



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

CAIO DAVI LUCAS SIQUEIRA

O TARÔ DO LOUCO: Uma releitura das ilustrações do tarô de Waite sob o tema do bobo
da corte

Caruaru
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MEMORIAL DESCRITIVO DE PROJETO

O TARÔ DO LOUCO: Uma releitura das ilustrações do tarô de Waite sob o tema do bobo
da corte

CAIO DAVI LUCAS SIQUEIRA¹

Caruaru
2025

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: caio.lucass@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Siqueira, Caio Davi Lucas.

O TARÔ DO LOUCO: Uma releitura das ilustrações do tarô de Waite sob o
tema do bobo da corte / Caio Davi Lucas Siqueira. - Caruaru, 2025.
69 p.

Orientador(a): Clecio José de Lacerda Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.
Inclui referências, apêndices.

1. Tarô. 2. Ilustração. 3. Cartas. 4. Bobo da corte. 5. Releitura. I. Lima, Clecio
José de Lacerda. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

CAIO DAVI LUCAS SIQUEIRA

O TARÔ DO LOUCO: Uma releitura das ilustrações do tarô de Waite sob o tema do bobo da corte

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de Memorial Descritivo de Projeto, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 12/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clécio José de Lacerda Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Rosângela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Pollyanna Isbelo Melo (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Alagoas

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais e à minha família, por sempre terem me apoiado, mesmo nos momentos mais difíceis da minha vida, em todos os aspectos possíveis. Quando eu não tenho ninguém do meu lado, eles estão aqui por mim, não importa o "perrengue".

Agradeço aos meus amigos, que já tinha ou que fiz durante o curso, por fazerem parte da etapa mais maluca da minha vida até agora, e sempre alegrarem meus momentos, por mais tensos que sejam, e por permitirem também alegrá-los e distraí-los dessa vida tão complicada.

Agradeço a todos os professores que me ajudaram e às pessoas que contribuíram na produção desse projeto. Sua orientação, avaliação e apoio foram essenciais para a construção do meu trabalho, que foi desafiador, mas extremamente gratificante.

Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco por me acolher e ser um lar para tanto fomento cultural e acadêmico. Sem a UFPE, eu não poderia crescer tanto como estudante, profissional e pessoa. Nada supera a honra de ter dedicado 4 anos da minha vida lá.

Por fim, por mais *cliché* ou piegas que isso soe, agradeço à toda forma de arte, por sempre me acompanhar em todos os momentos da minha vida. Sem a arte, a existência humana não faz sentido. Seja por meio da música, da pintura, dos jogos, da moda ou da estética, a expressão artística fez de mim o que sou hoje em dia.

Muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo o desenvolvimento de um conjunto de cartas ilustradas dos 22 Arcanos Maiores do Tarô, baseado no baralho de Rider-Waite, ilustrado por Pamela Colman Smith, sob direção de Arthur Edward Waite. A proposta estética adotada inspira-se na figura do bobo da corte e em elementos do universo circense, reinterpretando visualmente os significados tradicionais do tarô por meio da fusão entre símbolos da sociedade medieval e uma linguagem artística contemporânea. O projeto é conduzido com base na metodologia de Bruno Munari (2008), que propõe uma estrutura em doze etapas essenciais para a criação de projetos de design, abrangendo pesquisa, análise, criatividade, realização prática, verificação e ajustes finais. O processo de desenvolvimento inclui o levantamento de referências visuais, definição de paletas e elementos artísticos, esboços iniciais, arte-final digital, testes de usabilidade e refinamento a partir do feedback dos usuários. Como resultado, é produzido um baralho de tarô contendo 22 cartas personalizadas, com versos estampados. O produto final é projetado para prototipação e impressão em menor escala, considerando aspectos técnicos de acabamento e funcionalidade para o uso físico.

Palavras-chave: Design; Tarô; Rider-Waite; Ilustração; Cartas.

ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to develop an illustrated set of cards representing the Tarot's 22 Major Arcana, based on the Rider-Waite deck illustrated by Pamela Colman Smith under the direction of Arthur Edward Waite. The adopted aesthetic approach is inspired by the figure of the court jester and elements of the circus universe, visually reinterpreting the traditional meanings of the Tarot through the fusion of medieval symbols and a contemporary artistic language. The project is guided by the methodology proposed by Bruno Munari (2008), which outlines a twelve-step structure essential for the development of design projects, encompassing research, analysis, creativity, practical execution, verification, and final adjustments. The development process includes the collection of visual references, definition of color palettes and artistic elements, initial sketches, digital linework and coloring, usability testing, and refinement based on user feedback. As a result, a custom Tarot deck is produced, containing 22 personalized cards with patterned backs. The final product is conceived for small-scale prototyping and printing, taking into account technical aspects of finishing and functionality for physical use.

Keywords: Design; Tarot; Rider-Waite; Illustration; Cards.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Etapas da metodologia de Munari	14
Figura 2	Arcanos Maiores do tarô de Waite, ilustrados por Smith	16
Figura 3	Arcanos Maiores por L. Hunnisett, A. Takano, E. Trevisan e M. Fidel	17
Figura 4	Layout frontal aproximado das cartas do tarô de Waite	18
Figura 5	Padrão horizontal do verso das cartas do tarô de Waite	18
Figura 6	"O Bobo da Corte", por John Watson Nicol	20
Figura 7	Ilustração digital feita no software Paint Tool SAI 2	21
Figura 8	Os arcanos maiores de Joe Sparrow	23
Figura 9	Os arcanos maiores do <i>Clown Town Tarot</i>	24
Figura 10	Os arcanos maiores de <i>The Gentle Thrills Tarot</i>	25
Figura 11	<i>Moodboard</i> de bobos da corte	27
Figura 12	<i>Moodboard</i> de elementos de apoio	27
Figura 13	<i>Moodboard</i> de cores	28
Figura 14	Comparativo entre paletas de cor	29
Figura 15	Modelo de anatomia e testes iniciais com personagens	30
Figura 16	Esboços dos arcanos 0 a 11	31
Figura 17	Esboços dos arcanos 12 a 21, e ideias para o verso das cartas	32
Figura 18	Demonstração do processo de traçado e pincel utilizado no <i>software</i>	33
Figura 19	Lineart de todas as cartas do Tarô do Louco	33
Figura 20	Paleta de cores em RGB, CMYK, e aproximação PANTONE	34
Figura 21	Cores base de todas as cartas do Tarô do Louco	35
Figura 22	Comparativo de detalhamento no personagem da carta XIII - A Morte	35
Figura 23	Arte-final de todas as cartas do Tarô do Louco	36
Figura 24	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos 0, I e II	37
Figura 25	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos III, IV e V	38
Figura 26	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos VI, VII e VIII	38
Figura 27	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos IX, X e XI	39
Figura 28	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XII, XIII e XIV	40
Figura 29	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XV, XVI e XVII	40
Figura 30	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XVIII e XIX	41
Figura 31	Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XX e XXI	42

Figura 32	Análise de porcentagem das perguntas do questionário	43
Figura 33	Comparativo entre os elementos textuais pré e pós revisão com usuários	44
Figura 34	Ajustes estéticos feitos aos arcanos I, IV, VIII e II	45
Figura 35	Cartas com bordas externas	45
Figura 36	Proporções aplicadas à padronagem escolhida, fora de escala	46
Figura 37	Impressão e processo de corte das cartas	47
Figura 38	Compilação de fotografias do Tarô do Louco	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	JUSTIFICATIVA.....	12
1.2	OBJETIVOS.....	13
1.2.1	Objetivo Geral.....	13
1.2.2	Objetivos Específicos.....	13
2	METODOLOGIA.....	13
2.1	METODOLOGIA DE MUNARI.....	13
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
3.1	TARÔ.....	15
3.1.1	Estilos artísticos no tarô.....	15
3.1.2	Layout das cartas de Waite.....	17
3.2	IDADE MÉDIA.....	19
3.3	BOBO DA CORTE.....	19
3.4	PROCESSOS GRÁFICOS NA PRODUÇÃO DE CARTAS.....	20
3.5	ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	21
4	METODOLOGIA APLICADA.....	21
4.1	PROBLEMATIZAÇÃO.....	21
4.2	ANÁLISE E COLETA DE DADOS.....	22
4.2.1	Análise de similares.....	22
4.2.2	Público-alvo.....	26
4.2.3	Painéis semânticos.....	26
4.3	CRIATIVIDADE E MATERIAIS.....	28
4.4	EXPERIMENTAÇÃO.....	29
4.5	MODELO.....	32
4.5.1	Traçado.....	32
4.5.2	Cores Base.....	34
4.5.3	Arte-final.....	35
4.5.4	Cartas Finalizadas.....	37
4.6	VERIFICAÇÃO.....	42
4.7	SOLUÇÃO.....	44
4.7.1	Ajustes finais às cartas.....	44

4.7.2	Bordas.....	45
4.7.3	Verso das cartas.....	46
4.7.4	Prototipagem.....	46
4.8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
	REFERÊNCIAS.....	50
	APÊNDICE A - ESBOÇOS DAS CARTAS.....	51
	APÊNDICE B - CARTAS FINALIZADAS.....	57
	APÊNDICE C - ESTAMPA DO VERSO DAS CARTAS (A3).....	63
	APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO DO GOOGLE FORMS.....	64

1 INTRODUÇÃO

O tarô existe há algumas centenas de anos, tendo sua origem aproximada em meados do século XV, na Itália, visando a expansão dos jogos de cartas da época. Foi apenas no século XVIII, na França, que o tarô passou a ser utilizado para fins divinatórios, atribuindo-se significados e associações simbólicas para cada carta (Parlett, 2009). Atualmente, existem diversos tipos de baralhos, uma vez que essa tradição se disseminou além da Europa, tornando-se popular em diversas partes do mundo.

Tradicionalmente, o baralho de tarô possui 78 cartas, dividindo-se em duas categorias: 22 arcanos maiores e 56 arcanos menores. Os arcanos menores se assemelham às cartas regulares de baralho (quatro naipes, cada um com 10 cartas numeradas de ás ao dez e 4 cartas representando a corte: valete, cavaleiro, rainha e rei), e os arcanos maiores são cartas especiais numeradas de 0 a 21, cada uma acompanhada de um título e uma ilustração que as distinguem umas das outras.

Este trabalho terá como referência o renomado tarô Rider-Waite, que foi criado em 1909 pelo ocultista Arthur Edward Waite e ilustrado por Pamela Colman Smith. Nesta versão, todas as 78 cartas são ilustradas individualmente e carregadas de simbologia, diferentemente de outros baralhos que podem não apresentar a mesma qualidade gráfica e estética.

A sua apresentação artística reflete a época em que suas primeiras versões surgiram, incorporando diversos arquétipos que evocam o período medieval, como reis, rainhas, cavaleiros e membros do clero e da burguesia, possuindo um caráter sério e místico. Contrariando as demais cartas, nota-se a carta de número 0 - O Louco, que foge desse parâmetro, tendo como ilustração um bobo da corte se aproximando de um abismo sem ver o perigo, simbolizando um otimismo imprudente.

Essa quebra de valores reflete o arquétipo do bobo, também chamado de histrião, bufão, truão ou jogral: segundo Woolfe (2022), o bobo da corte como conhecemos popularmente, teve seu auge entre os séculos XII a XVI, desempenhando um papel de entretenimento que abrangia diversas camadas da sociedade europeia. No âmbito do tarô, essa figura assume um papel importante, contribuindo para a diversificação de seu conteúdo e promovendo uma maior identificação por parte dos usuários.

A combinação destes conceitos fundamenta a proposta deste projeto, que visa à criação de um baralho ilustrado dos arcanos maiores do tarô “transformando” os personagens das outras 21 cartas em diversos tipos de jograis, os unindo ao conceito da carta 0 e inovando no quesito estético, uma vez que, apesar da existência de diversos baralhos customizados,

poucos exploram essa temática por não estabelecer uma conexão entre a ludicidade do bobo e o misticismo presente no tarô de Waite.

Apesar de Smith ter ilustrado o *deck* por meios físicos e usado técnicas de impressão tradicionais da época, as ilustrações desta versão serão feitas digitalmente, tanto pela facilidade maior de usar diversas técnicas de desenho e *softwares* de edição mais sofisticados, quanto pelo reforço dessa diferenciação do tradicionalismo imposto à arte original. Deste modo, será aplicada a metodologia de Bruno Munari para o estudo e o desenvolvimento das cartas, trazendo um estilo de arte descontraído e uma nova visão ao jogo que está presente no imaginário mundial de jovens e adultos de todas as idades.

1.1 JUSTIFICATIVA

Ao longo das décadas, o tarô deixou de ser apenas uma ferramenta de divinação para se tornar também um registro histórico e cultural das épocas em que foi produzido, incorporando novos estilos artísticos e enriquecendo suas perspectivas visuais e simbólicas. Apesar dessa evolução, ele ainda é amplamente associado a práticas espirituais e religiosas, muitas vezes distantes das referências estéticas que podem se desprender destes conceitos.

O projeto busca inovar no design do tarô ao combinar o conceito de diversão, representado pelos personagens transformados em bobos da corte, com um estilo de arte cartoon que contrasta com o traço de Pamela Smith. A releitura propõe reinterpretar os símbolos do tarô e adaptá-los a uma linguagem gráfica que dialogue com os interesses e referências culturais do público contemporâneo. Assim, não há apenas um rompimento com a visão tradicional do tarô, mas também uma contribuição para a evolução do objeto de estudo, conectando-o a uma linguagem visual atual.

A utilização de ilustração digital neste contexto abre espaço para a exploração de ferramentas essenciais do design gráfico presentes na criação de materiais visuais, tanto digitais quanto impressos. Essa prática permite a aplicação de conceitos essenciais de design, como composição, uso de cores e construção de narrativas visuais, enquanto reforça a relevância do tarô como um produto artístico e cultural.

Além de sua contribuição artística e simbólica, este trabalho também apresenta relevância econômica, visto que a proposta de um baralho temático oferece uma nova visão no mercado de design e arte, capaz de atender a um público que busca opções ainda pouco exploradas. Ao combinar tradição e elementos contemporâneos, o tarô elaborado se destaca

como um produto pensado para dialogar com consumidores jovens que valorizam cartas, tendo elas intuito ornamental ou místico.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma série de 22 ilustrações digitais que reinterpretem os arcanos maiores do tarô de Raider-Waite sob o tema dos bobos da corte.

1.2.2 Objetivos Específicos

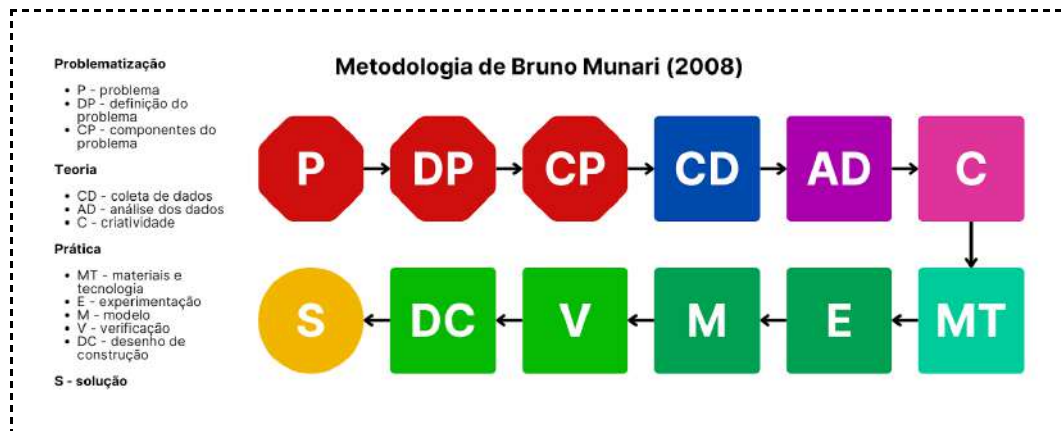
- Desmistificar o conceito do tarô e abrir perspectivas visuais sobre projeto de ilustração de um produto gráfico (cartas de tarô) no recorte escolhido, fugindo do tradicionalismo imposto pela cultura do jogo;
- Propor uma nova abordagem visual ao tarot, aplicando técnicas modernas de ilustração à sua simbologia original;
- Conectar-se com o nicho que se interessa simultaneamente pelo jogo de tarô e pela estética do bobo da corte
- Apresentar o tarô proposto como um produto físico, produzido em meio impresso.

2 METODOLOGIA

2.1 METODOLOGIA DE MUNARI

A metodologia de Bruno Munari, apresentada em seu livro “Das Coisas Nascem Coisas”, consiste em uma série de passos que podem ser aplicados a projetos de qualquer escopo ou tema. Segundo o autor, “A série de operações de método de projeto é formada de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo” (Munari, 2008, p. 11). Isso significa que, para que um projeto tenha uma execução satisfatória, é essencial uma diretriz sólida e composta por etapas de problematização, pesquisa, prática, análise e otimização.

Figura 1 - Etapas da metodologia de Munari



Fonte: O Autor, 2024.

No total, são doze as etapas da metodologia que, para o designer, podem ser modificadas de acordo com as necessidades do processo, caso se descubra algo que o melhore (Munari, 2008, p. 11). Para o projeto atual apenas foi desconsiderada a etapa de desenho de construção, visto que o processo não foi elaborado para reprodução em larga escala, e as etapas são aplicadas da seguinte forma segundo o autor:

- Problema

Surge da necessidade de ter um produto ou realizar um feito.

- Definição do Problema

Serve para delimitar o tipo do problema para ter soluções mais precisas.

- Componentes do Problema

Com o problema definido, ele é destrinchado em subproblemas, para que seja mais fácil resolvê-lo em partes.

- Coleta de Dados

É a fase inicial da pesquisa, na qual se realiza um levantamento de similares, garantindo que o projeto não tenha sido feito anteriormente e evitando assim plágios.

- Análise dos Dados

Nessa etapa será possível decidir quais projetos foram bem-sucedidos e quais não tiveram êxito, levando em conta os valores técnicos de seus defeitos para que sejam evitados.

- Criatividade

Após a coleta e avaliação de dados suficientes, são geradas ideias para soluções dentro dos limites do problema, excluindo ideias e soluções que são impossíveis de serem realizadas.

- Materiais e Tecnologia

Os recursos disponíveis ao designer são avaliados para a realização do projeto.

- Experimentação

Tendo em mente os dados coletados até a etapa atual, são feitos testes com ideias e soluções propostas através de protótipos ou esboços.

- Modelo

Na etapa de modelagem, o objetivo é criar uma representação física ou visual da solução proposta, permitindo uma exploração mais profunda da ideia.

- Verificação

Consiste em testar o modelo desenvolvido para assegurar que ele atende aos critérios e objetivos estabelecidos.

- Desenho de Construção

Após a verificação, será considerado modificar o modelo para que seja possível melhorá-lo e, em seguida, são feitos esquemas para confeccionar o produto final com medidas e especificações para que seja reproduzido corretamente.

- Solução

A solução adquirida é o resultado final do processo criativo, onde todas as etapas anteriores foram usadas para criar uma resposta eficaz ao problema.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 TARÔ

O tarô é uma prática esotérica baseada no uso de cartas com títulos, numerações e ilustrações, cada uma com significados diferentes que influenciam na sua interpretação. As cartas podem ser lidas individualmente ou em conjunto, com o intuito de mostrar alguma mensagem (Gibbons, 2020). Ao todo, o baralho é composto por 78 cartas chamadas Arcanos — termo que significa "segredo" (Dean, 2019, p. 141) — divididas em 22 Arcanos Maiores e 56 Arcanos Menores.

3.1.1 Estilos artísticos no tarô

Os tarôs tradicionais caracterizam-se por seguir as simbologias das cartas mais antigas e estilos artísticos renomados. Pamela Colman Smith se inspirou nas ilustrações em nanquim de Aubrey Beardsley, nas cores vibrantes das xilogravuras japonesas, na estética detalhada da

Art Nouveau e na atmosfera das pinturas Pré-Rafaelitas para criar as imagens do Tarô de Rider-Waite (Palumbo, 2022).

Figura 2 - Arcanos Maiores do tarô de Waite, ilustrados por Smith



Fonte: Compilação do autor²

As ilustrações típicas do tarô clássico, como vistas na figura 2, utilizam motivos recorrentes como a sociedade e os costumes das regiões em que foram produzidas. As cores são delimitadas pelos padrões de impressão e pintura de suas respectivas épocas, o que contrasta com a ampla variedade de opções disponíveis no mercado moderno. Os personagens vistos no tarô de Waite se caracterizam por ter anatomia realista e vestes drapeadas, e há um uso delicado de hachura para produzir efeitos de luz e sombra, visto que a paleta de cores era limitada a tons de vermelho, amarelo, verde e azul.

Opostamente, as ilustrações de tarôs modernos abrangem um grande escopo de técnicas artísticas, com cores ilimitadas e a possibilidade de utilizar tanto arte tradicional feita em mídia física, quanto ilustração e colagem digital, fotografia, entre outras abordagens.

² Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rider-Waite_Tarot>. Acesso em 18 fev. 2025.

Figura 3 - Arcanos Maiores por L. Hunnisett, A. Takano, E. Trevisan e M. Fidel



Fonte: Compilação do autor³

As ilustrações escolhidas na figura 3 são uma amostra das possibilidades estilísticas no tarô. A primeira, de Lila Hunnisett, apresenta uma paleta pastel e compartilha o mesmo estilo de linhas simplificadas da carta de Marx Fidel. Todas as cartas, exceto a terceira, de Aya Takano – que utiliza técnicas tradicionais de ilustração em guache e giz pastel –, foram ilustradas digitalmente.

3.1.2 Layout das cartas do tarô de Waite

De acordo com o site original de venda do tarô Rider-Waite, o formato das cartas se configura em 2,75 x 4,75 polegadas, ou aproximadamente 7 x 12 centímetros (“Rider-Waite® Tarot Deck”, [s.d.]). As ilustrações das cartas são centralizadas, deixando uma borda interna branca com cerca de 0,5 cm de largura. Além disso, dependendo do tipo da carta, pode haver uma numeração centralizada na parte superior e/ou o nome da carta na parte inferior, funcionando como uma legenda ou título.

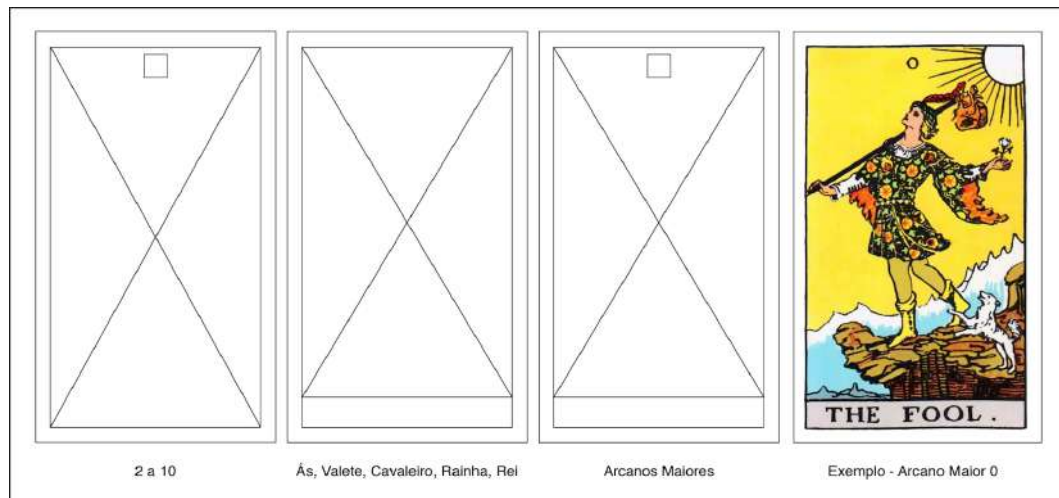
Para uma melhor compreensão da formatação das cartas, foi elaborado um layout baseado no tarô de Waite (Figura 4), servindo como referência para a organização e estrutura das ilustrações presentes nos três tipos de cartas do baralho: cartas numéricas regulares, com espaço para a numeração na parte superior; ases e cartas da corte, com espaço para a titulação na parte inferior; e Arcanos Maiores, com espaço para ambos.

As numerações das cartas são apresentadas em algarismos romanos, e todo o conteúdo das cartas ilustradas por Pamela Colman Smith é feito manualmente, sem uso de tipos móveis,

³ Montagem feita a partir de imagens coletadas do site Pinterest.com. Disponível em: <<https://pin.it/754dLyBWT>>. Acesso em 18 fev. 2025.

carimbos ou escrita mecânica, fazendo com que o enquadramento difira ligeiramente de uma carta para outra.

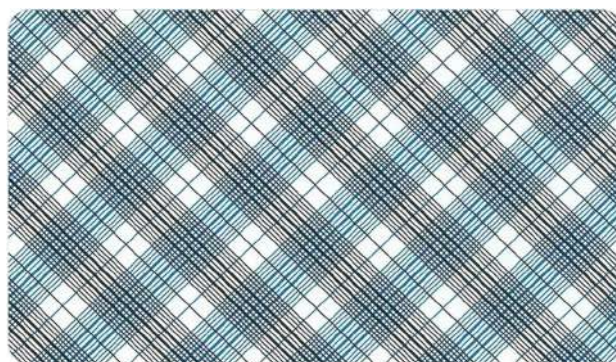
Figura 4 - Layout frontal aproximado das cartas do tarô de Waite



Fonte: O Autor, 2024.

O verso das cartas do Tarô de Waite disponível comercialmente exibe um padrão xadrez tartan azul e branco. Ao contrário da frente das cartas, o verso (Figura 5) não possui bordas ou área de sangria, sugerindo uma impressão simplificada em papel contínuo com o padrão, descartando a necessidade de cortes precisos para alinhar o design.

Figura 5 - Padrão horizontal do verso das cartas do tarô de Waite



Fonte: US Games Inc⁴.

Os padrões deste baralho não são obrigatórios, já que os principais identificadores das cartas são suas numerações e títulos. No mercado esotérico atual, é possível encontrar tarôs com ilustrações e versos variados, diferentes tamanhos, formatos quadrados ou circulares,

⁴ Disponível em: <<https://www.usgamesinc.com/rider-waite-tarot-card-deck.html>>. Acesso em 18 fev. 2025.

além de fontes e espaçamentos diversos, oferecendo aos artistas e designers ampla liberdade para criar cartas personalizadas.

3.2 IDADE MÉDIA

A Idade Média é o período histórico entre a queda do Império Romano do Ocidente, em 476 d.C., e a tomada de Constantinopla pelos turcos otomanos, em 1453. Esse intervalo é tradicionalmente associado ao feudalismo, à forte influência da Igreja Católica e à descentralização política.

No entanto, segundo Franco Jr (2001, p. 9), a própria noção de "Idade Média" foi construída posteriormente, no século XVI, carregando uma perspectiva de inferioridade em relação à Antiguidade e à Modernidade. O conceito de "Idade Média" foi elaborado carregando um viés preconceituoso que via esse período como um intervalo entre a Antiguidade Clássica e o Renascimento.

Naquele período, acreditava-se firmemente que o objetivo final do homem era obter a graça divina, bem como na ideia de que as Sagradas Escrituras continham a verdade absoluta (Franco Jr., 2001, p. 143). Dessa forma, as expressões artísticas, em sua maioria, caracterizavam-se pela exaltação religiosa, seja por meio das iluminuras, vitrais, ilustrações bíblicas, entre outros.

3.3 BOBO DA CORTE

Segundo o Dicionário Britannica, os bobos da corte ou bufões, eram animadores que divertiam tanto o povo quanto a aristocracia com atos tolos e irreverentes, chegando a zombar até mesmo dos nobres que os empregavam ("Fool | comic entertainer", [s.d.]). Essa prática remonta aos tempos dos faraós egípcios e permaneceu até o século XVIII, marcando presença em diversas sociedades, como a dos astecas e as cortes medievais europeias.

Figura 6 - “O Bobo da Corte”, por John Watson Nicol



Fonte: Wikimedia Commons⁵.

Embora fossem vistos principalmente como alívio cômico, os bobos da corte desempenhavam um papel crucial no aconselhamento dos governantes. Seu status protegido permitia que criticassem os poderosos sem sofrer punições (Woolfe, 2022). Na maioria das vezes, a representação do jogral está associada a temas como diversão, irreverência, excentricidade e inconsequência.

3.4 PROCESSOS GRÁFICOS NA PRODUÇÃO DE CARTAS

Segundo North (2020), a produção de um baralho começa com a escolha do papel-cartão, que pode variar em qualidade e flexibilidade. O material chega em grandes rolos para a impressão contínua. Enquanto isso, os artistas criam digitalmente os designs para as cartas e embalagens. Esses arquivos são usados para gravar as imagens em placas metálicas via litografia.

Na impressão, tintas de secagem rápida são aplicadas às placas, transferindo os designs para o papel, que passa por um túnel de calor para fixação. Em seguida, um revestimento especial é adicionado para garantir a textura desejada e resistência. Por fim, as folhas impressas são cortadas em baralhos individuais, organizadas e embaladas para distribuição (North, 2020).

⁵ Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Court_Jester_by_John_Watson_Nicol.jpg>. Acesso em 19 fev. 2025.

3.5 ILUSTRAÇÃO DIGITAL

A ilustração digital consiste na criação de imagens que possuem cunho artístico, narrativo, promovem uma ideia ou produto ou que mostram uma mensagem sem o uso de palavras. Diferentemente das ilustrações tradicionais, feitas com materiais físicos como telas e tintas, as digitais são criadas por meio de softwares de computador como o Adobe Photoshop, Clip Studio Paint e Adobe Illustrator. (Stefyn, 2020)

Figura 7 - Ilustração digital feita no software Paint Tool SAI 2



Fonte: O Autor, 2021.

Existem dois tipos principais de ilustração digital: bitmap e vetorial. As imagens e ilustrações bitmap como o exemplo acima, também chamadas de raster, usam o sistema de pixels comumente presente nos arquivos fotográficos e telas, mas podem perder a qualidade de acordo com o tipo de compressão e o formato da imagem. Já as imagens vetoriais são geradas por fórmulas matemáticas que possuem “instruções” localizando linhas, curvas e formas, definindo cores e posicionamento, assim permitindo que sejam redimensionadas sem perda de qualidade.

4 METODOLOGIA APLICADA

4.1 PROBLEMATIZAÇÃO

- Definição do Problema

A criação de ilustrações de tarô personalizadas que se adequam corretamente às simbologias e significados do tarô de Rider-Waite.

- Componentes do Problema

Análise estética e simbólica do tarô, para garantir a fidelidade e o impacto visual das ilustrações, seja na linguagem corporal dos personagens ou no uso de cores;

Coleta de referências visuais, em um levantamento que servirá de base para o desenvolvimento do estilo visual e da iconografia das ilustrações;

Esboços, onde as primeiras concepções visuais e a composição das cartas começam a ser desenvolvidas e a interação entre os elementos gráficos é testada;

Pintura e arte-final, com a aplicação de técnicas de ilustração digital e a escolha de cores, texturas e acabamentos para conferir uma identidade visual coesa ao projeto;

Feedback e ajustes, permitindo que críticas e sugestões sejam incorporadas para aprimorar a qualidade das ilustrações;

Disponibilização on-line e/ou física do projeto, para apresentar as ilustrações ao público-alvo desejado e promover o trabalho à comunidade de tarô e ilustração.

4.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

4.2.1 Análise de similares

Para a confecção das ilustrações do projeto, foi realizada uma pesquisa com tarôs de diversos estilos análogos ao idealizado, os quais serviram de referência para a etapa criativa. Essa análise teve como objetivo identificar os pontos fortes e fracos de cada tarô personalizado, os relacionando ao tarô de Rider-Waite. Foram selecionados três exemplos de artistas distintos, mas abrangendo apenas as 22 cartas dos Arcanos Maiores, uma vez que esse constitui o recorte escolhido.

O primeiro tarô escolhido foi ilustrado por Joe Sparrow (Figura 8), cujo estilo artístico se caracteriza por uma abordagem cartunizada. Inspirado por diferentes baralhos de tarô, o artista integra elementos místicos, tecnológicos e cotidianos em sua arte, explorando uma variedade de temas nas cartas. Sua paleta de cores enfatiza o contraste entre claro e escuro, enquanto a maioria dos matizes apresenta saturação equilibrada, o que facilita a visualização dos elementos.

Figura 8 - Os arcanos maiores de Joe Sparrow



Fonte: Compilação do autor⁶

Apesar de possuir um estilo único e agradável, uma formatação coerente e apresentar diversas cenas em suas cartas, essa diversidade faz com que o deck de Sparrow se afaste, em grande parte, da simbologia original do tarô. As situações e personagens representados adquirem novas possibilidades de interpretação, o que pode gerar confusão para os usuários.

O segundo tarô similar é o *Clown Town Tarot* (Figura 9), ilustrado por Yve Lepkowski. Trata-se de um tarô com temática circense, baseado nas ilustrações do Tarô de Marselha, uma versão anterior ao de Waite. Todos os personagens representam algum tipo de palhaço, pierrot ou arlequim, o que o aproxima do tema deste projeto. As ilustrações apresentam cores vibrantes, com ênfase na tríade cromática vermelho, azul e amarelo, comumente associada ao universo circense e aos palhaços. O estilo adotado é mais infantilizado, produzido de forma tradicional e posteriormente escaneado.

⁶ Adaptado do perfil do artista no site Tumblr. Disponível em:

<<https://www.tumblr.com/joe-sparrow/151790134098/the-tarot-major-arcana-illustrated-by-joe>>. Acesso em 20 mar. 2025.

Figura 9 - Os arcanos maiores do *Clown Town Tarot*

Fonte: Compilação do autor⁷

O tarô de Lepkowski apresenta uma estilização bem elaborada e cenas que respeitam a simbologia original do tarô, mantendo a essência das cartas tradicionais. No entanto, o excesso de detalhes combinada à falta do uso de linhas finas escurece a composição e pode dificultar a visualização dos elementos, tornando a análise da arte menos clara. Além disso, sua formatação não segue o formato regular do tarô, carecendo de bordas que poderiam proporcionar uma melhor organização visual e delimitação dos elementos textuais.

O último tarô analisado foi o *The Gentle Thrills Tarot* (Figura 10), de autoria da artista Isa Beniston. Esse baralho se destaca por apresentar exclusivamente personagens femininas, promovendo maior representatividade na prática do tarô. O principal atrativo de suas ilustrações é o uso de cores vibrantes, enquanto seu estilo artístico, embora digital, simula materiais tradicionais, como lápis e guache. Além disso, a artista combina elementos sem contorno com texturização detalhada por meio de linhas e padrões repetidos.

⁷ Adaptado do site Stolen Thyme, de autoria do artista. Disponível em: <<https://stolen-thyme.com/downloads/>>. Acesso em 20 mar. 2025.

Figura 10 - Os arcanos maiores de *The Gentle Thrills Tarot*



Fonte: Compilação do autor⁸

O *Gente Thrills Tarot* apresenta um excelente uso de cores, com harmonias cromáticas bem equilibradas e uso de escrita caligráfica, o que confere uma estética visualmente agradável. Além disso, a estilização é bem executada, e o tema proposto é interessante e coerente com a proposta do projeto. No entanto, a falta de variação nas poses e a predominância de expressões sérias e personagens parecidas, somadas ao foco excessivo nos rostos, reduzem o simbolismo e diferenciação das cartas.

Como o tarô é um produto diversificado e permite liberdade de expressão tanto no estilo artístico quanto na formatação, suas exigências são mínimas. No entanto, para atender tanto a tarólogos experientes, que não necessitam de todas as informações simbólicas para sua interpretação, quanto a praticantes inexperientes que dependem de uma maior orientação por meio dos elementos visuais, as composições do tarô deste projeto buscam se assemelhar visualmente ao de Rider-Waite, mesmo incorporando liberdades criativas.

⁸ Adaptado do site Gentle Thrills, de autoria da artista. Disponível em: <<https://gentlethrills.com/pages/tarot-cards>>. Acesso em 20 mar. 2025.

4.2.2 Público-alvo

A gama de usuários de tarô e de tarólogos profissionais é extremamente ampla, o que dificulta a definição precisa de um público-alvo em termos de idade e gênero. Segundo a taróloga Jocelyn Lee (2021), os temas abordados no tarô são complexos, mas não necessariamente mais "adultos" do que aqueles presentes em mídias voltadas para o público jovem. Dessa forma, ela sugere que a faixa etária ideal para iniciar os estudos oraculares está entre 12 e 18 anos.

Coerentemente, o tarólogo e escritor Marcos Alexandre (2014) afirma que o tarô é uma prática acessível a todos, sem restrições a usuários com habilidades mediúnicas, podendo ser exercida, aprimorada e refinada ao longo do tempo. Assim como atividades comuns a todos, o tarô pode ser aprendido de diversas formas por pessoas de gerações e culturas diferentes, independentemente da idade do praticante.

Tendo esta análise em mente, a faixa etária para o projeto foi definida como jovens e adultos de 16 a 30 anos. Essa escolha se justifica pelo fato do tarô elaborado possuir uma temática divertida e jovial, adequada para todas as idades, sem a presença de conteúdo erótico, perturbador ou restritivo.

4.2.3 Painéis semânticos

Além da análise de tarôs similares, foram utilizados painéis semânticos, ou *moodboards*, para guiar a produção das ilustrações e a estilização das vestimentas dos personagens. Na Figura 11, observa-se que a principal característica visual do bobo da corte é o gorro com duas ou mais pontas. Suas vestimentas, geralmente em tons vibrantes como vermelho, preto e branco, incluem maquiagem marcante, rufos, máscaras e tecidos bufantes. Além disso, padrões como listras, xadrez e losangos, bem como apliques decorativos, como pompons e guizos, são elementos recorrentes em suas representações.

O último *moodboard* (Figura 13) tem como objetivo apresentar as paletas de cores mais associadas ao objeto de estudo. As cores predominantes nessa estética são as primárias — azul, vermelho e amarelo —, além do par preto e branco. Devido ao contexto histórico, nem todas as cores estavam disponíveis na sociedade medieval, sendo o vermelho a tonalidade mais comum nas vestes do bobo. Atualmente, com os avanços gráficos, essa limitação não existe mais ao se fazer uma fantasia de bufão; no entanto, a paleta de cores do projeto será reduzida para criar uma estética mais simplificada, semelhante à abordagem de Colman Smith, cujas ilustrações utilizavam um número restrito de cores.

Figura 13 - *Moodboard* de cores



Fonte: Compilação do autor¹¹

4.3 CRIATIVIDADE E MATERIAIS

A proposta de design e ilustração para as cartas do *Tarô do Louco* adota um estilo caricato e considerado “fofo”, com anatomia inspirada em personagens de desenho animado e gibis, priorizando a expressão corporal e interações bem-humoradas entre os personagens e os cenários. Cores vivas e claras serão empregadas para reforçar o tom lúdico da arte. O objetivo é criar um tarô que divirta o usuário e o leve a enxergar a figura do bobo da corte de forma cativante, contrastando com sua tradicional associação ao sarcasmo e à irreverência ácida.

O processo criativo utilizará poucos materiais, com papel e lápis variados para a etapa de esboço. Após a elaboração das cartas em meio físico, elas servirão de referência para a digitalização, que será realizada utilizando uma mesa digitalizadora. Os desenhos serão feitos

¹¹ Montagem feita a partir de imagens coletadas do site Pinterest.com. Disponível em: <<https://pin.it/7MPs1b6Tb>>. Acesso em 22 mar. 2025.

em bitmap no software Paint Tool SAI 2, escolhido pela simplicidade de suas diversas ferramentas voltadas à ilustração e arte-finalização, além do uso habitual por parte do autor. A tipografia será desenhada manualmente, seguindo a abordagem de Colman Smith, dispensando o uso de fontes prontas ou que exijam licenças de uso.

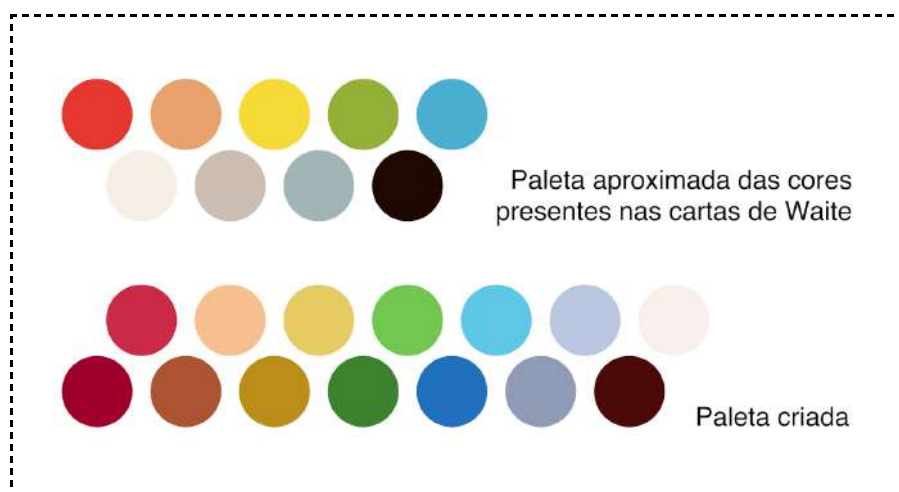
O produto final apresentará 22 ilustrações digitais personalizadas dos Arcanos Maiores do Tarô de Waite, além de uma ilustração para o verso das cartas. Todas as artes serão finalizadas em formato digital, seguindo a proporção retangular de 12 cm x 7 cm.

4.4 EXPERIMENTAÇÃO

Conforme as etapas anteriores da metodologia, a experimentação foi feita analisando os aspectos necessários para a produção das ilustrações: esboços, análise e escolha da paleta de cores, sendo necessário delimitar o último processo a partir da análise do Tarô de Waite. Tendo como base as ilustrações originais e os métodos de pintura e impressão empregados por Pamela Colman Smith, observou-se que as cores utilizadas não seguiam um padrão estritamente regulamentado. Havia variações perceptíveis entre as cartas, indicando uma certa irregularidade na aplicação da paleta.

Para fins de organização visual e análise, essas cores foram unificadas de forma representativa na Figura 14. Com a paleta reduzida, notou-se que a riqueza visual das cartas foi criada por Smith com o uso estratégico de hachuras e texturas. Esses recursos contribuíram para ampliar a profundidade e detalhar as pinturas, compensando a limitação de cores disponíveis na época.

Figura 14 - Comparativo entre paletas de cor



Fonte: O Autor, 2025.

A paleta de cores desenvolvida para o projeto na figura citada acima expande essa abordagem, aumentando consideravelmente o número de tons utilizados. Diferentemente do Tarô de Waite, cuja arte-final era executada em tinta preta, optou-se por aplicar cores também na lineart, para auxiliar na criação de detalhes e criar contraste entre as linhas e as cores caso haja conflito visual.

A nova paleta apresenta dois tons de vermelho, amarelo, verde e azul, além de dois tons de pele — um claro e outro escuro — com o objetivo de conferir diversidade aos personagens ilustrados. Finalmente, foi incluído um tom creme, remetendo à aparência envelhecida do branco nas cartas originais, e um tom de marrom escuro, utilizado em substituição ao preto, com o intuito de suavizar os contrastes e contribuir para uma atmosfera visual mais acolhedora.

A partir da definição da paleta, foi possível estabelecer o estilo artístico das ilustrações. Optou-se por representar os personagens das cartas com proporções cartunescas e simplificadas (Figura 15), evocando a aparência de pequenos brinquedos, bonecos de porcelana ou personagens de tirinhas. Para garantir coesão estética entre as cartas, definiu-se que todos os personagens deveriam compartilhar elementos visuais unificadores. Além da anatomia estilizada, é necessário que cada figura apresente algum acessório característico — como maquiagem, chapéus ou adereços — que remeta ao universo dos palhaços e bobos da corte. Esses elementos visuais são equilibrados com os aspectos essenciais do Tarô de Waite, preservando cores, poses, cenários e simbolismos essenciais para o entendimento do usuário.

Figura 15 - Modelo de anatomia e testes iniciais com personagens



Fonte: O Autor, 2025.

Após a definição do estilo artístico e da paleta cromática, iniciou-se a etapa de esboço das cartas. Os desenhos preliminares (Figuras 16 e 17), também no apêndice A, foram feitos em papel, com o objetivo de organizar os elementos principais — figura, cenário e tipografia. Como o projeto foi concebido para ser desenvolvido majoritariamente em ambiente digital, os esboços foram feitos apenas a lápis, servindo de base para o processo de *lineart* e arte-final em softwares de ilustração.

Figura 16 - Esboços dos arcanos 0 a 11



Fonte: O Autor, 2025

Foram desenvolvidos esboços para as 22 cartas do recorte escolhido, bem como algumas variações simples para o verso das cartas, seguindo um padrão gráfico unificado. Após essa etapa, as imagens foram digitalizadas por meio de fotografias editadas, por não precisarem de um processo de escaneamento ou tratamento de imagem completo para o uso digital. Com a intenção de preservar a estrutura visual do Tarô de Waite, as poses e os cenários das cartas originais foram respeitados em sua maioria. No entanto, a proposta gráfica permitiu a inserção de novos elementos visuais, condizentes com a estética escolhida para o projeto.

Figura 17 - Esboços dos arcanos 12 a 21, e ideias para o verso das cartas



Fonte: O Autor, 2025

4.5 MODELO

O processo de ilustração foi desenvolvido de forma a se adequar ao estilo cartunesco proposto, caracterizado pelo uso de cores planas, sombreamento simples ou ausente e contornos com traços mais espessos. A escolha por um estilo visual simplificado, aliada à execução digital, contribuiu para tornar o fluxo de produção mais ágil e direto, permitindo que a construção das imagens finais fosse organizada em etapas específicas e bem definidas.

4.5.1 Traçado

Após a finalização dos esboços, as ilustrações foram inseridas no software *Paint Tool SAI 2* como base de referência, posicionadas na camada inferior para orientar a etapa de *lineart*. O pincel selecionado para esse processo (Figura 18) possui uma textura que simula traços de lápis ou pintura manual, conferindo à arte um aspecto orgânico e artesanal.

Neste processo, foram utilizadas ferramentas específicas do *software* para facilitar a precisão e a uniformidade dos traços. Para a execução de linhas mais fluidas, recorreu-se ao estabilizador de traço nativo do programa. Elementos simétricos foram construídos com o auxílio da régua de simetria, enquanto formas geométricas, como círculos, linhas retas e concêntricas, foram elaboradas utilizando as régua paralelas disponíveis na interface.

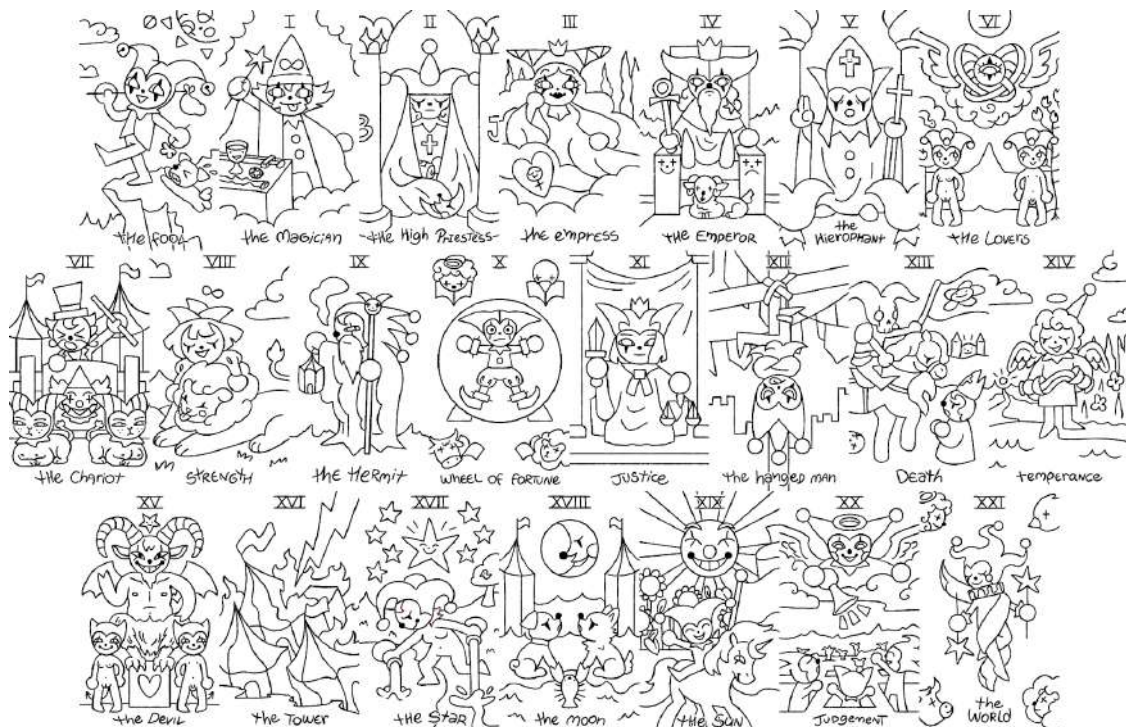
Figura 18 - Demonstração do processo de traçado e pincel utilizado no *software*



Fonte: O Autor, 2025.

Embora os esboços tenham servido como base estrutural para o traçado de todas as cartas (Figura 19) e para as etapas subsequentes das ilustrações, alguns dos elementos específicos ou complementares — como nuvens, estampas nas roupas dos personagens, flores e texturas adicionais — não foram representados nesse processo, visto que foi preferível que esses detalhes fossem adicionados na arte-finalização por motivos de praticidade.

Figura 19 - Lineart de todas as cartas do Tarô do Louco



Fonte: O Autor, 2025.

4.5.2 Cores Base

Em seguida, com base na paleta de cores desenvolvida a partir da etapa de experimentação — conforme especificado na Figura 20 —, foram aplicadas as cores-base nas ilustrações. Utilizou-se a ferramenta de balde de tinta do software, uma vez que o estilo adotado emprega cores planas, dispensando o uso de pincéis digitais para preenchimento. Durante essa etapa, foi necessário atentar-se aos contrastes entre tons claros e escuros, de modo a manter a legibilidade visual e respeitar, sempre que possível, a lógica cromática presente no Tarô de Waite.

Figura 20 - Paleta de cores em RGB, CMYK e aproximação PANTONE

#CC2B48 (0, 79, 64.71, 20) PANTONE 1797 C	#E7CB64 (0, 12, 56.7, 9.4) PANTONE 134 C	#71C750 (43.2, 0, 60, 22) PANTONE 360 C	#5FC7E7 (58.8, 13.8, 0, 9.4) PANTONE 2985 C	#BBC6E0 (16.5, 11.6, 0, 12) PANTONE 537 C	#F7F0EB (0, 2.8, 4.8, 3.1) PANTONE 9061 C	#AD5532 (0, 50.8, 71, 32.16) PANTONE 7586 C
#9F002B (0, 100, 73, 37.65) PANTONE 187 C	#BC8E19 (0, 24.4, 86.7, 26) PANTONE 1245 C	#3D832F (53.4, 0, 64, 49) PANTONE 7741 C	#2170BD (82.5, 40.7, 0, 26) PANTONE 2935 C	#909BB5 (20.4, 14.3, 0, 29) PANTONE 535 C	#F7C08E (0, 22.3, 42.5, 3) PANTONE 713 C	#4B0907 (0, 88, 90.6, 70.6) PANTONE 4975 C

Fonte: O Autor, 2025.

Algumas cartas apresentaram alterações mais expressivas em relação às cores originais, como é o caso do arcano IX – O Eremita, cujo fundo foi escurecido de um tom acinzentado para o tom amarronzado que representa o preto; ou dos arcanos XVII – A Estrela e XVIII – A Lua, em que os tons de azul claro do céu foram trocados pelo tom escuro para reforçar a atmosfera noturna. Por se tratar de uma paleta majoritariamente composta por cores primárias, complementadas por algumas secundárias, foi possível explorar com facilidade diferentes harmonias cromáticas, sejam elas análogas, complementares ou triádicas, a fim de alcançar um equilíbrio visual coerente entre as cartas.

Nesse processo, alguns detalhes foram intencionalmente simplificados, com o objetivo de evitar excessos de informação que comprometessem a proposta artística das cartas. A adaptação buscou suavizar a transição entre os diferentes elementos visuais, e o resultado desse refinamento pode ser observado no conjunto de cartas apresentado na Figura 21.

Figura 21 - Cores base de todas as cartas do Tarô do Louco



Fonte: O Autor, 2025.

4.5.3 Arte-final

A etapa de arte-final compreende o refinamento das ilustrações após a aplicação das cores base, sendo fundamental para enriquecer visualmente as cartas e permitir a separação de planos, destacando alguns elementos e suavizando outros. Como a paleta do projeto não inclui o uso da cor preta, a *lineart* foi pintada nos elementos que originalmente seriam preenchidos com esse tom e que pareceriam “planos” e sem contorno, como nos arcanos XIII (Figura 22), XV e XVI, utilizando ambas variações escuras e claras das outras matizes escolhidas.

Figura 22 - Comparativo de detalhamento no personagem da carta XIII - A Morte



Fonte: O Autor, 2025.

Além disso, foram adicionados detalhes nas vestimentas dos personagens, não apenas para indicar sombreamento e iluminação, mas também para preservar elementos presentes nas roupas originais ilustradas por Colman Smith, como o vestido da Imperatriz e a mitra do Hierofante. Os cenários também foram enriquecidos com ornamentos como plantas, flores, ondulações na água, nuvens, estrelas, colunas e outros componentes que preenchem a arte e conferem movimento e complexidade às ilustrações, garantindo que todas as cartas tenham a mesma quantidade de detalhes no conjunto final (Figura 23).

Figura 23 - Arte-final de todas as cartas do *Tarô do Louco*



Fonte: O Autor, 2025.

4.5.4 Cartas Finalizadas

As cartas do *Tarô do Louco* mantêm significativa semelhança estrutural e compositiva com a fonte original ilustrada por Smith. No entanto, essa fidelidade visual não impede a presença de alterações conceituais, além da caracterização de todos os personagens como figuras do universo dos palhaços. Cada carta passou por modificações que torna relevante a apresentação de uma análise comparativa entre as cartas originais e suas versões personalizadas.

Figura 24 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos 0, I e II



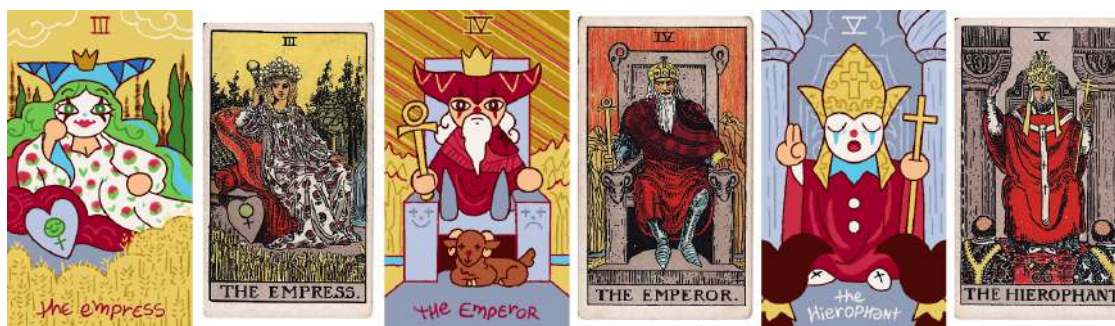
Fonte: O Autor, 2025.

0 - O Louco (Figura 24): mudança da roupa de um robe florido para uma vestimenta vermelha de bobo da corte, com essa cor escolhida para destacar o personagem principal do fundo colorido; inclusão de folhas para referenciar as vestes originais; cartunização do sol e do cachorro para efeito humorístico; adição de nuvens e grama no cenário.

I - O Mago (Figura 24): adição de uma estrela à sua varinha mágica; uso de chapéu cônico verde com estampa do símbolo do infinito no lugar da faixa e do símbolo flutuante; cartunização da taça de Copas para efeito humorístico; alteração da cor da mesa para favorecer a harmonia cromática.

II - A Sacerdotisa (Figura 24): transformação da coroa em um chapéu de bobo; cartunização da lua por motivos estéticos; adição de detalhes ondulados no manto.

Figura 25 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos III, IV e V



Fonte: O Autor, 2025.

III - A Imperatriz (Figura 25): mudança da pose sentada para deitada, representando conforto; escolha de cabelo verde com mecha azul para simbolizar a floresta e a cachoeira da ilustração original, além de remeter ao arquétipo da “mãe natureza”; cartunização do símbolo feminino (♀) por motivos estéticos; omissão de seu cetro; adição de nuvens ao cenário.

IV - O Imperador (Figura 25): substituição dos ornamentos de carneiro no trono por um mascote carneiro; inclusão de entalhes com rosto de palhaço, como referência às máscaras de comédia e tragédia do teatro; omissão de seu orbe; detalhamento do fundo com linhas paralelas por motivos estéticos.

V - O Hierofante (Figura 25): remoção do trono e do palanque; simplificação do cetro, da mitra, do manto e dos pilares ao fundo; substituição de seguidores monges por bobos da corte; modificação da expressão facial para sugerir que está orando ou entoando cânticos.

Figura 26 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos VI, VII e VIII



Fonte: O Autor, 2025.

VI - Os Amantes (Figura 26): substituição do anjo antropomórfico por uma representação “biblicamente correta”, semelhante a um serafim ou a um trono celestial; alteração da cor da montanha ao fundo por motivos estéticos; semelhança intencional entre as figuras de Adão e Eva, visando maior neutralidade na expressão de gênero e sexualidade.

VII - O Carro (Figura 26): substituição do guerreiro original por um palhaço domador de circo; alteração da expressão facial para uma fisionomia raivosa, com finalidade humorística; substituição do escudo frontal por um rosto de palhaço; troca dos nemés das esfinges por gorros de bobo; substituição do cenário urbano ao fundo por tendas de circo; adição de nuvens ao cenário.

VIII - Força (Figura 26): adição de um chapéu de bobo à figura feminina; alteração da coloração do leão para conferir um aspecto mais fantasioso à carta; inserção de flores e folhagens em ambos os personagens como forma de representar os elementos florais presentes no vestido da figura original; simplificação da paisagem ao fundo; inclusão de nuvens no cenário.

Figura 27 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos IX, X e XI



Fonte: O Autor, 2025.

IX - O Eremita (Figura 27): transformação do capuz do eremita em um capuz de bobo; substituição da lanterna regular por uma em forma de tenda de circo; adição de um ornamento típico de bobo na extremidade do cajado; escurecimento do fundo para reforçar o contraste da composição e representar o ambiente noturno, assim como a inserção de névoa e estrelas ao fundo.

X - Roda da Fortuna (Figura 27): remoção dos personagens esfinge, demônio e serpente da composição; inserção de um bobo da corte no centro da composição como representação temática, amarrado à roda em alusão a números circenses de atiradores de facas; simplificação das figuras míticas localizadas nas extremidades da ilustração, lendo.

XI - Justiça (Figura 27): simplificação das vestes e dos objetos simbólicos da personagem; ampliação estilizada da coroa, adaptada para remeter visualmente a um chapéu de bobo.

Figura 28 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XII, XIII e XIV



Fonte: O Autor, 2025.

XII - O Enforcado (Figura 28): mudança da expressão facial e da pose do personagem para efeito humorístico; remoção da folhagem presente na versão original e reposicionamento do tronco ao qual o personagem está amarrado; adição de novos elementos no fundo, sugerindo um cenário de cidade medieval, como castelos e edificações, além de bandeirolas com escudos e brasões estampados; nuvens ao fundo do céu cinzento.

XIII - Morte (Figura 28): cartunização da bandeira carregada pela figura da Morte para efeito humorístico; simplificação da armadura e substituição do capacete por um chapéu de bobo; remoção de elementos da composição original, como a mulher, a criança e a cachoeira, devido a limitações estilísticas do traço adotado; substituição do sol e das torres ao fundo — que na carta original fazem referência à carta da Lua — por um sol cartunizado e tendas de circo, também presentes na versão personalizada da carta da Lua; adição de nuvens no céu.

XIV - Temperança (Figura 28): adição de um chapéu cônico de palhaço e um colarinho de bobo da corte ao anjo; cartunização do cenário original; adição de nuvens ao fundo.

Figura 29 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XV, XVI e XVII



Fonte: O Autor, 2025.

XV - O Diabo (Figura 29): cartunização da figura do diabo, remoção das amarras, correntes dos pecadores e da tocha para fins estéticos; um coração no lugar das correntes da plataforma em que o diabo está apoiado; substituição dos chifres nos personagens humanos por gorros de bobo com chifres; cartunização do pentagrama invertido entre os chifres do diabo para fins humorísticos; adição de labaredas e estrelas ao fundo.

XVI - A Torre (Figura 29): substituição total da figura da torre por tendas de circo, uma brincadeira com o ditado “ver o circo pegar fogo”; aumento dos elementos do raio e do incêndio para intensificar a cena; remoção das figuras humanas da carta original; adição de estrelas; adição de uma faixa elevada de terra na parte inferior da composição, com a função de comportar o texto com o título da carta.

XVII - A Estrela (Figura 29): troca das estrelas de 8 pontas por estrelas de 5 pontas, todas em amarelo para uniformidade estética; cartunização da estrela central por motivos estéticos; escurecimento do fundo para gerar contraste com os demais elementos da ilustração; simplificação dos componentes do cenário; inserção de estrelas no gorro da personagem para remeter simbolicamente à própria carta.

Figura 30 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XVIII e XIX



Fonte: O Autor, 2025.

XVIII - A Lua (Figura 30): mudança do rosto da Lua para remeter à representação presente na carta da Sacerdotisa; substituição das torres por tendas de circo, refletindo no fundo da carta da Morte; simplificação do cenário; simetria entre o cão, lobo, e lagosta, promovendo harmonia na composição; escurecimento no céu e adição de estrelas, reforçando a ambientação noturna da cena.

XIX - O Sol (Figura 30): alteração da expressão séria do sol para uma fisionomia alegre; adição de um chifre de unicórnio, simbolizando alegria e fantasia; inserção de vestimentas de bobo na criança montada no unicórnio; adição de plantas no plano frontal inferior, com o intuito de acomodar melhor o título da carta.

Figura 31 - Comparativo entre as cartas criadas e originais: Arcanos XX e XXI



Fonte: O Autor, 2025.

XX - Julgamento (Figura 31): transformação de todos os personagens em bobos, incluindo o anjo; troca da trombeta do apocalipse para uma buzina de palhaço; simplificação dos elementos do fundo; adição de nuvens, luz divina vinda do anjo; remoção da bandeira para melhoria estética da carta.

XXI - O Mundo (Figura 31): aplicação de um gorro colorido, rufo, luvas e estrelas na faixa da figura principal para melhor caracterização; inclusão de estrelas nas pontas das varinhas, similarmente à carta do Mago; incorporação de nuvens no fundo da figura para harmonizar com as bordas da ilustração.

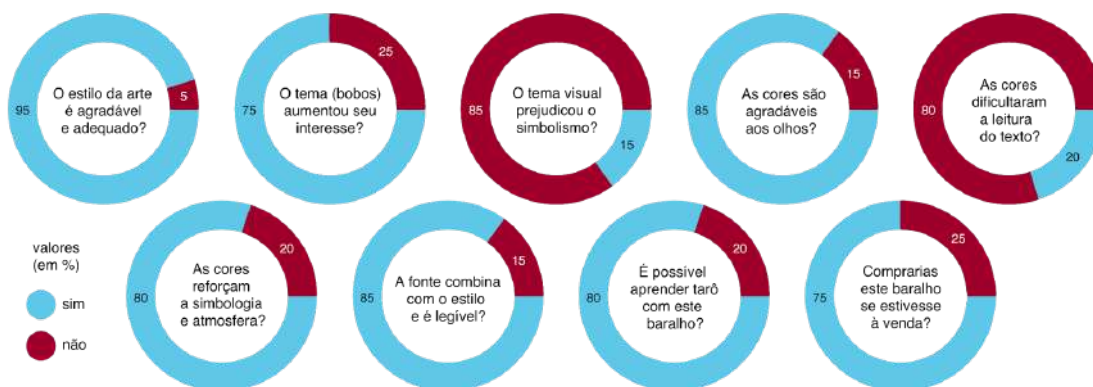
4.6 VERIFICAÇÃO

A metodologia de Bruno Munari exige a análise e verificação do produto como etapa essencial do processo projetual. Para isso, foi realizado um teste de usabilidade por meio de uma pesquisa quantitativa via Google Forms, no link <https://forms.gle/V6trHBYXadsv8sFj7>, respondido por 20 usuários anônimos com níveis diversos de experiência na prática do tarô e faixas etárias variadas. A coleta foi feita ao longo de 12 dias, entre 09 e 21 de maio de 2025, e consistiu em 9 perguntas objetivas com respostas de “sim” ou “não”, todas acompanhadas de um campo para justificativa opcional, e uma pergunta aberta permitindo que os participantes deixassem feedbacks e sugestões de modo geral.

As questões abordaram aspectos variados das cartas, como estilo artístico, temática, escolhas cromáticas, tipografia, legibilidade e potencial de comercialização. Durante a análise dos dados coletados (Figura 32), algumas respostas, mesmo que registradas nos gráficos, foram desconsideradas da avaliação por se basearem exclusivamente em preferências pessoais ou por demonstrarem um repertório limitado em relação à prática do tarô ou do baralho de

Rider-Waite. Para garantir uma avaliação mais objetiva e relevante, priorizou-se críticas construtivas que contribuíssem diretamente para o aprimoramento do projeto.

Figura 32 - Análise de porcentagem das perguntas do questionário



Fonte: O Autor, 2025.

O grupo de participantes foi composto por tarólogos e praticantes de tarô com idades variando entre 18 e 58 anos, com mais da metade dos respondentes possuindo até 26 anos. Em relação ao nível de familiaridade com o uso do tarô, 6 pessoas se identificaram como iniciantes, 9 como intermediárias e 5 como avançadas. Essa diversidade de perfil permitiu uma avaliação mais abrangente do projeto, contemplando tanto a perspectiva de usuários experientes quanto de novos praticantes.

A análise dos dados obtidos por meio do questionário demonstrou uma recepção predominantemente positiva em relação ao baralho de tarô desenvolvido. A maioria dos participantes considerou o estilo artístico agradável e adequado ao propósito do produto, e apontou que o tema dos bobos da corte, embora inusitado, contribuiu para tornar o projeto mais interessante.

Alguns respondentes observaram que determinados nomes nas cartas apresentavam leve dificuldade de leitura, sugerindo melhorias como a adição de contornos ou bordas nos textos e nos elementos gráficos. Em relação à funcionalidade, a maioria dos usuários afirmou que o *deck* possui qualidade visual e simbólica suficiente para ser utilizado tanto por iniciantes quanto por praticantes mais experientes, reforçando seu potencial de uso real, porém os praticantes mais avançados relataram uma falta de recursos para o uso das cartas como meio de aprendizado.

A pergunta aberta ao final do questionário possibilitou a coleta de impressões subjetivas sobre o projeto. A maioria dos comentários elogiou a fidelidade simbólica às cartas

originais, o estilo autoral e o equilíbrio entre inovação e tradição. Alguns participantes destacaram o estilo artístico como um ponto positivo, enquanto outros o consideraram infantil, mencionando preferências pessoais por estéticas mais sóbrias. Também foram feitas comparações com outros baralhos já existentes e sugestões para expandir o projeto, incluindo os Arcanos Menores.

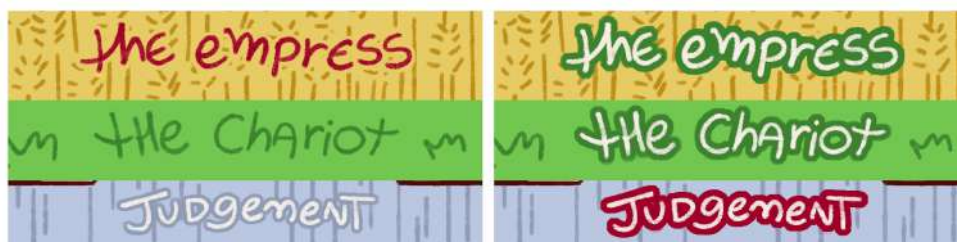
4.7 SOLUÇÃO

Com base nos resultados obtidos na etapa de verificação, foram realizados ajustes pontuais nas cartas com o objetivo de aprimorar a legibilidade e reforçar a clareza visual do baralho. As mudanças incluíram ajustes na tipografia e em elementos gráficos para melhorar a leitura, além de adaptações no formato e resolução das imagens visando o preparo para impressão e produção física do baralho.

4.7.1 Ajustes finais às cartas

A principal mudança realizada com base nas respostas da pesquisa qualitativa foi a adaptação de acessibilidade dos elementos textuais, visando uma melhor leitura por parte dos usuários. Em algumas cartas, apenas o aumento das bordas das letras e algarismos foi suficiente; entretanto, em outras, foi necessário alterar as cores, priorizando um maior contraste entre tipografia e fundo, conforme ilustrado na Figura 33.

Figura 33 - Comparativo entre os elementos textuais pré e pós revisão com usuários



Fonte: O Autor, 2025.

Além dos ajustes voltados à legibilidade, foram realizadas correções e refinamentos estéticos pontuais em algumas cartas (Figura 34), com o objetivo de revisar e enriquecer os elementos ilustrados antes de partir para a fase final do produto. Entre eles, destacam-se o realce na maquiagem de alguns personagens, como os presentes nas cartas Força e O Sol, a

modificação na parte posterior do manto do Mago e a adição de detalhes nas coroas da Imperatriz e do Imperador, a fim de harmonizá-las com a coroa presente na carta da Justiça.

Figura 34 - Ajustes estéticos feitos aos arcanos I, IV, VIII e II



Fonte: O Autor, 2025.

4.7.2 Bordas

Outra sugestão levantada na pesquisa e contemplada na etapa de verificação foi a inclusão de bordas externas nas cartas (Figura 35). Essa adição contribui não apenas para conferir um acabamento visual mais arredondado e harmonioso aos cantos, mas também para elevar a qualidade técnica do produto. As bordas funcionam como margem de segurança durante o processo de impressão, prevenindo possíveis perdas de conteúdo ilustrado em eventuais imprecisões de corte. Além disso, elas ajudam a minimizar o desgaste das cores nos cantos das cartas causado pelo manuseio contínuo e garantem maior unidade visual quando o baralho está empilhado.

Figura 35 - Cartas com bordas externas



Fonte: O Autor, 2025.

4.7.3 Verso das Cartas

Como parte traseira do baralho, foi desenvolvido um padrão visual criado de forma livre, isto é, sem o uso de padronagens regulares ou aplicação de *rapport*, tendo como base as referências visuais coletadas durante a etapa de pesquisa e análise. A composição utiliza um padrão de losangos nas cores vermelho, preto e branco, escolhido por remeter diretamente ao arquétipo tradicional do bobo da corte, além de facilitar o processo de impressão, uma vez que não exige alinhamento exato com as ilustrações frontais das cartas.

O padrão (Figura 36) foi elaborado utilizando o mesmo pincel digital empregado nas cartas ilustradas, em conjunto com ferramentas como régua de linhas paralelas e balde de tinta. Tendo a etapa de prototipação em mente, o arquivo final foi configurado em formato A3 (29,7cm × 42cm), tanto na orientação vertical quanto horizontal, a fim de prevenir eventuais problemas de alinhamento e garantir compatibilidade com diferentes métodos de impressão.

Figura 36 - Proporções aplicadas à padronagem escolhida, fora de escala



Fonte: O Autor, 2025.

4.7.4 Prototipagem

O projeto foi concebido para ser impresso em pequena escala, uma vez que os custos de produção em massa seriam significativamente mais elevados, exigindo a impressão de múltiplos exemplares, orçamento detalhado e processos industriais. Em vez disso, optou-se pela produção de um único protótipo físico, com o objetivo de testar o acabamento, proporções e legibilidade do baralho.

Para a confecção desse exemplar, foi utilizado papel triplex com gramatura de 250 g/m² e acabamento fosco, proporcionando maior rigidez e durabilidade ao manuseio. Cada folha em formato A3 comporta 12 cartas (Figura 37), totalizando um pouco menos de duas

folhas para a composição completa dos Arcanos Maiores, com a estampa cobrindo integralmente o verso das folhas. Embora uma produção em larga escala permita a automação dos processos de impressão e corte, nesta versão artesanal os cortes e refilamentos foram realizados manualmente, utilizando estilete, régua de corte e tesoura, a fim de garantir o acabamento e alinhamento adequados, mesmo com recursos limitados.

Figura 37 - Impressão e processo de corte das cartas



Fonte: O Autor, 2025.

O tarô finalizado (Figura 38) foi armazenado em uma caixa pré-pronta simples, fabricada em papel kraft com gramatura de 200 g/m². Suas dimensões são de 12cm por 8cm, compatíveis com o tamanho do baralho produzido. Para facilitar a remoção das cartas, foi inserida uma fita de cetim entre a base da caixa e o conjunto impresso.

Figura 38 - Compilação de fotografias do Tarô do Louco



Fonte: O Autor, 2025.

4.8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tarô, enquanto artefato simbólico e cultural, demonstra sua capacidade de adaptação e ressignificação conforme o contexto histórico e social em que está inserido. Essa maleabilidade permite que ele seja continuamente reinterpretado, tanto em sua forma quanto em seu conteúdo, refletindo valores, estéticas e narrativas contemporâneas.

A aplicação da metodologia de Bruno Munari mostra-se eficaz ao fornecer uma estrutura lógica e acessível para o planejamento e execução de um projeto de design, permitindo que cada etapa seja conduzida de maneira clara e sistemática. Apesar de tratar de um objeto tradicional como o baralho de tarô, o desenvolvimento deste projeto proporcionou oportunidades de explorar novas abordagens visuais e funcionais, ampliando seu potencial como produto gráfico e como instrumento de representação perante diferentes públicos.

Com o desenvolvimento das ilustrações digitais e a finalização do produto físico, considera-se que os objetivos propostos foram devidamente alcançados. O projeto resultou em um baralho coeso e com identidade própria, reinterpretando os Arcanos Maiores do tarô de Rider-Waite com base no tema proposto.

O produto final foi realizado com êxito, mesmo não tendo sido idealizado para produção em larga escala ou com métodos industriais de impressão e acabamento. Ainda assim, o projeto propõe uma perspectiva de continuidade e finalização, sugerindo a ampliação do conjunto com a ilustração dos Arcanos Menores, bem como a viabilidade de sua comercialização.

REFERÊNCIAS

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PARLETT, D. **Tarot | playing card**. Disponível em:
<<https://www.britannica.com/topic/tarot>>. Acesso em 10 out. 2024.

WOOLFE, S. **The Ancient Origins of the Jester**. Disponível em:
<<https://www.samwoolfe.com/2022/12/ancient-origins-jester.html>>. Acesso em 11 out. 2024.

GIBBONS, K. **What Is Tarot: A Brief History Of Tarot Readings**. Disponível em:
<<https://insighttimer.com/blog/what-is-tarot/>>. Acesso em 10 jan. 2025

DEAN, L. **The divination handbook: the modern seer's guide to using tarot, crystals, palmistry, and more**. Beverly, Ma: Fair Winds Press, 2019. Acesso em 10 jan. 2025.

Rider-Waite® Tarot Deck. Disponível em:
<<https://www.usgamesinc.com/rider-waite-tarot-card-deck.html>>. Acesso em 11 jan. 2025.

Fool | comic entertainer. Disponível em:
<<https://www.britannica.com/art/fool-comic-entertainer>>. Acesso em 11 jan. 2025.

PALUMBO, J. **The woman behind the world's most famous tarot deck was nearly lost in history**. Disponível em:
<<https://edition.cnn.com/style/article/pamela-colman-smith-tarot-art-whitney/index.html>>. Acesso em 20 jan. 2025.

FRANCO JÚNIOR, H. **A Idade Média: nascimento do Ocidente**. 2ª ed. rev. e ampl. São Paulo: Brasiliense, 2001.

NORTH, 20. **How Playing Cards Are Made - Custom Playing Card Company**. Disponível em: <<https://expertplayingcard.com/playing-card-blog/how-are-playing-cards-made/>>. Acesso em: 01 fev. 2025.

STEFYN, N. **What is digital illustration?** Disponível em:
<<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-digital-illustration>>. Acesso em: 10 fev 2025.

LEE, J. **What's the Best Age to Start Reading Tarot Cards?** Disponível em:
<<https://insight.imate.com/whats-the-best-age-to-start-reading-tarot-cards/>>. Acesso em: 22 mar. 2025.

ALEXANDRE, M. **Aprender tarô é mais fácil que você imagina**. Disponível em:
<http://www.clubedotaro.com.br/site/p55_0_Marcos_Alexandre_Questoes.asp>. Acesso em: 22 mar. 2025.

APÊNDICE A - ESBOÇOS DAS CARTAS





VIII



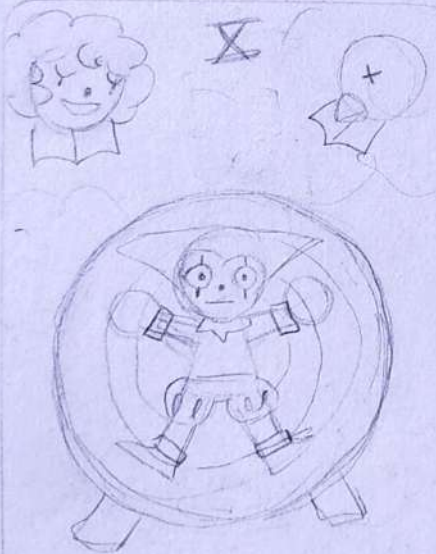
STRENGTH

IX



the Hermit

X



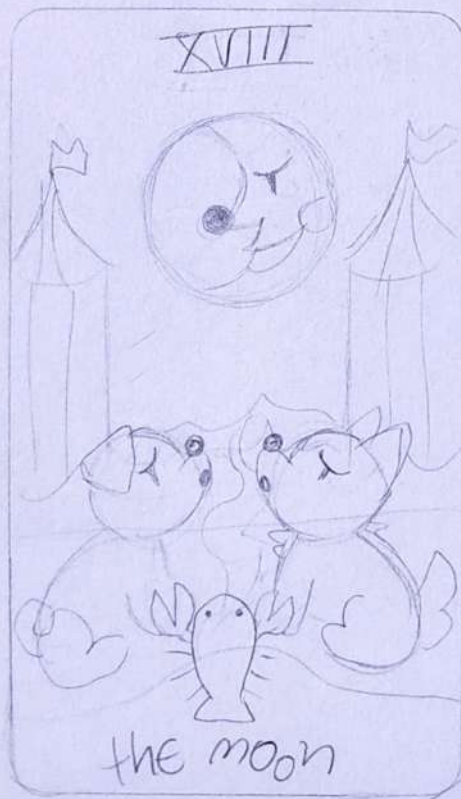
wheel OF FORTUNE

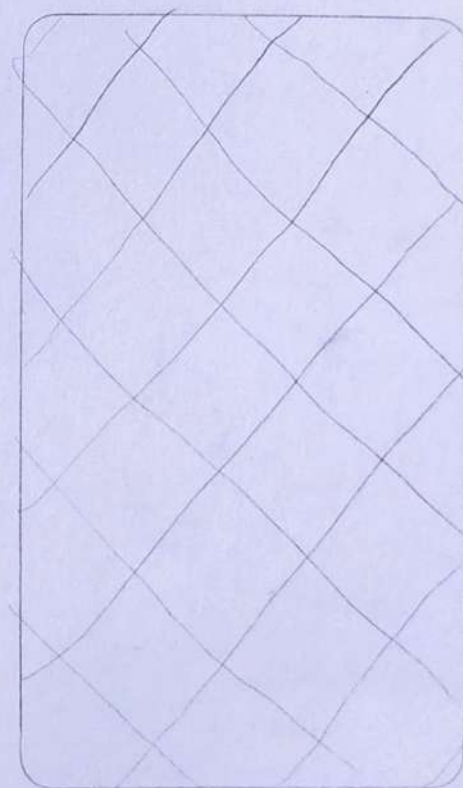
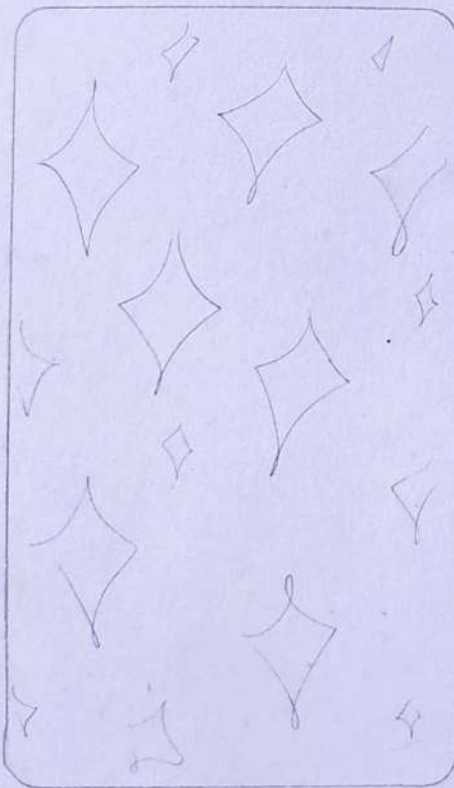
XI



justice







APÊNDICE B - CARTAS FINALIZADAS

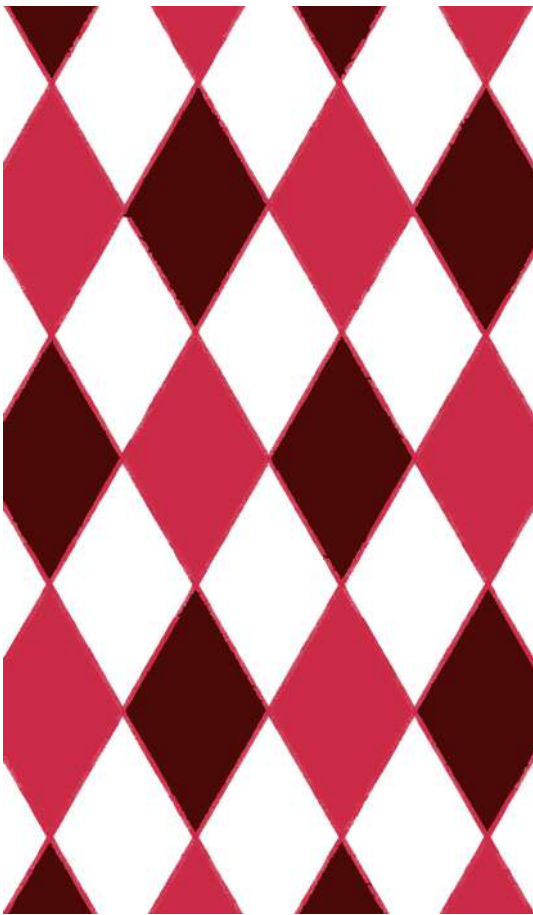


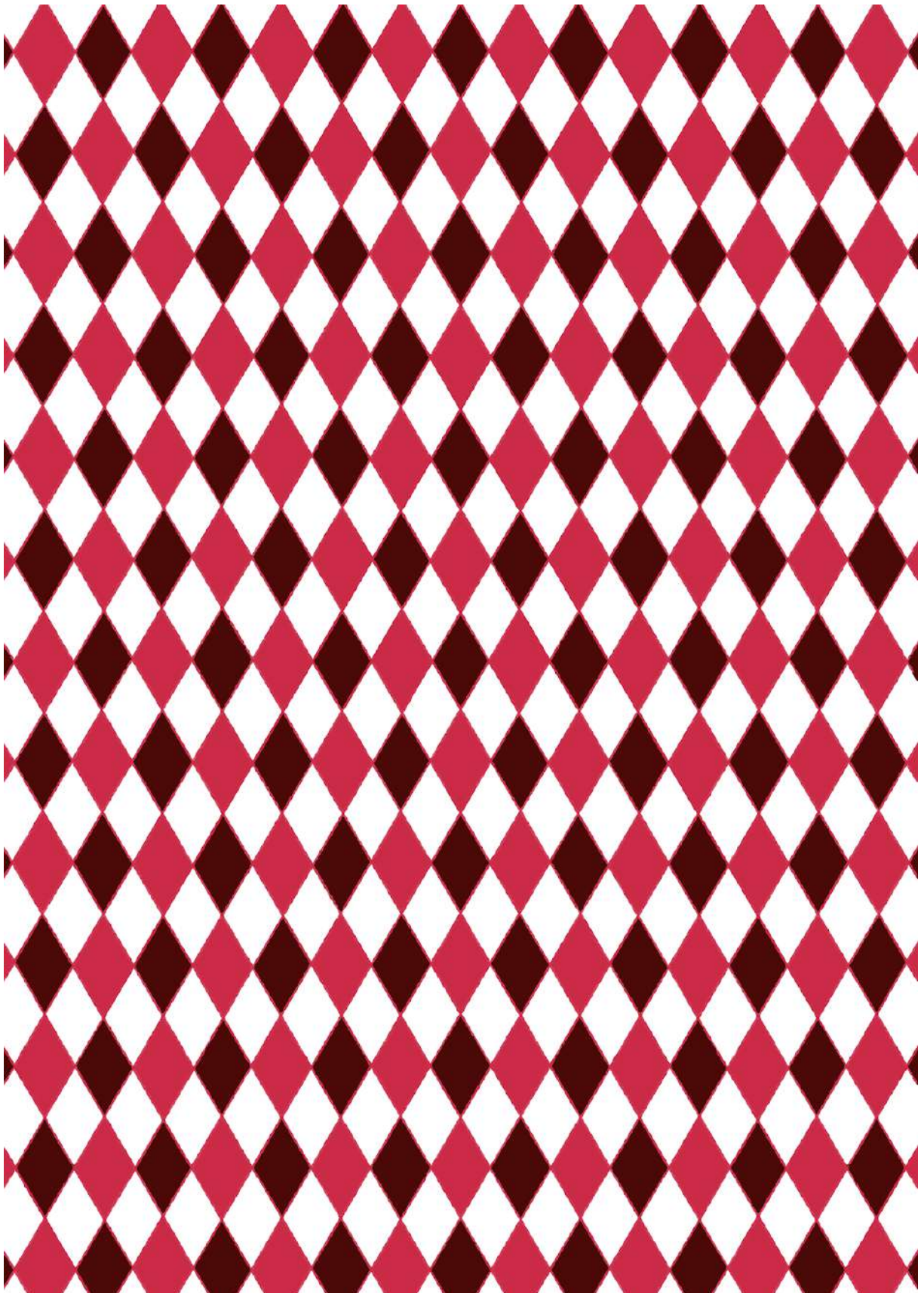










APÊNDICE C - ESTAMPA DO VERSO DAS CARTAS (A3)

APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO DO GOOGLE FORMS

O Tarô do Louco - Questionário

Este questionário de avaliação e *feedback* faz parte do Trabalho de Conclusão de Curso do aluno Caio Lucas, no curso de Bacharelado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-CAA), sob orientação do Prof. Dr. Clécio de Lacerda.

O objetivo deste questionário é coletar opiniões sobre o projeto de design e ilustração de um baralho de tarô baseado nos Arcanos Maiores de Rider-Waite. A participação é voluntária e o questionário não possui fins comerciais. Todas as respostas e informações coletadas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, garantindo a preservação da anonimidade dos participantes.

Ao aceitar a participação, será solicitado que o participante registre um e-mail válido apenas para garantir a autenticidade das respostas, e informações básicas para análise posterior. Será possível visualizar todas as perguntas antes de iniciar e decidir se deseja ou não prosseguir.

Agradeço imensamente pela sua colaboração e estou à disposição para esclarecimentos.

Atenciosamente,

Caio Lucas

(caio.lucass@ufpe.br)

Sobre o projeto

O projeto apresentado para avaliação consiste na criação de um baralho de tarô ilustrado, focado nos 22 Arcanos Maiores, inspirado no estilo do Tarô de Rider-Waite, mas com uma abordagem estética mais divertida, jovial e caricata, centrada na figura do bobo da corte e pensada para um público jovem-adulto, praticantes ou iniciantes na leitura de tarô.

Atualmente, o projeto encontra-se na fase de verificação, apresentando as ilustrações digitais finalizadas dos 22 Arcanos Maiores. Durante a avaliação, será solicitado que o participante analise aspectos visuais como estilo, paleta de cores, legibilidade, e coerência simbólica das cartas, a fim de coletar impressões gerais e sugestões de melhoria, para garantir que o baralho atenda à proposta visual e oracular do projeto.

As cartas estarão disponíveis para melhor visualização através de um link para o Google Drive. Recomenda-se que o acesso ao material seja feito preferencialmente em um computador, para garantir uma melhor visualização das figuras.

Parte I - Coleta de dados

As respostas serão voltadas apenas para organizar e analisar os resultados da pesquisa de forma prática. Nenhuma informação será usada para identificação dos participantes.

- Qual é o seu nome? _____

- Qual é a sua idade? _____

- Qual é o seu nível de familiaridade com o tarô?

☐ Iniciante

☐ Intermediário

☐ Avançado

☐ Outros: _____

[Clique aqui para visualizar as ilustrações individuais do Tarô do Louco](#)

Imagens em HD, armazenadas no Google Drive.

O Louco, O Mago, A Sacerdotisa, A Imperatriz



O Imperador, O Hierofante, Os Amantes, O Carro, Força



O Eremita, Roda da Fortuna, Justiça, O Enforcado



Morte, Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela



A Lua, O Sol, Julgamento, O Mundo



Parte II - Avaliação e Feedback

1. Você considera o estilo artístico das cartas agradável e adequado para um baralho de tarô?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

2. Você considera que o tema escolhido para o tarô (palhaços e bobos da corte) aumentou seu interesse pelo produto?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

3. O tema visual escolhido para o tarô prejudicou, de alguma forma, o simbolismo das cartas?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

4. As cores utilizadas nas cartas são agradáveis aos olhos?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

5. As cores utilizadas atrapalharam a leitura do texto ou dos elementos visuais nas cartas?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

6. Você acredita que a escolha das cores contribui positivamente para a simbologia e a atmosfera das cartas?

☐ Sim

☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

7. A fonte (letra) utilizada nas cartas combina com o estilo artístico geral do tarô e mantém uma leitura clara dos nomes e textos?

- ☐ Sim
☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

8. Você acredita que uma pessoa poderia aprender a interpretar o tarô utilizando este baralho, mesmo sem ter contato prévio com outros tarôs?

- ☐ Sim
☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

9. Você se interessaria em adquirir este baralho de tarô, caso estivesse disponível para venda?

- ☐ Sim
☐ Não

Se desejar, justifique sua resposta. _____

10. Caso queira, deixe algum comentário, sugestão ou observação sobre o baralho de tarô apresentado. _____

Muito obrigado por sua participação nesta pesquisa!