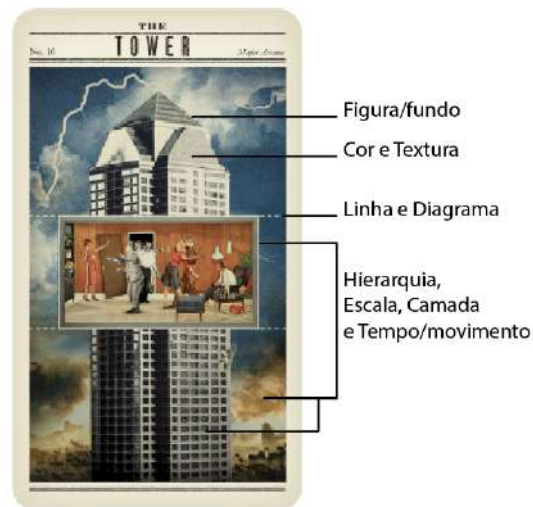
**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Figura 69:** Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de Crowley.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Figura 70:** Elementos gráficos encontrados nas representações pictóricas de *Headcase Design*.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

**Tabela 04:** Tabela de análise gráfica das representações pictóricas.

Análise das representações pictóricas	Análise gráfica das representações pictóricas																
	Ponto	Linha	Plano	Ritmo	Equilíbrio	Escala	Textura	Cor	Figura/fundo	Hierarquia	Camadas	Transparência	Modularidade	Grid	Padronagem	Diagrama	Tempo e movimento
Rider Waite Tarot	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x				x		x
Thoth Tarot		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x		x
The Zombie Tarot		<			x	x	x	x	x	x	x				x	x	x

**Fonte:** Desenvolvida pelo autor.

Nas representações pictóricas dos Arcanos Maiores foram percebidas duas constantes em todos os Tarôs analisados. A primeira nota a ausência da modularidade e grid para flexibilizar o maior tipo possível de representações possíveis nesse momento. O segundo é o uso de uma paleta de cores, de um estilo de ilustração e de um tipo textura para todas as ilustrações feitas como elementos padronizadores com a finalidade de manter a unidade visual do produto.

Os estilos visuais de cada um, entretanto, são bem diferentes. As ilustrações de *Rider Waite Tarot*, por exemplo, possuem cores chapadas devido às

limitações técnicas da época na qual foi produzido e utiliza linhas para a criação de texturas como modo de compensar essa deficiência.

**Figura 71:** Representações imagéticas do Mago por Waite, Crowley e da Headcase Design, respectivamente.



**Fonte:** Montagem feita pelo autor a partir de imagens obtidas no Wikipédia, Pinterest e visualtarot.com.

Por outro lado, Crowley não possuía tais limitações em seu projeto e isso possibilitou que Frieda Harris utilizasse aquarela para ilustrar essas cartas. Outra diferença é que, ao contrário de Waite e da *Headcase Design*, a maioria de suas representações são estáticas e ele utilizou os elementos de linha, plano, transparência como ferramentas contextualizadoras e de ação.

Já o *Zombie Tarot* investe no storytelling com os elementos de diagrama e tempo/movimento, mas também usam textura, camadas, figura/fundo como contextualizadores de estilo seja tentando passar a atmosfera retrô dos anos cinquenta ou tentando simular a técnica de colagem. Outra diferença é o uso de ferramentas de pinturas digitais na elaboração das ilustrações.

#### 7.4.4 Análise das Qualidades Materiais

Tabela 05: Tabela das qualidades materiais.

Análise das qualidades materiais		Rider Waite Tarot	Thoth Tarot	The Zombie Tarot
		DIMENSÃO	CARTAS	7 x 12 cm
	EMBALAGEM	7,1 x 12,2 x 2,8 cm	7,4 x 11,6 x 3 cm	10 x 15,2 x 7,8 cm
CORES	CARTAS	4 cores	4 cores	4 cores
	EMBALAGEM	4 cores	4 cores	4 cores
TIPOGRAFIA	CARTAS	serifada*	serifada*	Letterpress bold e Industria*
	EMBALAGEM	serifada*	serifada*	Letterpress bold e Industria*
ACABAMENTO	CARTAS	laminação brilho	laminação brilho	laminação fosca
	EMBALAGEM	laminação brilho	laminação brilho	laminação fosca
PRODUÇÃO	CARTAS	impresão offset	impresão offset	impresão offset
	EMBALAGEM	impresão offset	impresão offset	impresão offset

\* Fontes iguais para cartas e embalagens

Fonte: Desenvolvida pelo autor.

Durante o processo de análise das qualidades materiais percebeu-se que muitas características das embalagens e das cartas eram iguais e, com isso em mente, decidiu-se juntar as tabelas de análises em uma de modo a se obter um entendimento maior de quais qualidades eram compartilhadas entre todas as partes.

Primeiro notou-se que as dimensões da caixa e das cartas foram os únicos elemento que variaram entre as partes do mesmo Tarô. Waite e Crowley dimensionam a embalagem somente para abrigar as cartas em si. A *Headcase Design* por outro lado dimensionou a caixa para se assemelhar a uma caixa de munição para armas de fogo de modo a tornar a embalagem um elemento contextualizador do produto.

Por outro lado, todas as outras qualidades avaliadas (cores, fontes, acabamento e produção) em ambas partes se mantiveram a mesma dando a entender que tais elementos são reconhecidos como padronizadores e unificadores do produto.

Continuando a análise percebeu-se que todos os produtos analisados foram produzidos em 4 cores numa gráfica offset, permitindo a produção em larga

escala do produto. Com relação às cartas, percebeu-se que todas passaram pelo processo de laminação, ou brilho ou fosca, para que a durabilidade do produto fosse aumentada.

## 7.5 Conclusão das Análises Gráficas e da Matéria

Após realizadas as análises percebe-se como cada Tarô conseguiu se apropriar de uma linguagem visual muito diferente uma da outra e ainda conseguiram transmitir os mesmos significados bases. Isso mostra que é possível se obter diferentes interpretações gráficas diante a produção de um mesmo produto de origem.

Cada interpretação gráfica se caracterizou com usos próprios dos diferentes elementos gráficos usados e percebeu-se por meio das análises que, na maioria das vezes, quando os mesmos elementos eram utilizados em diferentes partes do Tarô (embalagem, cartas) eles se mantinham iguais. Isso significa que é evidente o uso da mesma fonte no projeto de embalagem e nas cartas, as mesmas cores sendo usadas na embalagem e nas representações pictóricas dentre outros.

A hierarquia e o grid, entretanto, mudaram consideravelmente em cada parte devido às diferentes finalidades para quais foram projetados e espaço disponível. Na embalagem, passar as informações técnicas e contextualizadoras do produto se mostraram prioritárias. Nas cartas, a identificação rápida da carta mostrou-se essencial. Nas imagens relativas aos arcanos, a flexibilidade necessária para passar os significados das cartas foi um requisito chave.

Dentro dessas representações foi percebido que todos os Tarôs analisados se apropriaram das representações humanóides e do *storytelling* para transmitir os significados. Estes artifício imagética serve como um ponto de ancoragem na qual todos os outros símbolos se submeteram durante a construção hierárquica da tela final.

Para complementar, é notória como todos os autores utilizaram da representação imagética de elementos já existentes para articular seus significados, tendo inclusive os outros elementos (cor, textura, ponto, linha, escala, equilíbrio) servindo em sua construção.

Na materialidade, foi percebido uma constante relativa ao processo construtivo, acabamento (variando somente entre brilho e fosco), número de cores e tamanho das cartas.

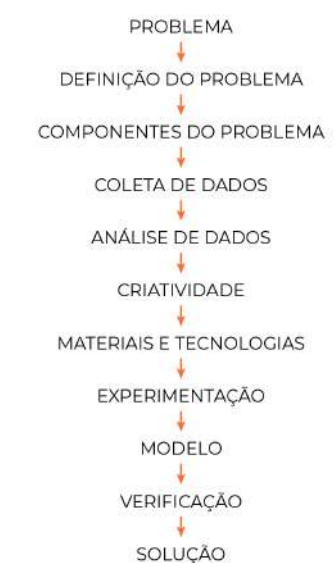
## 8 Metodologia

Este trabalho se dá de maneira qualitativa, fundamentando-se em trabalhos mais especializados em duas áreas de estudo, o Tarô e o Design de Superfície. Esse embasamento foi realizado tendo em vista o caráter conceitual do projeto e, naturalmente, foi escolhida uma metodologia simples que pudesse se adaptar às diferentes trajetórias projetuais que podem ser tomadas.

Esta simplicidade é necessária visto que o processo projetual será repetido pelo menos 22 vezes durante o projeto, uma vez para cada carta a ser criada e outras para projetos adjacentes como projeto de embalagem.

A metodologia projetual escolhida foi a Receita do Arroz Verde (Figura 72), de Bruno Munari, apresentada no livro *Das Coisas Nascem Coisas*. Com ela é possível visualizar as etapas de projeto adequadas para o processo de projeto de design. São elas:

**Figura 72:** Etapas metodológicas da Receita do Arroz Verde.



**Fonte:** Desenvolvido com base no modelo criado por Munari (2000).

Na primeira etapa, **Definição de Problemas (DP)**, a pergunta “Como poderei representar os significados tradicionais dessa carta de Tarô por meio do Design de Superfície?” será aplicada a todas as cartas que serão produzidas. Outra pergunta, tão importante quanto surgirá durante o processo físico do produto, “Como desenvolver um Tarô cujos materiais, dimensões e elementos visuais consigam valorizar as representações gráficas contidas nas cartas desenvolvidas?”.

Com os problemas definidos, partiu-se para a etapa de **Componentes do Problema (CP)** na qual essas perguntas foram divididas em tópicos menores que foram analisados individualmente. São eles: o Tarô e o Design de Superfície. O tópico do Tarô foi subdividido em dois campos de pesquisa: o Tarô material, que compõe as qualidades físicas do objeto, e o Tarô simbólico, que compreende aos aspectos imateriais e significados que contém.

O Design de Superfície foi subdividido em numa rápida contextualização histórica, nos elementos que compõem um padrão, os conceitos da geometria aplicada em sua construção e os tipos de organização e manipulação que podem ser realizadas nos módulos e nas malhas.

As etapas de **Coleta de Dados (CD)** e **Análise de Dados (AC)** consistiram em reunir dados pertinentes aos tópicos criados em pesquisas mais aprofundadas desses temas com a finalidade de criar um repertório teórico para o momento de projeção. Em seguida, analisou-se os Tarôs de Waite e Crowley, devido aos seus caracteres histórico inovadores do uso de elementos simbólicos - cada um com sua própria fonte de referências - para a representação de suas cartas, e o Zombie Tarot, que consegue representar os valores clássicos das cartas por meio de uma abordagem contemporânea e cômica do repertório simbólico dos zumbis.

Na etapa de **Criatividade (C)**, essas referências coletadas foram utilizadas na criação do objeto em si. Foi pensado um processo que consiste primeiramente no desenvolvimento de uma identidade do projeto, momento fundamental que dará a unidade visual necessária, que abrange a paleta de cores, estilo(s) das ilustrações etc.

Após esse momento, os conceitos estudados de cada carta foram reunidos e estudados com a finalidade de criar um painel visual para esses significados. A partir dele, foi desenvolvido a superfície que será aplicada em sua respectiva carta. Esse processo se repetiu para todas as 22 cartas desenvolvidas.

Em seguida, foram pesquisados **Materiais e Tecnologias (MT)** para a produção do produto. Com esses dados foi desenvolvido um **Modelo (M)**, que poderá ser **Validado (V)** ou não por tarólogos profissionais e professores que atuam no meio acadêmico. Esse ciclo de Modelo-Validação-Reajuste poderá ser repetido, caso necessário.

Com essas etapas cumpridas, a metodologia de Munari foi concluída com sucesso.



## 9 Cronograma

**Tabela 06:** Cronograma.

Cronograma de Trabalho											
Etapas		Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10
DP	Pergunta de pesquisa	█									
	Justificativa										
	Estado da Arte										
CP	Objetivos de Pesquisa	█									
CD	Fundamentação Teórica		█	█	█						
	Análise de Casos			█	█						
AD	Análise de Casos				█						
	Metodologia		█		█						
	Diretrizes Projetuais				█						
QUALIFICAÇÃO					█						
C	Projeção					█	█	█	█	█	█
MT	Projeção					█	█	█	█	█	█
E	Projeção					█	█	█	█	█	█
M	Projeção					█	█	█	█	█	█
V	Projeção					█	█	█	█	█	█
S	Projeção					█	█	█	█	█	█
DEFESA										█	█

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

## 10 Diretrizes Projetuais

Tendo em vista as informações reunidas durante a pesquisa e análises de casos, foram desenvolvidas as seguintes diretrizes projetuais de direcionamento o projeto nas etapas seguintes:

1. O formato das cartas devem seguir o formato retangular com bordas arredondadas conforme os Tarôs avaliados, tendo dimensões de 12 x 7 cm;
2. As cartas devem ser laminadas para aumentar a durabilidade do projeto conforme visto nas análises feitas;
3. Todas as especificações feitas para este projeto serão pensadas tendo considerando a produção em larga escala.
4. Os padrões poderão utilizar todas as 4 cores de impressão, de modo a utilizar as cores para auxiliar na transmissão de significados do padrão conforme percebido durante as análises realizadas;
5. Após ser percebido durante a análise de casos a frequência com a qual os autores utilizavam os recursos pictóricos para transmitir significados, foi tomada uma decisão projetual para se distanciar desse tipo de linguagem por meio da criação de padrões abstratos. Esse assunto foi estudado na seção 6.3.

Tais diretrizes ajudam a responder as Perguntas de Pesquisa que foram levantadas durante esse estudo, faltando o desenvolvimento da identidade visual do Tarô e a escolha dos símbolos ou elementos gráficos que serão utilizados no projeto. Devido a especificidade de cada carta, entretanto, e o número de variáveis narrativas que podem ser abordadas foi escolhido realizar essas decisões na etapa seguinte do processo.

## 11 Projeto

Após as coletas de dados para fundamentar o projeto, parte-se para a etapa de desenvolvimento dos padrões visuais e do projeto gráfico para a identidade do tarô. Este momento se enquadra majoritariamente na segunda parte das etapas metodológicas do Arroz Verde (Figura 73), indo desde criatividade (C) até solução (S).

O projeto será dividido em três momentos. O primeiro refere-se a criação dos padrões abstratos dos significados tradicionais dos Arcanos Maiores por meio do Design de Superfície. No segundo será desenvolvido o projeto gráfico do tarô nas quais os padrões serão aplicados. Finalmente, no terceiro momento, serão estabelecidas diretrizes técnicas de sua impressão e produção em massa.

**Figura 73:** Etapas metodológicas esquematizadas da Receita do Arroz Verde.



**Fonte:** Desenvolvido com base no modelo criado por Munari (2000).

### 11.1 Desenvolvimento dos padrões abstratos

O desenvolvimento dos padrões abstratos foi realizado utilizando as informações coletadas durante a fase de pesquisa. O repertório imagético e conceitual das cartas foi definido utilizando a pesquisa sobre os arcanos maiores no capítulo 6.1.2 e a lógica de repetição para a estampa corrida pensada utilizando as ferramentas do Design de Superfície para refletir o conceito selecionado.

A rede de significados que cada carta possui foi sintetizada numa frase conceito para facilitar o direcionamento que o projeto visual tomará. Com a frase definida, partiu-se para o desenvolvimento do respectivo *moodboard* cuja estrutura foi dividida em frase conceito, cores principais, imagens de referência, estilo do traço e palavras-chave.

### **11.1.1 Escolha dos elementos harmonizadores**

Conforme exposto no capítulo de metodologia, concluiu-se necessário que as 22 cartas que serão desenvolvidas possuam coerência visual como um todo, isto é, que pudesse ser reconhecidas como partes integrantes e esteticamente coerentes uns com as outras dentro do projeto.

Devido ao grande número de padrões e a ampla diversidade de significados a ser desenvolvidos, escolheu-se o formato, a paleta de cores, o layout das cartas e o método de criação como elementos comuns entre o conjunto.

Em adição, foi levado em consideração que existem subgrupos de cartas (como A Imperatriz, A Sacerdotiza e A Força) que precisam estar conectadas esteticamente devido a conexão de seus significados, que estarão listados mais a frente na seção 11.1.3.

O formato foi estabelecido na primeira parte do projeto sendo 12x7 cm seguindo os critérios apresentados no capítulo 10 relacionados a ergonomia e as medidas médias adotadas pelos tarôs analisados. A paleta de cores foi delimitada pensando nos elementos simbólicos que estariam presentes nos arcanos.

O método de criação, ou seja, a técnica utilizada para ilustrar os padrões, foi escolhido após testes rápidos numa tela 12x7 em diferentes técnicas com as quais se tinha acesso. São elas: aquarela, pintura com tinta acrílica, lápis de cor, marcadores e pintura digital.

**Figura 74:** Alguns testes feitos em tinta acrílica, lápis de cor e pintura digital, respectivamente.

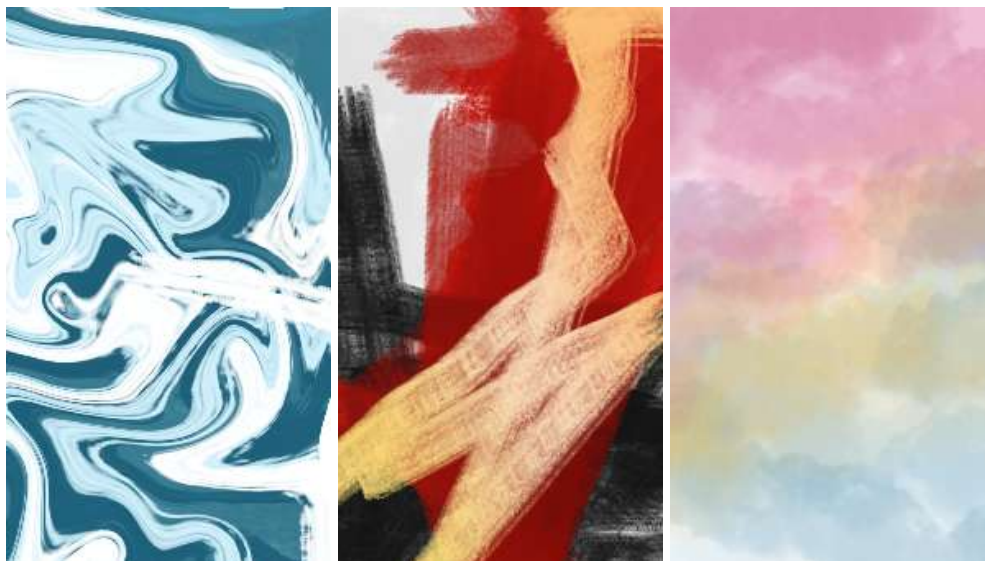


**Fonte:** Acervo do autor.

Percebeu-se diante destes experimentos que todas as técnicas, como consequências das ferramentas utilizadas, possuíam traços e propriedades específicas que facilitavam ou dificultavam a produção de determinadas ilustrações. Na aquarela, por exemplo, a criação de linhas retas é mais difícil que a tinta acrílica. O mesmo ocorre com o desenvolvimentos de texturas.

A pintura digital (Figura 75), entretanto, permitiu simular os estilos característicos das outras técnicas experimentadas e inserir outras na mesma composição, alterá-las e retirá-las com relativa facilidade. Outro aspecto notado foi possibilidade da realização de ajustes amplos em todos os elementos desenvolvidos individualmente, em contraste às outras técnicas.

**Figura 75:** Alguns testes feitos com pintura digital.



**Fonte:** Acervo do autor.

Após a análise dos testes, decidiu-se por utilizar a pintura digital neste projeto.

### **11.1.2 Moodboards**

A criação de *moodboard* neste etapa de criação mostrou-se fundamental para o desenvolvimento do conceito e visualização da narrativa visual a ser seguida para cada arcano. Este processo consistiu na criação de um painel visual tendo como base as informações coletadas no capítulo 6.1 e a definição de uma narrativa central.

A necessidade da narrativa se manifestou durante a pesquisa de referências ao tentar realizar a tradução do conjunto de significados complexos que cada arcano retia em imagens, texturas e cores. Como solução, definiu-se uma frase cujo conceito percorre a essência da carta estudada para direcionar a abordagem desejada para cada arcano.

A lua, por exemplo, representa o arquétipo da mãe devoradora que traça caminhos velados e incertos que levam aos destinos desconhecidos de nossa alma, revelando aspectos da realidade invisíveis sob a luz do Sol. Neste ponto de vista, ela é o arcano que simboliza o subconsciente, as ilusões, os segredos e os mistérios. Seu repertório imagético está intimamente ligado à água,

às sombras e à noite. Assim, delimitou-se sua narrativa com a frase tema, “um mergulho no subconsciente”, para guiar a construção imagética de seu padrão.

A estrutura do *moodboard* foi pensada para conseguir organizar todos os elementos necessários para a construção todos os 22 padrões independentemente da disparidade de significados e elementos utilizados.

Ele foi dividido em cinco seções (Figura 76): frase conceito, imagens de referência, referências de traço, cores principais e palavras-chave.

**Figura 76:** Estrutura do *moodboard*.



Fonte: Acervo do autor.

### 11.1.3 A rede de significado

Durante a pesquisa realizada no Capítulo 6.1.1, foi percebido que as redes de significados de alguns arcanos estavam relacionadas com as de outros. A Lua e A Sacerdotisa, por exemplo, ambas estão diretamente ligadas às emoções, segredos e ao subconsciente. Assim, decidiu-se criar um glossário geral que representassem elementos comuns para que houvesse uma maior consistência visual no conjunto.

Esse glossário foi composto pelos elementos regentes do Tarô (Terra, Fogo, Água e Ar) na qual atribuiu-se cores e aos aspectos de racionais-emocionais atribuiu-se formas distintas. Ambos elementos atribuídos foram percebidas como comumente utilizadas nos tarôs analisados.

**Terra (moedas):** representa o reino material e se relaciona ao trabalho, dinheiro, responsabilidades, estudo, posses materiais, saúde e corpo físico. A esta atribuiu-se a cor verde.

**Água (copos):** representa o reino das emoções e se relaciona ao amor, relacionamentos, sentimentos e realidade emocional. A esta atribuiu-se a cor azul.

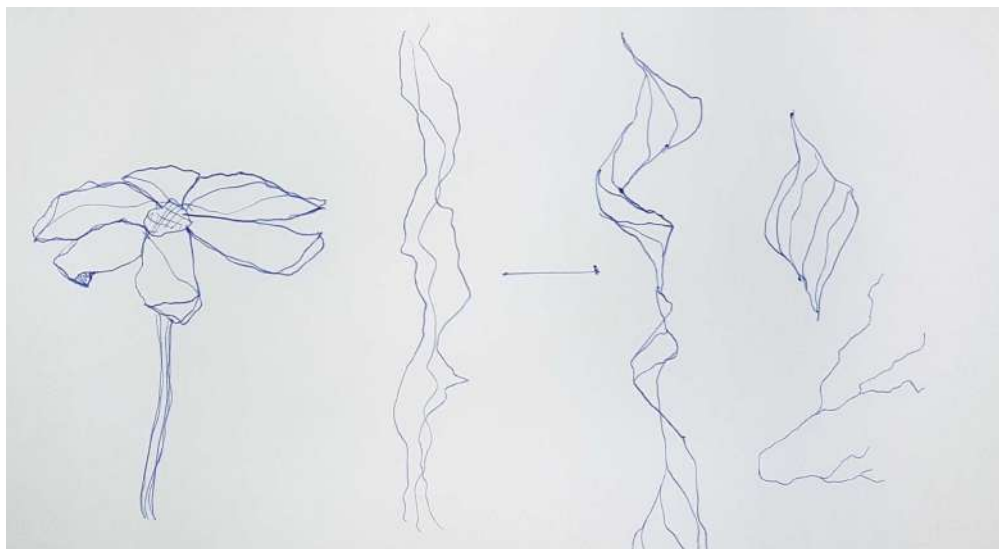
**Fogo (varinhas):** representa o reino da ação e se relaciona à vontade, intuição, percepção, atividade e energias. A esta atribuiu-se a cor vermelha e amarela.

**Ar (espadas):** representa o reino da mente e se relaciona aos pensamentos, mente, meditação, racionalizações e processos mentais. A esta atribuiu-se a cor ao preto e branco e tons acinzentados.

Os significados relacionados diretamente à razão e ao pensamento serão representados por traços retos e geométricos, quando houverem. Os que estiverem ligados a emoção e ao instinto serão representados por traços orgânicos e fluidos, quando houverem.

Esses dois parâmetros base serviram como base para a produção de elementos comuns entre cartas com aspectos comuns de significados. Conforme pesquisado no capítulo 6.1.2, A Imperatriz e A Sacerdotisa são ambas representações do feminino se manifestando em dois aspectos diferentes da realidade. Pensou-se então utilizar traços orgânicos característicos únicos nas duas cartas (Figura 77).

**Figura 77:** Estudos de traços para A Imperatriz e A Sacerdotisa.



**Fonte:** Acervo do autor.

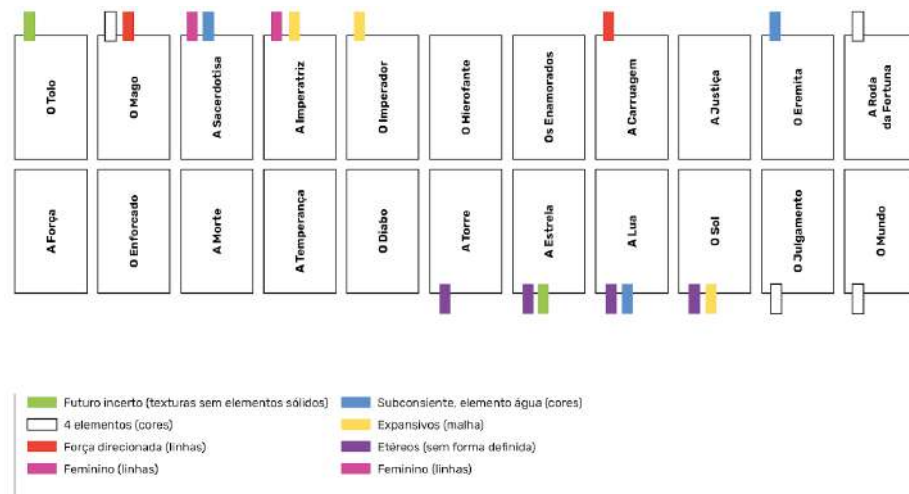


Outro aspecto que foi definido antes da produção dos padrões foram as malhas. Conforme exposto no tópico 11.1, o Design de Superfície neste projeto, assim como a ilustração, ajudará a construir o significado do arcano. Assim, as malhas escolhidas foram desenvolvidas pensando na narrativa individual de cada carta e na coerência do todo.

Os módulos para malhas regulares foram divididos em dois grupos: os triangulares e hexagonais e os quadrados. Os módulos triangulares e hexagonais foram utilizados para estruturar os arcanos cujo significado falam sobre construção, crescimento e expansão. Já os módulos quadrados foram utilizados para os arcanos que afetam a realidade de modo mais passivo ou tem sua existência contida em si.

Como um todo, a Figura 78 mostra todos os conceitos em comum entre arcanos que precisavam se relacionar para criar uma coerência narrativa e visual do conjunto.

**Figura 78:** Esquema de conexão visual dos Arcanos maiores feito para este projeto.



**Fonte:** Acervo do autor.

Futuro incerto: a falta de clareza sobre o futuro que O Tolo e A Estrela apresentam foram representados por superfícies sem formas definidas.

4 elementos: para O Mago, A Roda da Fortuna, O Julgamento e O Mundo foram utilizados as quatro cores para os arcanos que dominam esses quatro domínios.

Força direcionada: fala sobre o direcionamento da vontade do Mago e da Carruagem para conquistar seus objetivos por meio da convergência de linhas.

Feminino: A Sacerdotisa e A Imperatriz tiveram suas manifestações do feminino representadas por um traço orgânico característico.

Subconsciente: A Sacerdotisa, O Eremita e A Lua são arcanos intimamente ligados com o elemento água no reino do subconsciente e desconhecido e foram relacionados imageticamente por meio de suas cores principais.

Expansivos: A Imperatriz, O Imperador e O Sol tiveram suas energias crescentes representadas por malhas hexagonais.

Todas as relações serão descritas mais detalhadamente nas descrições do processo de cada carta no tópico a seguir.

#### **11.1.4 Paleta de cores**

A paleta de cores foi pensada conforme as necessidades simbólicas demandadas para unificar a narrativa visual do projeto. Inicialmente foram estabelecidas as cores dos domínios água (azul), fogo (laranja e vermelho), terra (verde) e ar (cinzas e preto/branco) conforme exposto na seção anterior e suas variações de tonalidade, uma mais clara e outra mais escura.

Em seguida, foi determinada uma cor violeta para o conceito de agir seguindo sua intuição para a carta da Estrela. Pensou-se no violeta para cumprir tal conceito devido a cor ser um resultado da união do vermelho (ações) com o azul (emoções, intuição).

Por último, percebeu-se a necessidade de uma cor para representar os conceitos de felicidade, energia, prazer e satisfação. Adotou-se o amarelo como tal seguindo os fundamentos expressos por Eva Heller no livro *A Psicologia das Cores* de 2012.

**Figura 79:** Paleta de cores geral para o projeto.



**Fonte:** Acervo do autor.

### 11.1.5 O Processo individual de cada carta

#### 00 - O Tolo

O Tolo é o arcano que representa a primeiridade, novos inícios, possibilidades, inocência e inexperiência. Este Arcano é o primeiro do conjunto e simboliza representa o momento crucial no qual sabe-se que o começo é certo, mas os desafios, as possibilidades, os ganhos, os perigos e o caminho são desconhecidos. Invisíveis aos olhos inexperientes do Tolo.

Com isso em mente, escolheu-se a frase conceito como “uma tela em branco” na qual o futuro seriam manchas indistinguíveis, fazendo com que as infinitas telas que possam ocupar este espaço sejam meramente especulações ou expectativas que o Tolo (receptor da carta) poderia inferir na mesma.

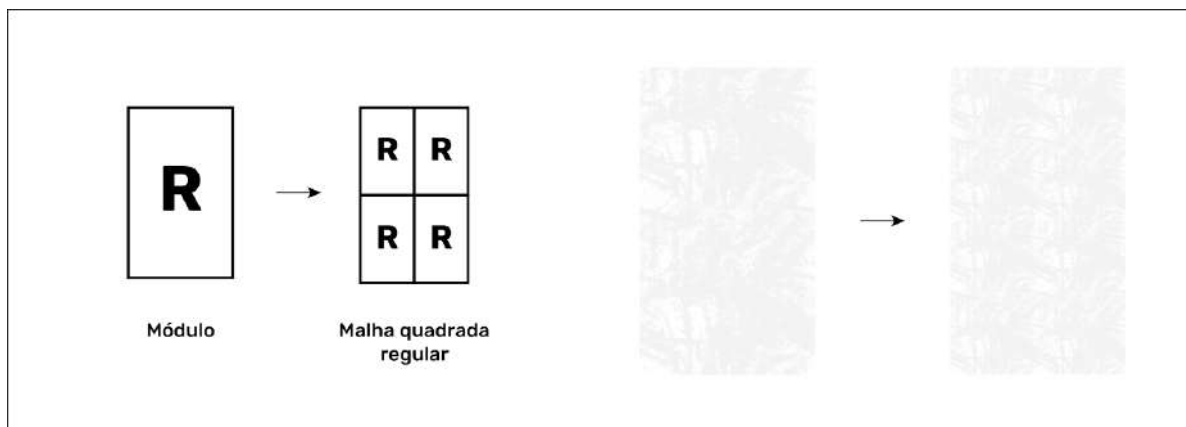
**Figura 80:** moodboard feito para a carta O Tolo.



**Fonte:** Acervo do autor.

Visto que o resultado final da carta será uma paisagem contínua na qual o módulo some sem um ponto de ancoragem específico, foi escolhida uma malha regular de repetição com estrutura quadrada.

**Figura 81:** Esquema de malha utilizado para o padrão do O Tolo.



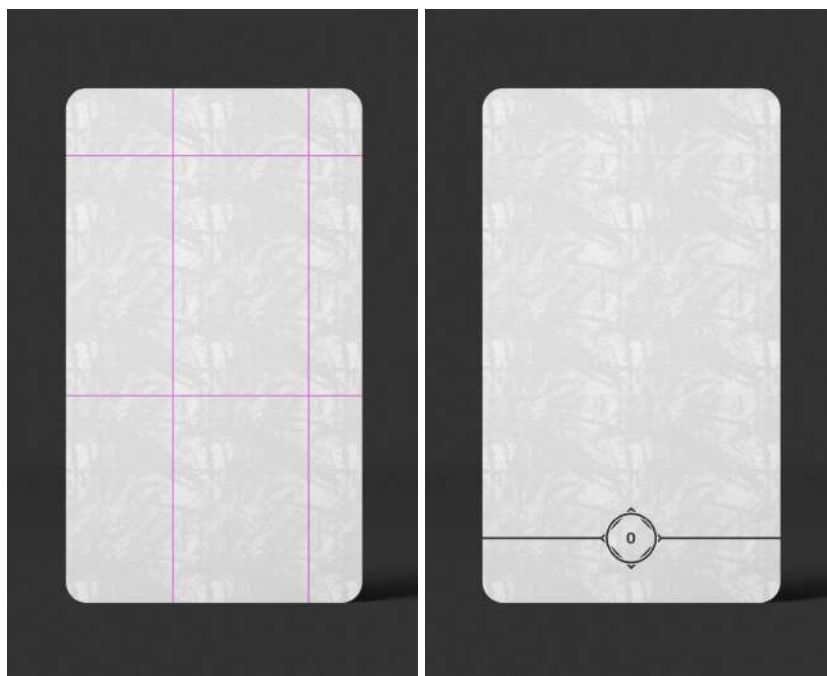
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 82:** Padrão corrido do Tolo.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 83:** Carta do Tolo com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 01 - O Mago

Iniciando a vida seca, o mago usa de seu conhecimento e vontade para manipular os elementos e o mundo material de modo a criar as circunstâncias que deseja (ALEXANDER, 2017). Ele representa a comunicação, o pensamento e as energias direcionadas.

Sua carta foi produzida com a habilidade do Mago de “Manipular a realidade” ao usar a matéria, direcionar suas vontades, pensamentos e ações num único objetivo. suas cores são vivas e convergem para a mesma direção.

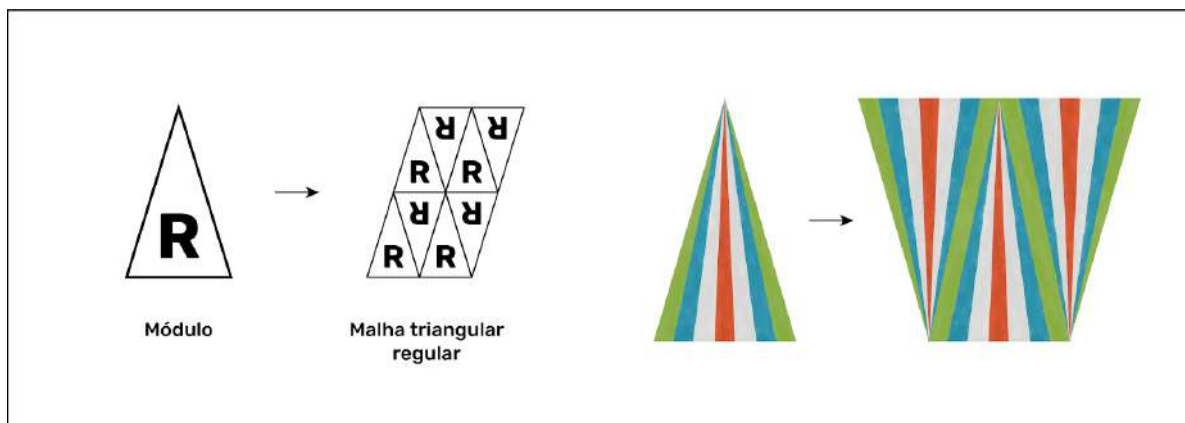
**Figura 84:** moodboard feito para a carta O Mago.



Fonte: Acervo do autor.

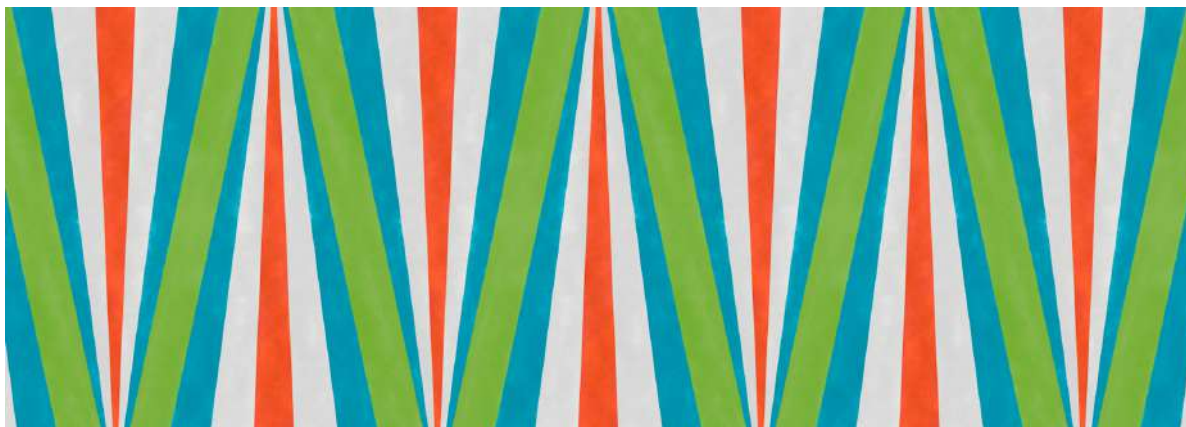
O módulo triangular foi pensado para reiterar o conceito de direcionamento de forças. Para isso foi produzida uma malha triangular regular.

**Figura 85:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Mago.



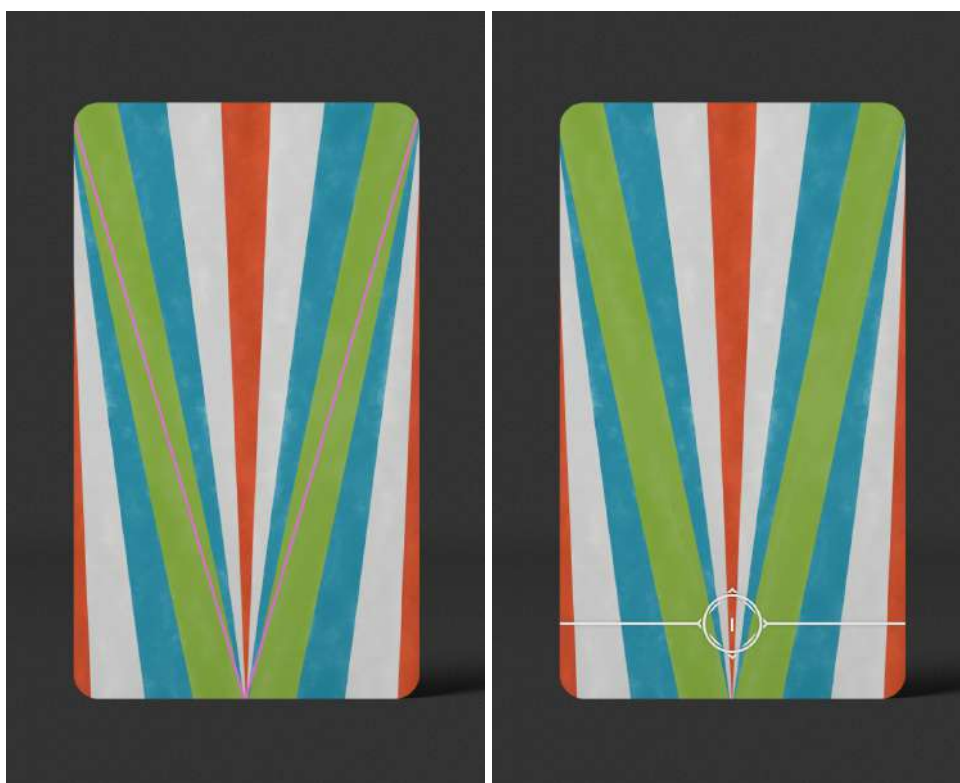
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 86:** Padrão corrido do Mago.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 87:** Carta do Mago com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 02 - A Sacerdotisa

A Sacerdotisa é a expressão do feminino, do oculto e dos mistérios da racionalidade (ARANHA, 2010). Ela governa pela lenta persistência, pelo instinto e pela paciência feminina. A natureza de sua magia está velada dela mesma, pois, como guardiã do nascimento e renascimento, ela os guarda mas não os controla (NICHOLS, 1995).

Sua “Sabedoria velada” esconde mistérios conhecidos somente pela intuição e que abrigam o subconsciente escondendo-se sob um véu no mar de emoções que desconhecemos dentro de nós mesmos. Seu padrão está diretamente relacionado À Lua nas cores (referentes ao subconsciente) e À Imperatriz nos traços brancos (referentes ao aspecto feminino que representam).

**Figura 88:** moodboard feito para a carta A Sacerdotisa.

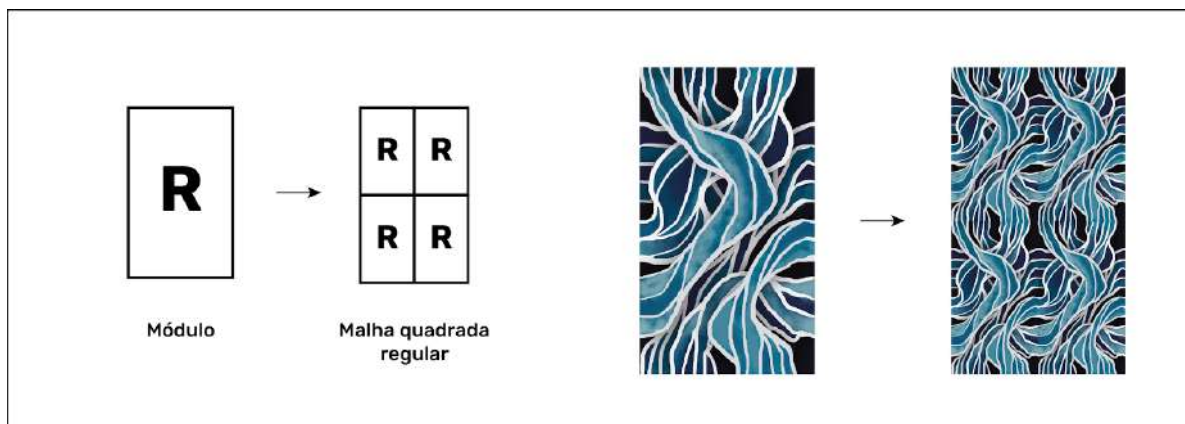


**Fonte:** Acervo do autor.

A sacerdotisa não é um arcano ativo, mas uma entidade que existe e influencia nossa vida somente com a sua existência. Assim, foi desenvolvida uma malha regular quadrada que se estende uniformemente pela área desejada.



**Figura 89:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Sacerdotisa.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 90:** Padrão corrido da Sacerdotisa.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 91:** Carta da Sacerdotisa com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

### 03 - A Imperatriz

A Imperatriz representa o poder feminino no mundo material em contraste com A Sacerdotisa, que representa o poder espiritual feminino (ALEXANDER, 2017). A fertilidade, o crescimento, a sabedoria e maternidade estão todos no domínio deste Arcano Maior.

A realidade que ela nutre e floresce não é um produto acabado. Para isso ela precisa da discriminação e ordem do Imperador (NICHOLS, 1995). Como uma carta de fertilidade, ela reflete abundância e a capacidade de cuidar e apoiar tanto os outros quanto a si mesma.

Sua frase conceito, “nutrindo abundância”, procura refletir esse crescimento orgânico e natural que ela projeta. Suas linhas, assim como a Sacerdotisa, representa seu aspecto feminino e conecta as duas cartas.

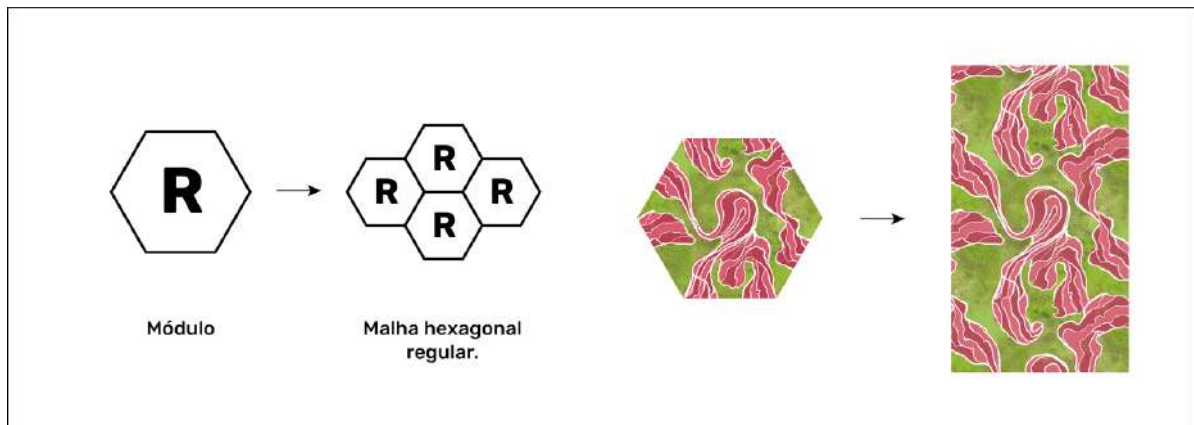
**Figura 92:** moodboard feito para a carta A Imperatriz.



**Fonte:** Acervo do autor.

Sua energia se expande sem barreiras ou regras. Para representar tal expansão foi utilizado uma malha modular hexagonal conforme estabelecido na seção 6.2.3.

**Figura 93:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Imperatriz.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 94:** Padrão corrido da Imperatriz.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 95:** Carta da Imperatriz com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 04 - O Imperador

Assim como a Imperatriz, que representa o feminino no reino material, o Imperador representa o masculino neste reino (NICHOLS, 1995). Ele representa o controle do caos, a ordem, liderança, a estrutura e autoridade.

“Ordenando o caos” é um testemunho do poder do Imperador no qual usou sua vontade e agiu de modo a criar um reino que cresce, estruturado e pensado. Suas formas geométricas ordenadas possuem cores (laranja) que se manifestam contidas e precisas, com plena saturação somente quando necessário.

Figura 96: Moodboard feito para a carta O Imperador.



Fonte: Acervo do autor.

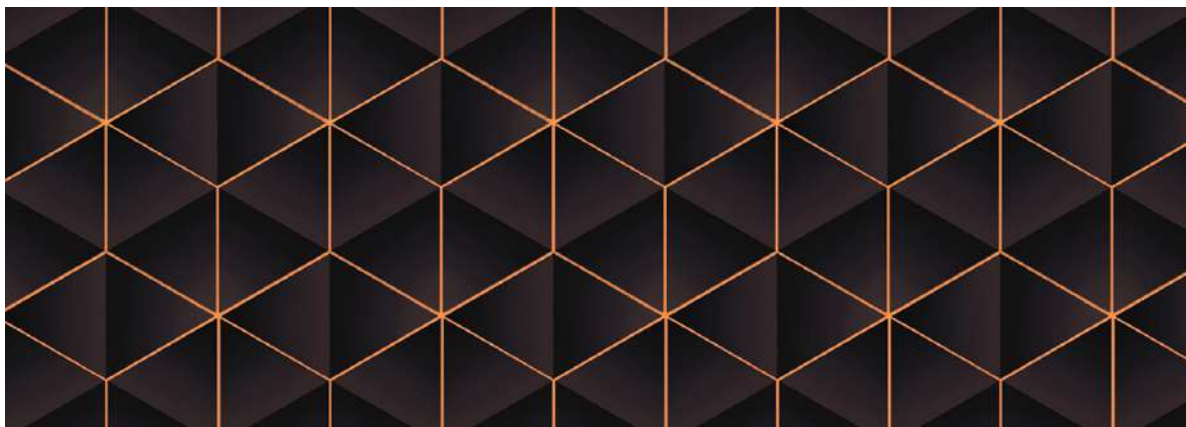
O imperador, assim como a Imperatriz possui uma energia expansiva, porém racional e controlada. Assim, também foi utilizada uma malha modular hexagonal cujos limites do módulo estão matematicamente delimitados.

Figura 97: Esquema de malha utilizado para o padrão do Imperador.



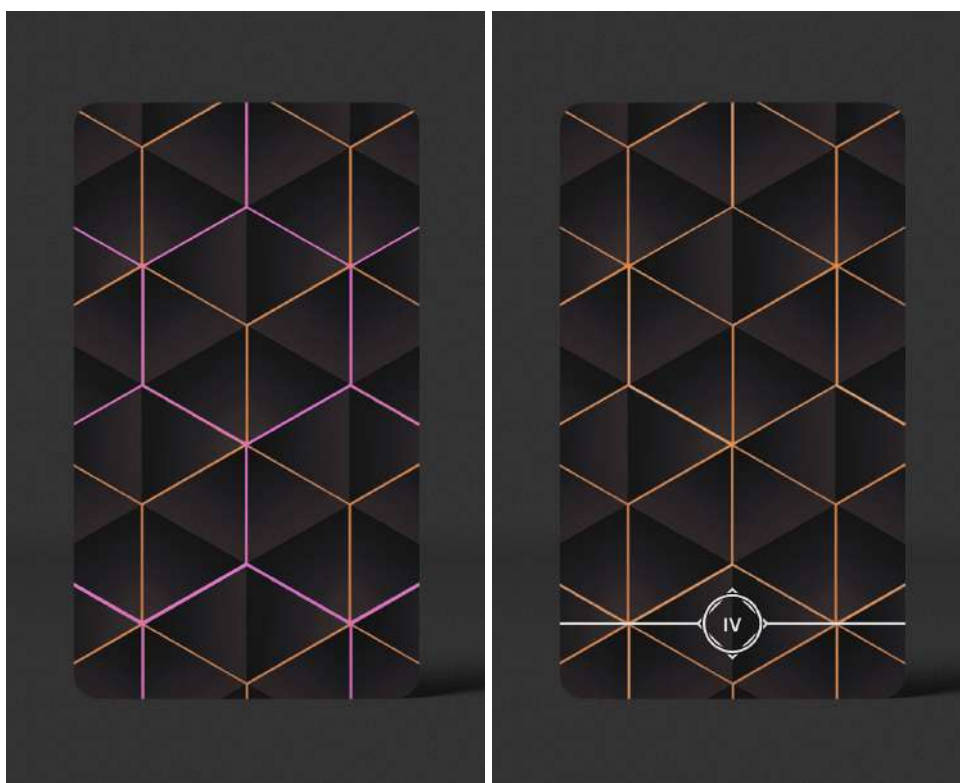
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 98:** Padrão corrido do Imperador.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 99:** Carta do Imperador com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 05 - O Hierofante

Este Arcano representa todas as estruturas que compõem nossa realidade, seja herança genética, cultura, religião, hierarquias, ou seja, todas estruturas criadas sejam sociais, acadêmicas ou profissionais (ALEXANDER, 2017). Ele é o senhor da sabedoria. Ele é o que conhece e o que aprendeu a ser (ARANHA, 2010).

Seu conhecimento deixa raízes em todos os sistemas criados e se manifesta de modo carinhoso ou opressivo. Diversos seres podem assumir o papel de Hierofante e a influência que criam naqueles que param para ouvi-lo, portanto, se manifesta conforme as intenções de quem que está assumindo seu papel.

Para seu padrão era importante criar uma estrutura que conseguisse representar suas “Raízes estruturais” na qual cada elemento se apoiam uns nos outros e se destacar sobre outra, tomando como base a anterior e influenciando a seguinte criando uma estrutura fractal.

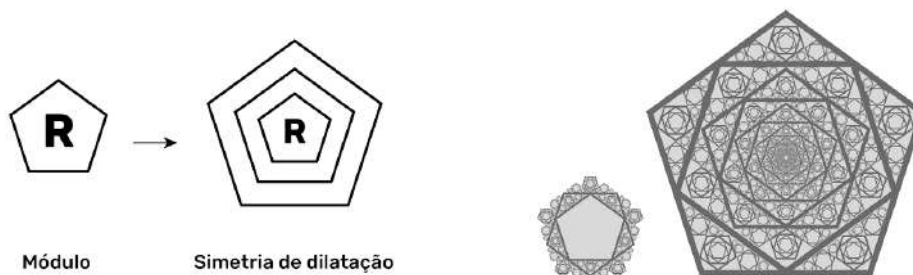
**Figura 100:** Moodboard feito para a carta O Hierofante.



**Fonte:** Acervo do autor.

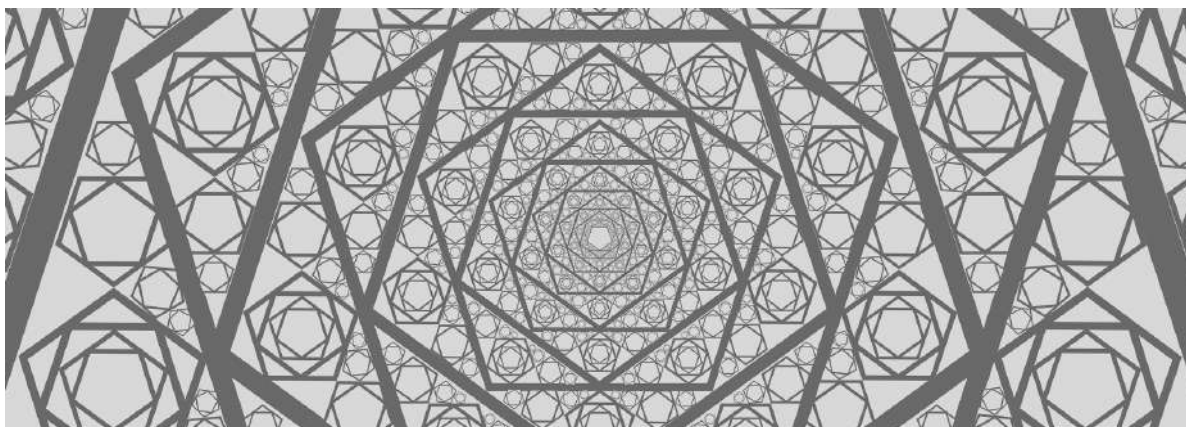
Sua malha foi pensada para permitir o crescimento do fractal de estruturas criadas reforçando o conceito da carta utilizando-se um módulo com simetria de dilatação.

**Figura 101:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Hierofante.



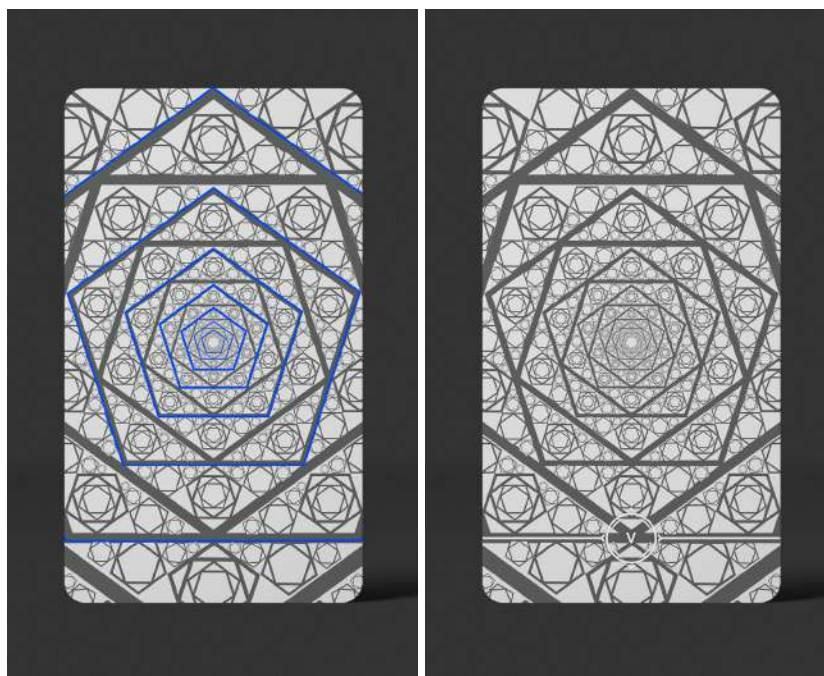
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 102:** Padrão corrido do Hierofante.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 103:** Carta do Hierofante com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 06 - Os Enamorados

Os Enamorados representam a realização de uma escolha, seja amar, se dedicar a tal projeto ou seja escolher trabalhar em equipe (ALEXANDER, 2017). Aqui ele escolhe se vai continuar trilhando o caminho trilhado até o momento ou mudar.

Para refletir esse aspecto, o padrão deste arcano foi pensado na construção de caminhos cujas cores se cortam e continuam a trilha da passada. Estes cortes são decisões importantes que tomamos e que afetam a continuidade de nossas ações.

**Figura 104:** Moodboard feito para a carta Os Enamorados.

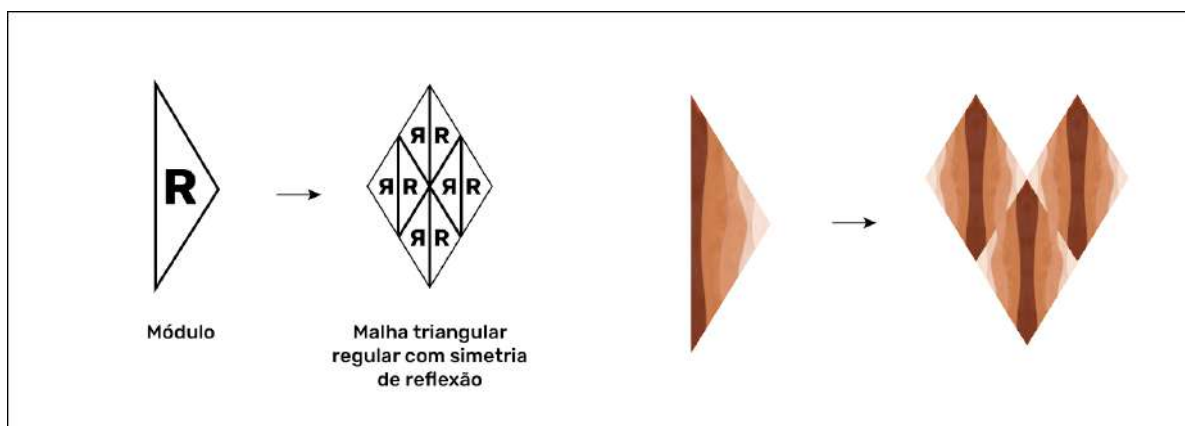


**Fonte:** Acervo do autor.

Visto que este arcano é uma carta que fala sobre tomada de decisões e o agir, foi escolhido um módulo triangular cujo reflexo representa a união das partes separadas do mesmo (ARANHA, 2010) e causa as mudanças desejadas nesses caminho. Para complementar esse efeito, eles foram aplicados numa malha regular triangular.



**Figura 105:** Esquema de malha utilizado para o padrão dos Enamorados.



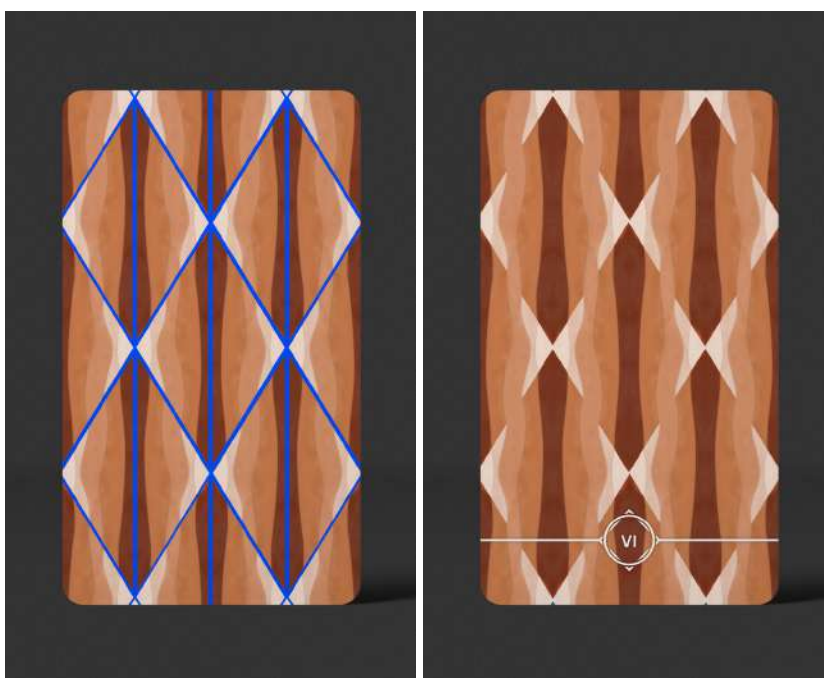
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 106:** Padrão corrido dos Enamorados.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 107:** Carta dos Enamorados com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 07 - A Carruagem

A Carruagem dominou suas forças e as utiliza para alcançar suas metas (ALEXANDER,2017). Ela domina o progresso, a força de vontade, a resolução de conflitos e as viagens para alcançá-los. Jung (1059) expande o conceito dizendo que sua essência é o movimento, como um sistema que regula a si mesmo impedindo que seu consciente e inconsciente inclinem contra o outro.

Sua frase conceito, “Acelerando vontades”, procura representar essa força rápida e direcional que imprime movimento e foco desejado em seu centro.

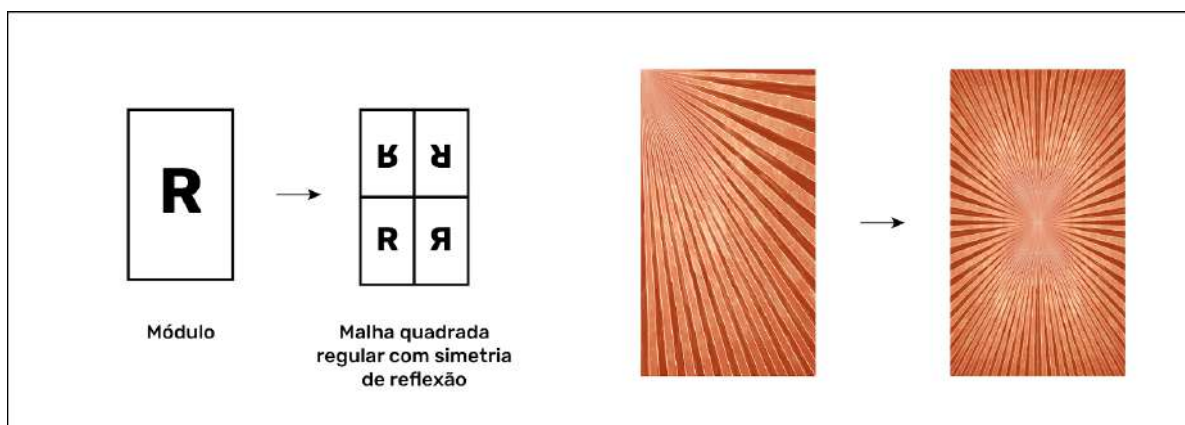
**Figura 108:** Moodboard feito para a carta A Carruagem.



**Fonte:** Acervo do autor.

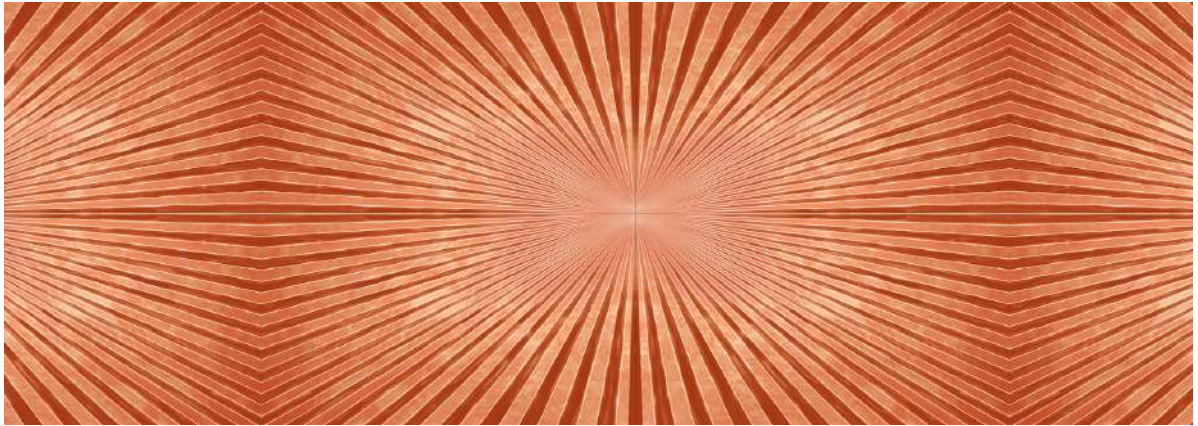
Para o desenvolvimento de sua malha foi utilizada um padrão regular retangular com simetria de reflexão para que as linhas do módulo pudessem convergir umas com as outras num ponto em comum e para intensificar a sensação de movimento.

**Figura 109:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Carruagem.



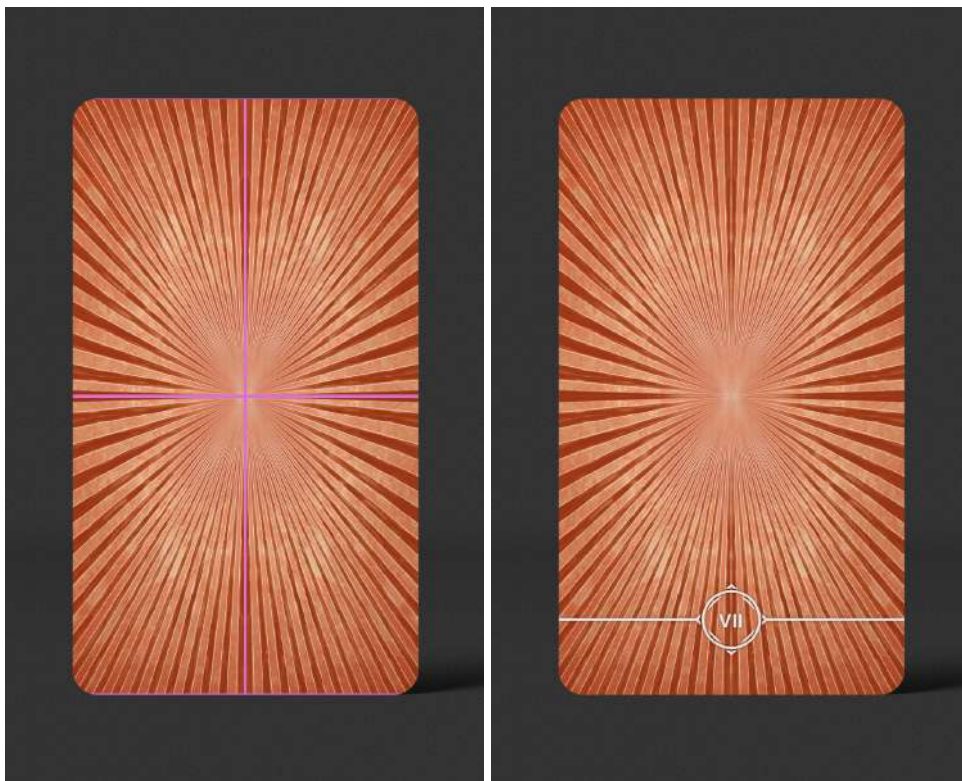
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 110:** Padrão corrido da Carruagem.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 111:** Carta da Carruagem com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 08 - A Justiça

A Justiça é uma carta de carma cujo poder representa as tomada de decisões e justiça nas recompensas ou punições consequentes das decisões tomadas. Seu campo semântico engloba o equilíbrio, simetria, razão, imparcialidade, decisões, consequências e balanço.

Ela não se desdobra por interesses ou indivíduos e está acima de todos ou das leis humanas. Sua “justiça racional” não possui tons de cinza e trabalha no contraste do preto e branco, bem definidos, duros e implacáveis.

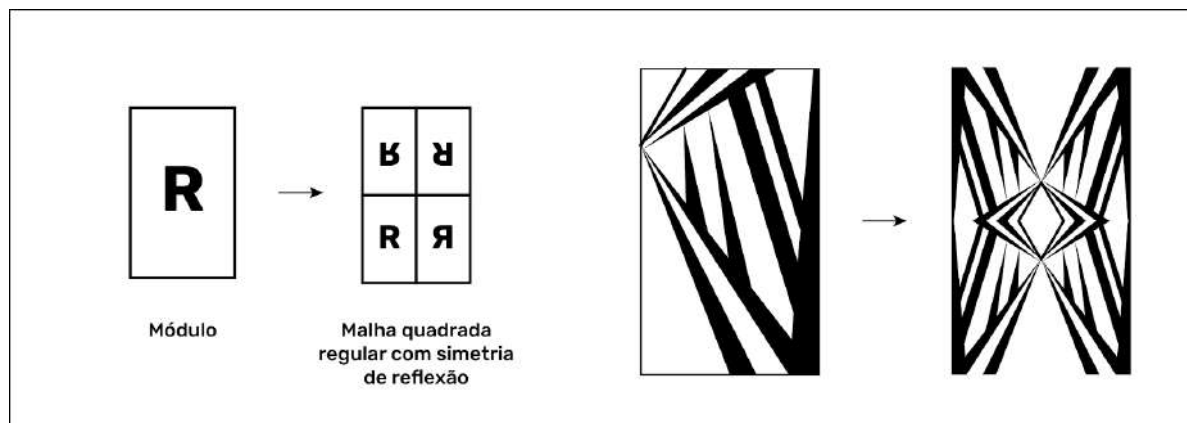
**Figura 112:** Moodboard feito para a carta A Justiça.



**Fonte:** Acervo do autor.

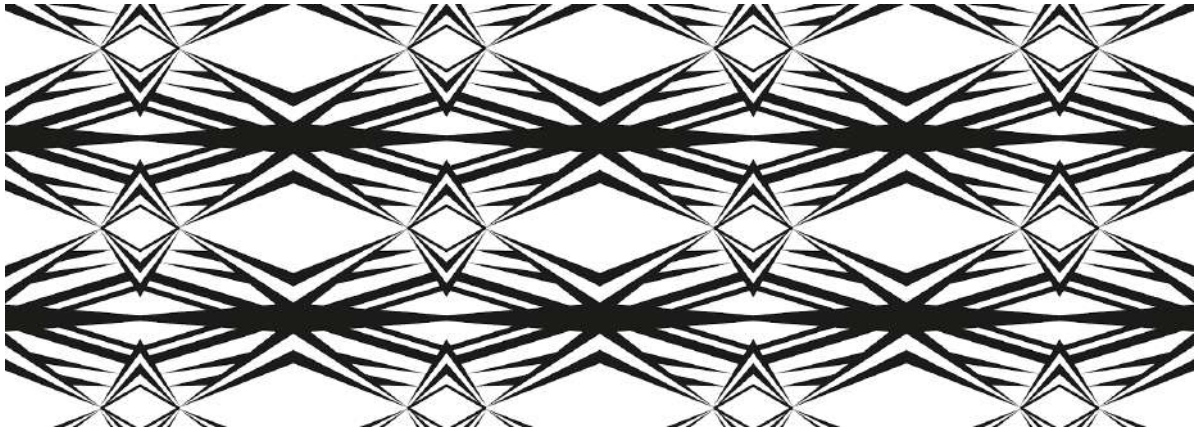
A malha de repetição para esta carta tenta replicar a simetria e equilíbrio que seu repertório simbólico possui com uma malha de repetição regular de base quadrada com simetria de reflexão.

**Figura 113:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Justiça.



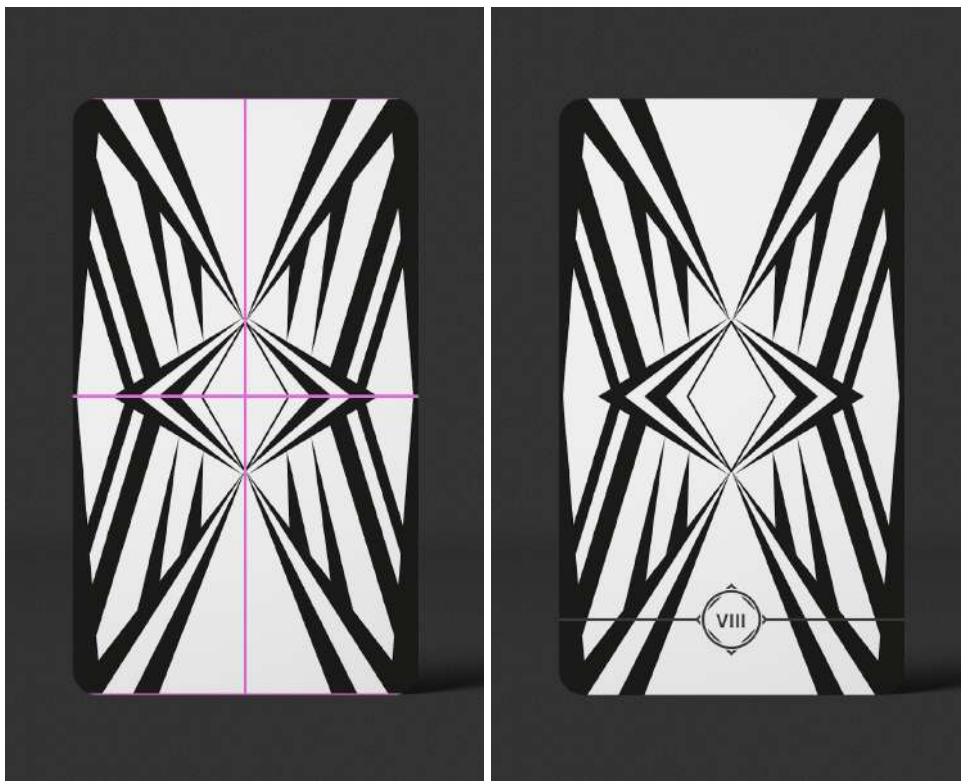
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 114:** Padrão corrido da Justiça.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 115:** Carta do da Justiça com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 09 - O Eremita

Este Arcano deu as costas para o mundo material, para mergulhar em camadas profundas e desconhecidas do “Eu”. Para ele, o isolamento não é um obstáculo em sua jornada e se aprofunda cada vez mais para descobrir novos reflexos de sua personalidade e comportamentos de longa data que operam distantes de sua consciência para realizar seu processo de autoconhecimento e autoavaliação. A única luz que ilumina seu caminho é sua sabedoria e intuição.

Sua frase conceito, “Mergulho na quietude”, relaciona a água (domínio das emoções e subconsciente) que está presente na Sacerdotisa e na Lua, mas numa perspectiva mais profunda além da espuma e das ondulações causadas pela superfície.

Figura 115: Moodboard feito para a carta O Eremita.



Fonte: Acervo do autor.

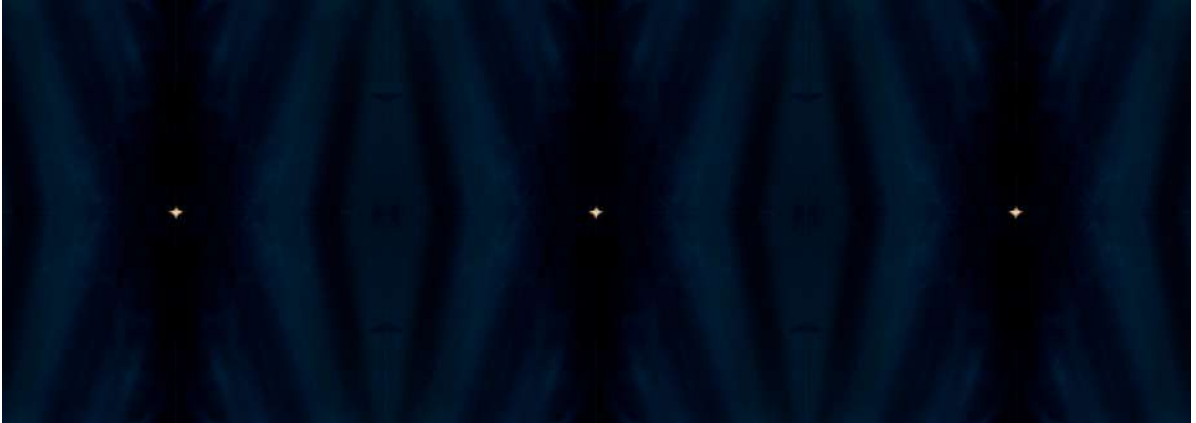
Assim como A Justiça, foi escolhida uma malha de repetição regular de base quadrada com simetria de reflexão. Esta escolha foi feita tendo em mente que a viagem interna tenta desvendar partes misteriosas e ocultas refletidas pelo “Eu”.

Figura 116: Esquema de malha utilizado para o padrão do Eremita.



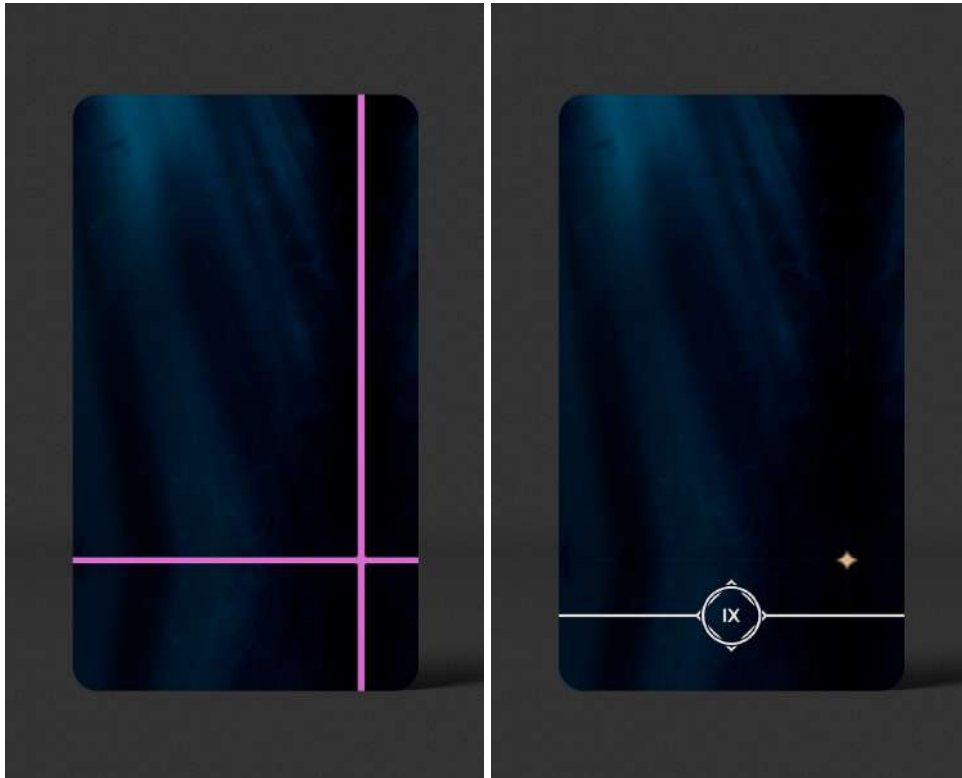
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 117:** Padrão corrido do Eremita.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 118:** Carta do Eremita com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 10 - A Roda da fortuna

A Roda da fortuna representa o processo constante de transformação e envolve-se igualmente entre a geração e degeneração e a integração e desintegração (NICHOLS, 1995). Ela nos aconselha a encarar a inevitabilidade da mudança.

Para seu padrão, seu aspecto de mudança foi expresso numa sobreposição de círculos cujas cores mudam em sua estrutura e que tocam outros “Ciclos do inesperado” criando uma cadeia de acontecimentos. Assim como O Mago e O Mundo, todos os elementos estão presentes neste arcano alternando seu momento de ação.

**Figura 119:** Moodboard feito para a carta A Roda da fortuna.



**Fonte:** Acervo do autor.

Sua malha é uma simples malha quadrada regular que permite inserir as quatro cores dos elementos dentro de um círculo.

**Figura 120:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Roda da fortuna.



**Fonte:** Acervo do autor.

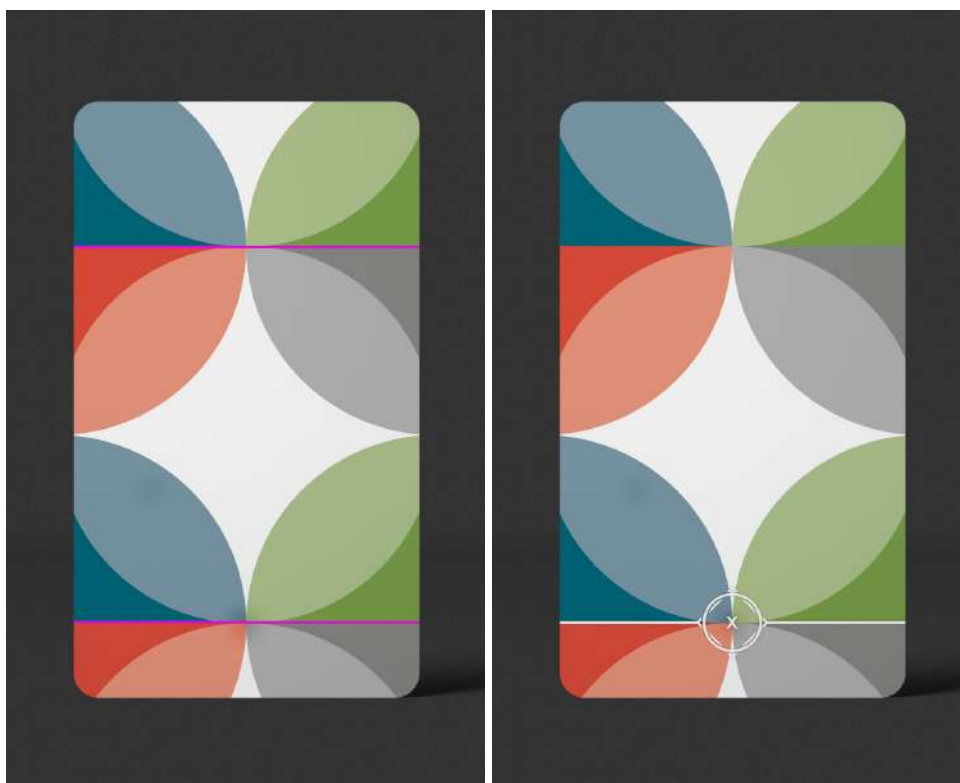


**Figura 121:** Padrão corrido da Roda da fortuna.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 122:** Carta da Roda da fortuna com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 11 - A Força

A Força é o ápice do mago e reflete a força espiritual adquirida sobre a matéria. Ela consegue dominar seu aspecto selvagem e primitivo, com suavidade e calma (ARANHA, 2010). Sua magia é a relação humana.

A Força aqui consegue controlar as energias primitivas e espontâneas da Imperatriz com a determinação do Mago. Mas sua “Força gentil” não tenta moldar a realidade ao seu desejo, mas a aceita e se une a ela de modo gentil.

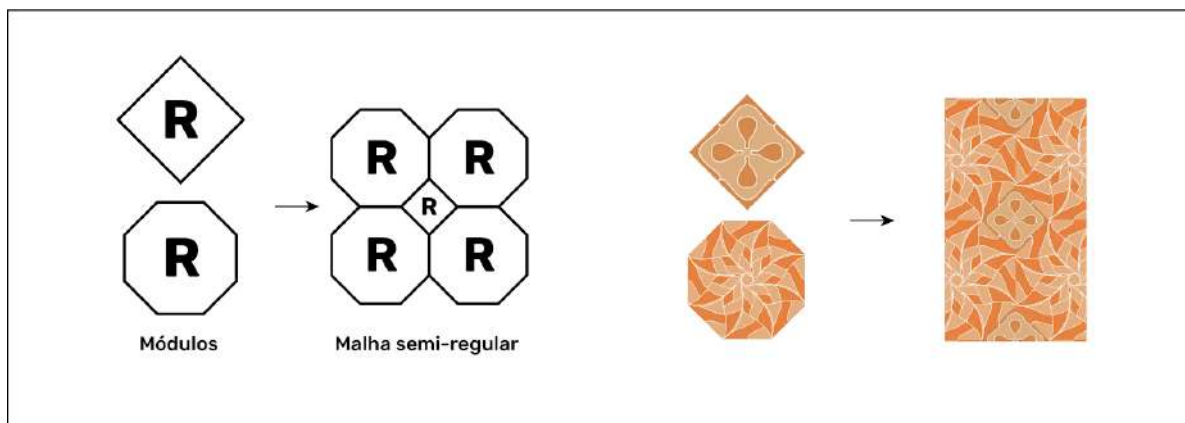
O padrão deste arcano é uma união harmônica da estrutura criativa do Mago com as linha orgânicas da Imperatriz, que agora estão mais constantes e controladas, e sua malha semi-regular dupla serve como apoio a esse equilíbrio alcançado por ela.

Figura 123: Moodboard feito para a carta A Força.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 124: Esquema de malha utilizado para o padrão da Força.



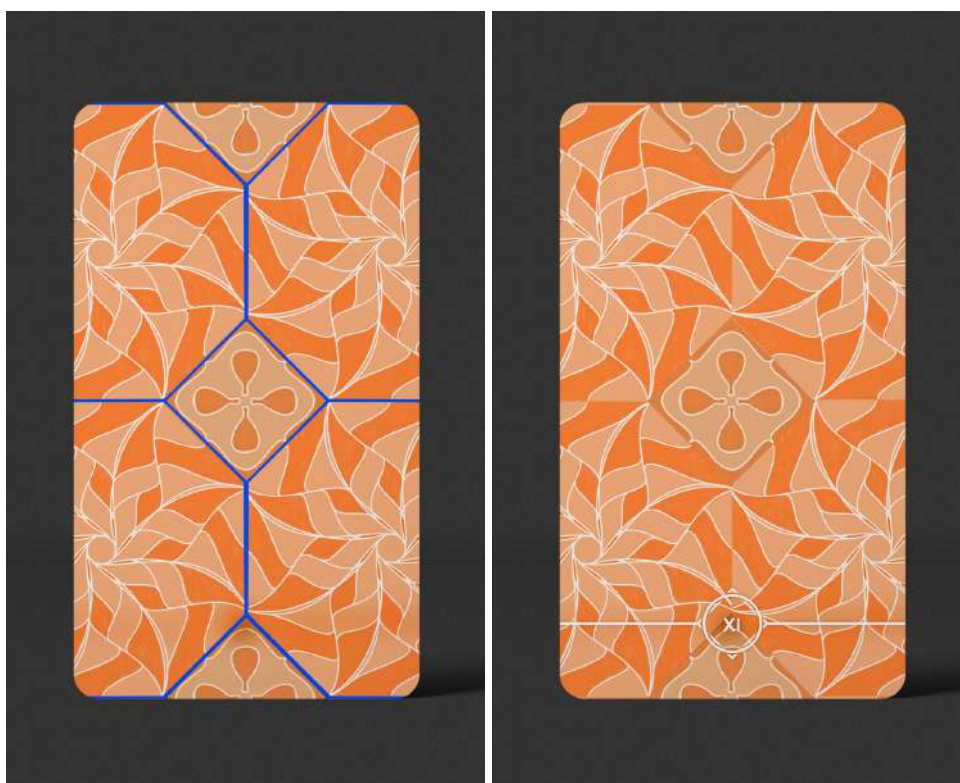
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 125:** Padrão corrido da Força.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 126:** Carta da Força com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 12 - O Pendurado

O Pendurado representa o ponto de virada que acontece ao quebrar velhos padrões de comportamento (ZIEGLER, 1986) ao ver uma mesma situação sobre um ponto de vista diferente (ALEXANDER, 2017). Ele possui dimensão plena da realidade, mas a mudança de perspectiva na qual se submeteu o permitiu adquirir uma nova compreensão.

Para seu padrão, foi importante criar uma composição na qual dois fluxos pudessem ser percebidos dependendo do ponto de vista que fosse observado. A mudança de perspectiva do Pendurado é refletida nas formas circulares que estão presentes em suas cartas, pela primeira vez nesta sequência é percebida a existência de uma forma geométrica básica sem linhas retas. Essa semi união da vida seca com a úmida, representa esse momento de transição do Tolo em sua jornada.

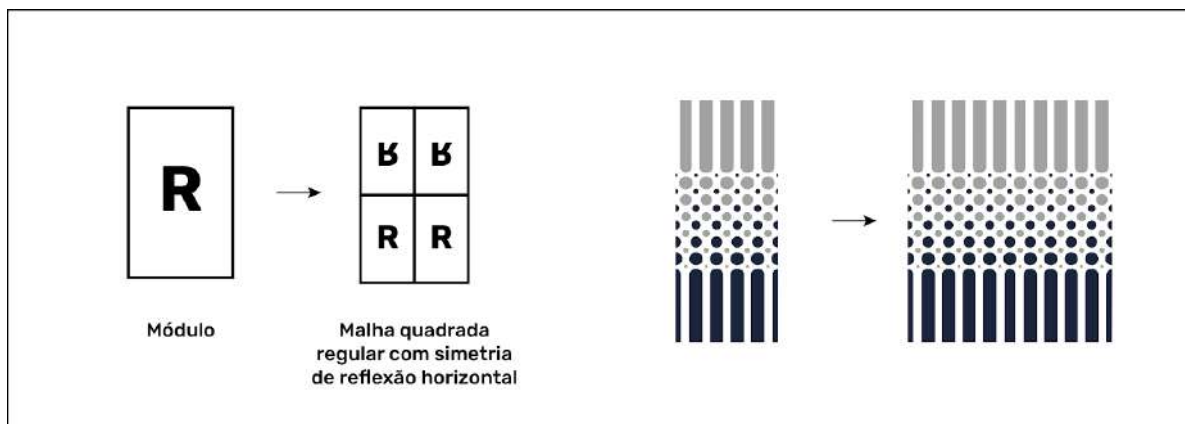
**Figura 127:** Moodboard feito para a carta O Pendurado.



**Fonte:** Acervo do autor.

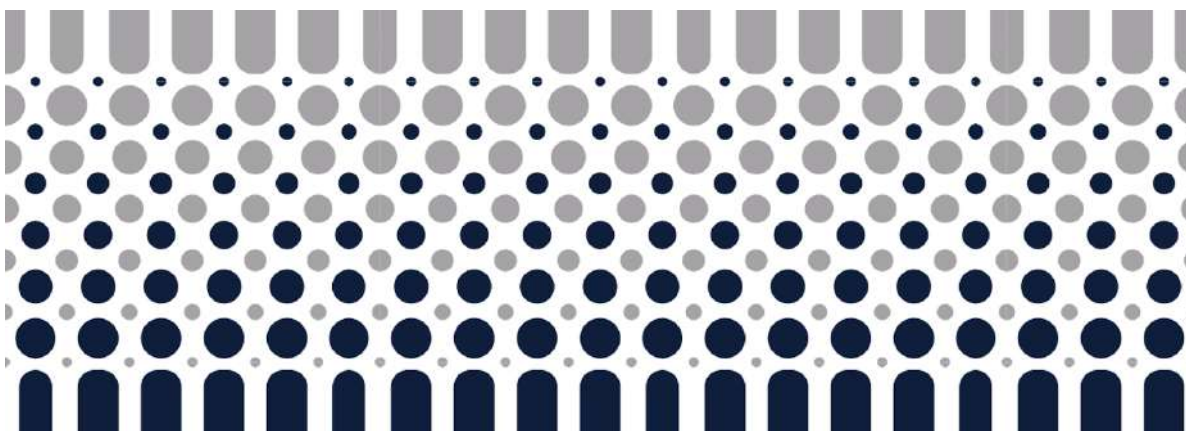
Sua malha foi pensada para reforçar esse momento de transição que acontece na cena e para isso foi utilizada uma malha quadrada regular com simetria de reflexão entre as linhas horizontais.

**Figura 128:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Pendurado.



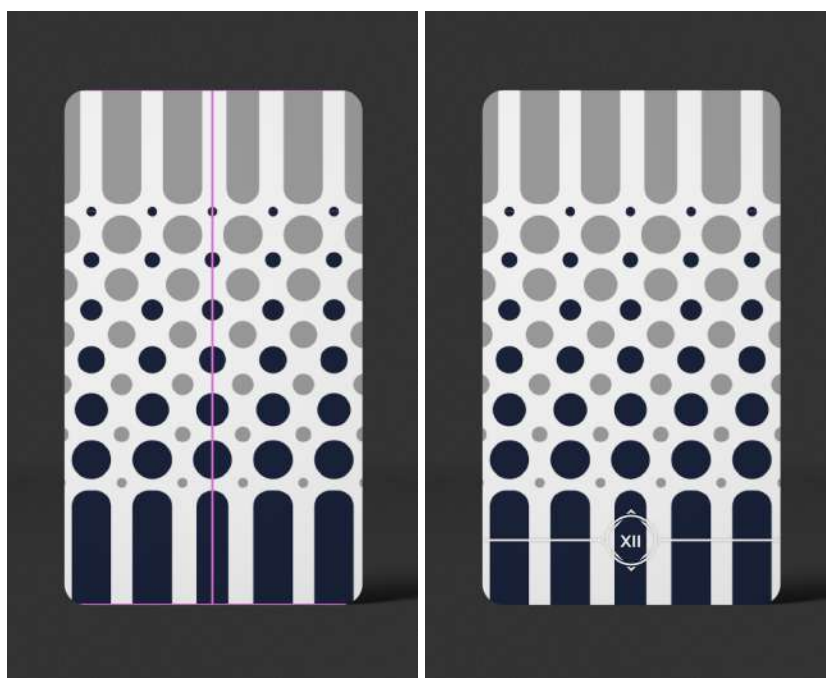
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 129:** Padrão corrido do Pendurado.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 130:** Carta do Pendurado com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

### 13 - A Morte

A morte significa o fim ou a morte de um ciclo (ALEXANDER, 2017). Inconsciente, ela representa a mudança natural e inevitável que acontece várias vezes durante uma vida. Às vezes essa mudança é tão natural como o nascer e o pôr-do-sol que ela só é sentida quando já se atravessou para a etapa seguinte.

A “Transcendência natural” que ela representa foi retratada com a transição simples entre um laranja com textura áspera e caótica para um azul com textura fluida e suave.

**Figura 131:** Moodboard feito para a carta A Morte.



**Fonte:** Acervo do autor.

Sua malha continua a transição natural proposto da carta com uma malha regular quadrada com simetria de reflexão nas linhas horizontais.

**Figura 132:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Morte.



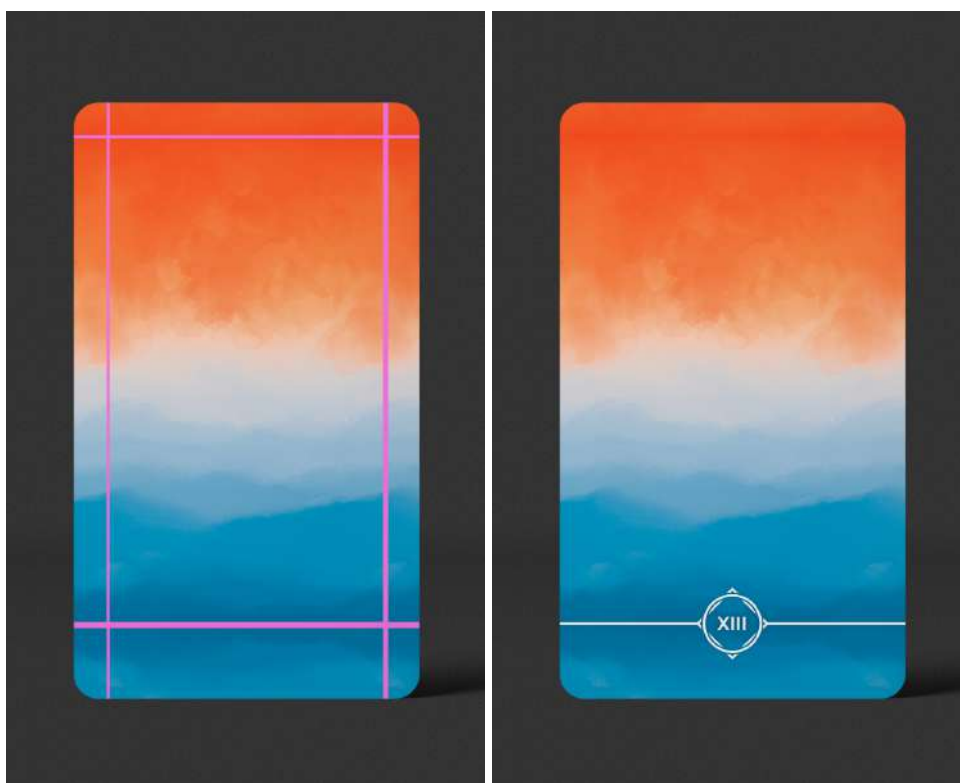
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 133:** Padrão corrido da Morte.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 134:** Carta da Morte com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 14 - A Temperança

A Temperança representa o balanço, a harmonia e moderação entre o externo e o interno e aceita a transformação desses elementos durante seu encontro. Ela se mistura como símbolos do espírito e da carne, do masculino e do feminino, do yin e do yang, do consciente e do inconsciente. (ALEXANDER, 2017).

Para esse padrão a ideia de duas forças opostas de colidindo entre si era fundamental para alcançar esse equilíbrio dinâmico entre o material e o emocional.

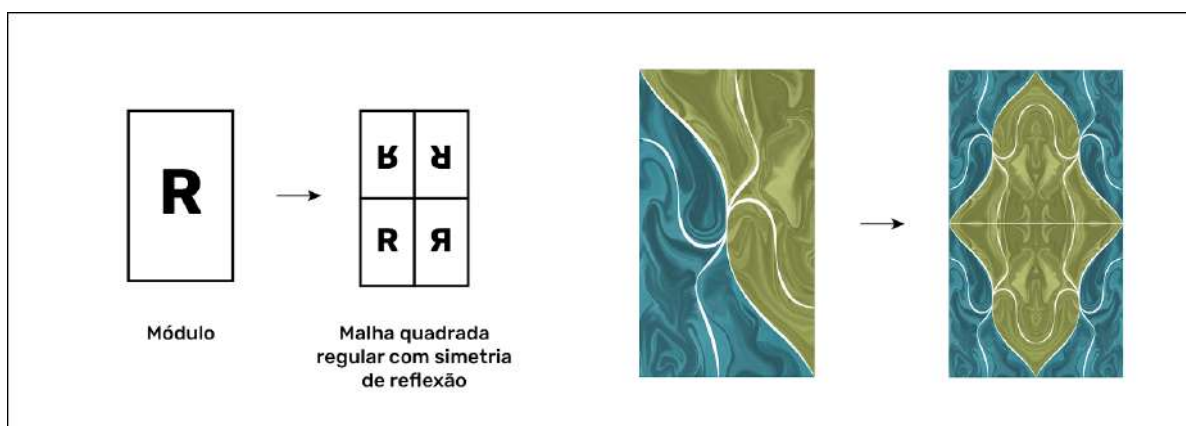
**Figura 135:** Moodboard feito para a carta A Temperança.



**Fonte:** Acervo do autor.

A partir da temperança os arcanos, assim como a Sacerdotisa, são entidades que influenciam nossa vida somente com suas existências. Essa constância foi pensada como uma malha regular quadrada que se estende uniformemente pela área desejada. A simetria de reflexão de seus módulos tenta enfatizar a completude da carta em si mesma, como na Justiça e no Eremita.

**Figura 136:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Temperança.



**Fonte:** Acervo do autor.

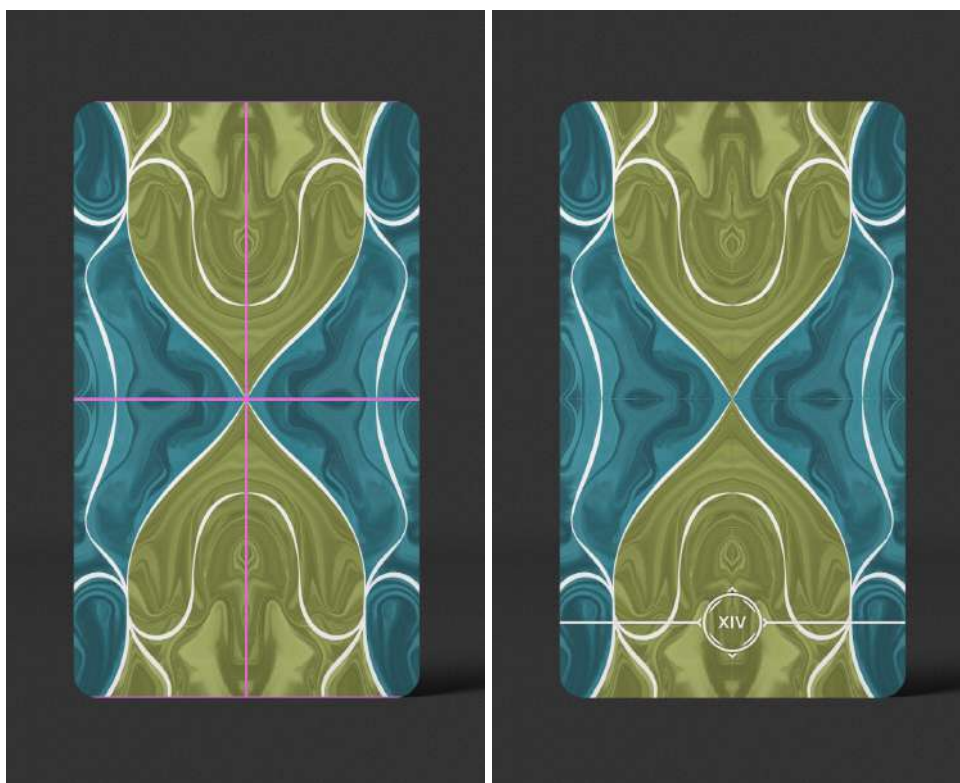


**Figura 137:** Padrão corrido da Temperança.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 138:** Carta da Temperança com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 15 - O Diabo

O Diabo, conforme estudado no capítulo 6.1.2, fala dos desejos interiores, das paixões e da sexualidade. Além disso, essa carta fala dos ciclos viciosos que tais temas podem criar, desenvolvendo-se até o ponto no qual ficar aprisionado nessa rotina se torna mais simples que quebrar tal comportamento.

Essa prisão labiríntica de “Comportamentos aprisionados” na qual nossa mente pode se perder é barrada por muralhas criadas por ela mesma, fáceis de serem contornadas aos olhos de externos, mas colossais aos olhos do aprisionado.

Nesse contexto, o padrão criado mostra obstáculos atraentes e dourados criados pela mente (linhas retas) sobre um campo de desejo vermelho. E assim como os ciclos viciosos do Diabo, o labirinto é fácil de ser percorrido se caminhando em linha reta, mas o aprisionado prefere ficar nesse mundo de desejos e obstáculos dourados.

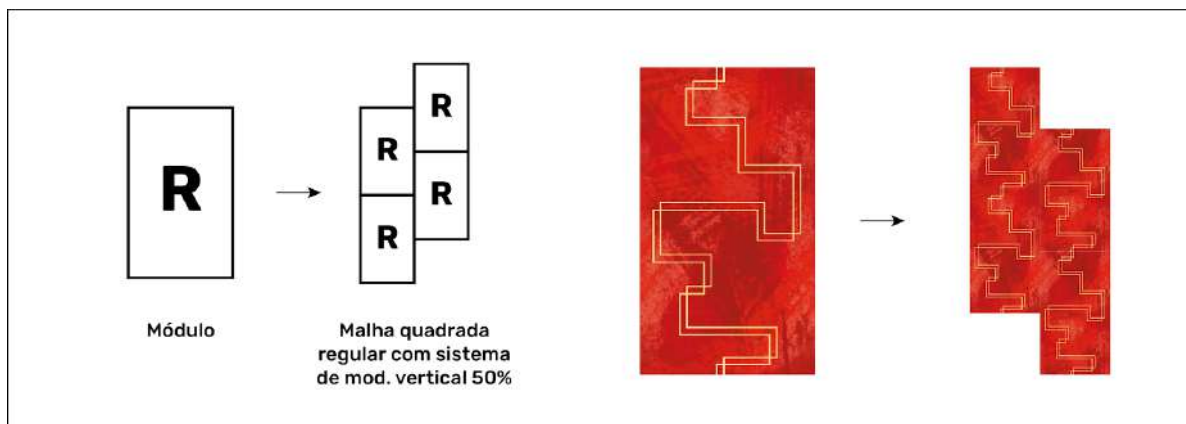
Figura 139: Moodboard feito para a carta O Diabo.



Fonte: Acervo do autor.

Assim como a temperança, O Diabo é uma entidade que fala dos desejos e hábitos, ela está presente de cada um de nós e envolve passivamente todos os nossos comportamentos. Conforme será dito nos arcanos seguintes até o Sol, a malha regular quadrada está presente neste arcano reproduzir este efeito de continuidade. O deslocamento vertical, entretanto, foi adicionado para reforçar o conceito do confuso do labirinto.

**Figura 140:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Diabo.



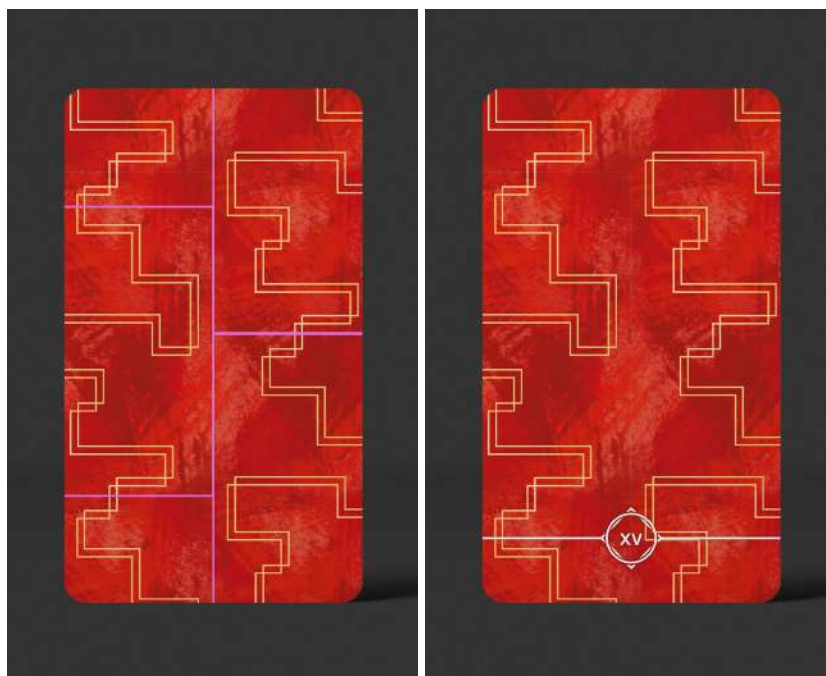
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 141:** Padrão corrido do Diabo.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 142:** Carta do Diabo com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 16 - A Torre

A Torre é um registro do lado obscuro da Roda da Fortuna simbolizando a mudança vinda da “Destruição que vem do inesperado”. Sua mensagem fala que não importa o quão estável seja as construções, rotinas ou muralhas sentimentais na qual se aprisionou, a mudança é inevitável e ela pode chegar de forma inesperadas e dolorosa.

Seu padrão procura retratar o rastro de destruição deste arcano na qual estruturas perfeitamente geométricas e espaçadas só conseguem ser reconhecidas pelas nuance de cores da fumaça e das chamas.

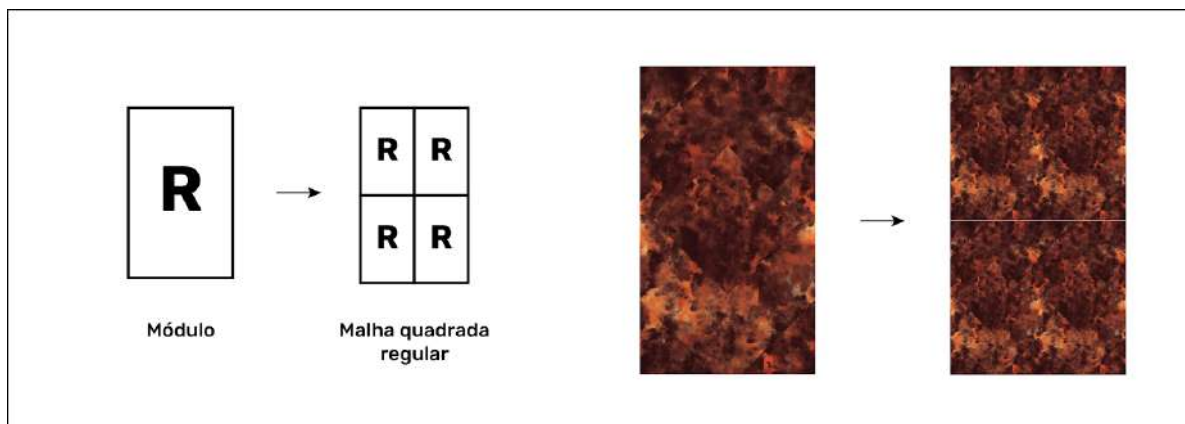
**Figura 143:** Moodboard feito para a carta A Torre.



**Fonte:** Acervo do autor.

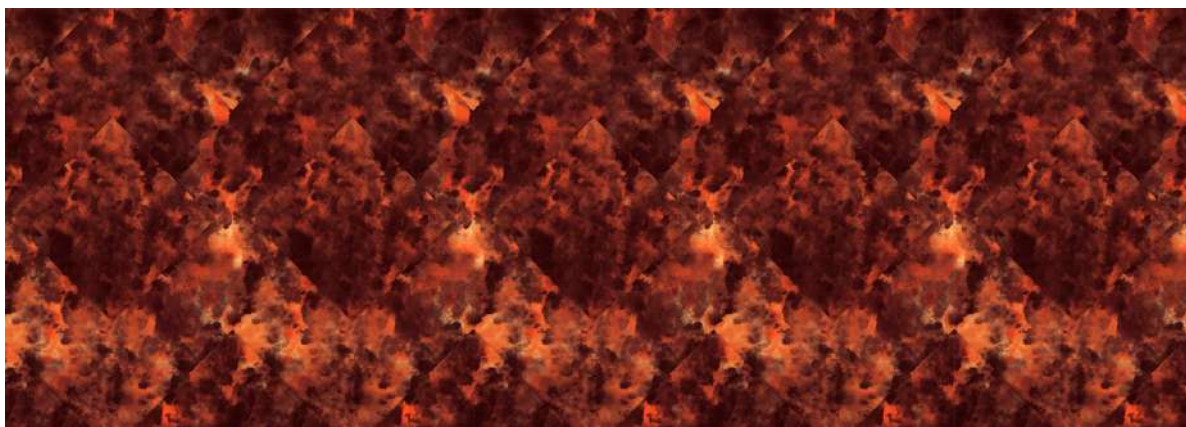
Conforme dito na Temperança, a malha regular quadrada está presente neste arcano para enfatizar o aspecto da influência passiva do arcano que não possui efeitos destrutivos, mas serve de aviso constante dessa mudança. Assim, como O Tolo e A Estrela, a estampa corrida sem simetria serve para causar a ilusão de paisagem contínua na qual o módulo some no todo.

**Figura 144:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Torre.



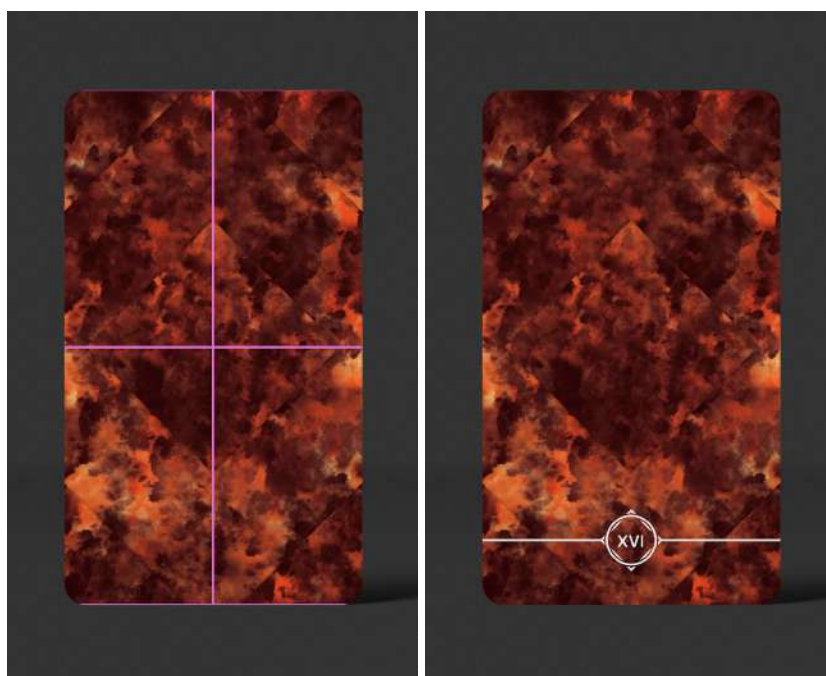
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 145:** Padrão corrido da Torre.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 146:** Carta da Torre com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 17 - A Estrela

A Estrela, assim como o Tolo, se encontra num estado no qual o futuro é incerto. Tudo o que havia sido construído até aqui foi destruído na Torre. Esta carta, desapegada da matéria e das posses que perdeu, representa o otimismo, a sorte, a esperança num futuro melhor. Em seu “Suspiro de tranquilidade” ela confia em si mesmo e rende-se na esperança de se unir ao todo.

Assim como o tolo, a padronagem nessa carta apresenta uma paisagem contínua e abstrata mostrando somente a interação do vermelho (instinto) e azul (emoções) de modo equilibrado. Com as cores se sobrepondo umas às outras.

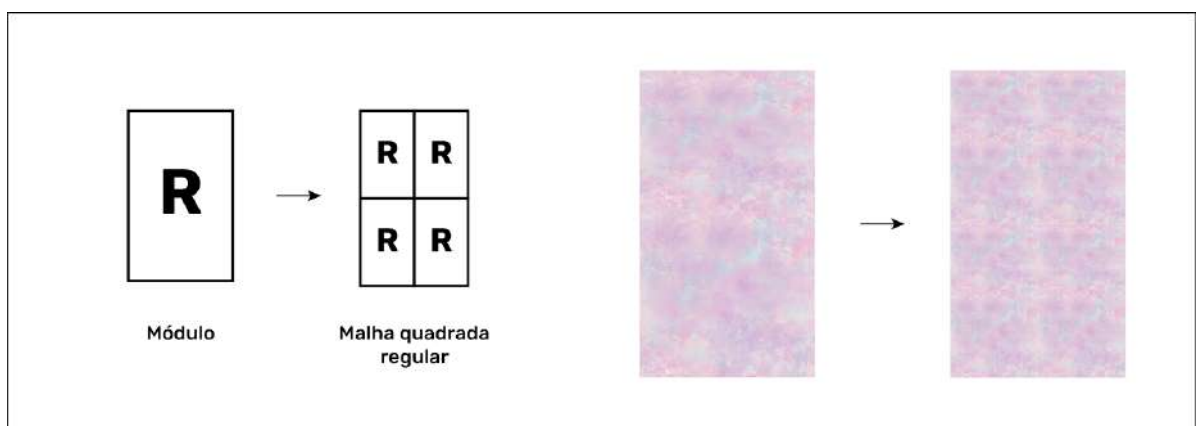
**Figura 147:** Moodboard feito para a carta A Estrela.



**Fonte:** Acervo do autor.

Visto que o resultado final da carta será uma paisagem contínua na qual o módulo some, foi escolhida, assim como no Tolo, uma malha regular de repetição com estrutura quadrada.

**Figura 148:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Estrela.



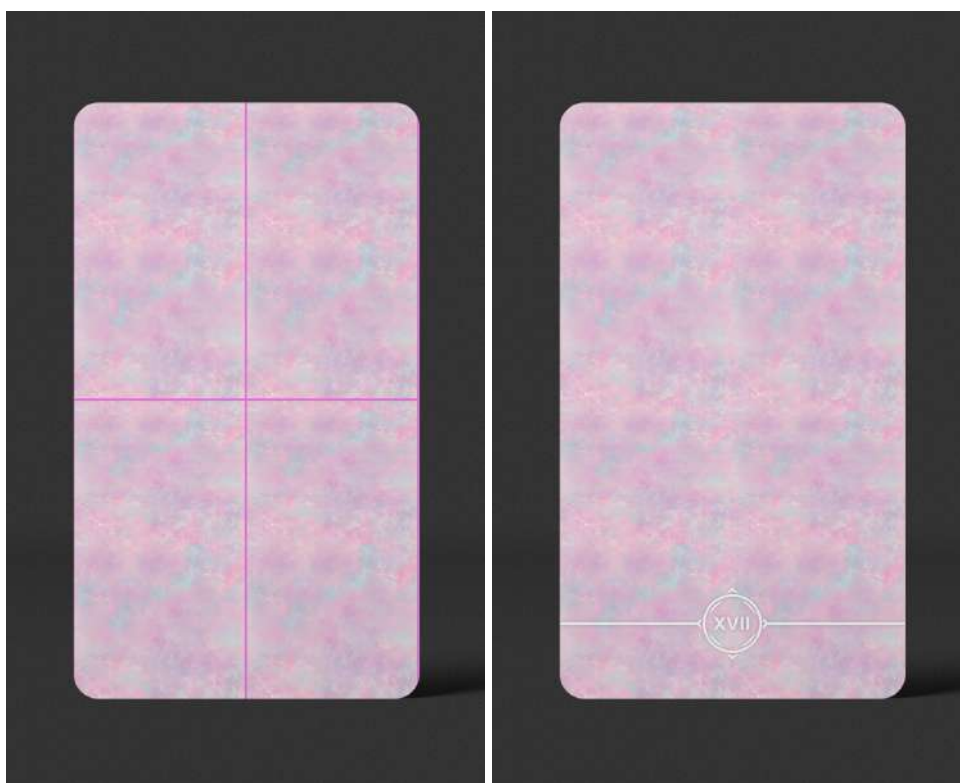
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 149:** Padrão corrido da Estrela.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 150:** Carta da Estrela com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 18 - A Lua

A Lua banha a realidade com sua luz emprestada do sol e, desse modo, a ilumina de modo misteriosa e velada (ARANHA, 2010) revelando muitos aspectos não visíveis sob a luz do Sol. Ela representa os segredos, a intuição, as ilusões, os mistérios e o inconsciente.

Enxergar a realidade da Lua é como olhar diretamente para o mar, realizar um “Mergulho no inconsciente” e tentar extrair verdades que residem nas, sempre mutáveis, espumas de suas ondas.

**Figura 151:** Moodboard feito para a carta A Lua.

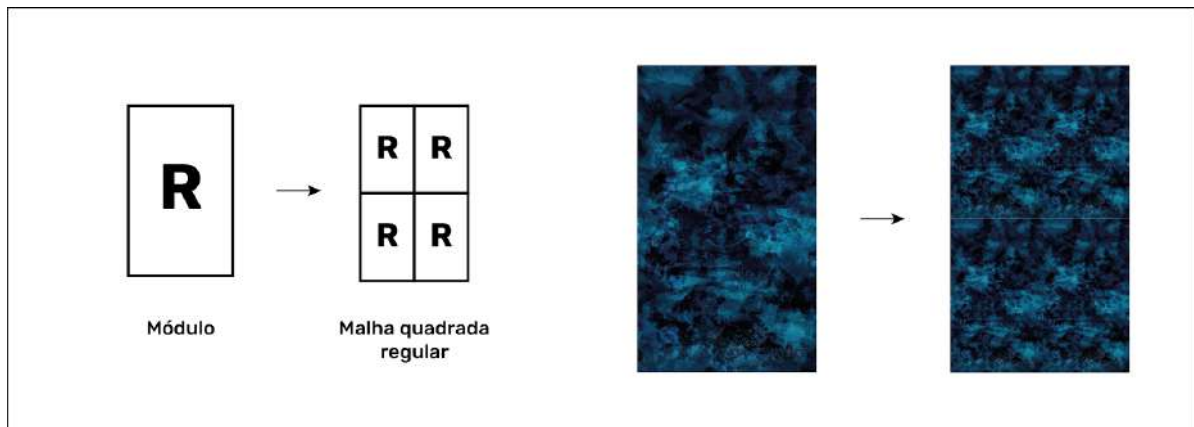


**Fonte:** Acervo do autor.

Assim como A Sacerdotisa e O Eremita, A Lua é uma entidade que fala dos mistérios e do subconsciente, ela está presente de cada um de nós assim como o Diabo. Conforme dito na Temperança, a malha regular quadrada está presente neste arcano para enfatizar este aspecto. Assim, como O Tolo e A Estrela, a estampa corrida sem simetria serve para causar a ilusão de paisagem contínua na qual o módulo some no todo.

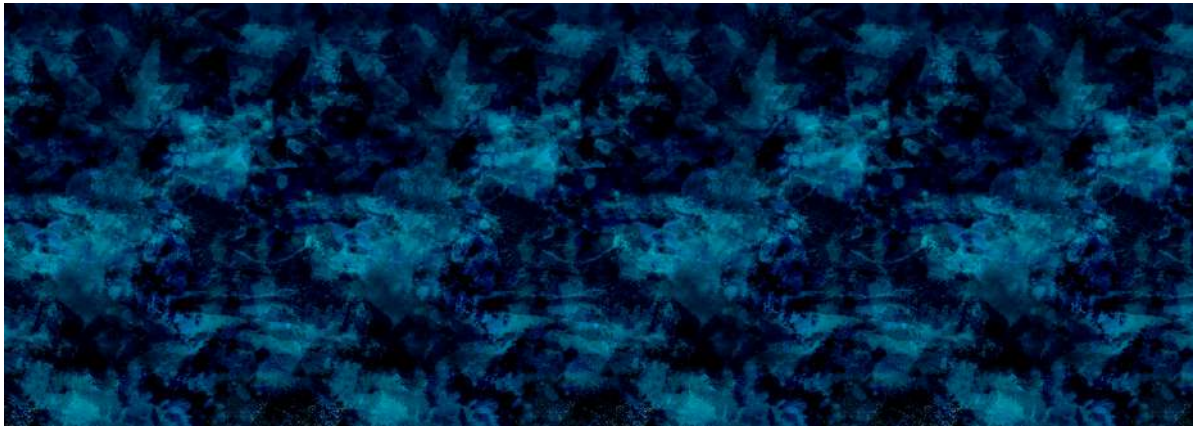


**Figura 152:** Esquema de malha utilizado para o padrão da Lua.



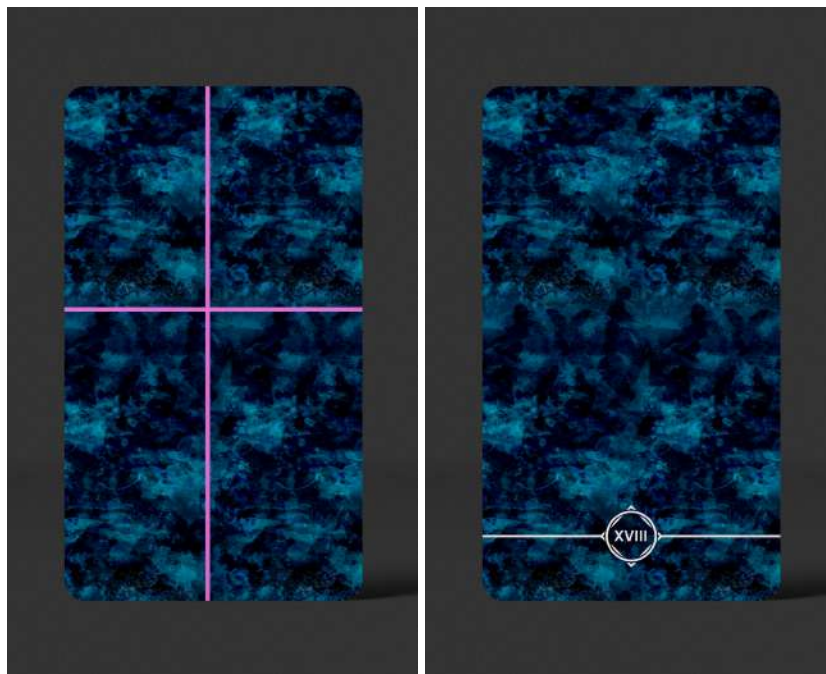
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 153:** Padrão corrido da Lua.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 154:** Carta da Lua com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 19 - O Sol

O Sol nos revela a realidade sem ilusão (ARANHA, 2010) e representa felicidade, sucesso, claridade, energia e vitalidade. Essa energia expansiva é um reflexo da realização do Tolo ao deixar o mundo das opiniões estéreis e dogmas formais (NICHOLS, 1995).

Sua frase conceito, “Explosão de alegria”, procura representar a pureza direta do sol, é uma irradiação de energia que se expande a partir de seu centro que trás consigo o sucesso e a satisfação pessoal.

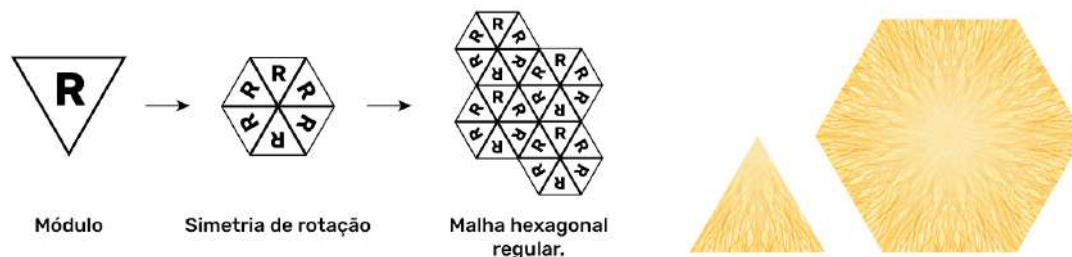
**Figura 155:** Moodboard feito para a carta O Sol.



**Fonte:** Acervo do autor.

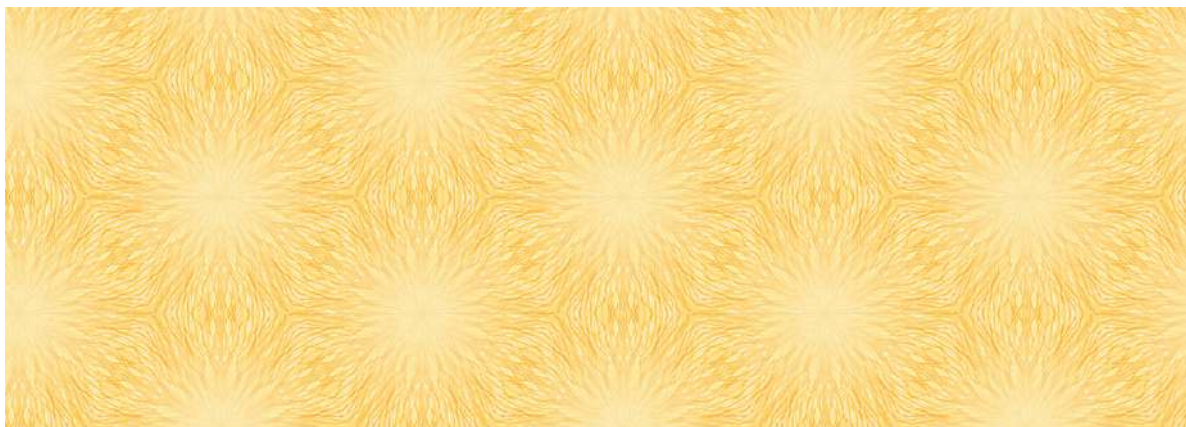
Embora esta carta precisasse ser visualmente similar com A Torre, A Lua e A Estrela, O Sol é um arcano expansivo assim como A Imperatriz e O Imperador. Para reproduzir esse efeito foi escolhida a mesma malha regular de repetição hexagonal feita com a simetria de rotação de um módulo triangular. Gerando o efeito de expansão caleidoscópica.

**Figura 156:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Sol.



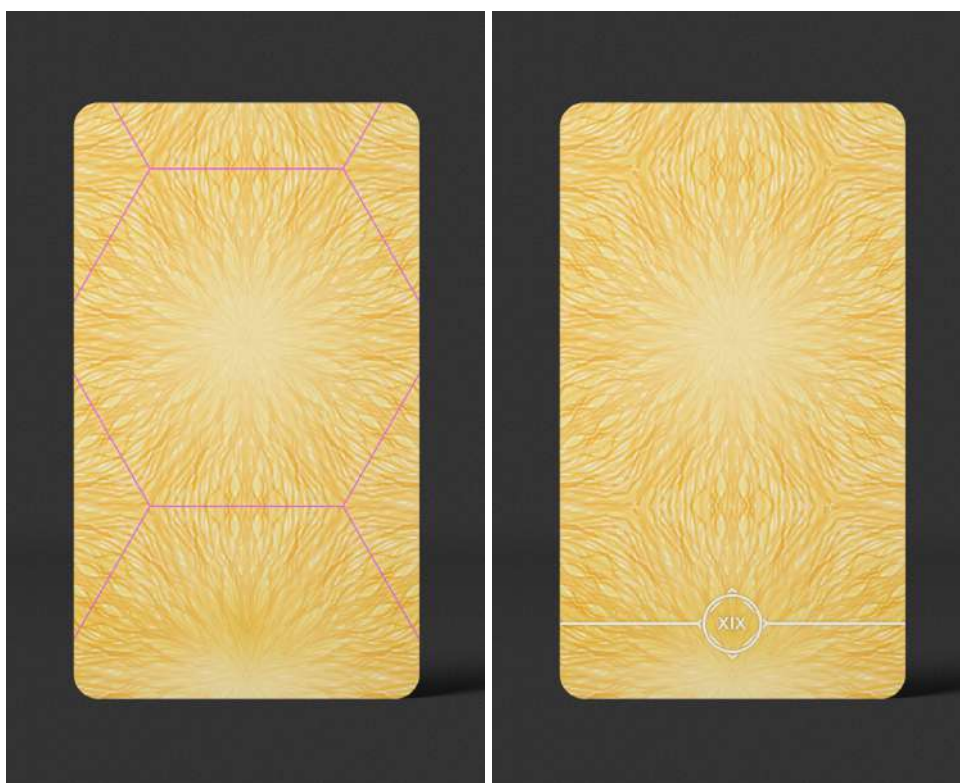
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 157:** Padrão corrido do Sol.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 158:** Carta do Sol com e sem marcações de módulo.



**Fonte:** Acervo do autor.

## 20 - O Julgamento

O Julgamento representa um momento de iluminação e auto-realização quando mudanças são necessárias para refletir quem o verdadeiro eu é (ALEXANDER, 2017). Ele domina o acordar, o renascimento e a escolha.

No julgamento, O Tolo está prestes a ascender a novos níveis e elevações do seu eu antigo e alcançar a “Transcendência de almas”. A paleta de cores dessa carta possui todos as camadas que foram transcendidas, aqui as cores representantes de encontram como ondas quase transparentes resultantes do processo de ascensão que foi conquistado.

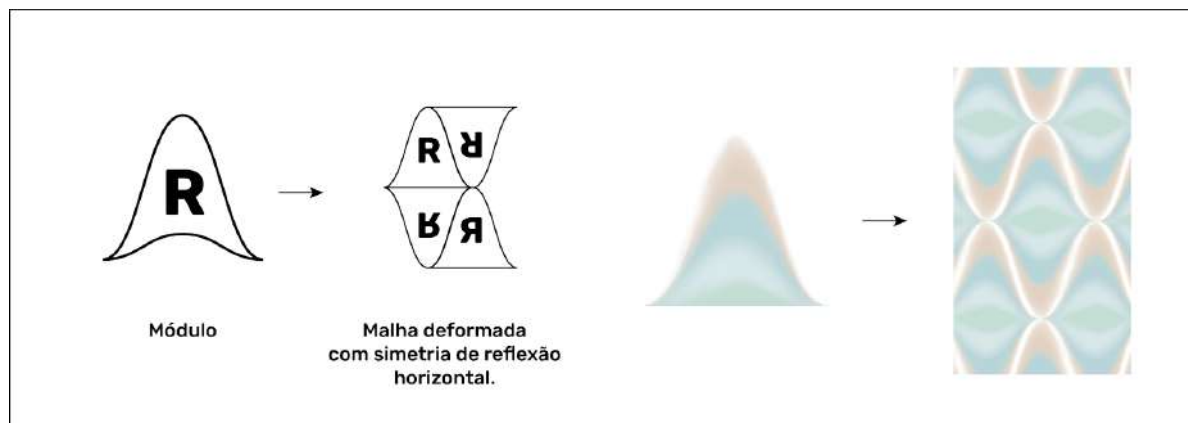
**Figura 159:** Moodboard feito para a carta O Julgamento.



**Fonte:** Acervo do autor.

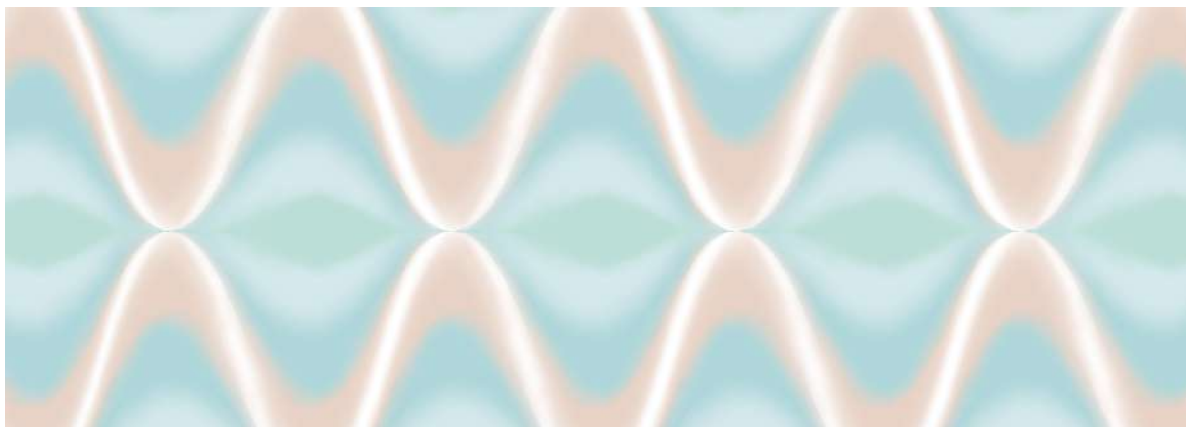
Aqui o Arcano quebrou os padrões antigos que eram reproduzidos por seus antecessores e possui um módulo único pertencente ao seu conceito com uma malha deformada própria.

**Figura 160:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Julgamento.



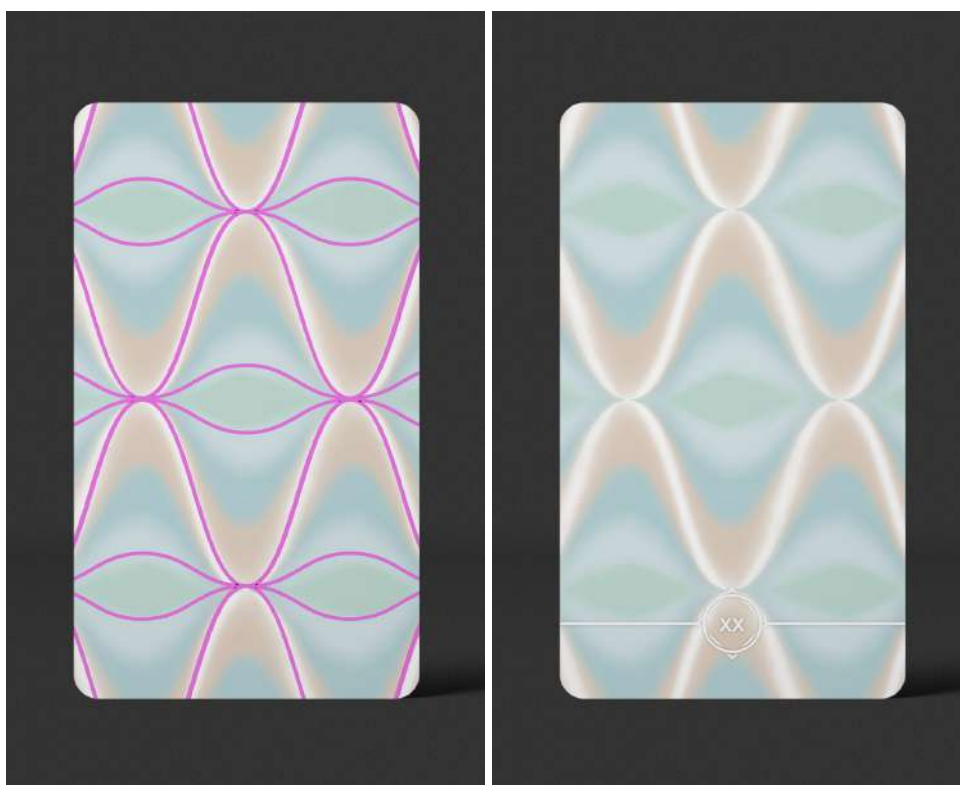
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 161:** Padrão corrido do Julgamento.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 162:** Carta do Julgamento com e sem marcações de módulo.



Fonte: Acervo do autor.

## 21 - O Mundo

O mundo marca o fim da jornada do Tolo e representa a completude, realização e conquista. Aqui, O Tolo atingiu seus objetivos e sua jornada de evolução espiritual acabou. Quando ela aparece a harmonia reina, tudo está progredindo e tudo será bem sucedido. Agora, após todo seu progresso, o Tolo está pronto para seguir para sua próxima jornada onde será o Tolo novamente, mas diferente do anterior.

Quando O Tolo atinge o “Fim de um ciclo” ele consegue ver claramente os caminhos que se entrelaçam com o seu e as estradas que teve que percorrer até este momento de sua jornada. Aqui ele consegue ver claramente todos os aspectos que o afetaram e e estiveram presentes em sua jornada. O padrão deste arcano é composto por uma teia de fios com todos os domínios que se entrelaçam e criam jornadas únicas. Entretanto, logos estas linhas desaparecerão e os caminhos nítidos virarão borrões incertos de uma nova jornada que será traçada pelo Tolo.

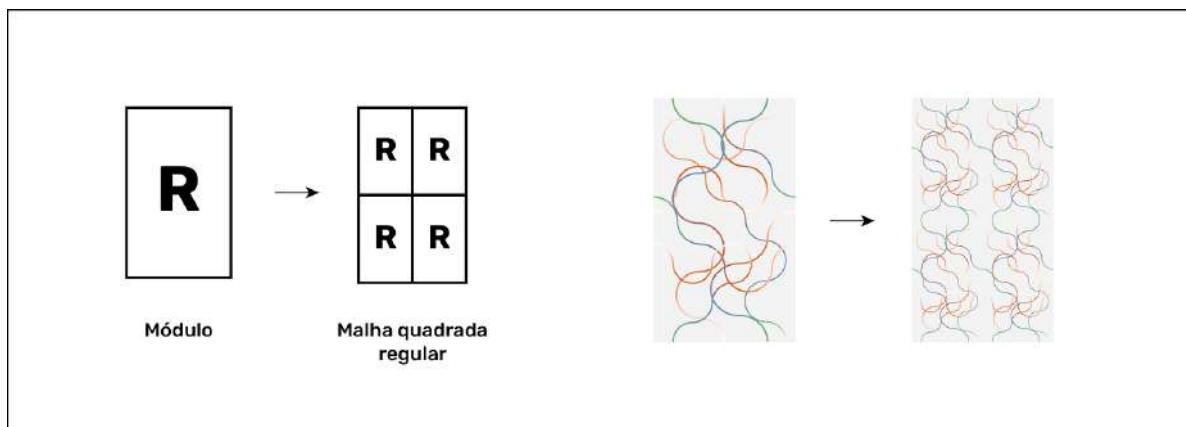
**Figura 163:** Moodboard feita para a carta O Mundo.



**Fonte:** Acervo do autor.

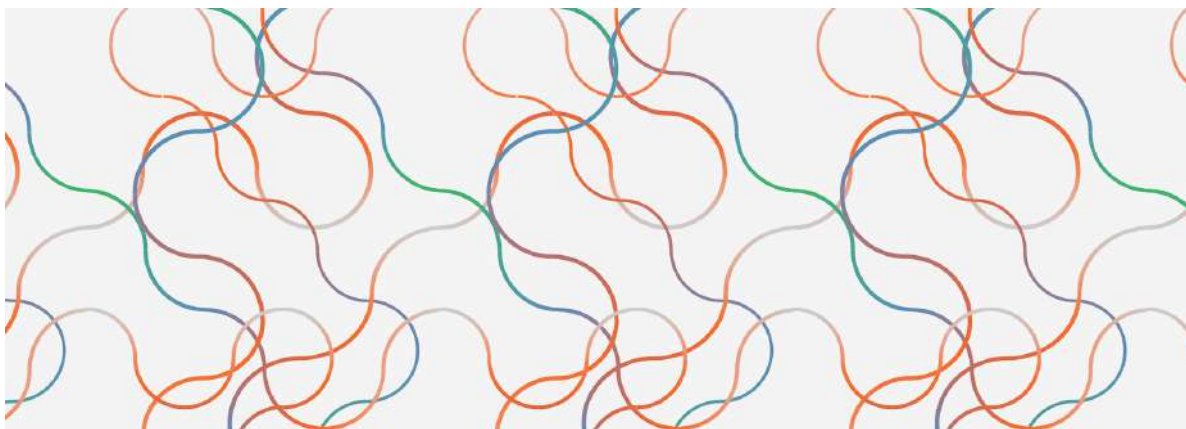
Para reproduzir esse efeito contínuo de entrelaçamento das jornadas com caráter contemplativo. Foi escolhida uma malha quadrada regular igual a utilizada no Tolo.

**Figura 164:** Esquema de malha utilizado para o padrão do Mundo.



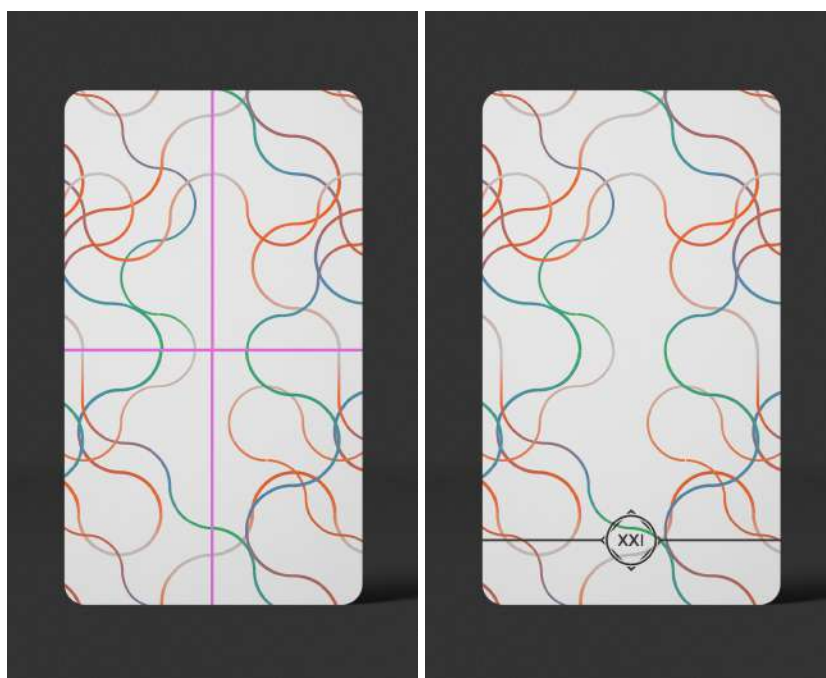
Fonte: Acervo do autor.

**Figura 165:** Padrão corrido do Mundo.



Fonte: Acervo do autor.

**Figura 166:** Carta do Mundo com e sem marcações de módulo.



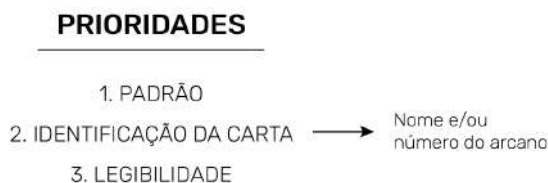
Fonte: Acervo do autor.

## 11.2 Identidade Visual

Para concluir a criação do tarô proposto, foi desenvolvida além das padronagens planejadas a identidade visual da embalagem e das cartas do produto. Essa etapa foi realizada em paralelo com os projetos de padronagens relatados no tópico 11.1

A identidade foi voltada para priorizar as padronagens feitas para o projeto. Assim, os aspectos visuais tanto da embalagem quanto da estrutura da carta em si foram pensadas para serem elementos secundários que apoiem as ilustrações estampadas.

**Figura 167:** Lista de prioridade visual definida para a criação da Identidade Visual do projeto.



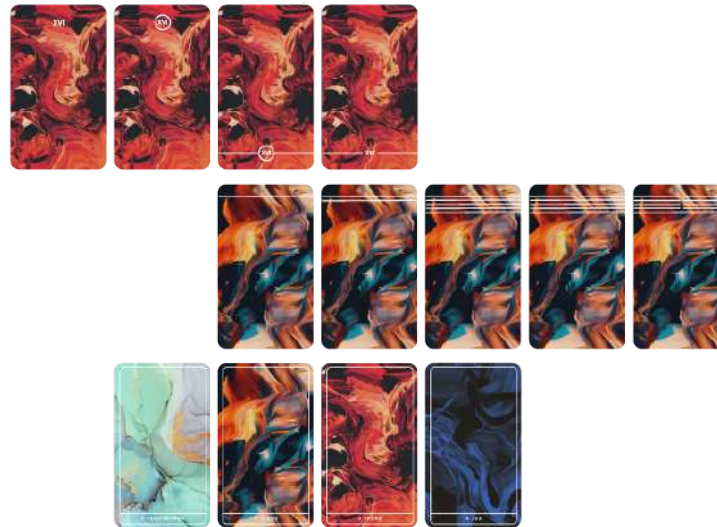
**Fonte:** Acervo do autor.

Conforme discutido no capítulo de análise de similares, todos os três tarôs estudados possuíam um sistema de informações organizados e padronizados que ordenam as cartas e informam as informações necessárias sobre seus arcanos. Para os Arcanos Maiores, essas informações consistem em: nome, número, frame de enquadramento da ilustração, símbolo astrológico e o letra cabalística.

Para este projeto, decidiu-se priorizar a ilustração deixando-a ocupar toda a área disponível da carta e desenvolver ou retirar as informações dela pensando na experiência final desejada. Definiu-se necessária após a realização de testes o uso de três elementos: a imagem do padrão criado, a identificação do arcano e um elemento de ancoragem que indique a classe deste arcano (Arcano Maior, Arcano Menor - água, fogo, ar e terra).



**Figura 168:** Alguns experimentos do display visual das cartas para o projeto.



**Fonte:** Acervo do autor.

Durante os experimentos, percebeu-se que as diferentes formas de identificação dos arcanos somadas nas cartas exerciam um peso visual demasiado grande em relação a imagem ilustrada dos padrões. Assim, optou-se por utilizar um dos dois indicativos, ou o número do arcano ou seu nome escrito.

**Figura 169:** Exemplos de identificações dos arcanos, com nome e número, somente nome e somente número nos *The Fountain Tarot*, *Lumina Inner Hue Tarot* e *Tarot Mucha*, respectivamente.



**Fonte:** [destinysspiritualjourney.wordpress.com](http://destinysspiritualjourney.wordpress.com) e [groveandgrotto.com](http://groveandgrotto.com), respectivamente.

Diante do exposto, optou-se pela indicação dos arcanos somente com seu número de sequência clássica para dar ainda mais ênfase na padronagem conforme estabelecido na lista de prioridades definida. Esta decisão, contudo,

prejudica a facilidade de leitura dos arcanos para tarólogos iniciantes que ainda não conseguiram aprender os significados básicos das cartas se tornando mais indicado para leitores intermediários ou experientes.

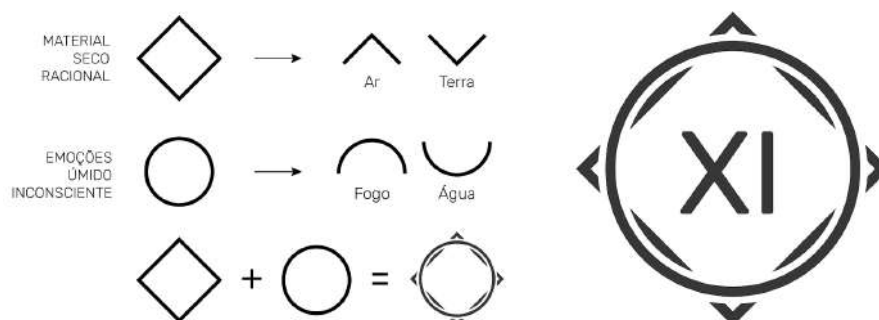
Outros exemplos tarôs que também são mais indicados para leitores não iniciantes devido à abordagem das ilustrações ou informações expostas é o *Tarot Mucha*, *The Thoth Tarot*, *The Wild Unknown Tarot* e os tarôs de estilo marseilha no geral.

Tendo decidido quais informações visuais permearão a identidade do projeto das cartas, partiu-se para o desenvolvimento do conceito e do elementos que serão utilizados.

Para a representação dos elementos visuais decidiu-se seguir os aspectos que influenciaram tanto a criação das padronagens: Os aspectos secos e úmidos e os elementos. Partindo da rede de significados criada na seção 12.1.x, decidiu-se representar os elementos que representam o reino material e dos pensamentos com as linhas retas de um quadrado e os elementos que representam os reinos das emoções e ações por meio das curvas de um círculo. O quadrado e o círculo, além dos seus aspectos conceituais, são elementos simples que podem ser aplicados na identidade sem atrair demasiado peso visual para a carta.

Para os Arcanos Maiores, desenvolveu-se o símbolo indicativo para essa categoria de cartas por meio da união do caminho seco com o úmido, totalizando a jornada espiritual dos 22 arcanos. Para os Arcanos Menores, dividiu-se as formas base pela metade para representar cada dos quatro elementos que permeiam o Tarô.

**Figura 170:** Esquema de construção dos elementos indicativos para a identidade visual.

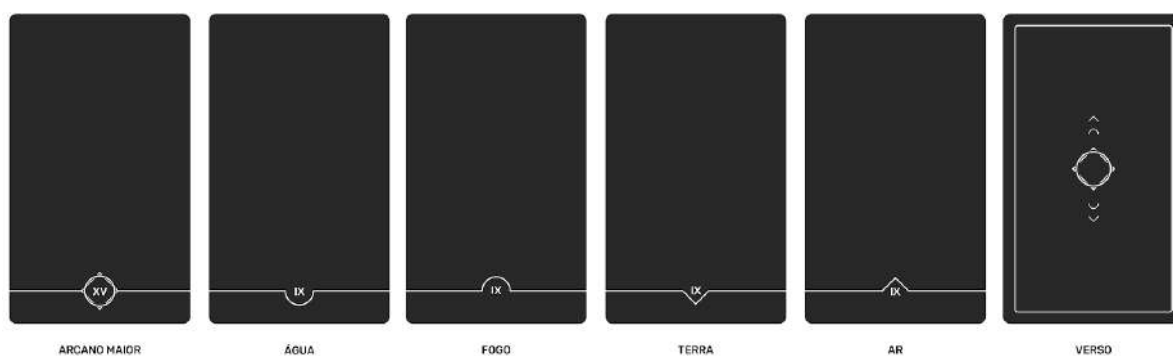


**Fonte:** Acervo do autor.

Para complementar esses símbolos, elaborou-se uma linha base que se estende desde as duas extremidades horizontais destes até vazar nas bordas. Essa adição ajudou a ancorar esse sistema de informação na composição visual da carta e criou uma boa estabilidade na diagramação criada (Figura 171).

O verso das cartas foi criado unindo todos os elementos dos dois tipos de arcanos com uma linha de apoio contornando estes símbolos ajudando a ancorar a composição, assim como na frente.

**Figura 171:** Layout desenvolvido.



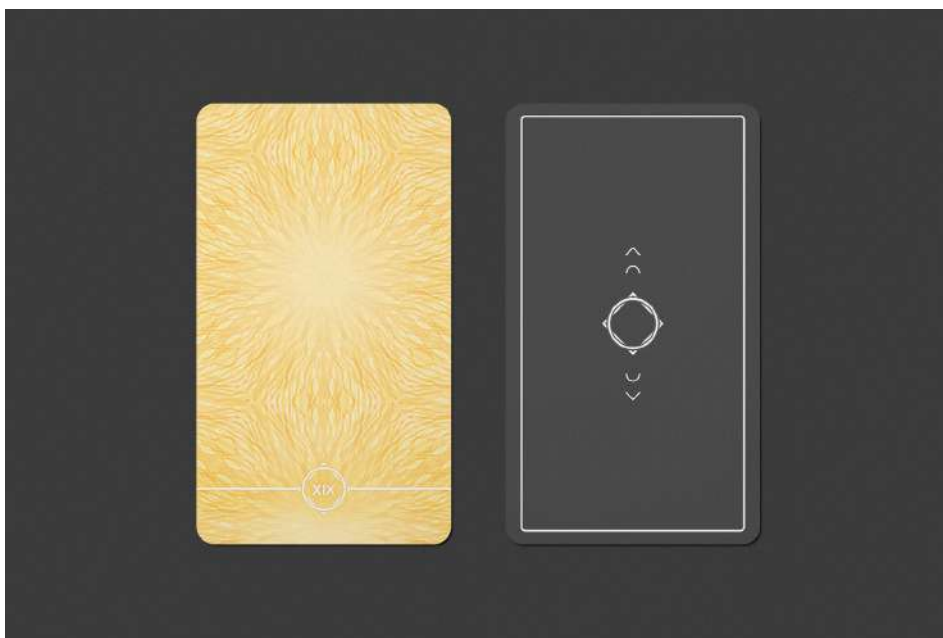
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 172:** Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido.



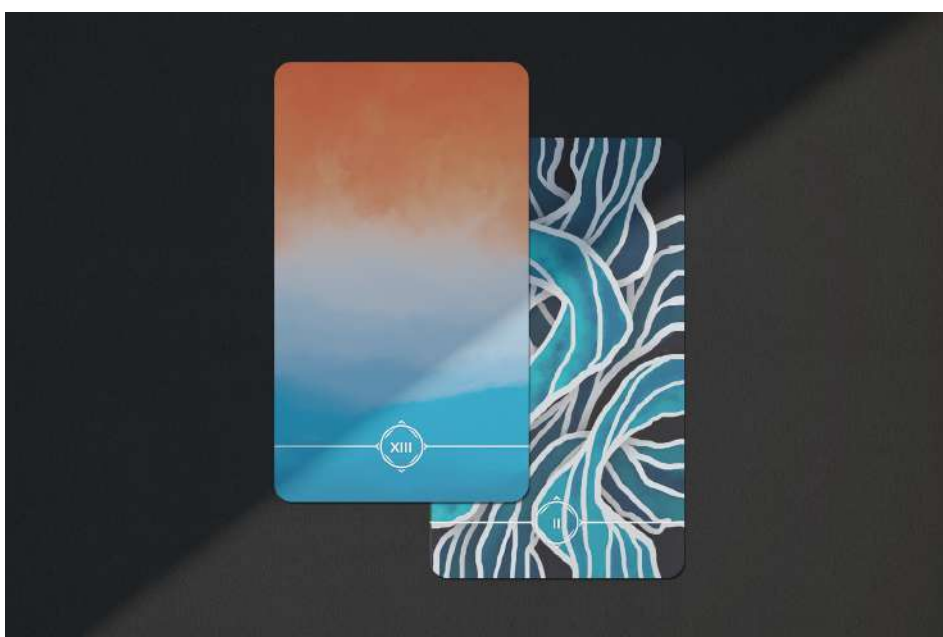
**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 173:** Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 174:** Algumas cartas com suas padronagens aplicadas ao layout desenvolvido.

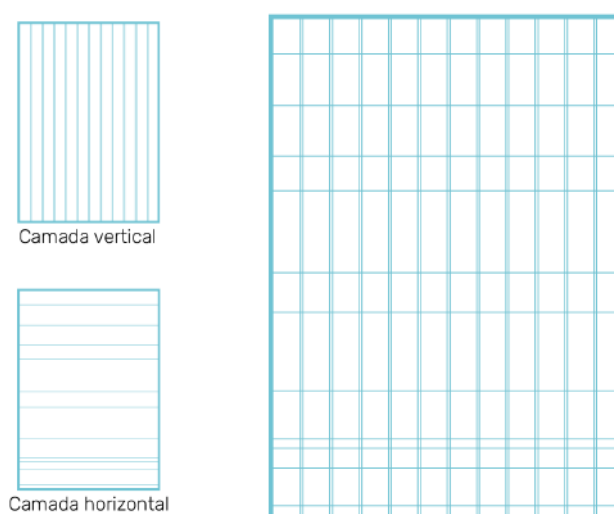


**Fonte:** Acervo do autor.

Como apoio para entendimento do Tarô foi desenvolvida a identidade para o manual de uso que acompanharia as cartas. Fisicamente, o livreto terá a mesma dimensão das cartas, 12x7cm, para poder se incluído dentro da embalagem de modo econômico.

Seu projeto visual seguiu o mesmo conceito desenvolvido utilizando a dualidade dos reinos seco e úmido em sua estrutura. Esses aspectos foram aplicados com o grid pensado como duas camadas, uma camada vertical racional e matematicamente estruturada e uma camada horizontal aleatória e espontânea. A camada vertical seca foi dividida em onze colunas igualmente espaçadas. Para a horizontal úmida foram alocadas onze linhas base posicionadas de modo aleatório conforme mostrado na Figura 175.

**Figura 175:** Lógica do grid desenvolvido.



**Fonte:** Acervo do autor.

Sobre o grid foi aplicado um corpo de texto da mesma tipografia das cartas, Rubik light, medium e bold, com o tamanho de 9pt light para o corpo de texto, 13pt bold para o nome dos arcanos e 16pt bold para divisões de capítulos. O peso médium foi utilizado para destaque de palavras no corpo de texto.

Figura 176: exemplos de aplicação do texto no grid.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 177: simulação do livreto.



Fonte: Acervo do autor.

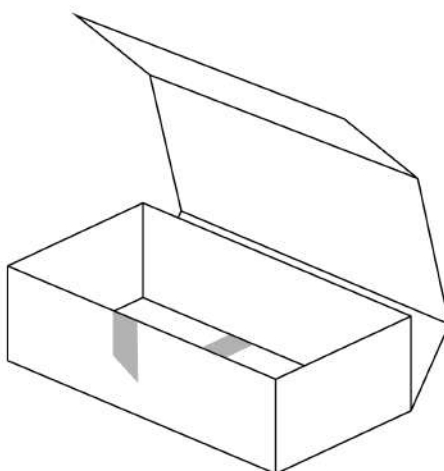
**Figura 178:** spread do livreto na página de informações do arcano da Lua.



**Fonte:** Acervo do autor.

Por fim, a embalagem foi pensada numa caixa com fecho magnético *Flip top* com as dimensões 8,0x4,5x12,7 cm para conseguir comportar o livreto e as cartas de modo compacto e uma fita de cetim para auxiliar a retirada dos materiais. Sua estrutura seria sustentada por Papel Cartão 1200g revestido com papel *Color Plus Los Angeles* 120g com laminação matte.

**Figura 179:** desenho da caixa com partes articuláveis.



**Fonte:** Acervo do autor.

**Figura 180:** Mockup da embalagem fechada.



**Fonte:** Acervo do autor.

### **11.3 Diretrizes técnicas para produção em massa**

Para concluir o projeto foram estabelecidas diretrizes para a produção em massa do produto elaborado. Foram geradas três diretrizes: para impressão das cartas, para impressão do livreto e para produção da embalagem.

Para a impressão das cartas foram seguidas as diretrizes projetuais estabelecidas no capítulo 10 desde o dimensionamento até o acabamento.

- Impressão: frente e verso..
- Dimensão: 13x8 cm com sangria e 12x7 cm sem sangria.
- Cores: 4 cores.
- Papel: offset 300g
- Acabamento: laminação matte e corte para bordas arredondadas com 2,5 mm de raio.

As especificações do livreto foram pensadas em produzi-lo com baixo custo e manter a coesão com as cartas, no tamanho e parte do acabamento.



- Impressão: frente e verso (miolo e capa).
- Dimensão: 12x7 cm (fechado), 14x12 cm (aberto) e 15x13 cm (aberto com sangria). Capa e miolo possuem as mesmas dimensões.
- Número de páginas: 108.
- Cores: 4 cores (miolo), 1 cor (capa).
- Papel: offset 90g (miolo), couché fosco 300g (capa).
- Encadernação: lombada quadrada.
- Acabamento: Laminação matte.

A embalagem será uma caixa que comportará tanto o livreto quanto as cartas. Além do feixo magnético, também foi pensada uma fita de cetim vinculada a caixa para facilitar a retirada dos produtos.

- Modelo: caixa com fecho magnético flip top.
- Dimensão: 8x4,5x12,7 cm.
- Cores: 1 cor.
- Papel: Papel cartão 1200g revestido com *Color Plus Los Angeles* 120g.
- Acabamento: laminação matte e fita de cetim (1cm de largura).

## 12 Conclusões finais

O objetivo desse projeto foi de explorar as possibilidades de tradução e representação que o Design de Superfície permite e entender como ele pode ser articulado para representar significados abstratos e complexos como o autoconhecimento, a ignorância, os ciclos viciosos, as redensões espirituais ou os mistérios do subconsciente.

A pesquisa de projeto mostrou-se rica e fundamental para a etapa prática. Inicialmente entendia seu escopo com o estudo do Tarô e do Design de Superfície, entretanto após a análise de similares concluiu-se que seguiria-se, conforme discutido no capítulo 10, um caminho projetual voltado para abstração. Essa mudança no projeto demandou a necessidade de uma pesquisa voltada para este novo campo do saber.

Durante a projeção, deparou-se com a maior dificuldade enfrentada no projeto que é como traduzir os significados em padrões. Tal desafio foi superado com a adoção de uma frase conceito central de cada arcano para guiar a narrativa das ilustrações. Após esta etapa, continuou-se seguindo a metodologia de Munari conforme explicado e o projeto prático seguiu de modo fluido.

A última etapa do projeto, contudo, que seria a prototipação do produto para apresentar e a realização de uma pesquisa qualitativa com tarólogos, planejadas na metodologia, mostraram-se inviáveis diante da até então atual pandemia de Covid-19. Esta etapa iria colaborar a validação do projeto por testes e iria ajudar na elaboração de um diagnóstico acerca da aplicação das técnicas no produto desenvolvido.

Ainda assim, esta pesquisa serviu como contribuinte para a exploração das técnicas e dos conceitos do Design de Superfície enquanto ferramenta na transmissora de significados.

### 13 Referências

ALEXANDER, Sky. **The Modern Witchcraft Book of Tarot: Your complete guide to understanding the tarot**, . Editora Simon & Schuster, Inc.

ARANHA, Roberta Heinemann de Souza. **Os Arcanos Maiores do Tarô e a Pintura Simbolista do Séc XIX - uma visão interpretativa da correlação arquetípica**. Campinas, SP: [s.n.], 2010.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira; Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

BARBOSA, Ruy Madsen. **Descobrendo padrões em mosaicos**. São Paulo: Atual, 1993.

BARISON, Maria Bernardete. **Malhas planas poligonais**. Geométrica. [S.l.], v. 1, n. 12a, 2005. Resumo. Disponível em : <[http://www.mat.uel.br/geometrica/php/pdf/dg\\_malhas.pdf](http://www.mat.uel.br/geometrica/php/pdf/dg_malhas.pdf)>. Acesso em : 20 de maio de 2019.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DOCZI, György. **O poder dos limites: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura**. São Paulo : Mercury, 1990.

FARLEY, Hellen. **A Cultural History of Tarot**. 2009. Editora I.B. Tauris & Co Ltd.

FORTUNA, Marlene. **Arte abstrata: uma nova forma de comunicação que exige realfabetização visual. Uma nova forma de educar**. Campo Grande, 2001.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999. 688 p.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escritura Editora, 2004.

GRAHAN, Stacey. **Zombie Tarot: Instruction Booklet**. 2012. Quirk Production, Inc.

JANSON, H. W. **História da Arte**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2º. Edição, 1996.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987, coleção arte e sociedade nº 6, trad. Maria Helena de Freitas.

LIMA, Natália Dias de Casado. **Paul Poiret e o diálogo entre moda e arte: a sintonia com as mudanças sociais e do pensamento entre o final do século XIX e a década de 1930**. Vitória, 2019.

MARTINELLI, Cristina Gonçalves Skrebys. **Os Signos Pictóricos das Cartas de Tarô como Veículos Narrativos**. Sorocaba, SP, 2013.

MONTANO, Mário. **Tarô Espelho da Vida**. Ed. Pensamento, São Paulo, 1999.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô – Uma jornada arquetípica**, São Paulo. Editora Cutrix Ltda. 1995. Ed. 10.

RINALDI, Ricardo M. **A Contribuição da Comunicação Visual para o Design de Superfície**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2009.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície: prática e aprendizagem mediada pela tecnologia digital**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Introdução ao design de superfície**. Porto Alegre: NDS/UFRGS, 2006.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Definição design de superfície 2008**. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br>>. Acesso em: 20 de maio de 2019.

SCHWARTZ, Ada Raquel Doederlein. **Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional** / Ada Raquel Doederlein Schwartz, 2008.

WANG, Roberts. **The Qabalistic Tarot: A Textbook of Mystical Philosophy**. 1983. Red Wheel Weiser.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZIEGLER, Gerd. **Tarot mirror of the soul: handbook for the aleister crowley tarot**. Samuel Weiser, Inc. 1986.