U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Ilustração e Mediação Visual do Tarot: Tradução dos Arcanos Maiores para o Universo dos Videojogos

António Manuel Rebelo da Silva

Relatório de Projeto

Porto, 2026

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Ilustração e Mediação Visual do Tarot: Tradução dos Arcanos Maiores para o Universo dos Videojogos

António Manuel Rebelo da Silva

Relatório de Projeto relativo ao Mestrado em Ilustração, Edição e Impressão, apresentado à Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto para obtenção do grau de Mestre.

Orientação: Professora Doutora Eliana Isabel Saraiva Pereira dos Penedos Santiago.

Porto, 2026

Resumo

O presente projeto intitulado Ilustração e Mediação Visual do Tarot: Tradução dos Arcanos Maiores para o Universo dos Videojogos, desenvolve-se a partir da interseção da tradição esotérica do Tarot com a indústria dos videojogos, propondo traduzir os vinte e dois Arcanos Maiores do baralho Rider-Waite-Smith para a sintaxe visual lúdica dos jogos. A análise do mercado atual evidencia lacunas relativas às representações dos videojogos nos baralhos de Tarot, revelando-se enquanto obstáculos consideráveis no acesso do público *gamer* à utilização e compreensão deste sistema oracular. Esta dificuldade de acesso provém da hermeticidade iconográfica e simbólica dos baralhos tradicionais de Tarot e na limitação dos mesmos em nichos muito específicos referentes a franquias e títulos de videojogos. Para colmatar estas problemáticas, o projeto visa uma proposta de hipótese de solução através da conceção de um baralho de cariz universal, que abranja o maior número possível de jogadores através do uso de sintaxe visual reconhecível e inerente ao universo dos videojogos, assim como da aplicação de estéticas visuais evocativas deste meio através da *pixel art*. Estruturalmente, a investigação fundamenta-se na: conceptualização teórica do Tarot e na análise da sua referência principal (o baralho de Rider-Waite-Smith); abordagem da indústria dos videojogos, da sua sintaxe e dos seus géneros clássicos (com especial incidência nos *role-playing games*); examinação das práticas ilustrativas da *pixel art* e do estado da arte na relação entre Tarot e videojogos; detalhamento da tradução visual de cada Arcano Maior e a sua culminação no desenvolvimento projetual e editorial de um artefacto físico totalmente funcional. Deste modo, o projeto procura validar o potencial da ilustração enquanto ponte mediadora entre estes dois sistemas culturais distintos.

Abstract

The present project, entitled Illustration and Visual Mediation of the Tarot: Translating the Major Arcana to the Universe of Video Games, develops from the intersection of the esoteric tradition of Tarot with the video game industry, proposing to translate the twenty-two Major Arcana of the Rider-Waite-Smith deck into the playful visual syntax of games. An analysis of the current market highlights gaps regarding video game representations in Tarot decks, revealing them as considerable obstacles to the gamer public's access to the use and understanding of this oracular system. This difficulty of access stems from the iconographic and symbolic hermeticism of traditional Tarot decks and their limitation to very specific niches concerning video game franchises and titles. To address these issues, the project aims to propose a solution by conceiving a universal deck that encompasses as many players as possible through the use of recognizable visual syntax inherent to the video game universe, as well as the application of visual aesthetics evocative of this medium through pixel art. Structurally, the research is grounded in: the theoretical conceptualization of Tarot and the analysis of its main reference (the Rider-Waite-Smith deck); the approach to the video game industry, its syntax, and its classic genres (with a special focus on role-playing games); the examination of pixel art illustrative practices and the state of the art in the relationship between Tarot and video games; the detailing of the visual translation of each Major Arcana and its culmination in the projective and editorial development of a fully functional physical artifact. Thus, the project seeks to validate the potential of illustration as a mediating bridge between these two distinct cultural systems.

Agradecimentos

Em primeiro lugar gostaria de agradecer à Professora Doutora Eliana Santiago por ter aceite o convite para ser minha orientadora, assim como pela sua inestimável ajuda e disponibilidade total durante todo o processo.

Estimo também a paciência demonstrada pelos meus amigos, quando os seus convites de jogo eram correspondidos com a frase "*Não posso, estou a trabalhar no projeto…*"

Em especial quero agradecer aos meus pais por terem sempre feito os possíveis e os impossíveis para garantir o meu acesso ao ensino, apoiando na totalidade e sem ressalvas todos os meus empreendimentos académicos e artísticos.

Índice

Introdução 20
Motivações e Enquadramento Temático 20
Problemáticas e Perguntas de Investigação 20
Hipóteses e Objetivos 21
Contribuição e Relevância do Projeto 21
Metodologias de Investigação 22
1. O Tarot: Fundamentação Teórica e Histórica 23
1.1 Definição e Contexto 23
1.2 Arquétipos e Inconsciente Coletivo 23
1.3 Evolução Histórica 24
1.4 Estrutura e Morfologia 26
1.5 Linguagem Visual, Simbologia e Iconografia 27
1.6 Funcionamento e Utilizações Práticas 28
2. Baralho de Rider-Waite-Smith 30
2.1 Criação e Enquadramento Histórico 30
2.2 Alterações e Inovações 31
2.3 Estrutura do Baralho 32
2.4 Narrativa: A Jornada do Louco 33
3. Os Videojogos: Linguagem, Géneros e Sintaxe Visual 34
3.1 Origem e Evolução da Indústria dos Videojogos 34
3.2 Géneros Clássicos de Videojogos 38
Ação 38
Aventura 39
Construção 39
Corridas 40
Desporto: 41
Estratégia 42

Luta 42
Plataformas 44
Puzzle 44
Role-Playing Games 45
Shooters 45
3.3 O Género Role-Playing Game 46
3.4 Sintaxe Visual 48
Consumíveis 48
Itens de Progressão: 49
Equipamentos: 49
Recursos 50
Non-Playable Characters 50
HUD (head-up-display) 51
Menus 52
4. A Pixel Art 53
4.1 Definição e Enquadramento 53
4.2 Relevância na Cultura dos Videojogos 54
4.3 Conceitos e Técnicas 55
Resolução 55
Linha 56
Contorno 57
Anti-aliasing 57
Cor 58
Dithering 58
5. Estado da Arte: O Tarot e os Videojogos em Diálogo 60
5.1 O Tarot nos Videojogos 60
5.2 Os Videojogos nos Baralhos de Tarot 63
6. Player Quest Tarot 66

6.1 Título do Baralho 66

6.2 Estruturação Projetual 66

6.3 Tradução dos Arcanos Maiores 66

0. O Louco – *Player 1* 67

1. O Mago – *Shop* 69

2. A Suma Sacerdotisa – *Save Point* 71

3. A Imperatriz – *Healing Potion* 73

4. O Imperador – *Controller* 75

5. O Hierofante – *Tutorial* 77

6. Os Enamorados – *Co-op* 79

7. O Carro – *Fast Travel* 81

8. A Força – *Stamina Potion* 83

9. O Eremita – *Exit Game* 85

10. A Roda da Fortuna – *Loot* 87

11. A Justiça – *Alignment* 89

12. O Enforcado – *Pause* 91

13. A Morte – *Retry?* 93

14. Temperança – *Mana Potion* 95

15. O Diabo – *Boss Fight* 97

16. A Torre – *Crash* 99

17. A Estrela – *Map* 101

18. A Lua – *Secret Area* 103

19. O Sol – *Level-Up* 105

20. O Julgamento – *Stage Results* 107

21. O Mundo – *Completion* 109

6.4 Verso 110

6.5 Caixa 111

6.6 Etapas de Produção 112

7. Conclusão 113
7.1 Considerações Finais 113
7.2 Hipóteses Futuras 114
8. Referências Bibliográficas 116
9. Anexos 123
Anexo 1: Arcanos Maiores (Rider-Waite-Smith) 123
Anexo 2: Arcanos Menores (Rider-Waite-Smith) 124
Naipe de Paus 124
Naipe de Copas 124
Naipe de Espadas 125
Naipe de Ouros 125
10. Apêndices 126
Apêndice 1: *Oraculum Ossium* 126
Apêndice 2: Versões do baralho *Player Quest Tarot* 127
Versão 1 127
Versão 2 129
Versão 3: 131
Apêndice 3: Versão final do baralho *Player Quest Tarot* 133
Apêndice 4: Planificação da caixa do Baralho *Player Quest Tarot* 135

Lista de Figuras

Figura 1. Detalhe do baralho Visconti-Sforza (c. 1450), The Morgan Library & Museum. 24
Figura 2. Detalhe do Tarot de Marselha por Nicolas Conver (1760), Etteilla Foundation. 25
Figura 3. Detalhe do Tarot Egípcio por Ernest Grandmougin (1865), Etteilla Foundation. 25
Figura 4. Detalhe do baralho Rider-Waite-Smith Tarot por Arthur Edward Waite e Pamela Colman Smith (1909), Etteilla Foundation. 26
Figura 5. Exemplo da evolução iconográfica da lâmina V ao longo de diversas iterações do Tarot. 28
Figura 6. Exemplo de alguns lançamentos clássicos do Tarot. 29
Figura 7. Esquerda: Edward Arthur Waite, fotografado por Alvin Langdon Coburn (1921); Direita: Pamela Colman Smith (The Craftsman, outubro de 1912). 30
Figura 8. Inversão numérica das cartas da Justiça e da Força do Tarot de Marselha, operadas no baralho de Rider-Waite-Smith. 31
Figura 9. Cenas representativas de atividade humana no baralho de Rider-Waite-Smith. 32
Figura 10. Spacewar! (Steve Russell, 1962). Figura 11. Pong (Atari Inc., 1972). 34
Figura 12. Consola Nintendo Entertainment System (Nintendo, 1983). Figura 13. Consola Sega Mega Drive (Sega, 1988). 34
Figura 14. Wolfenstein 3D (id Software, 1992). 35
Figura 15. Doom (id Software, 1993). 35
Figura 16. Tomb Raider (Core Design, 1996). 36
Figura 17. Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996). 36
Figura 18. Counter-Strike (Valve Corporation, 2000). 37
Figura 19. Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018). 37
Figura 20. Doom Eternal (id Software, 2020). 38
Figura 21. God of War (Santa Monica Studio, 2018) enquanto exemplo do género de ação. 39
Figura 22. The Last Guardian (Japan Studio, 2016) como exemplo do género de aventura. 39
Figura 23. Tela de construção em Manor Lords (Slavic Magic, 2024), mecânica característica associada ao género em questão. 40
Figura 24. Need for Speed: Underground 2 (EA Black Box, 2004) enquanto exemplo de corrida relista. . 40
Figura 25. Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo EPD, 2017) demonstra a vertente imaginária do género de corridas. 41
Figura 26. FIFA Street (EA Canada, 2012) propõe a jogabilidade direta de uma partida de futsal. 41
Figura 27. Football Manager 2026 (Sports Interactive, 2025) assume o seu foco na gestão de equipa. 42
Figura 28. Rome: Total War (Creative Assembly, 2004) conjuga a vertente de estratégia em tempo real e ações por turnos. 42

Figura 29. Exemplo de um duelo em Mortal Kombat X (NetherRealm Studios, 2015). 43
Figura 30. Streets of Rage (Sega, 1991) define-se no combate com múltiplos oponentes. 43
Figura 31. Gravity Circuit (Domesticated Ant Games, 2023) e o seu cenário de plataformas. 44
Figura 32. Exemplo de puzzle em Portal (Valve Corporation, 2007). 44
Figura 33. Fable (Lionhead Studios, 2004) enquanto título representativo do género de RPG. 45
Figura 34. Helldivers 2 (Arrowhead Game Studios, 2024) e a sua jogabilidade em terceira pessoa. 46
Figura 35. Battlefield 1 (EA DICE, 2016) enquanto exemplo da perspetiva em primeira pessoa. 46
Figura 36. Reedição do conjunto original da primeira edição de Dungeons & Dragons (Gygax & Arneson, 1974). 47
Figura 37. Tipos de consumíveis em Monster Hunter Stories (Capcom/Marvelous, 2016). 48
Figura 38. Final Fantasy XII: The Zodiac Age (Square Enix, 2017) apresenta a mecânica de itens chave na sua jogabilidade. 49
Figura 39. Tela de equipamento em Dark Souls II (FromSoftware, 2014). 49
Figura 40. Indicação dos recursos disponíveis (lado superior) em Frostpunk (11 bit studios, 2018). 50
Figura 41. Da esquerda para a direita: NPCs hostis, personagem e NPCs aliados, Kingdom: Two Crowns (Raw Fury, 2018). 51
Figura 42. HUD de Halo Infinite (343 Industries, 2021) onde toda a informação pertinente à jogabilidade é apresentada. 52
Figura 43. Menu de pausa de Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft Montreal, 2010). 52
Figura 44. Esquerda: exemplo de pintura digital Solaire of Astora – Dark Souls (Juan Acosta, 2018); Direita: exemplo de pixel art Solaire of Astora (Blazko, 2026). 53
Figura 45. Sonic the Hedgehog (Sonic Team, 1991) como exemplo de um clássico retro. 54
Figura 46. Celeste (Maddy Makes Games, 2018) como exemplo do uso da estética pixel art num videojogo contemporâneo. 55
Figura 47. Exemplos de proporções de resolução e consequente área de trabalho, utilizadas em diferentes consolas 56
Figura 48. Presença de jaggies (a vermelho) em linhas curvas e diagonais. 56
Figura 49. Diferentes tipos de contornos. 57
Figura 50. Diferença visual entre a ausência de Anti-aliasing e o seu uso. 58
Figura 51. Representação gráfica das variáveis de hue, saturation e value. 58
Figura 52. Ausência de dithering (cima) e o seu uso (baixo). 59
Figura 53. Funcionalidade das cartas de Tarot em Balatro (LocalThunk, 2024). 60
Figura 54. Ativação de uma carta de Tarot em The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis, 2014). 61
Figura 55. Coleção de cartas de Tarot e os seus efeitos em Cult of the Lamb (Massive Monster, 2022). 62

Figura 56. Cartas relativas à evolução da personagem Morrigan em Dragon Age: Inquisition (BioWare, 2014). 62
Figura 57. Detalhe do Pixel Tarot (Sengia, 2022), evidenciando a sua estética de pixel art. 63
Figura 58. Detalhe do baralho de Nancy, Dishonored (Arkane Studios, 2012). 64
Figura 59. Detalhe do baralho Terra Cards – Major Arcana Deck (Re-Logic, 2026)..... 64
Figura 60. Comparação da carta 0 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 67
Figura 61. Tela de seleção de classe de personagem, Realm of the Mad God Exalt (Deca Games, 2020). 68
Figura 62. Tela de criação e confirmação de personagem, Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023). 68
Figura 63. Comparação da carta 1 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 69
Figura 64. Loja de Beedle, The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo, 2004). 70
Figura 65. Loja de Regina em Blasphemous II (The Game Kitchen, 2023)..... 70
Figura 66. Comparação da carta 2 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 71
Figura 67. Personagem a descansar numa bonfire, Dark Souls (FromSoftware, 2011). 72
Figura 68. Poção de salvamento em, Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018). 72
Figura 69. Comparação da carta 3 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 73
Figura 70. Ícones de coração relativos ao HP do personagem, Minecraft (Mojang Studios, 2011). 74
Figura 71. Detalhe dos ícones relativos aos Bile Flasks de Blasphemous (The Game Kitchen, 2019) 74
Figura 72. Comparação da carta 4 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 75
Figura 73. Comando da Super Nintendo Entertainment System (Nintendo, 1990). 76
Figura 74. Comando da PlayStation 1 (Sony Computer Entertainment, 1994). 76
Figura 75. Comparação da carta 5 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 77
Figura 76. Tutorial dos controlos de navegação, Breath of Death VII (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2011). 78
Figura 77. Tutorial dos controlos básicos, Mina the Hollower (Yacht Club Games, 2026). 78
Figura 78. Comparação da carta 6 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 79
Figura 79. Modo cooperativo de dois jogadores, Metal Slug (Nazca Corporation, 1996)..... 80
Figura 80. Cooperação online com um jogador invocado, Demon's Souls (FromSoftware, 2009). 80
Figura 81. Comparação da carta 7 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 81
Figura 82. Marcador interativo de fast travel, The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt Red, 2015). 82
Figura 83. Os denominados waypoints servem como pontos de fast travel em Divinity: Original Sin II (Larian Studios, 2017). 82
Figura 84. Comparação da carta 8 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 83
Figura 85. Seleção de uma poção de stamina, Old School RuneScape (Jagex, 2013)..... 84

Figura 86. Ícones de raio indicativos do recurso da stamina, S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl (GSC Game World, 2024). 84
Figura 87. Comparação da carta 9 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 85
Figura 88. Menu de confirmação de saída de jogo, Cthulhu Saves the World (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2010). 86
Figura 89. Sobreposição do menu de saída do jogo em relação aos restantes elementos de jogo, Graveyard Keeper (Lazy Bear Games, 2018). 86
Figura 90. Comparação da carta 10 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 87
Figura 91. Sala de baús de loot, The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis, 2014). 88
Figura 92. Baú armadilhado em Elden Ring (FromSoftware, 2022). 88
Figura 93. Comparação da carta 11 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 89
Figura 94. Tendências de alinhamento da personagem em Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003). 90
Figura 95. Notificação da mudança de reputação, Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, 2010). 90
Figura 96. Comparação da carta 12 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 91
Figura 97. Opções disponíveis no menu de pausa em Pokémon Red (Game Freak, 1998). 92
Figura 98. Estética do menu de pausa em The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda, 2006). 92
Figura 99. Comparação da carta 13 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 93
Figura 100. Tela de game over e respetivas opções de procedimento, Deltarune (Toby Fox, 2018). 94
Figura 101. Imagética da caveira associada ao perecimento do personagem, The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Projekt Red, 2011). 94
Figura 102. Comparação da carta 14 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 95
Figura 103. Poção de mana e os seus efeitos, World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004). 96
Figura 104. Indicadores visuais dos níveis de mana (estrelas azuis), atribuídas ao uso de armas mágicas, Terraria (Re-Logic, 2011). 96
Figura 105. Comparação da carta 15 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 97
Figura 106. Morfologia do Diabo em Gaist e a sua barra de HP, Breath of Fire III (Capcom, 1997) 98
Figura 107. Diablo, enquanto boss final do videojogo Diablo (Blizzard Entertainment, 1996) 98
Figura 108. Comparação da carta 16 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 99
Figura 109. Tela de erro de leitura de disco PlayStation 2 (Sony Computer Entertainment, 2000). 100
Figura 110. Mensagem de erro de sistema da consola Xbox 360 (Microsoft, 2005). 100
Figura 111. Comparação da carta 17 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 101
Figura 112. Localização de pontos de interesse em Shovel Knight (Yacht Club Games, 2014). 102
Figura 113. Design do mapa de Pokémon FireRed (Nintendo, 2004). 102

Figura 114. Comparação da carta 18 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 103
Figura 115. Localização de uma parede ilusória em Dark Souls III (FromSoftware, 2016). 104
Figura 116. Interior de uma área secreta em The Legend of Zelda (Nintendo, 1986). 104
Figura 117. Comparação da carta 19 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 105
Figura 118. Tela de subida de nível em The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011). 106
Figura 119. Parâmetros de experiência cumulativos de cada personagem, Octopath Traveler (Square Enix, 2018). 106
Figura 120. Comparação da carta 20 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 107
Figura 121. Parâmetros melhorados após o combate, Final Fantasy III (Square, 1990). 108
Figura 122. Tela de vitória e estatísticas de combate em Clair Obscur: Expedition 33 (Sandfall Interactive, 2025). 108
Figura 123. Comparação da carta 21 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot. 109
Figura 124. Mensagem de missão concluída, Onslaught (Hudson Soft, 2009) 110
Figura 125. Tela de conclusão de quest em Monster Hunter: World (Capcom, 2018). 110
Figura 126. Esquerda: cartucho Game Pak do sistema Game Boy, Direita: Verso das cartas do baralho Player Quest Tarot. 111
Figura 127. Esquerda: consola Game Boy (Nintendo, 1989); Direita: frente da caixa do baralho Player Quest Tarot. 112
Figura 128. Arcanos Maiores referentes ao baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.) 123
Figura 129. Arcanos Menores referentes ao naipe de paus do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.) 124
Figura 130. Arcanos Menores referentes ao naipe de copas do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.) 124
Figura 131. Arcanos Menores referentes ao naipe de espadas do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.) 125
Figura 132. Arcanos Menores referentes ao naipe de ouros do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.) 125
Figura 133. Oraculum Ossium (Blazko, 2025) 126
Figura 134. Versão 1 do baralho Player Quest Tarot 128
Figura 135. Versão 2 do baralho Player Quest Tarot 130
Figura 136. Versão 3 do baralho Player Quest Tarot 132
Figura 137. Versão final do baralho Player Quest Tarot 134
Figura 138. Esquema gráfico da caixa do baralho Player Quest Tarot 135

Introdução

Motivações e Enquadramento Temático

O presente projeto contempla as temáticas do Tarot e do universo dos videojogos como objetos centrais de estudo relativo às práticas de ilustração. As escolhas de tais temáticas provêm principalmente de um grande interesse pessoal por ambas as áreas, assim como no desejo de dar continuidade à investigação prática iniciada no primeiro ano do presente ciclo de estudos. Tal investigação diz respeito ao projeto *Oraculum Ossium* (ver Figura 133 do Apêndice 1), consistindo num objeto editorial assente num sistema oracular formado por vinte e duas cartas intrinsecamente inspiradas na tradição do Tarot. A relevância desta obra no contexto projetual justifica-se pela sua natureza enquanto sistema semiótico complexo que combina narrativa, simbolismo e estruturação editorial, oferecendo várias possibilidades de exploração prática da ilustração neste sistema oracular.

Um fator de relevância maior que consolida a pertinência do Tarot no contexto ilustrativo, reside no facto do mesmo se apresentar como um sistema pictórico de narrativa modular composto essencialmente por representações gráficas ilustradas, atribuindo à imagem um papel estrutural e fulcral que permite a formulação de uma linguagem própria, estabelecendo a comunicação entre o leitor e o baralho em questão.

O segundo eixo temático referente aos videojogos, emerge de uma extrema afinidade com este meio, tendo-me sido possível cultivar desde tenra idade o gosto por este universo, resultando numa vasta experiência de décadas em diversas plataformas e géneros, oferecendo-me uma visão ampla e plurilateral das suas expressões variadas. Aliado a este interesse intrínseco, tive a oportunidade de explorar esta vocação durante o meu percurso académico, através da pós-graduação em Design de Interação, Web e Jogos (FBAUP / FEUP / UPTEC), onde pude explorar a vertente do design e ilustração de videojogos, mais concretamente a vertente visual da *pixel art*.

Problemáticas e Perguntas de Investigação

A análise da relação atual entre o Tarot e os videojogos revela alguns pontos fundamentais: a natureza gráfica da tradição do Tarot e os seus conteúdos, encontram-se encriptados por um sistema fundamentado em imagética hermética e esotérica, o que torna muito pouco acessível a compreensão e utilização do Tarot. Em relação aos videojogos encontra-se evidente a ausência de um baralho que se denote universal, ou seja, que se demonstre acessível à grande maioria do público *gamer* (jogadores e integrantes da subcultura dos videojogos).

Apesar da existência no mercado de baralhos associados ou evocativos do universo dos videojogos, os mesmos evidenciam recorrentemente duas lacunas no sentido da sua acessibilidade: a

primeira concerne à dependência integral da iconografia, simbologia e de entendimentos prévios associados a videojogos e franquias específicas, limitando o escopo de jogadores passíveis ao seu entendimento apenas a quem está familiarizado com tais pré-requisitos. A segunda lacuna diz respeito às reduções meramente estéticas do Tarot para imagéticas evocativas dos videojogos, revelando-se de tal modo apenas como numa variante alternativa da imagética do Tarot, sem que haja uma acessibilização da simbologia e iconografia esotérica para o público *gamer*.

De tal diagnóstico provêm questões como: de que modo as práticas da ilustração, fundamentadas numa gramática universal baseada nos preceitos, mecânicas e sintaxe visual dos videojogos, conseguem tornar mais acessível à comunidade *gamer* o acesso e compreensão do Tarot? Como é que esta acessibilização via ilustração consegue ultrapassar as barreiras hermenêuticas da tradição visual do Tarot, de modo a promover uma leitura mais intuitiva e transversal com base numa linguagem universal relativa ao universo dos videojogos?

Hipóteses e Objetivos

Tendo em consideração as problemáticas e perguntas de investigação anteriormente delineadas, postulou-se uma sugestão de possível hipótese de solução, baseada na transposição dos arquétipos tradicionais da simbologia do Tarot para uma linguagem visual conotada e baseada nos videojogos, de modo a acessibilizar o Tarot ao público-alvo. Esta tradução objetiva um cariz universal de modo a objetivar a maior abrangência de jogadores dentro desta subcultura, dissociando-se inteiramente de videojogos e franquias específicas, assim como de readaptações meramente estéticas e evocativas dos videojogos, problemáticas assinaladas anteriormente como as duas grandes lacunas a colmatar.

Deste modo o projeto propõe um objetivo principal: a materialização física de um baralho totalmente funcional de Tarot, incidindo nesta tradução especifica aos vinte e dois Arcanos Maiores deste sistema, baseado na hipótese postulada no parágrafo anterior referente à utilizando da ilustração como principal agente desta transposição, evidenciando o seu papel enquanto agente ativo na mediação entre o domínio oculto do Tarot e o universo cultural dos videojogos.

Contribuição e Relevância do Projeto

O cumprimento dos objetivos propostos pela criação deste baralho físico pretende contribuir especificamente com a possibilidade de o público-alvo aceder no mercado a um baralho de Tarot inteligível à sua subcultura, sendo que num plano mais alargado, o projeto estende o leque das opções disponíveis relativamente à oferta de sistemas de Tarot com incidência no universo lúdico dos videojogos. No campo da ilustração, a contribuição deste projeto baseia-se na readaptação de um registo gráfico intrinsecamente digital (*pixel art*), para um registo físico e editorial (baralho), evidenciando o papel da ilustração enquanto mediadora visual.

Quanto à relevância do projeto, esta reside na capacidade do mesmo em estabelecer uma ponte entre dois sistemas culturais distintos, validando o papel da ilustração enquanto agente intermediário que torna tal ponte possível. Outra alínea relevante é a da demonstração da aplicação prática das linguagens visuais e conceptuais dos videojogos na reinterpretação de património cultural tradicional como o Tarot, oferecendo mais um contributo para o meio da ilustração através desta tradução imagética.

Metodologias de Investigação

Para assegurar o rigor científico e coerência projetual, a metodologia adotada assenta numa abordagem estruturada em três eixos basilares: o primeiro diz respeito à fundamentação teórica e histórica, compreendendo o estudo aprofundado do Tarot e do baralho de referência, fazendo-se uma fundamentação similar relativamente ao universo dos videojogos e dos seus pressupostos. O segundo eixo concerne a análise do estado da arte, de modo a mapear as relações entre o Tarot e os videojogos (e vice-versa), possibilitando a fundamentação crítica das lacunas evidenciadas. Por último, o terceiro eixo aborda a parte do desenvolvimento projetual e editorial relativo à criação do baralho proposto.

De modo a operacionalizar este percurso metodológico, o projeto organiza-se em sete capítulos. Em O Tarot: Fundamentação Teórica e Histórica estabelece-se o enquadramento evolutivo e ontológico deste sistema, desde os seus fundamentos arquetípicos até à sua linguagem visual e semiótica. O capítulo seguinte, O Baralho de Rider-Waite-Smith, aprofunda o caso específico deste Tarot de referência adotado para o projeto. Os dois capítulos seguintes, Os Videojogos: Linguagem, Géneros e Sintaxe Visual e A *Pixel Art*, deslocam o foco para o segundo eixo da investigação, expondo a evolução, os géneros e a sintaxe visual dos videojogos, bem como a técnica e linguagem visual da *pixel art* escolhida para a ilustração do das cartas do baralho. O capítulo Estado da Arte: O Tarot e os Videojogos em Diálogo cruza estes dois universos, mapeando exemplos existentes de Tarot em videojogos e de videojogos em baralhos de Tarot, identificando as lacunas que motivam a proposta projetual. No seguimento, o capítulo *Player Quest Tarot* apresenta a proposta prática da tradução dos vinte e dois Arcanos Maiores e os seus detalhes técnicos de materialização editorial. Por fim o capítulo das Conclusões Finais aborda os caminhos possíveis de atuação partindo do baralho realizado.

1. O Tarot: Fundamentação Teórica e Histórica

1.1 Definição e Contexto

O Tarot apresenta-se como um baralho de cartas de natureza peculiar, afirmando-se desde há séculos como uma das vias místicas e divinatórias principais da cultura ocidental, assumindo-se também enquanto ferramenta de autoconhecimento e autodesenvolvimento, estabelecendo uma relação interdisciplinar com várias áreas de estudo como a Alquimia, Astrologia, Numerologia, Filosofia e Psicologia, assim como a um variadíssimo número de outras tradições esotéricas (Bartlett, 2007). No seu cerne, o Tarot constitui-se como um meio de comunicação que compreende um alfabeto próprio constituído por imagens, signos e números, presentes em cada uma das suas lâminas (termo atribuído às cartas de Tarot devido ao facto de, segundo Derlich (2004) na sua obra *Guia Prático do Tarot*, estas terem sido inicialmente fabricadas em metal), oferecendo vários níveis de significação que segundo Almeida (2017) tornam o Tarot igualmente o mais flexível, o mais manejável e aquele cujos segredos estão ao alcance de todos. Esta acessibilidade sustenta-se em grande parte, no facto deste alfabeto ser constituído maioritariamente por imagens, tornando-se assim passível de ser utilizado e compreendido independentemente dos níveis de instrução, alfabetização, literacia e qualquer outro tipo de condicionantes que se compreendem noutras formas de comunicação, como por exemplo a escrita (Bartlett, 2007).

1.2 Arquétipos e Inconsciente Coletivo

A função primária do sistema de Tarot é a do estabelecimento de uma via de comunicação entre o consciente e o inconsciente, através da materialização de arquétipos pela via das imagéticas simbólicas patentes nas suas cartas. O conceito de arquétipo foi estabelecido pelo psicanalista suíço Carl Gustav Jung no seu ensaio de 1919 *Instinto e Inconsciente*, mais tarde compilada na obra *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (1959). Segundo a obra em questão, o conceito de arquétipo baseia-se nas manifestações figurativas dos instintos humanos no plano do inconsciente, efetivamente estabelecendo-se como os seus contrapontos psíquicos. Assim como os instintos se estabelecem como forças motrizes impessoais e hereditárias que orientam o comportamento antes de qualquer tomada de consciência, os arquétipos funcionam como os seus modelos básicos, manifestando tais conceitos em imagens simbólicas. Estas estruturas organizam a perceção e a imaginação de forma coletiva, representando imageticamente uma predisposição universal, atuando como um guia visual para a compreensão de padrões de comportamento que residem aquém do limiar da consciência. Para se enquadrar adequadamente este conceito de arquétipo relativamente ao aparelho psíquico humano e, consequentemente, dentro do próprio funcionamento do Tarot, é necessário entender os pressupostos concernentes a um outro conceito

denominado de inconsciente coletivo. O mesmo é explicado por Jung na sua obra *O Homem e os Seus Símbolos* (1964), definindo-o como uma dimensão universal psíquica transversal a toda a humanidade, que atua como reservatório destas formas arcaicas (arquétipos), permitindo que certos símbolos e mitos se manifestem de maneira similar em diferentes culturas e épocas, independentemente das vivências particulares de cada indivíduo.

1.3 Evolução Histórica

A origem do Tarot denota-se notavelmente dúbia, pelo que ninguém conseguiu dar uma resposta definitiva, originando assim histórias, lendas e mitos fundacionais dos mais variados escopos (Derlich, 2004). Contudo podemos estabelecer um ponto inicial quanto à origem da evolução documentada do Tarot, partindo dos baralhos de jogo de *tarocchi* na Itália, e mais concretamente no exemplar de *Visconti-Sforza* (ver Figura 1) como o registo documentado mais antigo de um baralho de Tarot, tendo sido o mesmo pintado à mão em meados do século XV para o Duque de Milão (Bartlett, 2007).



Figura 1. Detalhe do baralho Visconti-Sforza (c. 1450), The Morgan Library & Museum.

O seguinte marco principal na evolução do Tarot dá-se com o surgimento do Tarot de Marselha (Figura 2), que se estabelece enquanto o padrão francês no início do século XVII, assumindo-se consequentemente como baralho tradicional e seminal da cartomancia europeia (Farley, 2009). A fixação iconográfica do padrão visual deste baralho possibilitou a padronização e ordenação dos vinte e dois Arcanos Maiores de 0 a XXI, com a sua respetiva nomenclatura (excetuando a carta XIII), que consolidou a estrutura clássica de setenta e oito cartas reconhecidas como o padrão sistemático e simbólico do Tarot (Depaulis, 1984).



Figura 2. Detalhe do Tarot de Marselha por Nicolas Conver (1760), Etteilla Foundation.

No século XVIII, Antoine de Court Gebelin propôs, no seu tratado de 1781 *Le Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne* (mais especificamente no Volume VIII), que o Tarot teria uma origem egípcia, sendo o mesmo uma tradução do Livro de Thoth. Esta obra encerraria antiga sabedoria sagrada, sendo encriptada posteriormente na forma de imagens por sábios herméticos, objetivando a perpetuação deste conhecimento através da sua ocultação. Corroborando esta tese, o cartomante francês Etteilla (pseudónimo de Jean-Baptiste Alliette) aprofunda esta hipótese afirmando que o livro em questão fora concebido por dezassete magos presididos por Hermes Trismegisto em Memphis (Egito), dando origem ao Tarot Egípcio e às suas consequentes versões como as da Figura 3 (Decker et al., 1996). Porém, o ocultista Éliphas Levi alavanca posteriormente a transição do Tarot de um sistema puramente divinatório para um de carácter simbólico e fortemente esotérico, defendendo o revivalismo do Tarot de Marselha (Decker et al., 1996).



Figura 3. Detalhe do Tarot Egípcio por Ernest Grandmougin (1865), Etteilla Foundation.

Nos finais do século XIX e início do século XX, ocorreu uma grande proliferação de baralhos de cariz ocultista, dentro destes destaca-se notavelmente o Tarot de Rider-Waite-Smith (Figura 4). Concebido pelo ocultista Arthur Edward Waite e ilustrado pela artista Pamela Colman Smith, esta obra afirma-se como o baralho mais popular do século XX, estabelecendo-se como termo de comparação para futuros sistemas de Tarot até aos dias de hoje. (Place, 2005).



Figura 4. Detalhe do baralho Rider-Waite-Smith Tarot por Arthur Edward Waite e Pamela Colman Smith (1909), Etteilla Foundation.

Na contemporaneidade o Tarot migrou do hermetismo dos séculos anteriores, afirmando-se como ferramenta de autoconhecimento e de estímulo criativo, permitindo esta reconfiguração moderna através da libertação do baralho das suas estruturas ocultistas rígidas. Nesta perspetiva a imagem deixa de ser um dogma estático para se afirmar como catalisador de autoconhecimento, assumindo o papel de mediador entre o indivíduo contemporâneo e a sabedoria tradicional arquetípica (Gupta, 2024).

1.4 Estrutura e Morfologia

Estabelecido e adotado o Tarot de Marselha enquanto padrão sistémico do Tarot (como evidenciado anteriormente), verificamos uma matriz que comporta um total de setenta e oito lâminas divididas em dois grupos distintos, sendo o primeiro respetivo aos vinte e dois Arcanos Maiores, constituindo o núcleo conceptual principal do baralho, representando as influências arquetípicas e dinâmicas psicológicas que operam nos planos conscientes e inconscientes, moldando crenças associadas ao Tarot ocidental (Bartlett, 2007). Cada um dos Arcanos Maiores define-se através de um trio semântico estrutural constituído pela sua imagem, nome e número, sendo a correlação destes três elementos estabelecedora da sua identidade, materializando as propriedades arquetípicas associadas à referida carta (Bartlett, 2007). A sua numeração orienta uma sequência narrativa designada por jornada do Louco, sendo esta progressão a ilustração de forma alegórica, dos desafios e dialéticas de opostos apresentados durante o percurso da vida humana (Almeida, 2017).

Por sua vez, os cinquenta e seis Arcanos Menores apresentam uma estrutura semelhante ao baralho francês convencional, organizando-se em quatro naipes (Paus, Copas, Espadas e Ouros), tendo cada naipe 14 cartas numeradas (do Às ao 10) e mais quatro figuras de corte (Valete, Cavaleiro, Rainha e Rei), sendo recorrente a prática de prescindir da figuração narrativa encontrada nos Arcanos Maiores, optando-se por uma estética minimalista (Sharman-Burke, 2012). O papel principal dos Arcanos Menores é o de apresentar as contrapartes dos quatro elementos cosmológicos (Fogo, Água, Ar e Terra) relativamente aos componentes da vivência humana (Material, Emocional e Espiritual), mostrando-se desta maneira como os naipes deixam de ser meramente abstratos e passam a representar

acontecimentos cotidianos, comportamentos, ideias e interações que configuram a vida humana (Almeida, 2017).

1.5 Linguagem Visual, Simbologia e Iconografia

A capacidade que o Tarot tem em expressar as verdades arquetípicas e de estabelecer um elo de ligação entre o consciente e o inconsciente, muito se deve à sua configuração enquanto linguagem visual universal, sendo que como descrito anteriormente, a sua capacidade de ser entendida prescinde de grosso modo de literacia textual ou de competências específicas de alfabetização. A eficácia deste sistema reside primordialmente na força das imagens arquetípicas patentes em cada lâmina, pelo que a transmissão destas mensagens não se revela um processo passivo, mas sim enquanto dinâmica que depende da sensibilidade interpretativa e da capacidade intuitiva do utilizador (Bartlett, 2007). É nesta interação entre o observador e a iconografia simbólica da lâmina, que se opera a transformação do Tarot num dispositivo de reflexão e diálogo, largamente acessível a todo o indivíduo independentemente do seu contexto cultural ou académico, apresentando-se vantajosa no sentido da transmissão dos seus significados arquetípicos profundos e complexos de forma imediata (Sharman-Burke, 2012). Este processo denota-se fundamental pois ao contrário de outros registos de comunicação que exigem uma leitura linear, as imagens de cada carta funcionam como um atalho visual que conectam os arquétipos imagéticos diretamente aos conceitos universais e experiências humanas correspondentes, permitindo que a mensagem seja captada, sentida e compreendida no exato instante em que a referida imagem é visualizada (Bartlett, 2007).

Aprofundando esta vertente linguística universal patente no Tarot, procede-se à análise de como a transição entre a representação visual ilustrada (iconografia) e a camada de significado abstrato (simbologia), permite a conversão de imagens concretas em conceitos arquetípicos. Esta iconografia e simbologia patente nas ilustrações das cartas de Tarot não se constatam como criações isoladas, mas sim enquanto reflexo direto das mentalidades respetivas às épocas aquando da criação de cada baralho (como podemos verificar na Figura 5.), atuando como um repositório da gramática visual das épocas específicas em questão (O'Neill, 1986). Podemos confirmar esta constatação na análise, por exemplo, dos baralhos renascentistas, pelo seu design moldado pelas interpretações dos sistemas simbólicos da época, enquanto que no Tarot de Marselha é nos apresentada uma iconografia deliberadamente alegórica, funcionando como reforço visual de mensagens morais e filosóficas semelhantes à arte religiosa, garantindo que a relação entre a iconografia patente nas cartas e o seu significado não fosse arbitrária (O'Neill, 1986).

Esta evolução visual atingiu um ponto de rutura com os preceitos dos baralhos tradicionais a partir da criação do baralho de Rider-Waite-Smith em 1909, substituindo a simbologia popular e religiosa do Tarot de Marselha por um sistema mais complexo e concetualmente esotérico, paralelamente ligando a sua simbologia a outros elementos variados (Place, 2005). É nesta fase que a iconografia deixa de ser um

reflexo de conceitos morais medievais, tornando-se agora deliberadamente alegóricos, onde cada ilustração transparecer um significado filosófico específico, transformando efetivamente cada baralho num veículo de comunicação de estados internos e espirituais, montando a base interpretativa contemporânea do Tarot (Place, 2005).

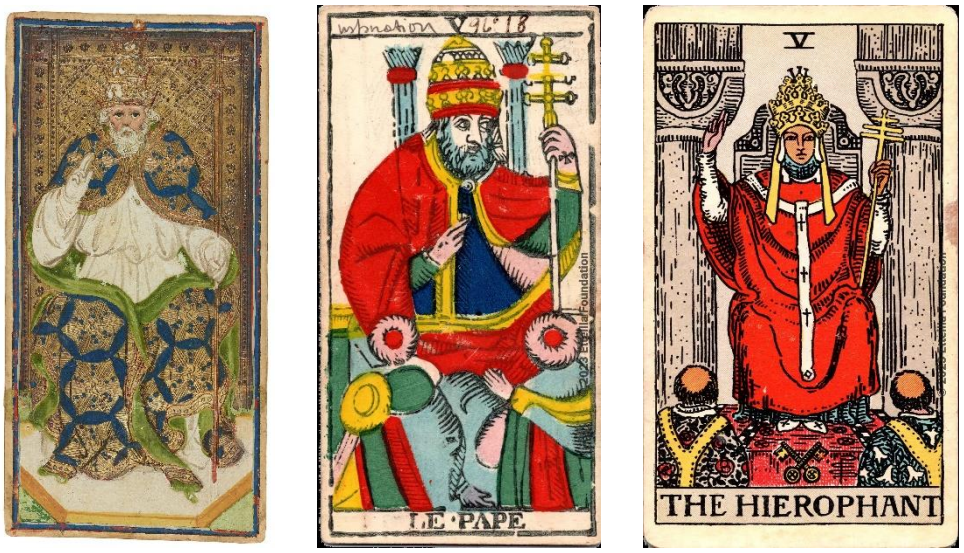

Figura 5. Exemplo da evolução iconográfica da lâmina V ao longo de diversas iterações do Tarot.

1.6 Funcionamento e Utilizações Práticas

A aplicabilidade do Tarot transitou de uma matriz estritamente oracular divinatória, para se consolidar posteriormente também enquanto dispositivo de exploração psicológica e espiritual, transformando-se num instrumento de elevada densidade simbólica, adotado em diversas geografias como lente hermenêutica para a reflexão pessoal, gestão de dilemas existenciais e para a organização da narrativa biográfica de cada indivíduo (Gupta, 2024). Estas facetas do Tarot enquanto ferramenta desta natureza, comunicam com indivíduo através de um leque vasto de lançamentos (ou tiragens), consistindo no uso de disposições específicas de cartas de modo a criar um registo passível da sua interpretação, sendo exemplos as tiragens clássicas da Figura 6 como o lançamento de três cartas, em cruz, e em cruz celta (Derlich, 2004).

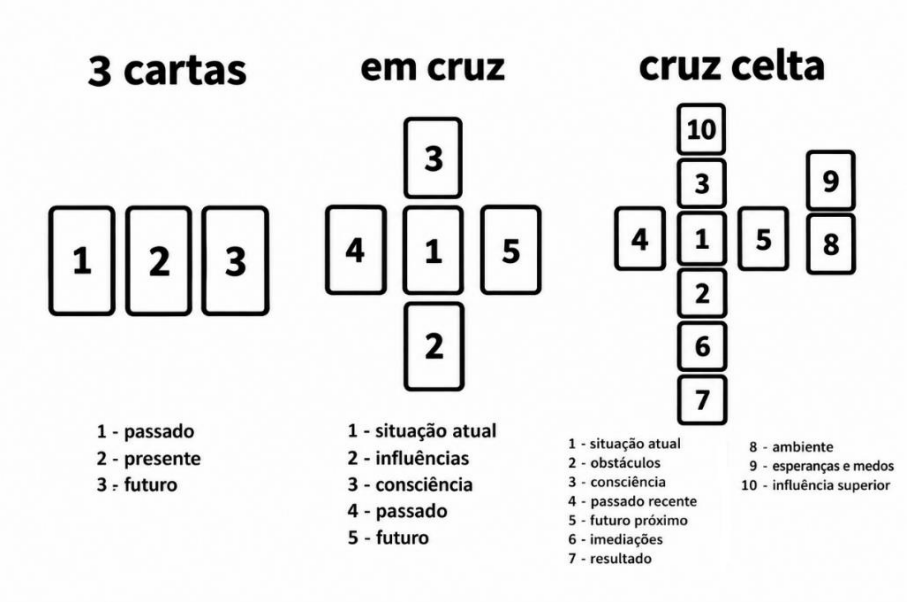

Figura 6. Exemplo de alguns lançamentos clássicos do Tarot.

Esta evolução funcional do Tarot assenta no facto do funcionamento do mesmo, devido à sua capacidade de projeção e materialização do inconsciente através dos estímulos visuais das suas imagens arquetípicas, estar latente na mente do observador, servindo cada carta como veículo mediador entre conteúdos inconscientes e a sua perceção pela mente consciente racional (Pollack, 2019). Relativamente à aparente natureza de probabilidade estatística na seleção das cartas de Tarot, podemos reparar que, segundo o princípio da Sincronicidade de Carl Jung, patente na sua obra *Sincronicidade: Um princípio de conexão acausal* (1958), este princípio implica uma coincidência significativa entre um estado psíquico interno (processo inconsciente) e um evento externo objetivo (a tiragem da carta selecionada). Deste modo, a premissa de um princípio de ligação acausal que une mente e matéria espelha-se na configuração das cartas escolhidas nos lançamentos de Tarot.

Postulando esta teoria da Sincronicidade, podemos propor o Tarot enquanto catalisador da autodescoberta e autorreflexão, pelo modo como o observador consegue identificar padrões inconscientes de comportamento, trazendo os mesmo para a mente consciente. Deste modo é possível atuar diretamente sobre estes padrões outrora apenas presentes na dimensão inconsciente, possibilitando o trabalho sobre essas mesmas questões internas, auxiliando o indivíduo na sua jornada de amadurecimento e de autorrealização pessoal (Bartlett, 2007).

Estabelecidos os fundamentos teóricos, históricos e semióticos do Tarot enquanto sistema simbólico universal, procede-se no capítulo seguinte à análise do baralho que serve como referência estrutural, conceptual e visual ao projeto.

2. Baralho de Rider-Waite-Smith

A obra de referência pelo qual se baseia o presente projeto de ilustração identifica-se como o baralho de Rider-Waite-Smith (1909), assumindo-se como principal referencial formal e estrutural sendo a seleção desta obra justificada, conforme mencionado anteriormente, pelo seu posicionamento enquanto um dos sistemas de Tarot mais relevantes e centrais da história, pois não obstante de ter sido publicado no final da primeira década do século XX, manteve-se como o mais popular ao longo do mesmo, tornando-se numa referencia fortemente estabelecida nos meios do Tarot (Place, 2005). De modo a orientar as decisões no âmbito do projeto e subsequente criação das suas matrizes morfológicas, é necessária realizar uma exposição prévia acerca das suas origens, estruturas e componentes que caracterizam este baralho de referência.

2.1 Criação e Enquadramento Histórico

A sua criação constitui o marco fundacional que ofereceu a base para o Tarot contemporâneo, assinalando a transição dos sistemas herméticos anteriores para um modelo assente numa narrativa visual figurativa, sendo idealizado por Arthur Edward Waite e ilustrado por Pamela Colman Smith (Figura 7) no seio da ordem hermética Golden Dawn, criando uma linguagem que moldou a interpretação do conhecimento esotérico através das imagens patentes no seu baralho (Waite, 1910). A historiografia contemporânea associa o sucesso global deste sistema a uma colaboração tripartidária que se estendeu mais de uma década nos círculos intelectuais de Londres, resultado da acuidade comercial do editor William Rider, ao enquadramento conceptual de Waite e às ilustrações de Smith (Staunton, 2024).



Figura 7. Esquerda: Edward Arthur Waite, fotografado por Alvin Langdon Coburn (1921); Direita: Pamela Colman Smith (The Craftsman, outubro de 1912).

Apesar da retenção inicial do mercado na designação do baralho enquanto Rider-Waite, a academia e os círculos de estudo do Tarot adotaram o termo Rider-Waite-Smith, em reconhecimento do papel fulcral e indissociável da ilustradora Pamela Colman Smith, prova disso encontra-se nos monogramas que a artista deixou em inúmeras cartas do baralho em questão (Staunton, 2024). As ilustrações de Smith operaram uma rutura radical com a tradição imagética anterior (como a do Tarot de Marselha) nos quais se denotavam, como é caso notável nos cinquenta e seis Arcanos Menores, de fundos mínimos, planos e puramente ornamentais, pelo que a artista ao inovar com cenários inteiramente ilustrados e de cariz narrativo para a totalidade das setenta e oito cartas do baralho, acessibilizou o Tarot ao eliminar a necessidade de memorização e entendimento prévio das iconografias encriptadas anteriores, facilitando a interpretação intuitiva baseada na leitura direta das imagens (Staunton, 2024).

2.2 Alterações e Inovações

Na obra de 1910 *The Pictorial Key to Tarot*, Waite fundamenta a origem deste novo baralho em três fundamentos principais que visavam reformular a experiência do utilizador com o Tarot. O primeiro dos mesmos constitui a retificação do seu simbolismo, motivado pela convicção de que as imagens dos baralhos tradicionais se tinham tornado confusas, procurando assim restaurar a verdade esotérica original através da aplicação das suas correspondências secretas relativas à sociedade esotérica Golden Dawn em que estava inserido, o que incluiu a alteração da ordem numérica entre as cartas VII (Força) e XI (Justiça) exemplificada na Figura 8, de modo a alinhar o sistema com as atribuições esotéricas postuladas na ordem secreta em questão.

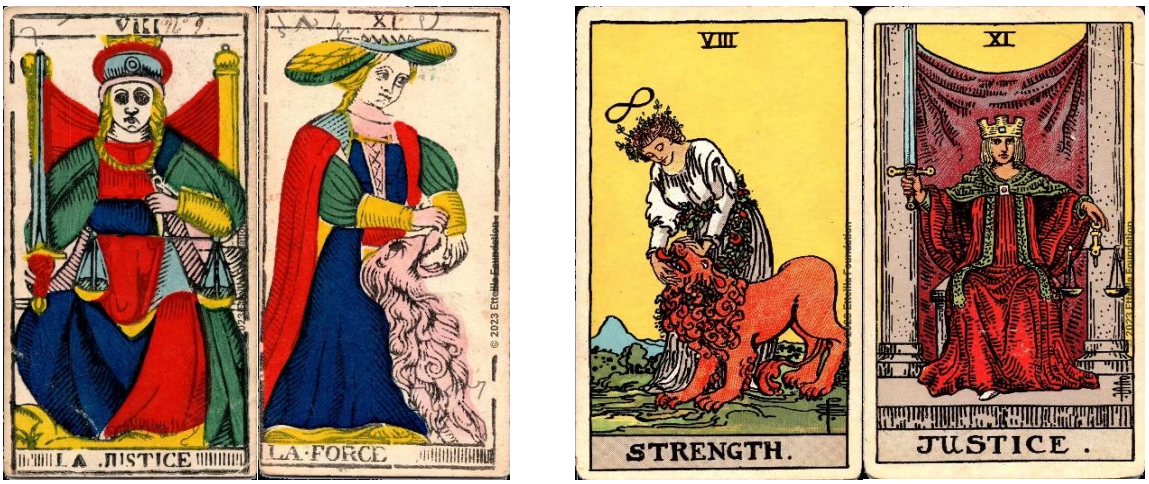

Figura 8. Inversão numérica das cartas da Justiça e da Força do Tarot de Marselha, operadas no baralho de Rider-Waite-Smith.

O segundo fundamento que Waite defende concerne à sistematização do Tarot com outros sistemas de pensamento ocidentais como a Cabala, a Astrologia e a Alquimia, de modo a criar uma gramática visual e concetual coesa e lógica, onde estas disciplinas se encontrem integradas nas próprias imagens e simbologia das cartas.

O terceiro e último fundamento orienta o projeto de reestruturação do Tarot segundo critérios de acessibilidade e legibilidade, visando a democratização do conhecimento através do seu conjunto de imagens de apreensão intuitiva que contenham cenas humanas onde o observador facilmente se poderia enquadrar (Figura 9), eliminando assim a necessidade de complexas memorizações da iconografia abstrata previamente mencionada. Este processo de modernização visual determinou ainda uma secularização iconográfica, substituindo termos confessionais católicos por imagéticas mais quotidianas e humanas.

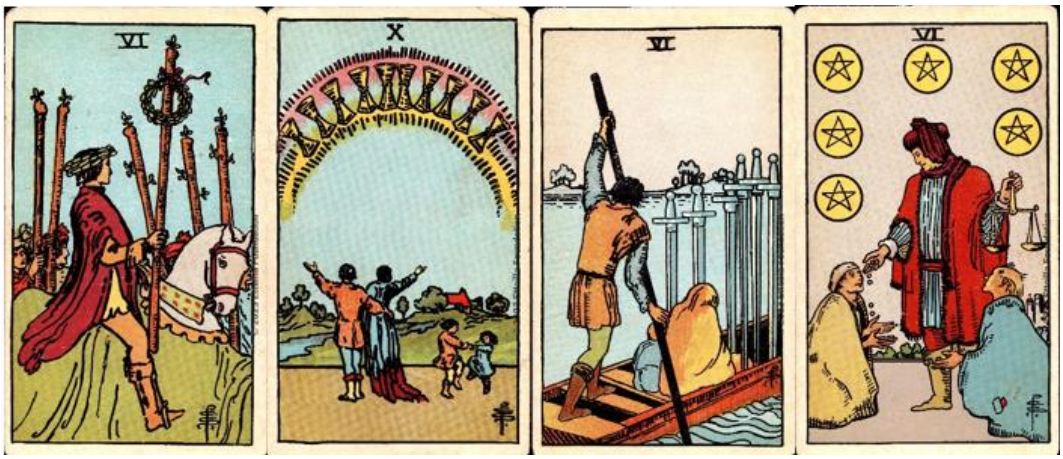

Figura 9. Cenas representativas de atividade humana no baralho de Rider-Waite-Smith.

2.3 Estrutura do Baralho

A composição estrutural do baralho de Rider-Waite-Smith é fixa no molde tradicional de setenta e oito cartas, articuladas entre vinte e dois Arcanos Maiores (ver Figura 128 do *Anexo 1*) e cinquenta e seis Arcanos Menores (ver Figuras 129 a 132 no Anexo 2), explanada no subcapítulo anterior *Estrutura e Morfologia*, contudo, podemos operar uma subdivisão no que diz respeito aos Arcanos Maiores segundo três níveis concernentes à psique humana: o nível da consciência, focada nas preocupações da vida em sociedade, abrangendo exigências como as relações interpessoais, relação com a autoridade e educação; o nível do subconsciente, direcionado na questão da busca interior e do autoconhecimento, relativo a processos de introspeção, morte simbólica e renascimento que revelam a real essência do indivíduo após a dissolução do ego; e por fim o nível do superconsciente, ligado ao desenvolvimento da consciência e conexão com as grandes forças espirituais e místicas da vida (Pollack, 2019).

No que concerne aos cinquenta e seis Arcanos Menores, estes mantêm a estrutura tradicional delineada anteriormente, com quatro naipes, cada um com dez cartas numeradas e quatro cartas de figuras de corte. Contudo, apesar da sua estrutura evidentemente clássica, o baralho de Rider-Waite-Smith apresenta uma das suas principais inovações ao expor integralmente ilustradas todas as setenta e oito cartas do baralho, introduzindo assim uma nova camada de profundidade simbólica e narrativa, tornando muito mais acessível o acesso à totalidade da leitura de todos os Arcanos (Staunton, 2025).

2.4 Narrativa: A Jornada do Louco

Quanto à sua componente narrativa, este baralho comporta uma estrutura que pode ser descodificada através da análise isolada ou da análise sequencial das suas cartas. Na primeira metodologia cada carta é compreendida como uma entidade autónoma, enquanto que a segunda propõe uma progressão linear onde cada lâmina fundamenta a seguinte (Pollack, 2019). Esta abordagem sequencial funciona como um dispositivo de montagem visual comparável ao efeito Kuleshov, onde se atribui um significado emocional com base numa sequência imagética (Kuleshov, 1974), revelando que o significado do Tarot não reside apenas na iconografia individual, mas também na relação sintática e na proximidade entre as imagens, estimulando a síntese de novos sentidos e na construção ativa de narrativas (Pollack, 2019).

Para além da observação da narrativa do Tarot através destas duas análises, podemos, relativamente ao domínio específico dos Arcanos Maiores, proceder a uma análise através da sua numeração sequencial, revelando uma narrativa denominada de a jornada do Louco, consistindo na representação arquetípica do desenvolvimento da consciência e existência humana (Almeida, 2017). Esta jornada acompanha a demanda da personagem da carta 0 - Louco até este atingir a plenitude representada na carta XXI - O Mundo, sendo as lâminas balizadas entre ambas compreendidas como etapas evolutivas desta demanda, espelhando crises e metamorfoses pelas quais O Louco terá que ultrapassar e aprender (Almeida, 2017).

3. Os Videojogos: Linguagem, Géneros e Sintaxe Visual

3.1 Origem e Evolução da Indústria dos Videojogos

De modo a ser possível estabelecer uma tradução eficaz dos arquétipos do baralho Rider-Waite-Smith para a gramática dos videojogos, denota-se essencial uma contextualização da história, evolução e sintaxe visual concernente aos mesmos. Relativamente à génese desta indústria, podemos datar na década de 70 um possível ponto inicial com a denominada era *retro*, época esta em que o *hardware* (componentes físicos de um sistema digital) e a viabilidade comercial converteram simulações computacionais académicas num fenómeno de massas, com títulos como *Spacewar!* (Figura 10) e *Pong* (Figura 11) que se fizeram populares através das primeiras máquinas de *arcade* em 1971 (Monnens & Goldberg, 2015).



Figura 10. Spacewar! (Steve Russell, 1962).

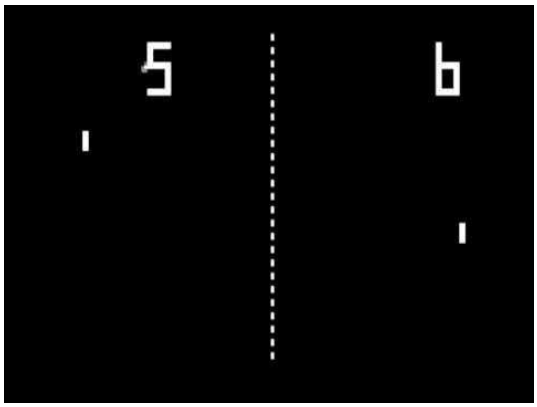

Figura 11. Pong (Atari Inc., 1972).

O sucesso dos referidos *arcades* impulsionou a transição dos mesmos para sistemas de entretenimento caseiros como a *Nintendo Entertainment System* (Nintendo, 1983) da Figura 12 e *Sega Mega Drive* (Sega, 1988) da Figura 13, sendo o declínio das *arcade* e da era *retro* marcadas pela eventual sofisticação das consolas domésticas (Stanton, 2015).



Figura 12. Consola Nintendo Entertainment System (Nintendo, 1983).



Figura 13. Consola Sega Mega Drive (Sega, 1988).

Nos inícios dos anos 1990 o PC (*personal computer* ou computador pessoal) assumiu a vanguarda da tridimensionalidade com clássicos como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) na Figura 14 e *Doom* (id Software, 1993) na Figura 15, através da técnica do 2.5D, consistindo na simulação de profundidade num ambiente bidimensional limitado, partindo da utilização de *sprites* (elementos gráficos) e planos fixos (Kushner, 2003).



Figura 14. Wolfenstein 3D (id Software, 1992).



Figura 15. Doom (id Software, 1993).

A transição definitiva para o 3D aconteceu em meados da década de 90, impulsionada pela evolução tecnológica dos computadores pessoais e pelo salto na arquitetura das consolas domésticas para os 32 *bits*, cujo expoente máximo se encontra na *PlayStation* 1 (1994), abrindo caminho para videojogos

de culto como *Tomb Raider* (Core Design, 1996) da Figura 16 e *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) da Figura 17 (Belli & López, 2008).



Figura 16. Tomb Raider (Core Design, 1996).



Figura 17. Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996).

Na década de 2000 o meio dos videojogos expande com a conectividade em rede da cultura das *LAN parties*, associadas a jogos como *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000) representado na Figura 18, definindo o panorama competitivo antes da sua migração global para a internet e para as suas experiências massivas multijogador, enquanto que em paralelo com o avanço do *software* e *hardware*, tornou-se possível a criação de múltiplos géneros novos de videojogos (com especial destaque os jogos de mundo aberto) focados na maior liberdade e imersão do jogador (Rechsteiner, 2020).



Figura 18. Counter-Strike (Valve Corporation, 2000).

A evolução tecnológica verificada na última década reflete-se de forma direta na qualidade das produções contemporâneas, tirando partido do *hardware* moderno para atingir novos patamares de fidelidade e complexidade técnica, patentes nas Figuras 19 e 20 exemplos práticos de videojogos que encapsulam tais pressupostos, como *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) e *Doom Eternal* (iD, Software, 2020) respetivamente (Wolf, 2021). Esta tendência evolutiva estabeleceu o universo dos videojogos enquanto indústria multibilionária, superando os setores do cinema e da música (Boston Consulting Group, 2025).



Figura 19. Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018).



Figura 20. Doom Eternal (id Software, 2020).

3.2 Géneros Clássicos de Videojogos

Abordado o panorama evolutivo da indústria, importa agora traçar a taxonomia relativa aos principais géneros de videojogos, de modo a ser possível compreender as gramáticas mecânicas e interativas pelos quais o jogador identifica, interage e interpreta o videojogo. Denota-se crucial para o entendimento dos capítulos subsequentes do projeto, que se estabeleça um entendimento sólido sobre o conceito de género e como o mesmo se expressa na natureza específica da experiência de cada jogo, assumindo-se como um princípio que acompanha o projeto em vários pontos da sua estrutura.

O conceito de género designa um conjunto de títulos que possuem elementos comuns, funcionando como uma matriz histórica que serve como classificadora das produções de títulos consequentes (Belli e López, 2008). Apesar desta categorização poder ser influenciada pela representação gráfica, ambientação ou tipo de interação, o sistema de jogo constitui o critério mais recorrente e determinante para o estabelecimento da sua classificação (Belli e López, 2008). Segundo Adams na sua obra *Fundamentals of Game Design* (2014), podemos considerar as seguintes categorias como géneros clássicos presentes na indústria dos videojogos:

Ação

Objetiva principalmente a superação de desafios físicos, exigindo do jogador destreza e capacidade de reação para superar obstáculos exigentes em tempo real. A jogabilidade baseia-se em torno do combate e confronto com oponentes, gestão económica simples e à recolha de objetos pertinentes à completude dos objetivos de jogo. Denota-se como um género amplamente abrangente, assumindo uma transversalidade com outras tipologias como puzzles, corridas, lutas, etc. (ver Figura 21).



Figura 21. God of War (Santa Monica Studio, 2018) enquanto exemplo do género de ação.

Aventura

Apresenta enfoque na vivência de uma história interativa, na qual o jogador controla um personagem ficcional imerso num mundo narrativo. Diferencia-se de outros géneros similares pela ausência de progressão de personagem e de foco competitivo, caracterizando-se por um desenvolvimento dramático da personagem sustentado por mecânicas de exploração, diálogo e na resolução de enigmas, raramente propondo desafios complexos ou necessidade de destreza apurada por parte do jogador (ver Figura 22.).



Figura 22. The Last Guardian (Japan Studio, 2016) como exemplo do género de aventura.

Construção

Centra-se no planeamento de processos construtivos e na criação de estruturas (como edifícios, cidades, colónias, etc.) sob restrições económicas. Não objetiva necessariamente confrontos com

oponentes ou a ultrapassagem de desafios complexos (apesar da sua existência), pois o enfoque primário pressupões a compreensão e otimização dos sistemas, ferramentas e mecânicas de gestão criativas (ver Figura 23).



Figura 23. Tela de construção em Manor Lords (Slavic Magic, 2024), mecânica característica associada ao género em questão.

Corridas

Diz respeito à recriação da sensação de pilotagem de veículos reais ou imaginários, colocando ênfase na verossimilhança visual e física, e, no caso de veículos fictícios, no sentimento de movimentação e velocidade desprovido das limitações reais. Divide-se de forma geral entre simulação de corridas organizadas, replicando eventos e modalidades reais (Figura 24), e entre corridas imaginárias ou de fantasia (Figura 25).



Figura 24. Need for Speed: Underground 2 (EA Black Box, 2004) enquanto exemplo de corrida relista.



Figura 25. Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo EPD, 2017) demonstra a vertente imaginária do género de corridas.

Desporto:

Um dos géneros de jogo mais populares, estabelece o seu principal foco na simulação de modalidades desportivas reais ou fantasiadas, destacando-se pela sua capacidade de recriação de universos e regras previamente conhecidos pelo jogador, suscitando elevadas expectativas de fidelidade e familiaridade. Varia entre o hiper-realismo tático e a simplificação, objetivando uma simulação direta de partidas desportivas (ver Figura 26) ou na incorporação de funções de gestão como administração de equipas ou carreiras de atletas (ver Figura 27).



Figura 26. FIFA Street (EA Canada, 2012) propõe a jogabilidade direta de uma partida de futsal.



Figura 27. Football Manager 2026 (Sports Interactive, 2025) assume o seu foco na gestão de equipa.

Estratégia

Centrado em desafios táticos, estratégicos e logísticos, podendo conter elementos de gestão financeira, altamente focado no planeamento a longo prazo das ações do jogador pelo qual visa alcançar os objetivos de jogo. Este género divide-se maioritariamente entre jogabilidade por turnos e estratégia em tempo real (Figura 28).



Figura 28. Rome: Total War (Creative Assembly, 2004) conjuga a vertente de estratégia em tempo real e ações por turnos.

Luta

Especifica-se na simulação de combate corpo a corpo, exigindo elevados reflexos e coordenação motora por parte do jogador, caracterizado pela falta de exploração ou narrativas complexas. Caracteriza-

se por elementos exagerados, muito frequentemente inspirados em artes marciais e no uso de armas de contacto, dividindo-se entre as vertentes de duelo (um-contra-um) da Figura 29, de combate em massa com múltiplos oponentes, como demonstra a Figura 30.



Figura 29. Exemplo de um duelo em Mortal Kombat X (NetherRealm Studios, 2015).



Figura 30. Streets of Rage (Sega, 1991) define-se no combate com múltiplos oponentes.

Plataformas

Baseia-se na navegação em ambientes verticais, onde o personagem se movimenta utilizando variações de planos através de mecânicas específicas de locomoção como o salto, enquanto enfrenta obstáculos e inimigos. Caracteriza-se por uma física irrealista no que diz respeito a esta referida movimentação e comportamento das físicas dos elementos e personagens do jogo (ver Figura 31).

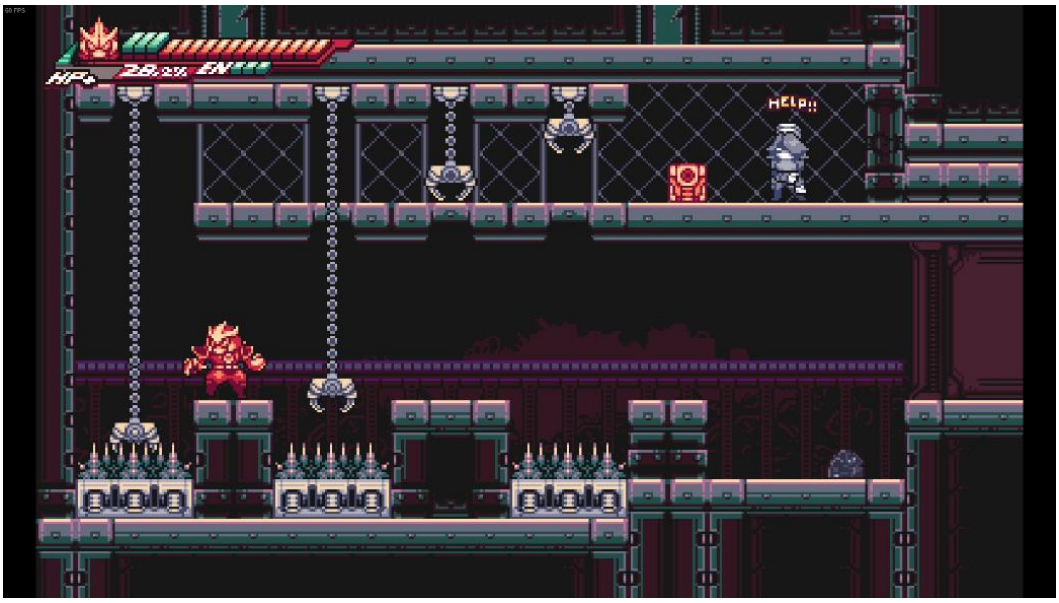

Figura 31. Gravity Circuit (Domesticated Ant Games, 2023) e o seu cenário de plataformas.

Puzzle

Propõe a resolução de enigmas como atividade central, propondo uma série de desafios interligados que exploram o reconhecimento de padrões, dedução lógica e observação. Com o seu enfoque nestes desafios lógicos e conceptuais, o género varia entre mecânicas mais acessível, desafios de grau mais complexo, e na presença de elementos de cronometragem de tempo (ver Figura 32).



Figura 32. Exemplo de puzzle em Portal (Valve Corporation, 2007).

Role-Playing Games

Explorado a fundo no capítulo seguinte, os *RPGs* ou *role-playing games* (jogos de interpretação de papéis) focam-se no desenvolvimento da identidade de personagem e das suas habilidades, imersão narrativa, e na progressão da história do jogo através do cumprimento de missões. Distingue-se pelo leque de interações com o mundo de jogo, combinando desafios táticos, exploração e gestão económica, assente tradicionalmente em combate por turnos, podendo ser articuladas com ação em tempo real (ver Figura 33).



Figura 33. Fable (Lionhead Studios, 2004) enquanto título representativo do género de RPG.

Shooters

Identifica-se pelo combate à distância através de armas de longo alcance, definindo-se a precisão e pontaria como competências centrais, exigindo do jogador destreza e foco mental elevado. O género estrutura-se entre várias vertentes, evidenciando-se as categorias dos *Third Person Shooters* (tiro em terceira pessoa) da Figura 34, e o expoente máximo do género com os *First-Person-Shooters (tiro em primeira pessoa)* da Figura 35.



Figura 34. Helldivers 2 (Arrowhead Game Studios, 2024) e a sua jogabilidade em terceira pessoa.

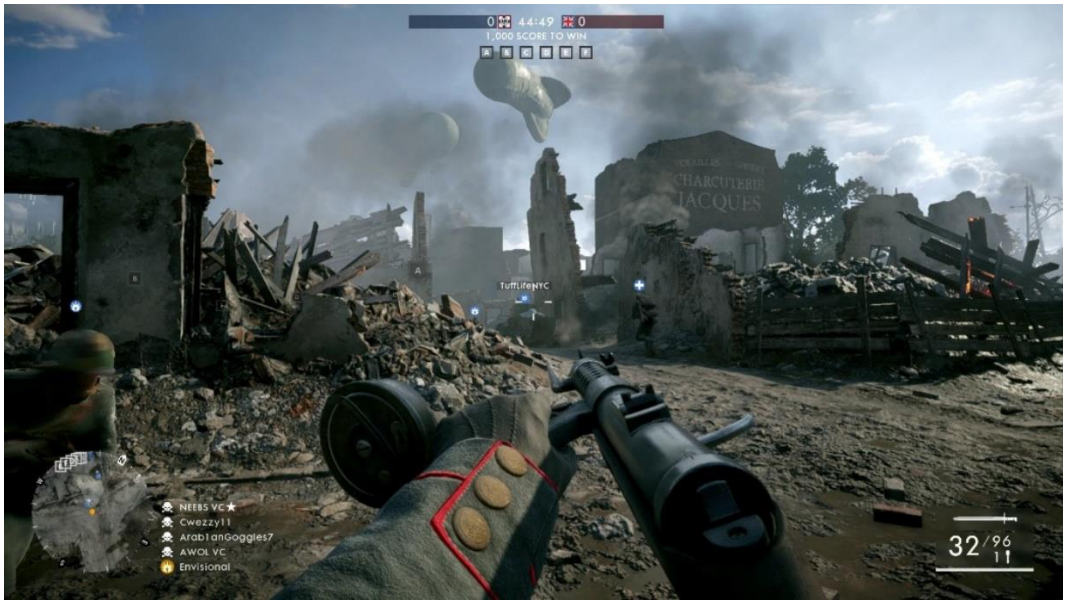

Figura 35. Battlefield 1 (EA DICE, 2016) enquanto exemplo da perspetiva em primeira pessoa.

3.3 O Género Role-Playing Game

Com o esclarecimento dos principais géneros de videojogos, enquadra-se agora o projeto naquele que melhor se identifique segundo os objetivos globalizantes do baralho de Tarot pretendido. Apesar da inexistência de um género que se assuma analiticamente universalmente a todos os jogadores, objetivou-se a procura do género de videojogo mais representativo, identificável e evocativo deste meio, em relação ao maior número possível de jogadores, na procura do que possivelmente se pode classificar enquanto género clássico ou tradicional do universo dos videojogos. Nesta procura elegeu-se o género dos *role-playing games* como aquele melhor se que enquadra nestes requisitos, sendo esta decisão assente no facto do mesmo se constituir enquanto um dos géneros mais populares e jogados à escala mundial em

todas as plataformas, assumindo-se enquanto categoria com maior volume de receitas estimadas no setor a nível global no ano de 2022. (InvestGame, 2023). Como demonstra Matt Barton (2008) na sua historiografia dedicada ao género em questão, os *RPGs* têm mantido uma presença assídua e constante desde os primórdios da computação até aos dias de hoje, sendo esta longevidade aliada à integração das suas narrativas complexas e sistemas de progressão características, um grande consolidador do género enquanto pilar fundamental da identidade dos videojogos, permitindo considera-los elementos representativos dos mesmos.

A origem do género remonta a tempos anteriores aos próprios videojogos com os chamados *RPGs* de *pen-and-paper*, sendo sistemas analógicos jogados presencialmente com caneta, papel e dados, surgindo na década de 70 a partir da convergência da proliferação comercial dos *wargames* (jogo de tabuleiro com miniaturas e combate por turnos) e do impacto de obras literárias de fantasia como *O Senhor dos Anéis* de J.R.R Tolkien (1954), inaugurando assim a temática da fantasia medieval unindo a sua comunidade de fãs (Barton, 2008). Como marco da fundação deste movimento, encontra-se a conceção de *Dungeons & Dragons* em 1974 (ver Figura 36) por Dave Arneson e Gary Gygax, cristalizando a base estrutural do género de *RPG*, propondo uma estrutura mecânica onde cada participante adota um papel, ao controlar as ações da própria personagem fictícia num mundo imaginário, aprofundada com a seleção de classes como guerreiro, feiticeiro, ladrão, clérigo, *halfling*, anão ou elfo, realçando a variedade na cooperação de cenários e desafios hostis. (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020).

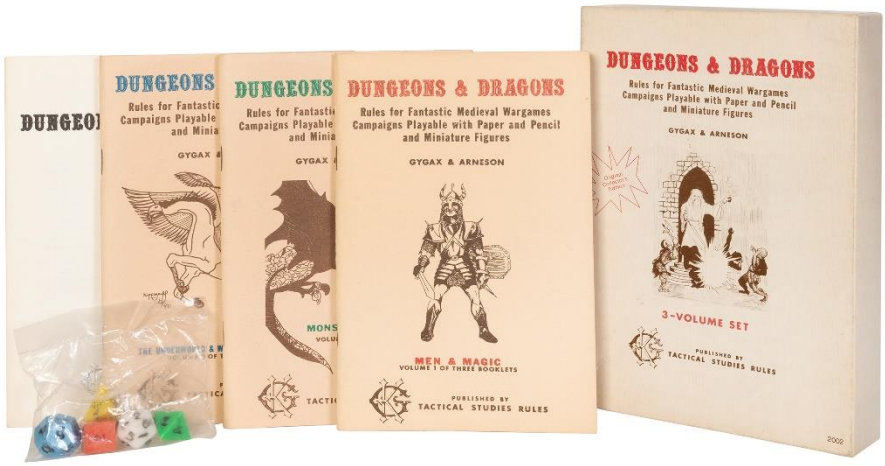

Figura 36. Reedição do conjunto original da primeira edição de Dungeons & Dragons (Gygax & Arneson, 1974).

O objetivo passa pela obtenção de recompensas e pontos de experiência, cabendo ao *game master* (moderador do jogo) orientar a narrativa com a descrição dos ambientes de jogo, orientar as ações dos personagens não-jogáveis (*Non-player character* ou *NPCs*) e interpretar as regras do jogo, enquanto o funcionamento do resto do jogo é gerido pela resolução de conflitos como combates ou testes de perícia,

através do lançamento de dados que introduzem uma componente de aleatoriedade e imprevisibilidade ao jogo (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020).

Quanto à questão da definição ontológica do que se considera um *RPG*, encontra-se na definição de Hitchens e Drachen no seu artigo *The Many Faces of Role-Playing Games* (2009) para o *International Journal of Role-Playing*, duas categorias possíveis, sendo a primeira assente na descrição enquanto jogos onde os participantes assumem papéis de personagens imaginárias com liberdade de ação num ambiente ficcional, sendo a outra visão concernente à sua categorização enquanto uma tipologia, que engloba desde os jogos de mesa (*pen-and-paper*), representações ao vivo (*live-action*) e os videojogos digitais e as suas variantes, assumindo-se esta última vertente enquanto definição assumida no contexto do projeto.

3.4 Sintaxe Visual

O conhecimento da sintaxe visual inerente ao funcionamento das mecânicas e preceitos de interação dos videojogos, em conjunto com a linguagem do género de *RPG*, torna-se imprescindível para o estabelecimento do alfabeto pelo qual se efetuará a tradução Tarot-videojogos. Esta sintaxe visual define-se enquanto sistema de códigos e convenções gráficas que permitem ao utilizador compreender visualmente o funcionamento do videojogo em questão, sendo esta atividade sustentada por objetos dinâmicos distribuídos pela sua ambientação que, segundo Adams (2014), funcionam como agentes interativos de ação e modificação direta da experiência lúdica do jogo, consistindo como base do sistema de feedback e recompensa, podendo-se agrupar nas seguintes categorias:

Consumíveis

Compreendem-se como itens de utilização única de gestão de necessidade pontuais, como por exemplo na restauração de pontos de vida, estamina ou *mana*, assim como na atribuição de *buffs* (reforços) variados (ver Figura 37).



Figura 37. Tipos de consumíveis em Monster Hunter Stories (Capcom/Marvelous, 2016).

Itens de Progressão:

Atuam como mecanismos de controlo narrativo e estrutural, ao bloquear (ou desbloquear) o avanço do jogo, adotando tipologias variadas como chaves, ferramentas ou habilidades. (ver Figura 38).



Figura 38. Final Fantasy XII: The Zodiac Age (Square Enix, 2017) apresenta a mecânica de itens chave na sua jogabilidade.

Equipamentos:

Itens equipáveis como armas, armaduras e acessórios, que alteram as estatísticas e habilidades do personagem, operando como modificadores de estado e potenciadores de atributos, como vemos exemplificado na Figura 39.



Figura 39. Tela de equipamento em Dark Souls II (FromSoftware, 2014).

Recursos

Assim como compreendido na Figura 40, os recursos apresentam-se enquanto unidades de troca, ativos acumuláveis ou correspondentes monetários que convertem os esforços acumulados através da exploração, em experiência e progressão usada na aquisição de melhorias ou itens.



Figura 40. Indicação dos recursos disponíveis (lado superior) em Frostpunk (11 bit studios, 2018).

Non-Playable Characters

Os cenários e os seus componentes constituem o espaço virtual do jogo onde se encontram as categorias dos itens enunciados anteriormente, revelando-se enquanto estrutura fundamental onde a ação do jogo se desenrola, porém, esta estrutura também pode ser habitada por *NPCs* ou *non-playable characters* (personagens não jogáveis), apresentando-se como entidades autónomas reguladas pela inteligência artificial que introduzem qualidades de reatividade ao ecossistema do jogo, podendo-se dividir entre posturas amigáveis, neutras ou hostis face ao jogador, como evidenciado na Figura 41 (Wolf, 2021).



Figura 41. Da esquerda para a direita: NPCs hostis, personagem e NPCs aliados, Kingdom: Two Crowns (Raw Fury, 2018).

Outra componente essencial da gramática visual (e mecânica) dos elementos interativos e visuais do jogo, dizem respeito à interface de utilizador que funcionando como elo de ligação entre o jogador e o sistema, orientando o cumprimento dos objetivos através de sucessivas interações entre ambos (Malewicz & Malewicz, 2021). Os objetivos principais de uma interface de jogo, segundo Kevin Saunders e Jeannie Saunders em *Game Development Essentials – Game Interface Design* (2007), consistem em fornecer o feedback informativo ao jogador acerca do estado do jogo e respetivo progresso, disponibilizando meios interativos que possibilitem a comunicação direta com os elementos do videojogo, permitindo uma comunicação eficaz e o cumprimento dos objetivos propostos. Segundos os autores, esta interface articula-se através de componentes fundamentais como:

HUD (head-up-display)

Disponibiliza o feedback visual contínuo e em tempo real relativo a métricas variadas acerca do estado do jogo, personagem, progresso e recursos. Estas métricas representam-se através de elementos visuais referentes a estados (como pontos de vida, estamina e *mana*), navegação (mapas, e minimapas) e gestão de recursos (como fundos monetários, munição e outros ativos específicos), como se pode verificar na Figura 42.



Figura 42. HUD de Halo Infinite (343 Industries, 2021) onde toda a informação pertinente à jogabilidade é apresentada.

Menus

Estruturam e gerem todas as vertentes interativas da experiência lúdica do videojogo, permitindo ao jogador executar ações diretas e navegar por ecrãs dedicados a funções específicas através de menus (ver Figura 43) como os menus principais, de pausa e de ajustes e definições. Também contemplam a gestão e organização de inventários, espólio e evolução da personagem de jogo através de sistemas de subida de nível e desbloqueio de habilidades.

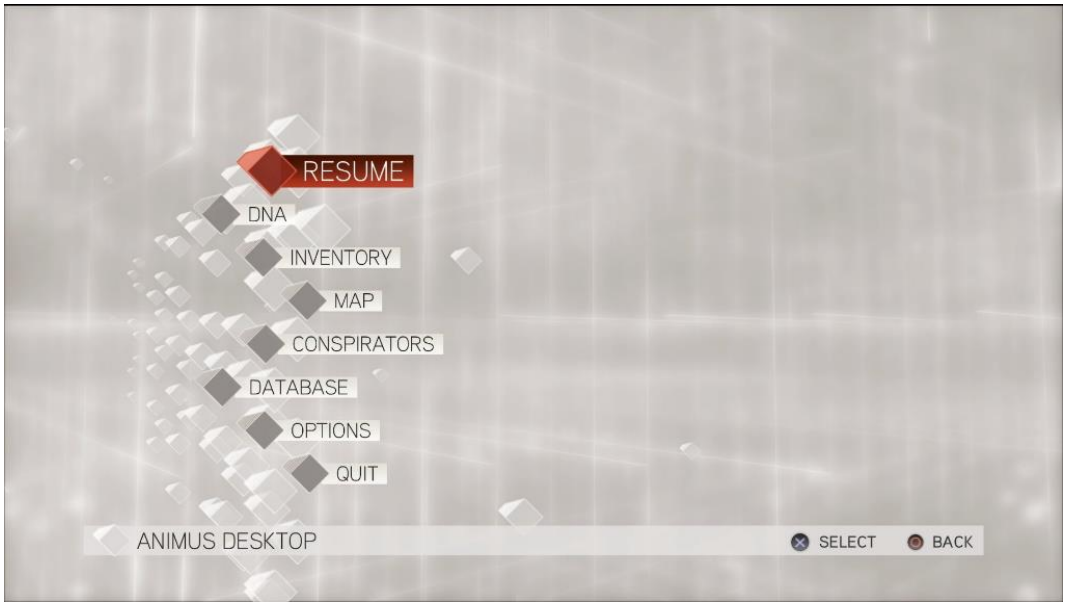

Figura 43. Menu de pausa de Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft Montreal, 2010).

Compreendida a gramática visual e funcional que estrutura a experiência de jogo, dos géneros e sistemas de interface correspondentes, resta abordar a linguagem estética que revestirá a tradução do Tarot para este universo, assumindo-se a *pixel art* enquanto técnica escolhida para tal empreendimento.

4. A Pixel Art

4.1 Definição e Enquadramento

A *pixel art* encontra-se selecionada enquanto registo visual do projeto, sendo imperativo justificar o porquê desta escolha e explicar a sua natureza e enquadramento no universo dos videojogos. No âmbito da ilustração digital a *pixel art* caracteriza-se pela sua composição modular em *pixéis* (menor unidade de uma imagem, representada por quadrados ou pontos inseridos numa grelha bidimensional, contendo valores específicos de cor e luminosidade), que se constituem como os elementos visuais exibidos em ecrãs, televisores, computadores e dispositivos móveis (Silber, 2016). Embora a sua designação sugira que a *pixel art* abranja qualquer imagem digital que contenha na sua composição a unidade de *pixel*, podemos verificar na Figura 44 que a sua mera presença não a qualifica enquanto tal, constituindo em vez disso, uma subcategoria relativa à própria arte digital, residindo a distinção fundamental da pixel art em relação às demais práticas digitais, no facto desta comportar um sistema construtivo onde o artista opera deliberadamente ao nível da menor unidade possível, garantindo que cada *pixel* no ecrã possua um posicionamento estrito e intencional (Azzi, 2017).



Figura 44. Esquerda: exemplo de pintura digital Solaire of Astora – Dark Souls (Juan Acosta, 2018); Direita: exemplo de pixel art Solaire of Astora (Blazko, 2026).

No âmbito dos videojogos, o papel da *pixel art* constituiu até meados da década de 1990, a única tipologia artística passível de ser aplicada nos sistemas de jogo como PC's e consolas, sendo a sua morfologia em grelha característica fruto das limitações da computação de 8 e 16 *bits* (referindo-se à quantificação da capacidade de processamento de dados computacionais) disponíveis nos primórdios da indústria dos videojogos, na qual as imagens resultantes apresentavam dimensões reduzidas e o seu

espetro quantitativo de cores passíveis de exibição permanecia severamente limitado (Zufri et al., 2022). Quanto a estas restrições cromáticas, as referidas encontravam-se igualmente indexadas à profundidade de capacidade de *bits* dos sistemas em questão, determinando assim o limite de tonalidades simultâneas presentes na tela de jogo, sendo que com a consequente evolução tecnológica começa a ser gerada uma transição progressiva entre paletas de *2bits* (4 cores), *4 bits* (16 cores) e *8 bits* (256 cores) (Ancuta & Rădoiu, 2021).

4.2 Relevância na Cultura dos Videojogos

A *pixel art* mantém uma relevância contínua no panorama lúdico digital, marcando presença tanto na atualidade, como na génese dos próprios videojogos enquanto estilo amplamente apreciado (Silber, 2016). Este destaque fundamenta-se no facto do estilo evocar sentimentos nostálgicos nas gerações que testemunharam o nascimento desta indústria e dos jogos *retro* associados (ver Figura 45), enquanto se manifesta igualmente enquanto linguagem visual contemporânea presente em algumas das produções de destaque da atualidade, existindo uma qualidade intrínseca à simplicidade da sua abordagem formal que torna propensa a criação de imagens memoráveis e de carácter iconográfico, justificando a forte atração que os jogadores continuam a manifestar por esta vertente estética (Silber, 2016).



Figura 45. Sonic the Hedgehog (Sonic Team, 1991) como exemplo de um clássico retro.

O vetor desta ligação reside na conexão direta com as eras formativas da história da computação e consequentemente dos videojogos, em que jogadores que cresceram com o seu consumo durante as décadas de 80 e 90, desenvolveram uma afinidade intrínseca por esta estética, estabelecendo este estilo

enquanto catalisador de memórias e vivências afetivas associadas ao respetivo compasso temporal (Silber, 2016). Porém a eficácia da *pixel art* transcende o mero revivalismo histórico, tendo a atualidade da indústria exemplos vários da multiplicidade sem precedentes de novos títulos (ver Figura 46) e linguagens visuais associadas, provando assim a resiliência e relevância contemporânea que a *pixel art* patenteia, comportando uma grande adaptabilidade, robustez e resiliência face ao teste do tempo (Silber,2016). São estas as razões pelas quais se valida a relevância do legado da *pixel art*, considerando-se assim pertinente a sua utilização enquanto registo visual no desenvolvimento gráfico do presente projeto de ilustração, assumindo-se enquanto uma das estéticas mais características dos videojogos.

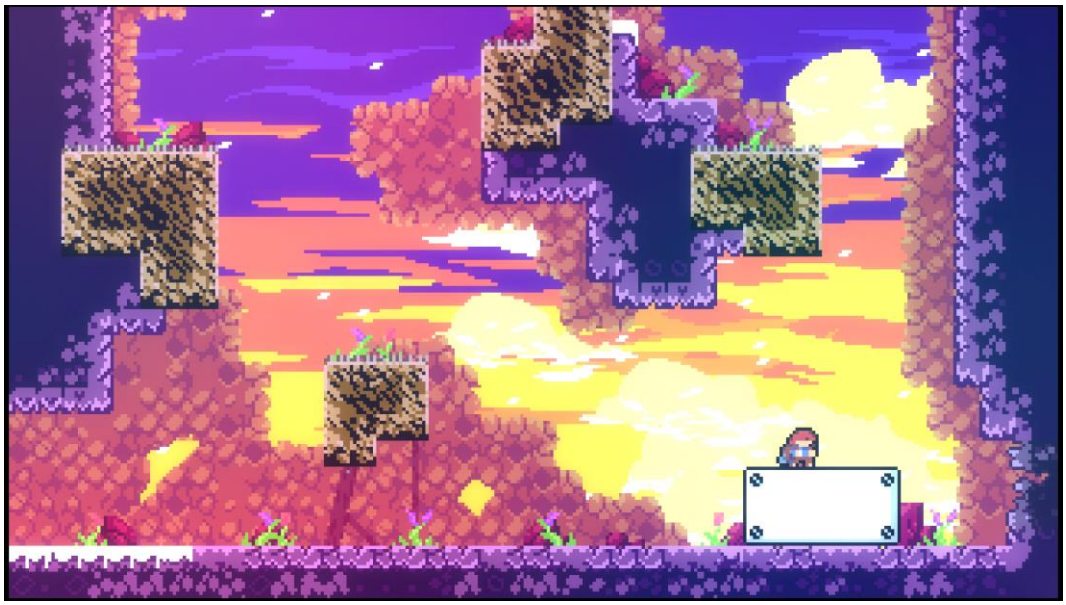

Figura 46. Celeste (Maddy Makes Games, 2018) como exemplo do uso da estética pixel art num videojogo contemporâneo.

4.3 Conceitos e Técnicas

No seguimento proceder-se a uma análise técnica dos conceitos e métodos inerentes à prática da *pixel art*, incidindo sobre dimensões estruturantes como a resolução, tipologia de linhas e contornos, suavização e gradiente, e critérios de seleção e gestão de paletes cromáticas reduzidas, explicadas visualmente com exemplos provenientes da obra de Azzi (2017) *Pixel Logic*.

Resolução

Parâmetro estrutural que estabelece a dimensão da área de trabalho (ver Figura 47), fundamental para avaliar a proporção entre o a ilustração e a tela, assegurando a coexistência proporcional de todos os elementos constituintes da área de trabalho (Azzi, 2017). Assume-se como uma boa prática manter proporções com base em potências de 2, devido a compatibilidades técnicas computacionais justificadas pelo facto da própria arquitetura do *software* e *hardware* serem governadas por lógicas binárias (sistemas que operam estritamente sobre dois estados ou valores), partindo-se de resoluções em *pixel*

convencionalmente pré-estabelecidas, como 8x8, 16x16, 32x32, 64x64, 128x128 e assim sucessivamente (Omagari, 2019).

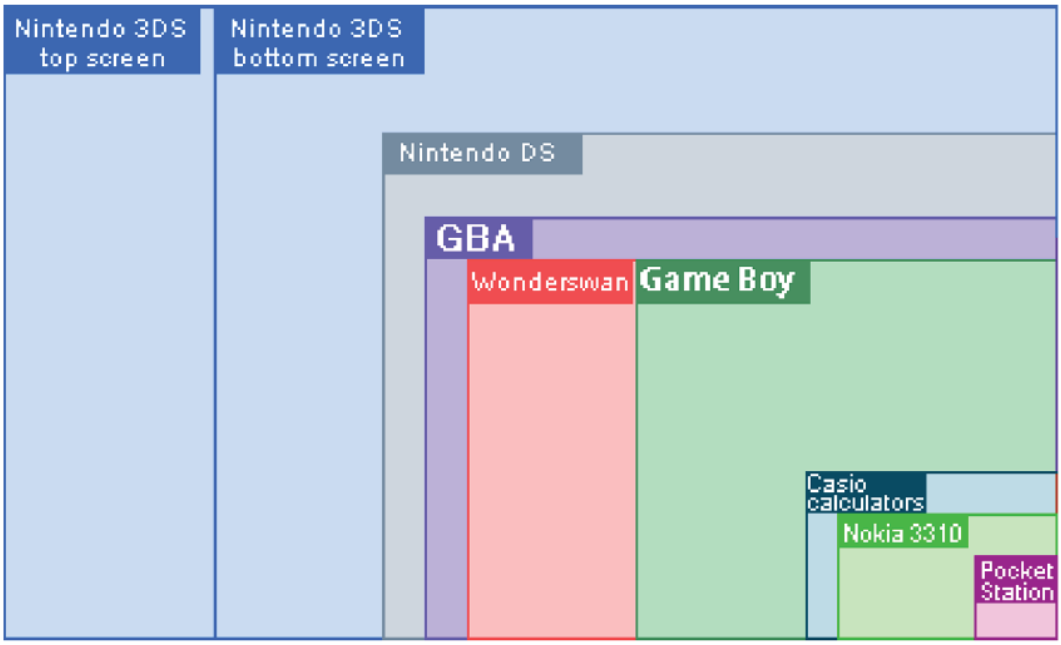

Figura 47. Exemplos de proporções de resolução e consequente área de trabalho, utilizadas em diferentes consolas.

Linha

Assume um papel central durante todo o processo de elaboração da ilustração, desde os esboços até aos detalhes finais, contudo, durante todo este processo impõe-se desafios complexos em relação á execução de certas tipologias de linhas, nomeadamente no que concerne às linhas curvas e diagonais (Silber, 2016). É na execução deste tipo de linha que ocorre um erro notável indicado na Figura 48, designado por *jaggies* (secções serrilhadas que quebram a suavidade do traço). No que diz respeito às linhas diagonais, é recomendado recorrer à prática das linhas perfeitas, consistindo na estruturação da linha em segmentos simples, regulares e intervalados de forma regular, assegurando assim uma harmonia visual que facilitam a sua leitura (Azzi, 2017).

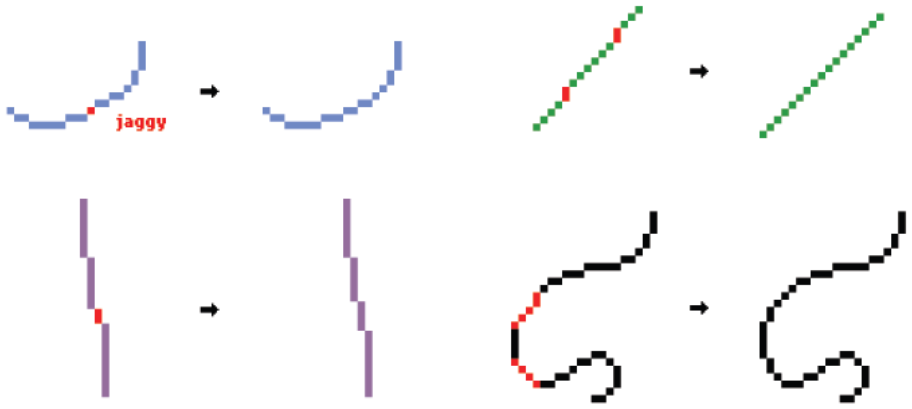

Figura 48. Presença de jaggies (a vermelho) em linhas curvas e diagonais.

Contorno

Ou *outline*, é um elemento estilístico crucial para destacar o *sprite* do resto dos elementos circundantes, definindo-se através de variantes distintas (ver Figura 49) como o *no outline* (sem contorno), *selective outline* (contorno seletivo que utiliza fontes de luz e sombra para o contorno), *colored outline* (contorno colorido adaptado às cores do próprio sprite), *black outline* (contorno de linha preta no exterior), *black inline* (contorno de linha preta no interior) (Azzi, 2017). A gestão da espessura do contorno é integral para a leitura eficaz da ilustração, pelo que especial atenção é necessária de modo a evitar *doubles*, definindo-se como *pixéis* duplos que enfatizam e espessam o contorno de forma desnecessária e irregular deixando a imagem confusa e visualmente incoerente, não obstante da possibilidade da sua aplicação intencionada em casos específicos (Azzi, 2017).

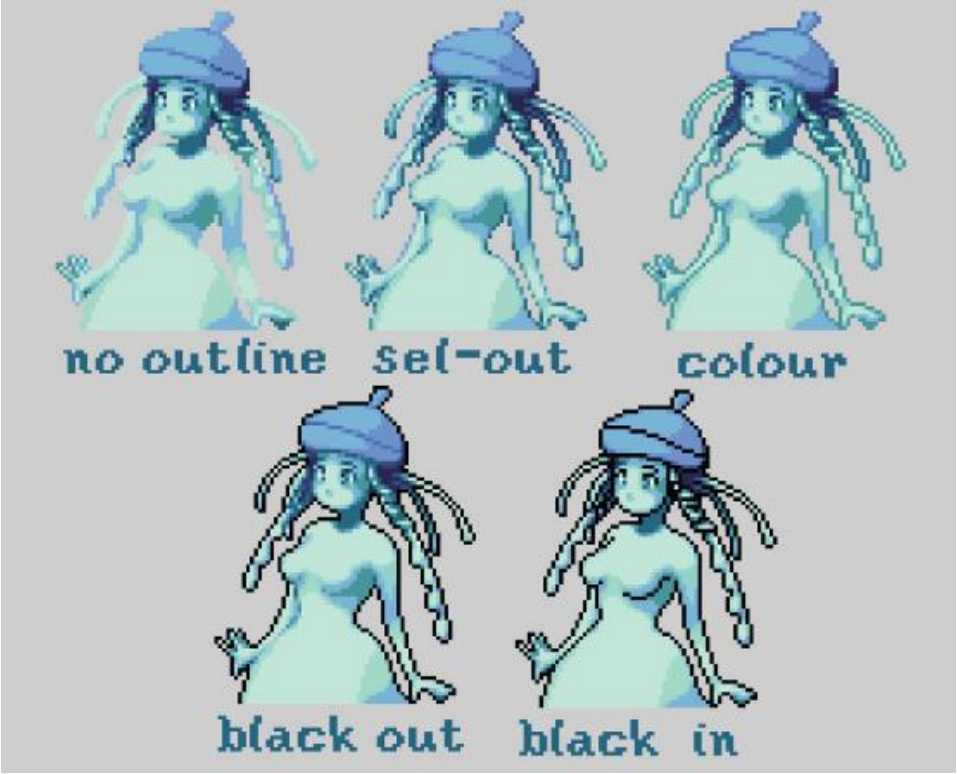

Figura 49. Diferentes tipos de contornos.

Anti-aliasing

Como indicado na Figura 50, *o anti-aliasing* consiste numa técnica onde pixéis individuais extra são utilizados para suavizar arestas angulares de uma linha, resultando num contorno visualmente mais definido, tendo este processo como base a criação e aplicação de cores intermédias de modo a suavizar estas referidas linhas (Silber, 2016). A decisão de aplicar ou não o *anti-aliasing* deve ser ponderada caso a caso, pois a sua presença ou ausência atribui vantagens e desvantagens à própria imagem, pois enquanto a sua aplicação pode resolver problemas como o tratamento de *jaggies*, suavização de curvas e aumento da legibilidade (em casos específicos), se for utilizado sem moderação pode promover ruído visual e

comprometer a leitura da imagem, enquanto que a sua ausência diminui o tempo de execução da ilustração e oferece um traço caracteristicamente nítido, pendendo negativamente ou positivamente para a legibilidade da imagem (Azzi, 2017).



Figura 50. Diferença visual entre a ausência de Anti-aliasing e o seu uso.

Cor

Componente basilar da *pixel art* orientada segundo a utilização de uma paleta reduzida, premissa oriunda das restrições técnicas passadas onde as limitações tecnológicas ditavam o número de cores disponíveis, convertendo-se numa das características inerentes e indissociáveis desta prática. A gestão e aplicação da mesma depende do trabalho com variáveis indicadas na Figura 51, como o *hue* (matiz) que define a identidade da cor, a *saturation* (saturação) que rege a escala entre a matiz pura e o cinzento, e pelo *value* (valor) que estabelece a relação do matiz entre o branco e preto puros (Dawe & Humphries, 2018).



Figura 51. Representação gráfica das variáveis de hue, saturation e value.

Dithering

Resposta técnica e estilística ilustrada representada na figura 52, face à necessidade de simular transições suaves através de uma paleta restrita de cores, assentando na aplicação manual de pixéis ordenados por valores, interpolando-se com a cor adjacente na linha imediatamente acima, criando-se um padrão ameiado que evita linhas sólidas e gera a ilusão de gradiente (Dawe & Humphries, 2018). Não obstante de se apresentar enquanto técnica de excelência para a aplicação de gradientes em tipologias

como fundos ou grandes áreas de cor, o *dithering* aplicado em sprites de tamanho reduzido pode oferecer desvantagens, como por exemplo, ao prejudicar a leitura com excesso de informação visual e o consequente aspeto "granulado" do *sprite* em questão (Dawe & Humphries, 2018).



Figura 52. Ausência de dithering (cima) e o seu uso (baixo).

Reunidos os três pilares conceptuais do projeto referentes ao Tarot, ao baralho Rider-Waite-Smith, os videojogos e a sua gramática visual, e à pixel art enquanto linguagem estética, importa agora mapear o terreno já explorado por outros autores e criadores no cruzamento entre estes dois universos, de modo a situar e justificar a contribuição do presente projeto.

5. Estado da Arte: O Tarot e os Videojogos em Diálogo

5.1 O Tarot nos Videojogos

O Tarot permanece como um dos temas amplamente explorados pela cultura popular contemporânea, encontrando no universo dos videojogos um terreno fértil para a sua recontextualização. Esta simbiose não se restringe a uma apropriação estritamente formal, pois funde as estruturas clássicas arquetípicas do Tarot com as lógicas próprias dos sistemas dos videojogos, sendo esta integração operada através de uma multitude de variantes dentro das próprias mecânicas de jogo, estruturando assim a experiência do jogador como se verifica nos casos abordados no seguimento. É neste âmbito que a natureza dos videojogos consegue revitalizar o Tarot ao transformar um baralho histórico numa linguagem interativa e digital.

Partindo para os casos práticos que justificam a hipótese colocada no parágrafo anterior, parte-se para a análise das vertentes mecânicas e funcionais nas quais o Tarot é introduzido e transposto. Verifica-se nestes casos uma mudança do paradigma do Tarot ao se transformar numa mecânica de jogo, sendo que em títulos inerentes ao *deckbuilding* (construção e utilização de baralhos específicos ao universo de jogo) como *Balatro* (LocalThunk, 2024), as cartas funcionam como variáveis que alteram as regras e possibilidades da jogabilidade, introduzindo elementos de aleatoriedade e de gestão de risco. Na figura 53 verificamos o funcionamento inerentes às cartas de Tarot patentes no jogo, onde os Arcanos Maiores (concernentes visualmente ao baralho de Rider-Waite-Smith) funcionam enquanto ferramentas de manipulação direta das propriedades do jogo, conferindo bónus ou outros modificadores de jogabilidade.



Figura 53. Funcionalidade das cartas de Tarot em Balatro (LocalThunk, 2024).

Em *The Binding of Isaac: Rebirth* (Nicalis, 2014) verificamos uma variante desta abordagem no que diz respeito ao impacto do uso das cartas no jogo. Ao contrário de Balatro onde o uso das cartas de Tarot serve apenas como ferramenta de manipulação do baralho, em *Isaac* as cartas estabelecem uma relação acentuada entre risco e recompensa, devido ao facto das mesmas oferecerem tanto vantagens como desvantagens, sendo difícil triangular qual das duas naturezas está associada a cada lâmina, devido à sua descrição críptica e sugestiva. Na Figura 54 verificamos que a modificação que cada carta opera no jogo está diretamente inspirada no Tarot de Marselha, mantendo uma aproximação mais vincada com o valor simbólico original de cada Arcano Maior.



Figura 54. Ativação de uma carta de Tarot em The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis, 2014).

Enquanto que nos exemplos anteriores verificamos intacta a iconografia clássica associa aos baralhos tradicionais correspondentes, em *Cult of The Lamb* (Massive Monster, 2022) ocorre uma rutura ao nível deste conteúdo semântico, não seguindo a linhagem iconográfica tradicional do Tarot, propondo ao invés um sistema original e adaptado ao universo do jogo com novos arquétipos, nomenclaturas, numeração e estrutura (ver Figura 55). Em termos funcionais as cartas mantêm a tendência enquanto item modificador de jogo, porém face aos exemplos anteriores que apresentavam uma disponibilidade de acesso à totalidade das cartas, aqui as mesmas encontram-se bloqueadas por transações na economia do jogo ou por restrições da progressão narrativa.

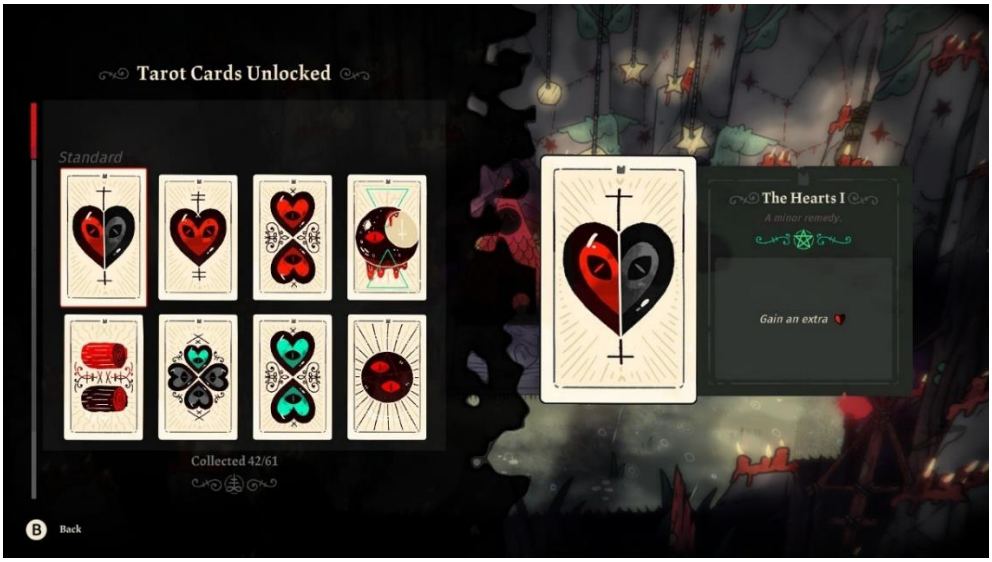

Figura 55. Coleção de cartas de Tarot e os seus efeitos em Cult of the Lamb (Massive Monster, 2022).

Para além do contexto mecânico assumido pelo Tarot na sua inserção funcional nos videojogos, apresenta-se exemplificada no jogo *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014) a sua componente enquanto agente narrativo organizador do desenvolvimento das personagens e da história. A estruturação da narrativa através dos moldes arquetípicos patentes no Tarot, permite estabelecer e transmitir de forma imediata, os componentes narrativos referentes aos eventos, personagens e acontecimentos que tomam lugar ao longo da experiência de jogo. Neste título específico encontramos este sistema introduzido na interface do utilizador, estabelecendo-se enquanto dispositivo central de sinalização e comunicação dos conceitos narrativos ao jogador. Estes mesmo conceitos representados ao nível visual de cada carta (ver Figura 56), funcionam como síntese visual da própria evolução e progresso do universo do jogo, sendo estas representações morfologicamente dinâmicas e responsivas à ação e escolhas do jogador, alterando-se segundo estas contingências, convertendo-se assim num indicador semiótico do *status quo* atual.



Figura 56. Cartas relativas à evolução da personagem Morrigan em Dragon Age: Inquisition (BioWare, 2014).

5.2 Os Videojogos nos Baralhos de Tarot

Analisando agora a introdução dos Videojogos no contexto físico dos baralhos de Tarot, repara-se que esta transposição se manifesta através de diferentes estratégias, categorizando-se segundo a sua fidelidade ao material de origem que o inspira, ou à sua intenção estética. Numa primeira instância de categorização pode-se observar os baralhos de reinterpretação visual, referentes à cultura dos videojogos sem uma vinculação a nenhum videojogo específico. Exemplo desta prática encontra-se no baralho *Pixel Tarot* (Sengia, 2022) representado na Figura 57, onde ocorre uma tradução visual do baralho Rider-Waite-Smith pela estética da *pixel art*, remetente à era *retro* dos videojogos, servindo um propósito meramente estilístico sem alteração iconográfica ou simbólica dos arquétipos convencionais do baralho de Tarot que ilustra.



Figura 57. Detalhe do Pixel Tarot (Sengia, 2022), evidenciando a sua estética de pixel art.

Numa outra vertente verificamos a prática da produção dos chamados baralhos oficiais referentes a videojogos ou franquias específicas, compreendidos enquanto artefactos licenciados e desenvolvidos sob permissão dos detentores dos direitos das respetivas propriedades intelectuais associadas, baseados nos universos dos jogos em questão. Para além de servir como produto promocional, esta tipologia de baralho visa estabelecer-se enquanto sistema simbólico autónomo que expande a experiência do meio digital para o físico, assumindo-se como caso notável o *Game of Nancy* (ver Figura 58) relativo ao videojogo *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), onde se patenteia uma iconografia inteiramente fundamentada na narrativa e universo do jogo, à semelhança do que se opera em *Cult of The Lamb*, pressupondo-se assim que para a eficaz utilização deste baralho é necessário um conhecimento prévio do universo lúdico em questão.



Figura 58. Detalhe do baralho de Nancy, Dishonored (Arkane Studios, 2012).

Por fim repara-se na prática de produção que se define enquanto redefinição meramente estética, relativamente à transposição dos pressupostos de determinado videojogo para o formato físico de baralho, mantendo inalterado o sistema simbólico subjacente ao baralho de Tarot base. Esta prática abrange tanto os baralhos oficiais explicitados anteriormente, com os de edições independentes (criados por artistas ou editoras externas, alheias às entidades detentoras da propriedade intelectual em questão), objetivando a preservação estrutural, arquetípica, semântica e simbólica dos pressupostos clássicos do Tarot, atuando unicamente na camada visual iconográfica e/ou nomenclatura. Este processo permite ao leitor identificar com facilidade a carga arquetípica associada a cada carta, ligando o conhecimento do universo do jogo às imagens arquetípicas patentes nas cartas. Não obstante a esta aparente acessibilização, é necessário um entendimento prévio do jogo em questão (assim como nos baralhos oficiais), sendo exemplo prático desta tipologia encontrada patente no baralho *Terra Cards – Major Arcana Deck* (Re-Logic, 2026) da Figura 59, onde a mitologia do jogo preencher os vinte e dois Arcanos Maiores, obedecendo à estrutura, nomenclatura e numeração do baralho de Rider-Waite-Smith.



Figura 59. Detalhe do baralho Terra Cards – Major Arcana Deck (Re-Logic, 2026).

Face ao cenário evidenciado até ao momento, identificam-se duas lacunas persistentes: 1) a carência de uma tipologia de baralho que opere enquanto mediador universal de acessibilização entre a comunidade *gamer* e o sistema de Tarot, tendo os exemplos analisados revelado uma incapacidade geral do meio em estabelecer tal premissa. O seu consequente encerramento em nichos relativos a videojogos e franquias específica, obriga a um pré-requisito de conhecimento prévio das mitologias e pressupostos associados, restringindo vincadamente o escopo do público-alvo passível ao seu entendimento. 2) as reinterpretações visuais iconográficas meramente estéticas do Tarot, objetivando uma evocação imagética de um universo de jogo ou estética específicas relativas à indústria dos videojogos, não promovendo de modo significativo a acessibilização que se procura.

O vácuo evidenciado por estas lacunas sugere amplo espaço de encaixe a uma proposta de investigação, sustentada na criação de um baralho físico de Tarot que objetive a promoção do seu acesso, entendimento e utilização ao maior número de membros da cultura gamer possível, recorrendo à sua tradução imagética partindo da sintaxe visual lúdica dos videojogos. Entende-se por esta sintaxe o conjunto de conceitos estruturantes e convenções visuais transversais reconhecidas instintivamente pelos jogadores, desde elementos gráficos, interfaces, e toda a ontologia associada à experiência de jogar, como mecânicas e funcionalidades inerentes. Pretende-se em paralelo renovar a iconografia tradicional do Tarot, através de um léxico visual e conceptual inato aos videojogos, criando um distanciamento da natureza esotérica e hermética do Tarot. Esta proposta encontra-se aprofundada e evidenciada no capítulo seguinte: *Player Quest Tarot*.

6. Player Quest Tarot

6.1 Título do Baralho

O título atribuído ao baralho desenvolvido no âmbito do projeto, assume a designação de *Player Quest Tarot*, fundamentando-se nos seguintes eixos conceptuais: O nome *Player* remete diretamente para o papel central do jogo que o jogador (*Player*) ocupa dentro do ecossistema de jogo (Wolf, 2012). No seguimento, o nome *Quest* articula-se com o nome *Player* de modo a comparar a experiência de interação com baralho, e as mecânicas narrativas encontradas nos videojogos na tipologia das *quests* ou missão estruturada em que o jogador se envolve ativamente, exigindo a execução de ações específicas e culminando num desfecho associado a uma recompensa (Karlsen, 2008). Deste modo, comparando a natureza narrativa do baralho de Rider-Waite-Smith, verifica-se um paralelismo conceptual entre a demanda da *Jornada do Louco* e a mecânica de *quest* patente nos videojogos. Por fim, a designação *Tarot* estabelece a identidade formal e morfológica do artefacto físico enquanto baralho de Tarot.

6.2 Estruturação Projetual

Elucidada a natureza conceptual do título do projeto, visa-se agora esclarecer a estrutura que servirá de base para o mesmo, baseando-se em três eixos fundamentais explorados em profundidade em capítulos anteriores: 1) o baralho de Rider-Waite-Smith fornece o significado dos arquétipos de cada carta, bem como a respetiva estrutura, morfologia e simbologia; 2) o universo dos videojogos com foco específico no género dos *role-playing games*, introduzindo os seus conceitos e fundamentos principais de modo a ditar a imagética iconográfica utilizada na tradução dos vinte e dois Arcanos Maiores, partindo da análise da sua evolução histórica, sintaxe visual, gramática e semiótica própria explorada nos capítulos correspondentes; 3) a *pixel art* enquanto definidora da estética das cartas.

Apurados estes três pilares estruturantes, procede-se agora à análise sistemática e sequencial dos Arcanos Maiores pertinentes ao baralho de referência Rider-Waite-Smith, relativamente à sua morfologia e significado arquetípico, efetivando-se a sua tradução para o universo dos videojogos, fundamentada pelos preceitos correspondentes aos capítulos anteriores pertinentes ao tema, suportada por exemplos práticos de videojogos que corroborem as hipóteses de transposição apresentadas.

6.3 Tradução dos Arcanos Maiores

Para estabelecer e justificar a comparação imagética entre o baralho de referência e o baralho do projeto, adotou-se uma organização sistemática orientada em duas tipologias de Figuras distintas: 1) Figuras de comparação iconográfica direta, posicionadas no início de cada subsecção (comportando os títulos das cartas em consideração), apresentando uma comparação direta lado a lado das lâminas de cada baralho respetivo. 2) Figuras de suporte da tradução, que se apresentam intercaladas no corpo do texto,

de modo a fundamentar as escolhas de tradução efetuadas no baralho *Player Quest Tarot*, posicionando-se as mesmas após as respetivas Figuras de comparação iconográfica.

As primeiras versões do baralho encontram-se patentes nas Figuras 134 a 136 do Apêndice 2, e a versão final na Figura 137 do Apêndice 3.

0. O Louco – *Player 1*

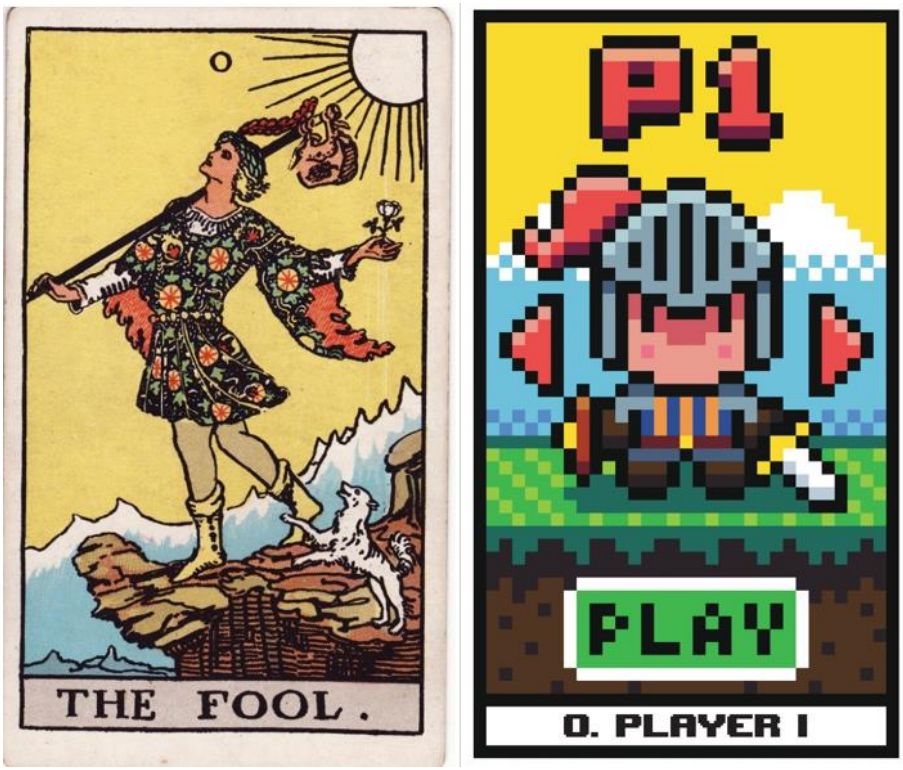

Figura 60. Comparação da carta 0 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Correspondente ao início da jornada através dos Arcanos Maiores, a lâmina d'O Louco simboliza inícios, sinalizando um voto de fé aquando de uma nova fase da vida, particularmente quando provém de sentimentos profundos em vez de um planeamento cuidadoso (Pollack, 2019). É a carta do despertar consciencial apresentando-se com a numeração 0, representando este começo ingénuo, inocente e alheio à realidade (O'Neill, 1986). Incorpora o conceito de tábula rasa, concentrando em si o potencial de todas a experiências passíveis de serem experienciadas (Almeida, 2017).

Início da jornada do jogo representada pela tela de seleção da personagem, indicada pelo ícone *P1* (*Player 1*) relativa a um personagem sem experiência, porém contendo todo o potencial para alcançar os objetivos do jogo. Os ícones laterais em formato de seta aludem à mecânica de seleção de classe do personagem, estando patente na carta a classe *knight* (*cavaleiro*) representada visualmente pela indumentária e armamento do personagem. Este sistema encontra-se patente na Figura 61 relativa ao videojogo *Realm of the Mad God Exalt* (Wild Shadow Studios, 2020), oferecendo uma vasta gama de

opções inspiradas nas classes clássicas dos RPG's. Quanto ao botão *Play* este serve como mecanismo interativo de confirmação da decisão final, relativa à escolha das características da personagem a utilizar, pelo que conferimos na Figura 62 relativa a *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023) uma tela de customização de personagem similar, rematada com elementos de confirmação análogos ao botão de *Play* presente na carta.

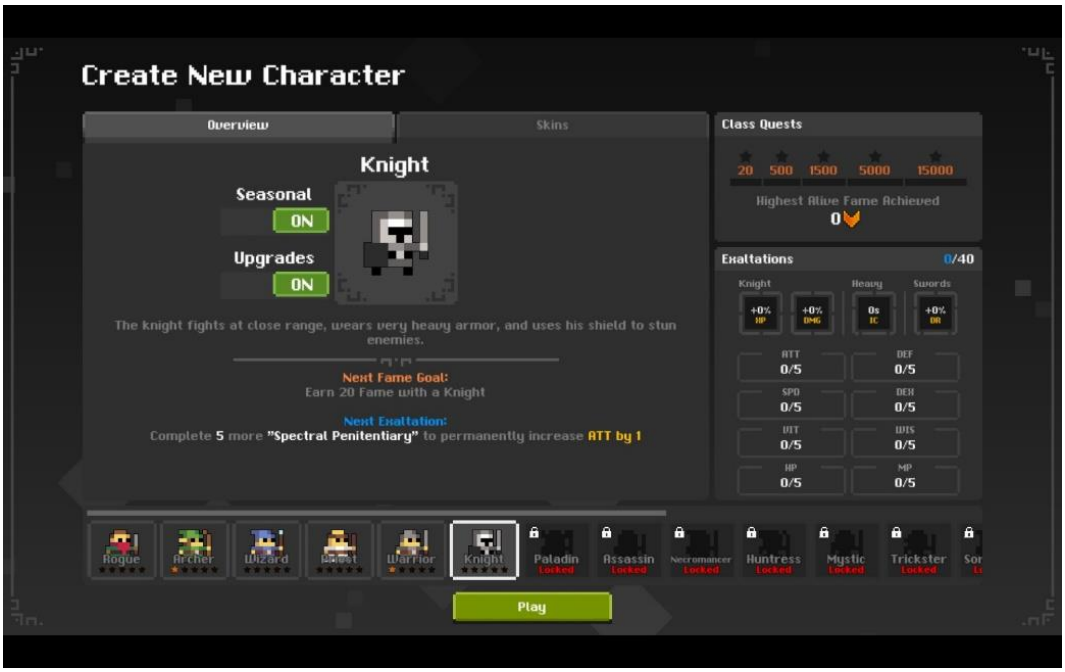

Figura 61. Tela de seleção de classe de personagem, Realm of the Mad God Exalt (Deca Games, 2020).

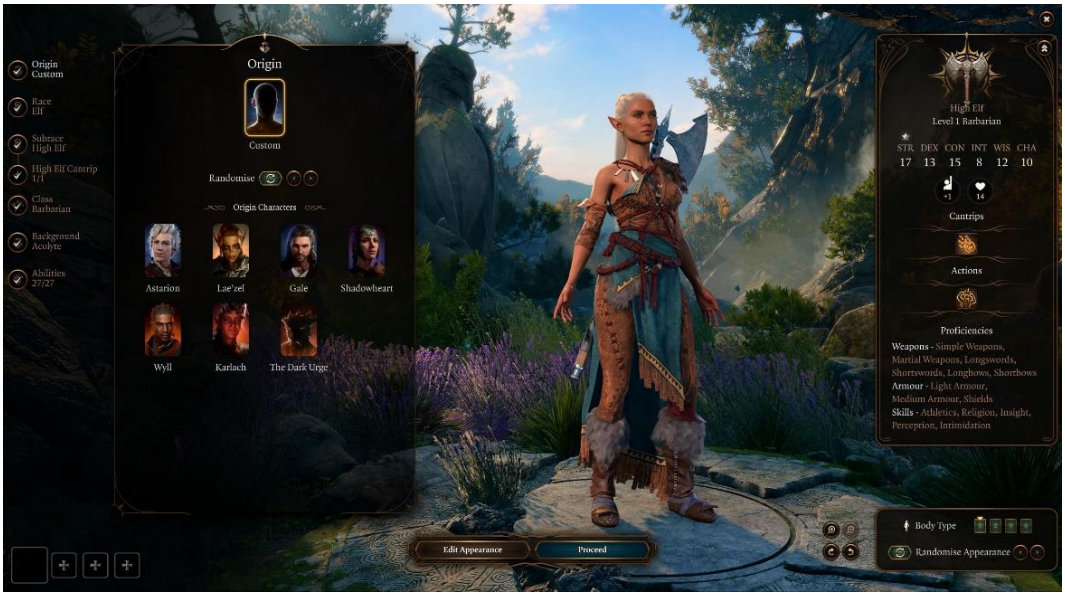

Figura 62. Tela de criação e confirmação de personagem, Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023).

1. O Mago – *Shop*



Figura 63. Comparação da carta 1 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

A Carta do Mago simboliza o empreendedorismo arquetípico, capacidade e necessidade de fazer escolhas, e a ponte entre o eu interior e o exterior (Bartlett, 2007). Os objetos sobre a mesa representam os quatro naipes (Paus, Copas, Espadas e Ouros) e os seus elementos correspondentes (Fogo, Água, Ar e Terra), simbolizando as diferentes áreas de ação que se representam no plano da vida material e terrena (Almeida, 2017). A natureza arquetípica desta carta assenta na revelação das potencialidades e possibilidades, simbolizada através dos objetos dispostos sobre a mesa, assinalando a necessidade fundamental do acesso a estes recursos para a jornada da vida, cabendo a cada um decidir como os utilizar. (Sharman-Burke, 2012).

O Mago transforma-se agora no mercador responsável pela loja, apresentando quatro tipos de itens essenciais para a jornada do jogador: uma espada, uma lamparina, poções, e as moedas do jogador (indicadas no canto superior esquerdo), simbolizando as características dos quatro naipes (e respetivos elementos) que regem os vários aspetos do jogo. A seleção do item a adquirir (representada visualmente pelo contorno branco e seta indicativa) funciona enquanto sinalização gráfica da interação com os objetos de jogo, aludindo simbolicamente ao conceito de tomada de decisão patente no arquétipo do Mago. As funções e conceitos associados a esta lâmina encontra-se inúmeras vezes representadas no género *RPG*, sendo exemplos o mercador Beedle em *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Capcom/Flagship, 2004) da

Figura 64, e Regina em *Blasphemous II* (The Game Kitchen, 2023) da Figura 65, ambos oferecendo itens essenciais à jornada do personagem durante o jogo.



Figura 64. Loja de Beedle, The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo, 2004).

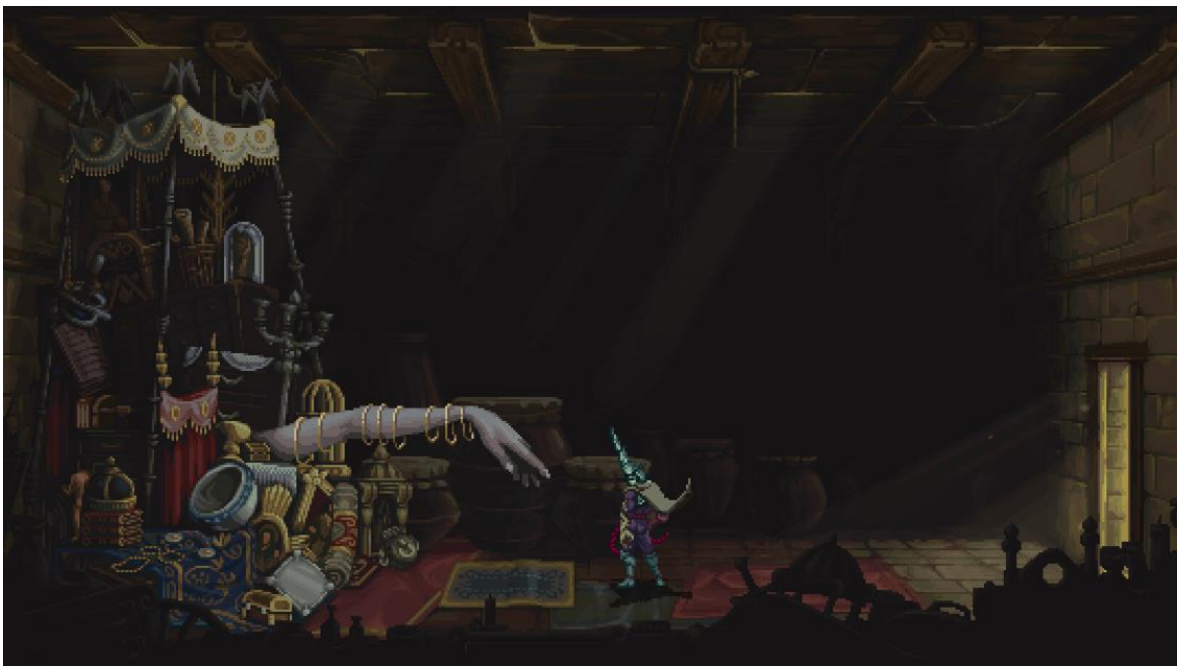

Figura 65. Loja de Regina em Blasphemous II (The Game Kitchen, 2023).

2. A Suma Sacerdotisa – *Save Point*



Figura 66. Comparação da carta 2 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

A Suma Sacerdotisa assume uma natureza arquetípica enquanto guardiã do mundo interior e dos seus segredos, simbolizando o limiar entre o mundo visível e o invisível (Bartlett, 2007). Simbolicamente, encontra-se sentada entre dois pilares de um templo, à frente de um véu que barra a entrada do mesmo que guarda o acesso à sabedoria interna no mais profundo dos níveis (Pollack, 2019). A sua postura sugere calma, recetividade e aceitação enquanto pré-requisitos para o acesso a este referido templo interno (O'Neill, 1986).

A escolha iconográfica desta carta assume a tipologia da fogueira, introduzida espacialmente numa *dungeon* (masmorra), tipologia de ambientação clássica do género de *RPG*, sendo ambas representadas em *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) onde se opera um contraste entre a hostilidade de tal ambiente e a função da fogueira enquanto local seguro, passível da gestão dos atributos internos do personagem e do salvamento do progresso do jogo (ver Figura 67), denotando-se de tal modo, um paralelo com o arquétipo da Suma Sacerdotisa, na medida em que ambos se assumem enquanto meios de acesso a um mundo interior. As características arquetípicas desta lâmina relativas ao senso de calma e segurança, encontram-se reforçadas imageticamente pelo ícone da disquete (amplamente estabelecido enquanto indicativo visual da mecânica de guardar jogo), encontrando exemplos desta prática em *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018) e na sua poção de salvamento de jogo *Saviour Schnapps da Figura 68*.



Figura 67. Personagem a descansar numa bonfire, Dark Souls (FromSoftware, 2011).



Figura 68. Poção de salvamento em, Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018).

3. A Imperatriz – *Healing Potion*

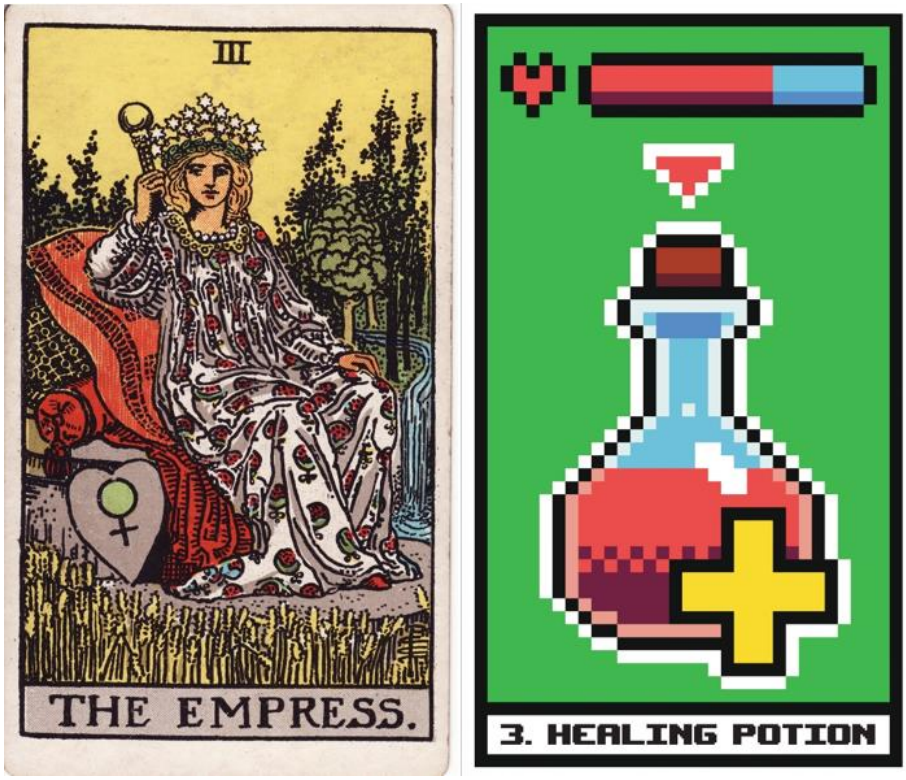

Figura 69. Comparação da carta 3 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

A fertilidade e abundância são a força arquetípica motriz da carta da Imperatriz, recorrentemente associada à Mãe Natureza (Sharman-Burke, 2012). Representa o lado mais benigno do arquétipo do sagrado feminino encapsulando conceitos como a maternidade, amor e gentileza, assim como do lado arquetípico mental do feminino, muito ligado à questão da gestão e expressão emocional (Pollack, 2019). Simboliza o equilíbrio entre a os estímulos materiais do Mago e a espiritualidade profunda da Sacerdotisa, sendo possível com este equilíbrio gerir questões materiais com muito mais critério, estando a figura da Imperatriz estabelecida enquanto expoente máximo do mesmo (Almeida, 2017).

Estando o arquétipo da Imperatriz intimamente ligado com os conceitos da criação, gestão e cuidado da vida, representou-se visualmente estes atributos através da tipologia de uma *healing potion* (poção de cura). O instinto maternal de cuidar e de gerar vida está espelhado nas funções práticas deste tipo de poção, relativas à manutenção da barra de *HP* ou *health points* (pontos de vida) objetivando a sustentação do bom estado de saúde relativo à vida do personagem. Jogos como *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) utilizam o ícone do coração (ver Figura 70) para representar este medidor de *HP*. Já em *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) as poções de cura, para além de assumirem todas as funções descritas até aqui, comportam a simbologia e morfologia de literais frascos de sangue (ver Figura 71), evidenciando ainda mais a analogia deste tipo de poções enquanto fluído vital.



Figura 70. Ícones de coração relativos ao HP do personagem, Minecraft (Mojang Studios, 2011).



Figura 71. Detalhe dos ícones relativos aos Bile Flasks de Blasphemous (The Game Kitchen, 2019)

4. O Imperador – *Controller*

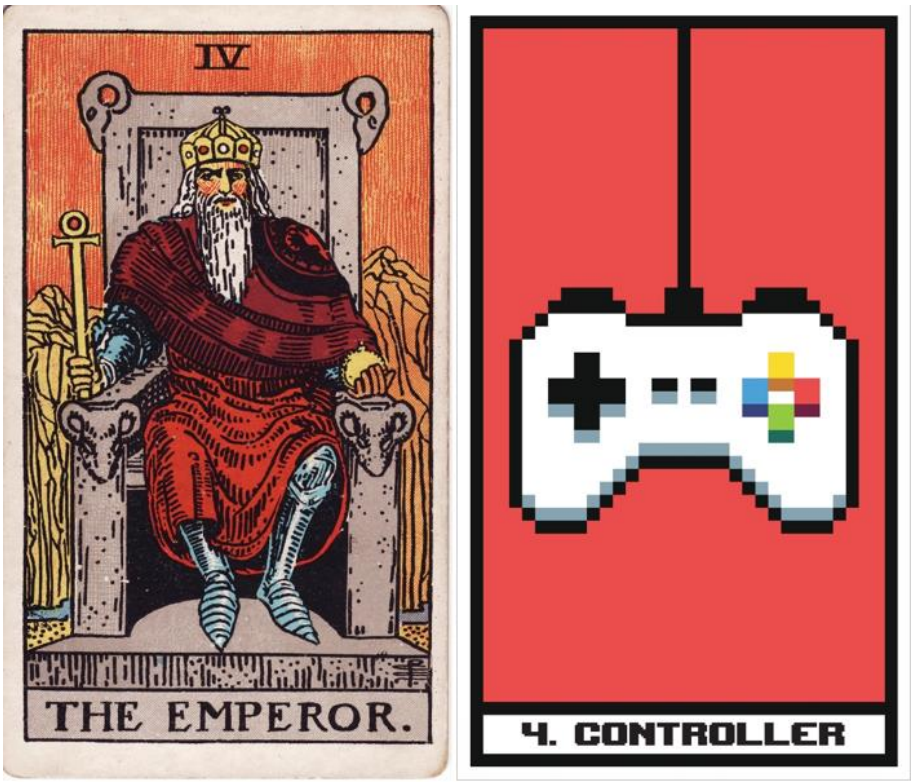

Figura 72. Comparação da carta 4 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Representante absoluto do arquétipo da autoridade e liderança, evidenciado e assente numa estrutura que prima os conceitos de controlo, estruturação e ação no plano material (Bartlett, 2007). Pode-se definir a figura do Imperador enquanto executor e realizador ativo, apresentando-se enquanto vontade na sua forma materializada (Waite, 1910). É o zénite absoluto referente ao maior grau passível concernente à conquista material, aludindo à agressividade para chegar aos objetivos e para encarar os desafios da vida, ultrapassando-os pela força e pela ação (O'Neill, 1986).

Estes conceitos de estrutura, ação e controlo patentes na simbologia do Imperador, vêm-se traduzidos iconograficamente através da imagem de um controlo de consola, escolha assente no facto do mesmo se estabelecer enquanto o instrumento de autoridade absoluto ao dispor do jogador, transformando as suas vontades em ordens diretas dentro do sistema de jogo. Podemos verificar estas funções na estrutura dos comandos de várias consolas (ver Figuras 73 e 74), relativas à *Super Nintendo Entertainment System* (Nintendo, 1990) e à *Playstation 1* (Sony, 1994) respetivamente, onde os botões e o seu *layout* (disposição) se capacitam enquanto ferramenta mediadora entre a vontade do jogador e a sua respetiva materialização no sistema da consola. Optou-se, por conseguinte, pela adoção desta morfologia do comando enquanto referência visual da carta a ilustrar.



Figura 73. Comando da Super Nintendo Entertainment System (Nintendo, 1990).



Figura 74. Comando da PlayStation 1 (Sony Computer Entertainment, 1994).

5. O Hierofante – *Tutorial*

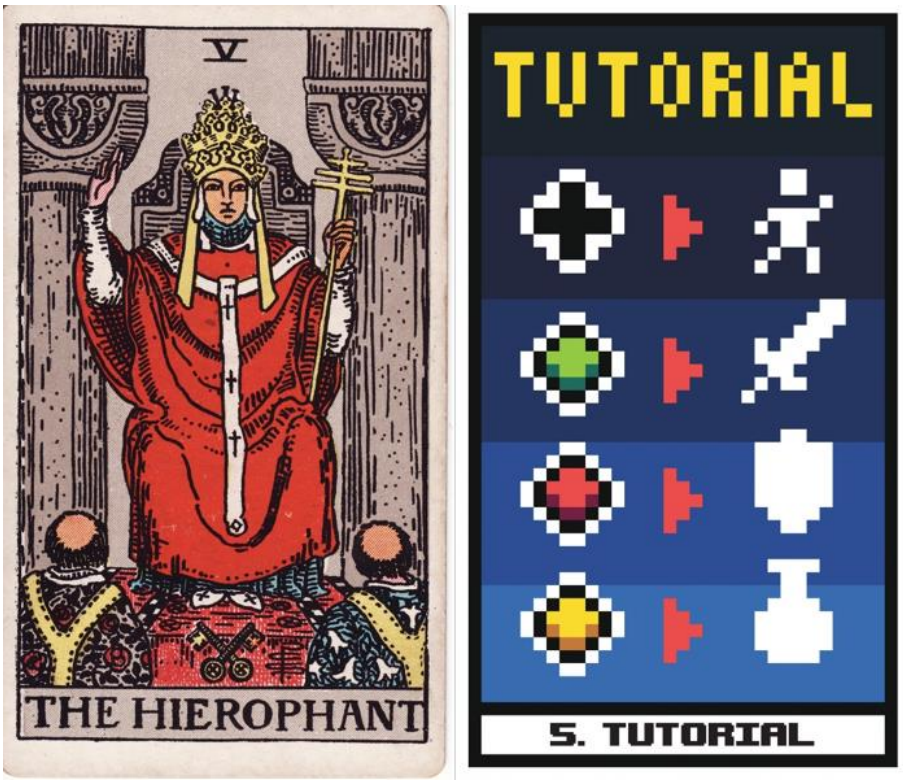

Figura 75. Comparação da carta 5 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

O Hierofante representa as dimensões do conhecimento e educação nas suas vertentes mais tradicionais (Bartlett, 2007), ligando vários níveis da realidade material e espiritual distintas, estabelecendo uma ponte entre ambas e desvendando o conhecimento oculto do plano espiritual, para que este possa ser acedido na prática no plano da realidade material (Almeida, 2017). Simboliza a busca pelas verdades pessoais e a necessidade de as colocar em prática, assumindo deste modo um papel de guia e/ou mentor (Sharman-Burke, 2012).

Sendo o Hierofante uma figura representante do ensino e do conhecimento, estabelece-se facilmente uma associação com o conceito relativo a um tutorial de jogo. Este último estabelece a referida ponte entre conceitos abstratos e físicos, traduzindo neste caso a linguagem computacional da máquina para uma que o jogador possa compreender e utilizar, sendo esta tradução efetuada na forma infográfica da associação dos *inputs* dos botões do comando com suas ações diretas no jogo. Vemos esta comunicação em videojogos como *Breath of Death VII* (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2011) da Figura 76, e em *Mina the Hollower* (Yacht Club Games, 2026) da Figura 77, onde podemos verificar esta comunicação nas telas de informação relativas aos controlos, efetivando assim um tutorial que prepara o jogador ao lhe dar o conhecimento necessário para atuar eficazmente sobre o mundo do jogo, servindo estes preceitos como matriz visual e conceptual para a elaboração e tradução visual da carta.



Figura 76. Tutorial dos controlos de navegação, Breath of Death VII (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2011).



Figura 77. Tutorial dos controlos básicos, Mina the Hollower (Yacht Club Games, 2026).

6. Os Enamorados – *Co-op*

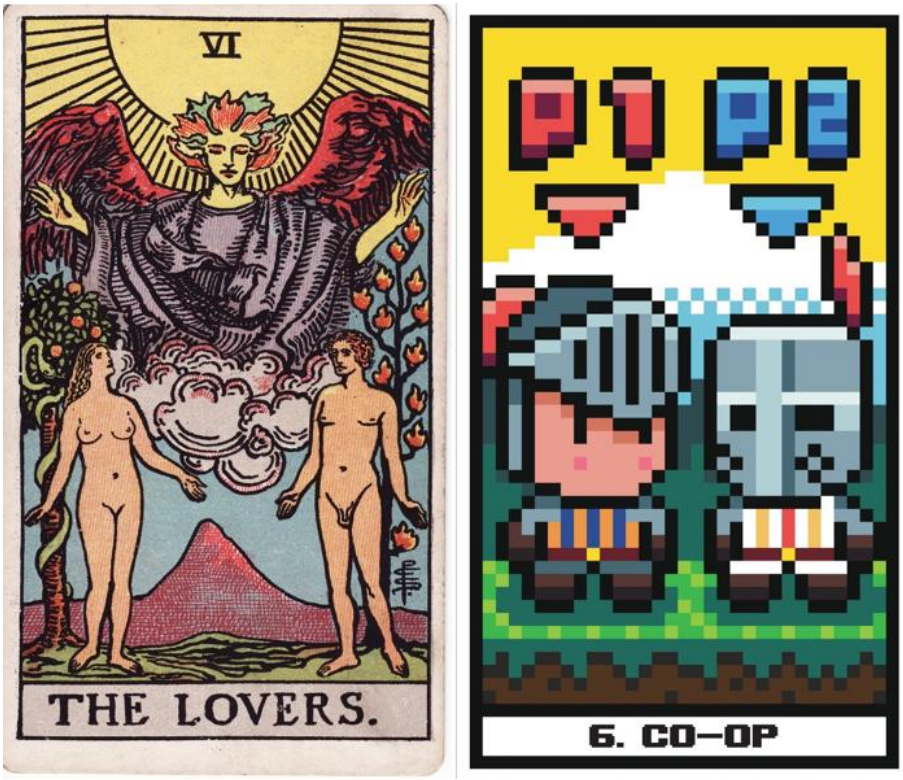

Figura 78. Comparação da carta 6 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Lâmina representativa da manifestação do amor humano como parte integrante e essencial na caminhada da vida (Waite, 1910). Esta carta patenteia a importância das relações interpessoais de modo a conduzir o próprio indivíduo a novas experiências e perspetivas de vida (Pollack, 2019). Outro significado subentendido neste arquétipo é o da alusão à independência e ao facto de, por mais que um indivíduo se sinta atraído por outro, ser imperativo que este retenha a sua individualidade e não a perca no seio da relação (Bartlett, 2007).

O senso de cooperação presente nos videojogos (caso comportem tal funcionalidade), espelha várias características do arquétipo dos Enamorados, nomeadamente a importância das relações de cooperação com sentido a objetivar novas dinâmicas interpessoais. Como exemplificado nas Figuras 79 e 80 com *Metal Slug* (Nazca Corporation, 1996) e *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009), as funcionalidades de *co-op* (modo cooperativo) oferecem a possibilidade da partilha do videojogo entre dois jogadores (representados na nova carta por *P1* (*player 1*) e *P2* (*player 2*), ajudando-se mutuamente na superação das adversidades encontradas ao longo do jogo. Não obstante, estes exemplos refletem também a vertente da carta dos Enamorados que estabelece a premissa de que, a preservação da individualidade de cada uma das partes é essencial para o sucesso da parceria exigindo a auto-preservação de cada um, estando esta dinâmica

simbolizada na escolha de indumentária do *P1* e *P2* de modo a evidenciar este caráter de individualidade dentro do par de personagens.



Figura 79. Modo cooperativo de dois jogadores, Metal Slug (Nazca Corporation, 1996).



Figura 80. Cooperação online com um jogador invocado, Demon's Souls (FromSoftware, 2009).

7. O Carro – *Fast Travel*

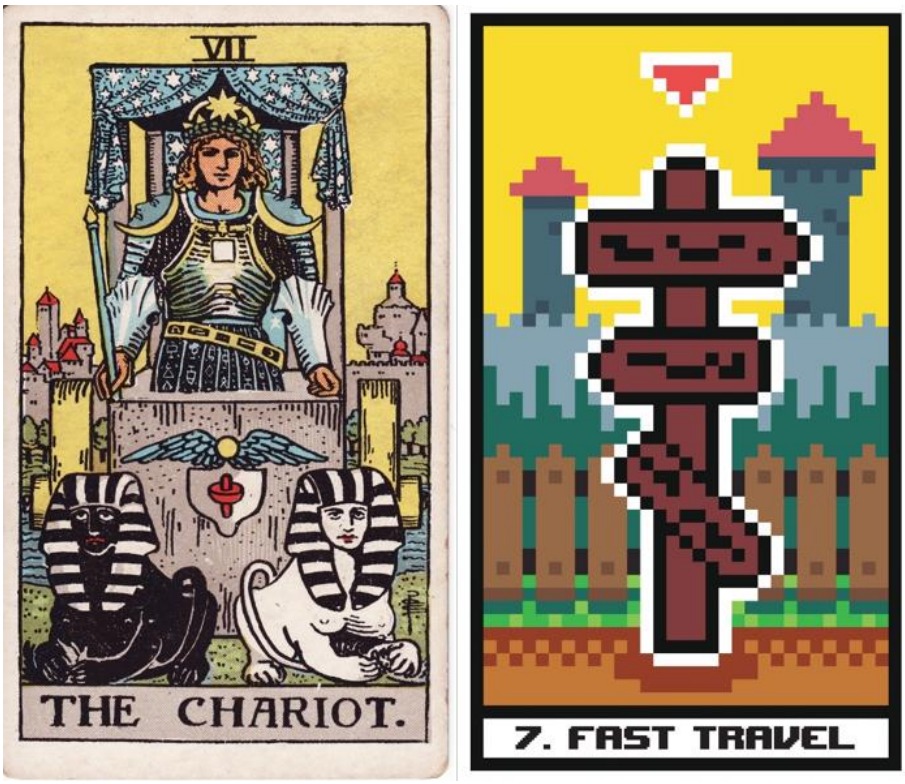

Figura 81. Comparação da carta 7 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Simboliza a responsabilidade que cada indivíduo tem em assumir o caminho da sua própria vida, tomando metaforicamente as rédeas da mesma (Almeida, 2017). Apresenta-se enquanto arquétipo fortemente associada à força de vontade, simbolizada pelo carro e a sua liberdade de movimento, pelo que implica também o sucesso no controlo das situações através da força da personalidade (Pollack, 2019). A par de tais características, esta carta representa também a vitória da força de vontade e do esforço mental, dando um senso de triunfo ao condutor do carro (Waite, 1910).

Nos videojogos, estas questão associada à liberdade de deslocação e de escolha do próprio caminho, estão intrinsecamente ligadas à mecânica de *fast travel* patente em jogos como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), onde segundo sistemas de sinalética específicas e devidamente identificados (como a tabuleta sinalizadora da carta concebida e o marcador interativo da Figura 82), é possível viajar instantaneamente entre o ponto A e o ponto B. Para desbloquear tais localizações, é muitas vezes necessário ultrapassar desafios e dificuldades estrategicamente inseridas no jogo, de modo torna-las elegíveis à mecânica de *fast travel*. Em *Divinity: Original Sin 2* (Larian Studios, 2017) identifica-se esta tendência nos pontos de *fast travel* presentes nas áreas finais de fases de combate (Figura 83).



Figura 82. Marcador interativo de fast travel, The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt Red, 2015).

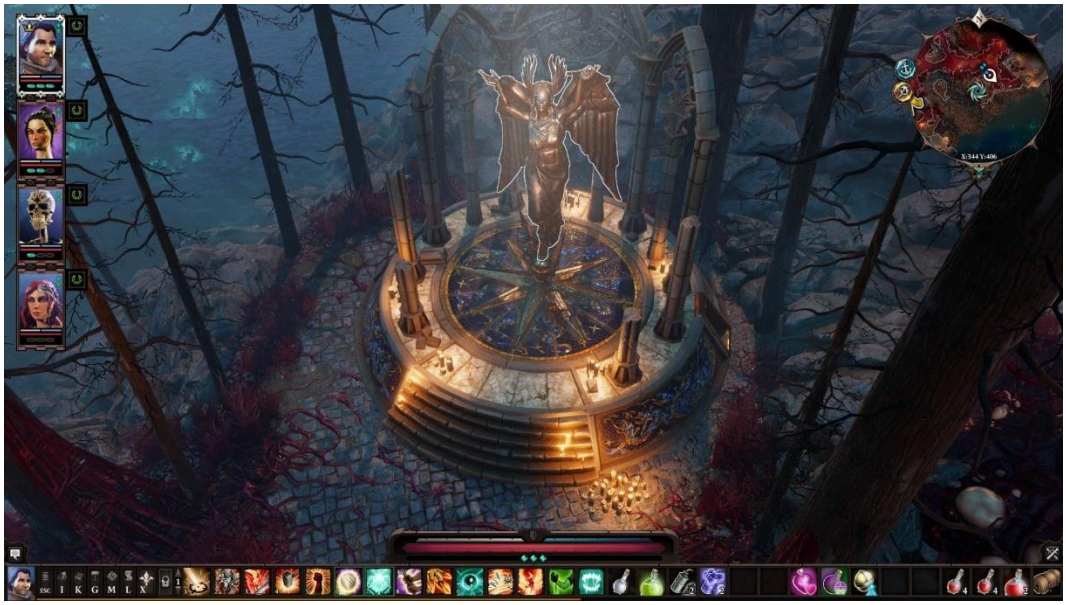

Figura 83. Os denominados waypoints servem como pontos de fast travel em Divinity: Original Sin II (Larian Studios, 2017).

8. A Força – *Stamina Potion*

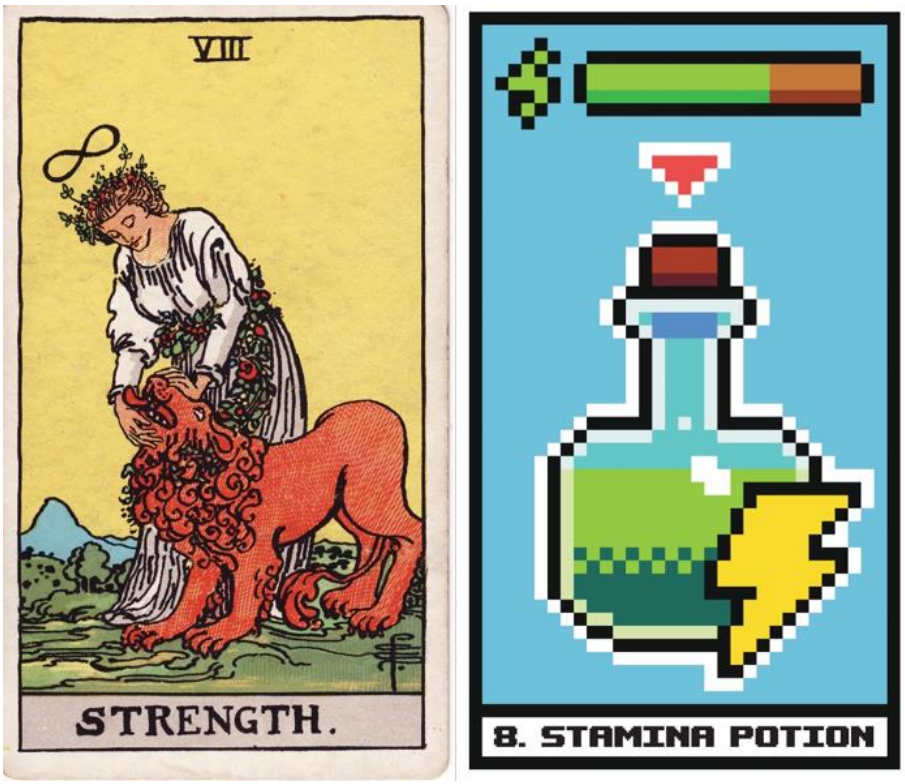

Figura 84. Comparação da carta 8 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Representa não a força física, mas sim a força mental, no sentido do controlo e disciplina dos sentimentos e pensamentos (Sharman-Burke, 2012). Comporta as qualidades de determinação, coragem, força de vontade e resistência que permitem manter este referido controlo e disciplina, revelando-se como a verdadeira força e virtude que supera problemas e obstáculos aparentemente intransponíveis (Almeida, 2017). Este arquétipo reforça que é nesta fortitude mental que reside o próprio processo para se objetivar tal resiliência (Waite, 1910).

Sendo que no Tarot a Força representa a fortitude mental de controlo e gestão internos, nos videojogos esse papel está atribuído ao recurso da *stamina*, indicada pelo seu medidor respetivo, regendo a capacidade da personagem em realizar (ou não) certas ações. Esta mecânica está patente em jogos como *Old School RuneScape* (Jagex, 2013) da Figura 85, com evidência da necessidade do uso de itens consumíveis dedicados ao restabelecimento deste recurso, como é o caso da *stamina potion*. Esta mecânica assume-se como recurso indispensável que garante ao jogador uma base estável de energia, muitas vezes associada iconograficamente a um raio, verificando-se na Figura 86 em títulos como *S.T.A.L.K.E.R. 2* (GSC Game World, 2024).



Figura 85. Seleção de uma poção de stamina, Old School RuneScape (Jagex, 2013).



Figura 86. Ícones de raio indicativos do recurso da stamina, S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl (GSC Game World, 2024).

9. O Eremita – *Exit Game*



Figura 87. Comparação da carta 9 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Representa o lado mais subconsciente da mente, refletindo a necessidade eventual da interrogação dos conteúdos da mesma, assim como do afastamento temporário da sociedade e de estímulos externos para se efetivar tal busca por respostas (Bartlett, 2007). Simboliza também a proteção das verdades interiores de cada um contra estímulos e entidades externas, muito conectada com os conceitos e práticas ocultistas (Waite, 1910). Apesar da natureza estéril e isolada da ambientação da carta, a mesma não simboliza estagnação, pois são precisamente essas características que permitem ao Eremita a possibilidade de se recolher sem estímulos distrativos durante a sua introspeção (Sharman-Burke, 2012).

Esta necessidade de afastamento temporário para se proceder a práticas de reflexão internas, pode ser equiparada com função associada com a opção de sair do jogo. Quando o jogador deseja afastar-se deste universo, o mesmo opera tal vontade através do menu de *quit game* (sair do jogo), como se pode verificar na Figura 88 relativa a *Cthulhu Saves the World* (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2011). Já em títulos como *Graveyard Keeper* (Lazy Bear Games, 2018) da Figura 89, o próprio menu comporta um papel de suspensão total da ação de jogo, sobrepondo-se à interface do resto dos elementos da tela, efetivamente parando toda a ação e estímulos associados. Esta tipologia de interface foi adotada na carta, através de um menu flutuante de confirmação de saída de jogo e respetivos botões, objetivando de igual modo a evocação da característica de suspensão do andamento do jogo inerente a esta tipologia de menu.



Figura 88. Menu de confirmação de saída de jogo, Cthulhu Saves the World (Zeboyd Digital Entertainment LLC, 2010).



Figura 89. Sobreposição do menu de saída do jogo em relação aos restantes elementos de jogo, Graveyard Keeper (Lazy Bear Games, 2018).

10. A Roda da Fortuna – *Loot*

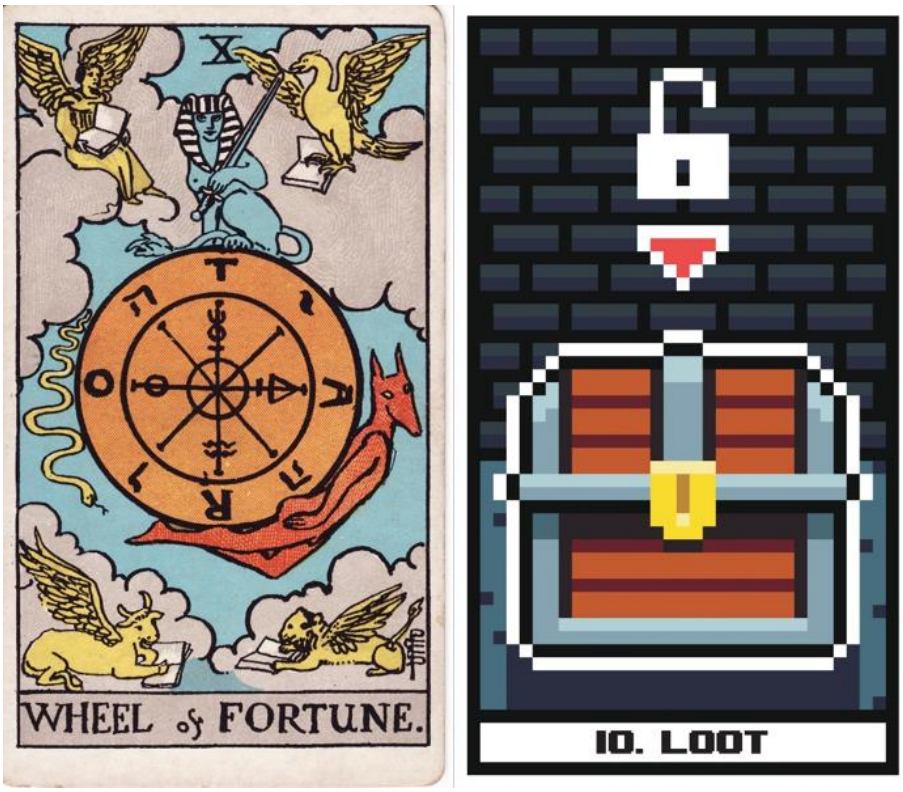

Figura 90. Comparação da carta 10 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Esta lâmina representa as mudanças nas circunstâncias da vida e a perspetiva de que assim o é devido à natureza imparável e contínua da mesma (Pollack, 2019). A lâmina está associada à interconectividade de tudo que existe no Universo, e ao facto de que cada ação tem consequências tanto no micro como no macro (Almeida, 2017). A Roda da Fortuna coloca em perspetiva o papel individual de cada indivíduo pela responsabilização da sua própria sorte, assim como da consequente necessidade de encarar o desfecho e consequências da mesma (Sharman-Burke, 2012).

O caráter de imprevisibilidade relativo às mudanças circunstanciais deste arquétipo, traduz-se para os videojogos pelas mecânicas de *loot* (espólio) devido à sua natureza furtuita e transformativa das dinâmicas de jogo. Como se pode verificar em *The Binding of Isaac: Rebirth* (Nicalis, 2014), os seus baús de *loot* (ver Figura 91) regem-se segundo a probabilidade de este conter itens benéficos (como corações ou itens de *buff*), ou conteúdos prejudiciais (como inimigos ou armadilhas). Verificamos outra vertente arquetipal desta carta na presença do conceito da inevitabilidade das mudanças de paradigma, verificando-se em títulos como *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) a existência de recipientes de *loot* que, como evidenciado pela Figura 92, sem qualquer contextualização ou previsibilidade, transladam a personagem para localizações completamente descontextualizadas, mudando por completo as condições em que a personagem se encontra. O baú inserido em ambiente de masmorra, apresenta-se enquanto convenção

clássica dos *RPG's* patente nos exemplos anteriores, pelo que se escolheu esta estética para a elaboração da presente carta.

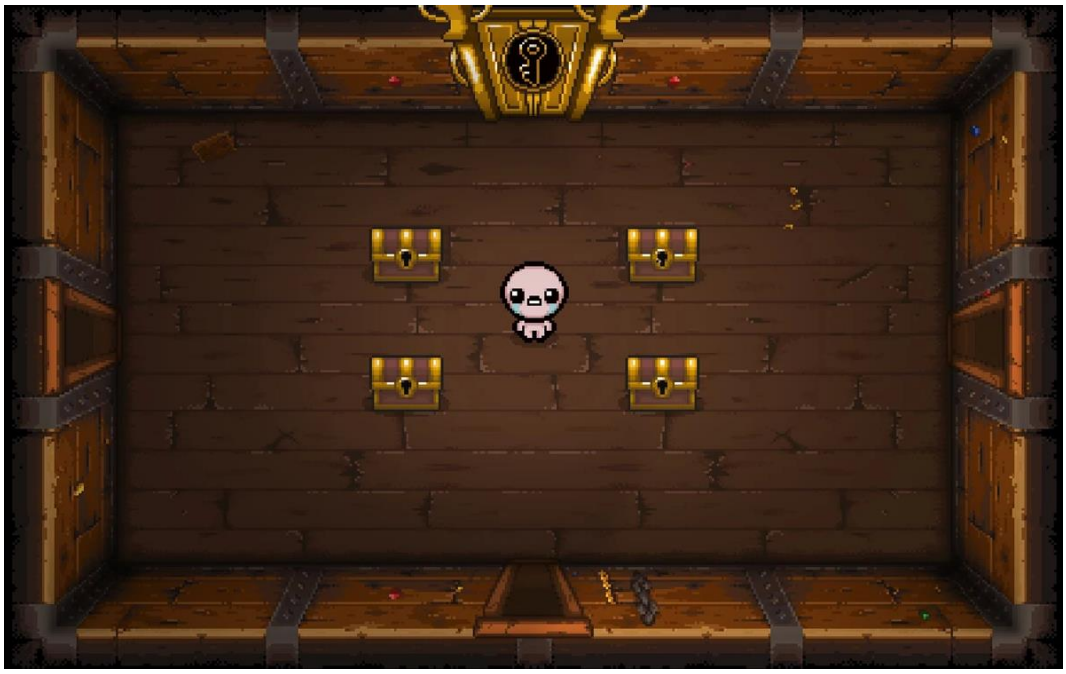

Figura 91. Sala de baús de loot, The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis, 2014).



Figura 92. Baú armadilhado em Elden Ring (FromSoftware, 2022).

11. A Justiça – *Alignment*

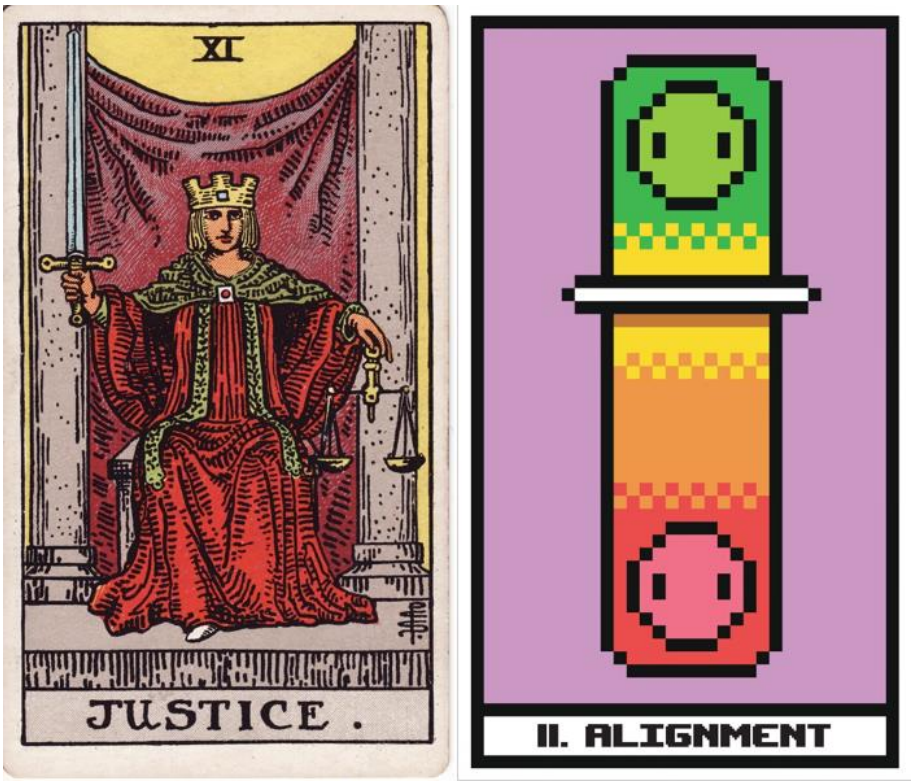

Figura 93. Comparação da carta 11 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

A carga arquetípica desta lâmina acarreta consigo a significação mais tradicional do próprio conceito de justiça (Waite, 1910). No seu sentido prático, é a materialização da própria lei de causa e efeito, ou seja, da necessidade de assumir responsabilidade pelas ações cometidas no passado, assumindo as consequências correspondentes (Bartlett, 2007). Para além destas características, a carta da Justiça alude ao uso do discernimento, bom senso e imparcialidade na tomada de decisões lógicas e racionais, conferindo-lhe uma função mediadora (Almeida, 2017).

Dentro dos videojogos, o arquétipo da Justiça traduz-se recorrentemente pelo prisma da lei de causa e efeito, assumindo o papel de evidenciar no universo de jogo, o impacto das escolhas que o jogador faz durante o seu progresso. No videojogo *Star Wars: Knights of the Old Republic* (BioWare, 2003) repara-se que dependendo das ações do jogador, o seu alinhamento pende entre o *light side* (lado da luz) e o *dark side* (lado escuro), ditando como o mundo reage ao personagem e vice-versa (ver Figura 94). Já em *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) este conceito está patente num sistema de reputação representativo da perceção que cada fação do jogo tem em relação ao personagem, afetado pelas ações a favor ou contra as referidas fações (ver Figura 95). Na tradução desta dinâmica para a carta, utilizou-se visualmente um medidor de alinhamento organizado entre uma tendência positiva (verde) e negativa (vermelho), tomando-se como referência principal o medidor do primeiro exemplo apresentado.



Figura 94. Tendências de alinhamento da personagem em Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare, 2003).



Figura 95. Notificação da mudança de reputação, Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, 2010).

12. O Enforcado – *Pause*



Figura 96. Comparação da carta 12 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

O presente arquétipo representa um momento de desenvolvimento psicológico através de um impasse temporário, culminando na conclusão do mesmo pela via de um novo conhecimento das suas forças inconscientes (Sharman-Burke, 2012). Simboliza também a sensação íntima de ligação com a vida, alcançada através de uma sensação de paz oriunda do fim de atribulações e de situações difíceis (Pollack, 2019). Tem fortes ligações com a natureza cíclica da morte e renovação, sendo esta um estado intermédio entre as duas (Waite, 1910).

O conceito de menu de pausa encapsula eficazmente a natureza do arquétipo em questão, pois oferece um alívio momentâneo durante qualquer momento da experiência de jogo, podendo ser usado para recuperar forças, ajustar definições, ponderar ações e várias outras hipóteses oferecidas pelo seu carácter de suspensão temporária. Podemos verificar na Figura 97 em *Pokémon Red* (Game Freak, 1998), as várias possibilidades que o menu de pausa oferece ao interromper o ritmo do jogo, pelo que em outros títulos como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) a mesma proposta mantém-se, mudando apenas a estética da sua interface, como se evidencia na Figura 98. Em termos da tradução imagética escolhida para esta carta, devido à transversalidade de algumas opções (como resumir jogo, alterar definições e sair) optou-se pela sua representação direta, destacando-se através de indicações visuais relativas à sua interatividade, mantendo a tipologia de menu estipulada em cartas anteriores.



Figura 97. Opções disponíveis no menu de pausa em Pokémon Red (Game Freak, 1998).



Figura 98. Estética do menu de pausa em The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda, 2006).

13. A Morte – *Retry?*

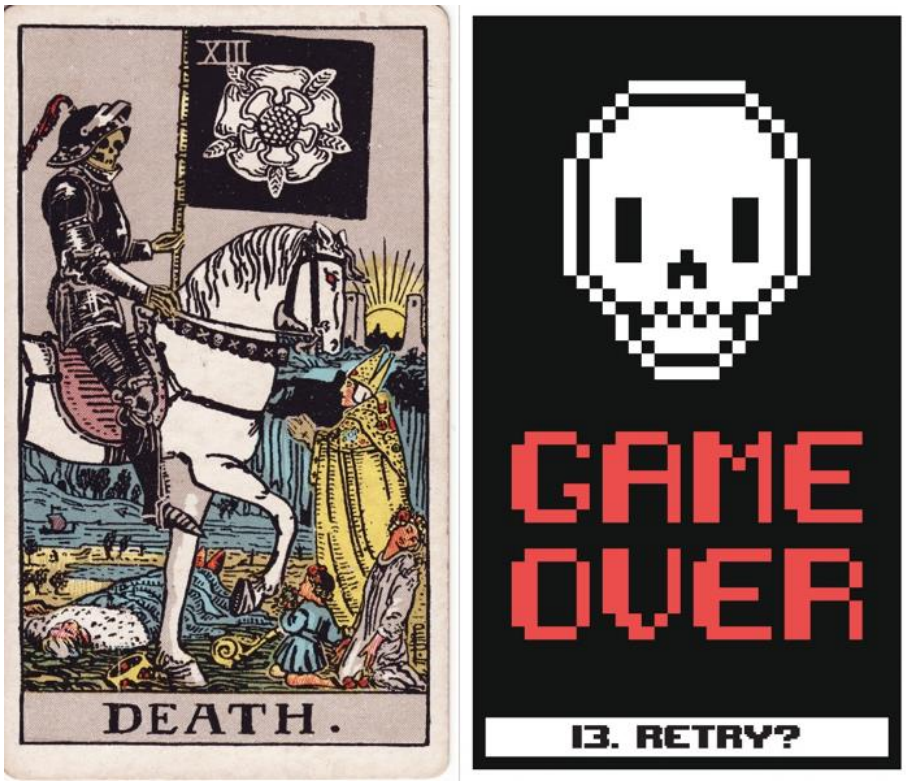

Figura 99. Comparação da carta 13 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Para além do simbolismo tradicional da morte física, esta lâmina carrega consigo em igual medida os conceitos de renascimento, destino, renovação e repouso (Waite, 1910). Representa a inevitabilidade da conclusão e consequente recomeço dos ciclos eternos da vida, assim como da caducidade de tudo que existe na Terra (Sharman-Burke, 2012), sendo esta carta também associada à morte metafórica do ego e respetiva renovação consciencial (Almeida, 2017).

A representação da Morte está intimamente conectada à tela de *game over* (fim de jogo) presente em vários videojogos, sendo a causa mais comum do surgimento da mesma, a falha crítica do *HP* da personagem como exemplifica a Figura 100 com *Deltarune* (Toby Fox, 2018) e a Figura 101 com *The Witcher 2: Assassins of Kings* (CD Projekt Red, 2011). Tendo a tela de *game over* em ambos os títulos a função de, para além da notificação do estado de fim de jogo, dar a opção de recomeço (justificativa do uso do título *Retry?),* estabelece-se assim uma analogia direta das dinâmicas da carta da Morte no sentido de fins e recomeços. Em termos imagéticos, a tradução da carta conjuga o termo *game over*, a simbologia da caveira associada ao fim da jornada física, e o nome da carta que como referido, alude ao recomeço do jogo.



Figura 100. Tela de game over e respetivas opções de procedimento, Deltarune (Toby Fox, 2018).



Figura 101. Imagética da caveira associada ao perecimento do personagem, The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Projekt Red, 2011).

14. Temperança – *Mana Potion*



Figura 102. Comparação da carta 14 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Simboliza a capacidade e adaptabilidade em responder às situações da vida mediante as suas exigências (Pollack, 2019), incitando ao equilíbrio na gestão das respetivas situações e objetivando a sua resolução, quer sejam relativas a desejos ou necessidades (Bartlett, 2007). Adverte também para a atenção no manejo situacional, de modo a não cair em nenhum dos extremos para qual as situações podem pender, aconselhando metaforicamente a misturar os opostos em igual proporção para obter o equilíbrio (Sharman-Burke, 2012).

Estabeleceu-se o recurso da *mana* enquanto conceito central da tradução do arquétipo em questão. A *mana* estabelece-se enquanto recurso finito concernente ao uso das habilidades do personagem, tendo-se como exemplo clássico a *mana potion* da Figura 103, relativa a *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), usada para recuperar os *mana points* (pontos de mana). A gestão dos indicadores de *mana,* pode ser equiparada aos pressupostos do arquétipo da Temperança no sentido de este espelhar a capacidade de equilibrar gastos desmedidos do recurso, e da poupança extrema do mesmo. A presença do conceito de magia no léxico dos *RPG's*, associa-se intrinsecamente às mecânicas de *mana*, tomando muitas vezes a iconografia de uma estrela enquanto seu representante visual (ver Figura 104), como se pode verificar em *Terraria* (Re-Logic, 2011).



Figura 103. Poção de mana e os seus efeitos, World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).

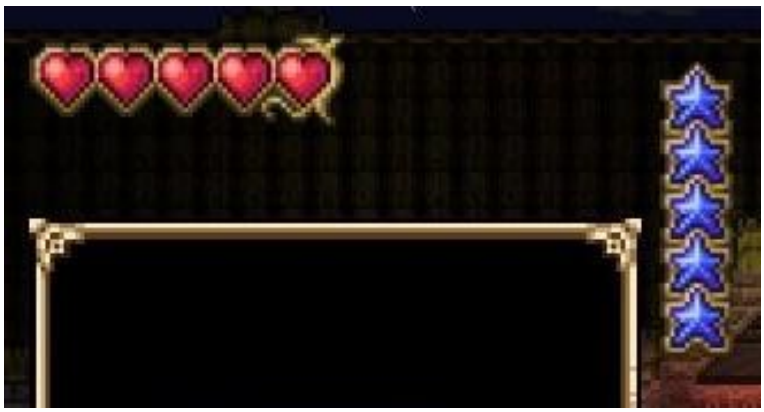

Figura 104. Indicadores visuais dos níveis de mana (estrelas azuis), atribuídas ao uso de armas mágicas, Terraria (Re-Logic, 2011).

15. O Diabo – *Boss Fight*



Figura 105. Comparação da carta 15 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Simboliza todos os tipos de limitações autoimpostas pelo próprio indivíduo, mediante as componentes terrenas da vida relativas ao seu materialismo, ilusões, obsessões sexuais, financeiras e políticas (Pollack, 2019). Apesar de representar as características mais nefastas da autossabotagem interna, o arquétipo do Diabo subentende que pela análise e capacitação realista destas condições, transparece uma possibilidade de libertação destes padrões através de uma mudança de mentalidade e pensamento (Sharman-Burke, 2012), advertindo-se no sentido da natureza da responsabilização inteiramente individual em sair destas prisões (Almeida, 2017).

O Diabo e as suas constrições encontra-se representado em contexto de jogo na tipologia de *boss* (chefe), inimigo de elevada dificuldade que se assume como barreira de transposição obrigatória para o progresso no jogo. Assim como o Diabo, o *boss* representa o esforço individual que o jogador tem de dedicar para prosseguir, recorrendo para tal às suas habilidades intrínsecas. Assim como demonstram a Figura 106 em *Breath of Fire III* (Capcom, 1997), e a Figura 107 em *Diablo I* (Blizzard North, 1996), estes inimigos apresentam-se desafiantes, de elevada dificuldade e patentes de uma grande quantidade de *HP*. Apenas com a sua derrota é possível ao jogador prosseguir e se libertar deste constrangimento temporário no seu percurso. Imageticamente optou-se pela manutenção da tipologia formal associada ao Diabo, presente nos exemplos dos jogos referidos anteriormente, enquadrando-se no espaço físico da masmorra

pelo seu ambiente escuro e opressor, incluindo-se também a barra de vida característica, situada na margem inferior da carta, simbolizando uma quantificação visual no progresso na derrota do *boss*.



Figura 106. Morfologia do Diabo em Gaist e a sua barra de HP, Breath of Fire III (Capcom, 1997)



Figura 107. Diablo, enquanto boss final do videojogo Diablo (Blizzard Entertainment, 1996)

16. A Torre – *Crash*



Figura 108. Comparação da carta 16 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

A torre simboliza as conceções puramente materiais manifestadas no universo, assim como do seu consequente cataclismo, fruto de posturas incongruentes puramente baseadas em preceitos materialistas, de modo a se poder renovar (Pollack, 2019). Este arquétipo denota-se um catalisador da libertação da prisão autoimposta explanada na carta anterior referente ao Diabo (Bartlett, 2007), sendo a sua imagética caótica símbolo da destruição destas crenças, prisões e perspetivas materialisticamente obsoletas (representadas iconograficamente pela torre), ao se adotar uma postura congruente com o esclarecimento de um ponto de vista consciencial, sendo o mesmo simbolizado metaforicamente pelo indicativo visual do raio (Sharman-Burke, 2012).

O carácter caótico da Torre representa-se traduzido através do conceito de *crash* (falha de sistema), ao dar a entender uma paragem abrupta da computação de jogo devido à falha técnica do sistema. Representa a incapacidade física do mesmo em conseguir reproduzir os jogos, estabelecendo assim um paralelo com o arquétipo da Torre no sentido em que a estrutura física (consola) é abalada ao ponto de rutura (falha). Casos notáveis destes erros encontram-se representados nas Figuras 109 e 110, concernentes aos sistemas da *PlayStation 2* (Sony, 2000) e da *Xbox 360* (Microsoft, 2005) respetivamente, obrigando a um reinício forçado do sistema de modo a (assim como sugere o arquétipo) dar oportunidade do próprio sistema de se reestruturar e voltar às suas funções normais. Visualmente, a tradução desta carta opera uma rutura completa com o registo figurativo do resto das cartas, sendo a desorganização dos

pixels e a falta de uma imagem coerente, indicação do caos associado ao arquétipo e imagética da carta da Torre.



Figura 109. Tela de erro de leitura de disco PlayStation 2 (Sony Computer Entertainment, 2000).



Figura 110. Mensagem de erro de sistema da consola Xbox 360 (Microsoft, 2005).

17. A Estrela – *Map*

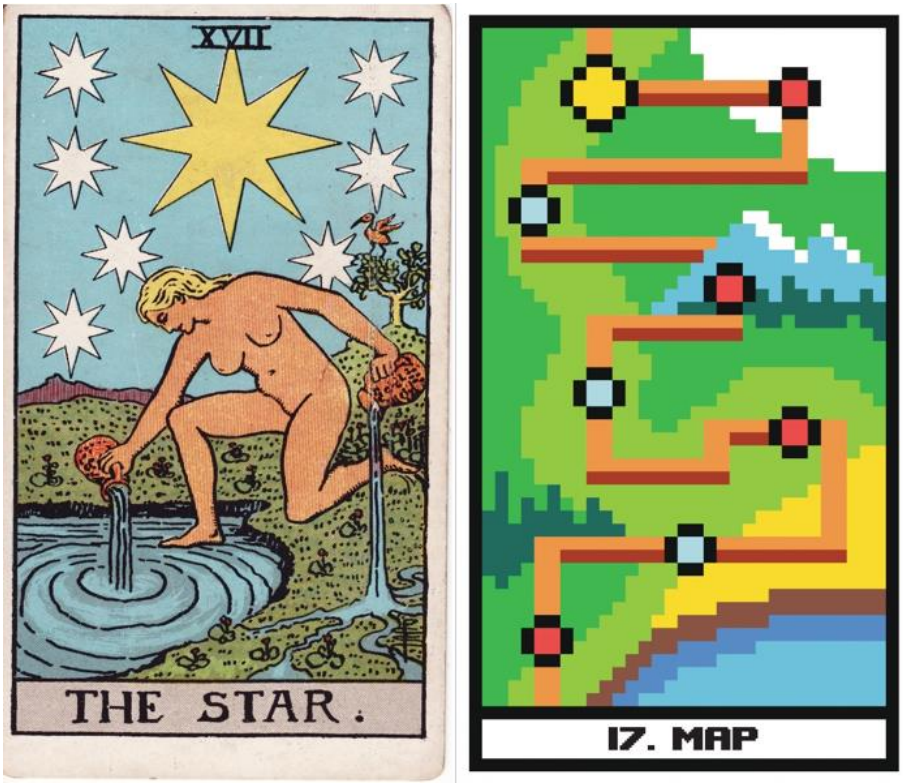

Figura 111. Comparação da carta 17 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Representa o arquétipo de orientação associado às estrelas e ao seu papel enquanto ferramentas de navegação, assumindo-se assim como um farol de orientação pessoal (Bartlett, 2007). Após o cataclismo presente na carta da Torre, a Estrela representa a lucidez necessária para traçar novos caminhos, com esperança de que o percurso certo esteja a ser seguido, com as estrelas a guiarem o caminho e a manter sempre o rumo certo (Almeida, 2017). A lâmina acarreta consigo um reforço positivo do senso de propósito, com a promessa de esperança e vigor renovado para prosseguir na jornada (Sharman-Burke, 2012).

Os pressupostos arquetípicos associados à Estrela são facilmente associados à ferramenta do mapa no contexto da navegação nos videojogos. As mecânicas do mapa servem para nortear o caminho e elucidar o jogador sobre a localização dos mais diversos pontos de interesses e objetivos, mantendo assim uma constância no itinerário ao encontro dos objetivos do jogo. Podemos verificar estas dinâmicas no mapa da Figura 112 relativo a *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014) onde para além da representação das localizações dentro do mundo do jogo, este oferece informação sobre a localização de desafios e recompensas. No sentido estético, o design funcional do mapa de *Pokémon Fire Red* (Game Freak, 2004) patente na Figura 113, serviu de inspiração para a elaboração visual da carta, mantendo-se os elementos de simplificação das rotas e pontos de interesse deste material desta referência.



Figura 112. Localização de pontos de interesse em Shovel Knight (Yacht Club Games, 2014).



Figura 113. Design do mapa de Pokémon FireRed (Nintendo, 2004).

18. A Lua – *Secret Area*



Figura 114. Comparação da carta 18 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Compreende-se enquanto arquétipo da manifestação do inconsciente através da imaginação, espelhando medos irracionais do lado mais instintivo do ser humano, representados simbolicamente pelos animais da carta (Pollack, 2019). É indicativa de emoções e sensações voláteis e nebulosas por natureza, evocando especialmente uma sensação de incerteza e ilusão generalizadas (Sharman-Burke, 2012). A Lua transmite em contrapartida, a mensagem de que a suavidade e serenidade da sua luz acalma e serena os estímulos inconscientes anteriores, sendo assim possível prosseguir o caminho barrado pelos medos inconscientes e seguir caminho (Waite, 1910).

Esta referência ao inconsciente e ao lado irracional evocado pela carta da Lua, pode encontrar-se associado ao conceito de *secret area* (área secreta), sendo a mesma compreendida pelas partes do jogo que não se encontram evidentemente acessíveis ou contextualizadas, como podemos verificar em *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016). Este conceito encontra-se inserido em paredes ilusórias, consistindo as mesmas em estruturas evidentemente intransponíveis que, ao colidirem com um estímulo físico do personagem, revelam a passagem para uma área secreta do jogo (ver Figura 115). Outro exemplo encontra-se no clássico *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1987), onde utilizando o item da bomba, é possível revelar passagens ocultas dissimuladas em paredes que levam a estas referidas áreas secretas como as da Figura 116. A ambientação da nova interpretação da carta sugere a masmorra, devido à sua natureza recôndita e obscura exemplificada nestes jogos, objetivando-se com esta estética a sugestão de algum

tipo de entidade subentendida (representada pelos dois pontos vermelhos na escuridão da entrada), fazendo a ligação direta dos conceitos do medo irracional humano e da incerteza oriunda do inconsciente evocados pela carta da Lua. Não obstante, os indicadores de interação presentes no vão da porta sugerem que o caminho a seguir passa pela transposição da mesma, evocando o outro lado do arquétipo da Lua que concerne ao enfrentamento destes receios.



Figura 115. Localização de uma parede ilusória em Dark Souls III (FromSoftware, 2016).



Figura 116. Interior de uma área secreta em The Legend of Zelda (Nintendo, 1986).

19. O Sol – *Level-Up*



Figura 117. Comparação da carta 19 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

As superações dos constrangimentos inerentes à Lua são representadas na carta do Sol, presentes no seu simbolismo arquetipal referente à vitória aliada ao sucesso e realização pelos feitos almejados (Almeida, 2017). Esta lâmina evoca a alegria e a felicidade, transparecendo um senso de otimismo e energia, significando a emergência do inconsciente para o consciente nestas condições positivas (Pollack, 2019). Tem um simbolismo relacionado com os louros obtidos através dos desafios da vida, e como os mesmos estruturam a base pela qual se consegue seguir com uma mentalidade otimista (Sharman-Burke, 2012).

Ao enfrentar e superar os desafios patentes no jogo o personagem sobe de nível, evocando os preceitos de vitória e realização patentes no arquétipo do Sol, sendo este sistema de níveis um correspondente direto da sua vertente que atribui às vitórias e sucessos, um componente estruturante pela qual se edifica o indivíduo. Na Figura 118, relativa a *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), verifica-se a mecânica respetiva ao acúmulo de experiência enquanto principal fator de *level up* (subida de nível) do personagem, representando a concentração de pequenas vitórias ao longo da jornada. Este carácter cumulativo de experiência, verifica-se através de medidores de *EXP* (experiência) concernentes a cada uma das personagens da Figura 119, relativas ao videojogo *Octopath Traveler* (Square Enix, 2018). A respeito da tradução visual desta carta, optou-se por atribuir uma postura de festejo ao personagem, como referência direta à imagética leve e celebrativa dos elementos constituintes da carta do Sol, já a

indicação textual de *Lvl. Up* (abreviação de *level up*) indica o momento exato desta subida, representada por uma aura amarela em torno da personagem, de modo a enfatizar esta transformação e atribuir simbolicamente uma associação com os próprios raios do Sol.



Figura 118. Tela de subida de nível em The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011).

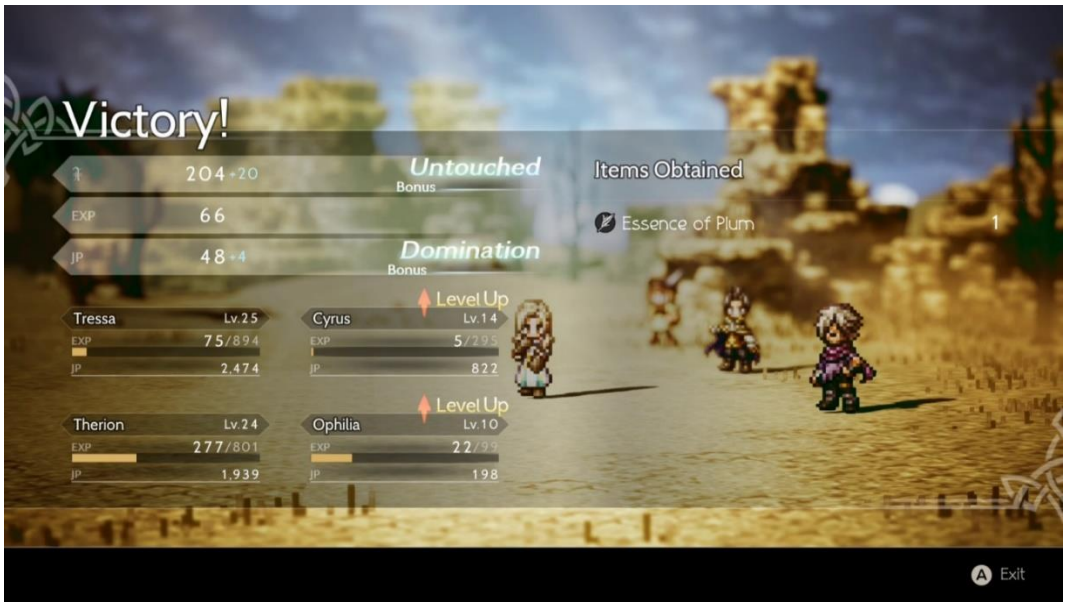

Figura 119. Parâmetros de experiência cumulativos de cada personagem, Octopath Traveler (Square Enix, 2018).

20. O Julgamento – *Stage Results*



Figura 120. Comparação da carta 20 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Arquétipo do julgamento de conduta e avaliação de progresso onde a lei de causa e efeito se manifesta de imediato, resultando em recompensa ou punição segundo a conduta passada do indivíduo (Sharman-Burke, 2012). Acarreta em igual medida o significado de recomeço no sentido da autoavaliação interior, de modo a se conseguir discernir o que precisa de ser alterado e corrigido em termos de trabalho interno pessoal (Pollack, 2019). O sentido de julgamento evocado nesta carta é principalmente de cariz anímico, respetivo ao mundo interior, dos seus feitos e natureza de caráter. (Waite, 1910).

A tipologia escolhida para retratar este arquétipo no universo dos jogos, encontra-se na morfologia de menu de rescaldo de batalha, presente em vários títulos de *RPG*. Este menu representa o caráter instantâneo da lei de causa e efeito intrínseca à carta do Julgamento, devido ao *feedback* direto da performance do jogador, especialmente referente à vitória numa batalha/nível. Este *feedback* pode incluir várias métricas como os pontos de experiência ganhos (*EXP*), o nível atingido (*LVL*) e a melhoria de atributos como o ataque (*ATK*), defesa (*DEF*) e *mana points* (*MP*), sendo possível identificar esta prática na Figura 121 relativa a *Final Fantasy III* (Square, 1990). Para além destes parâmetros, estas telas de rescaldo podem conter outro tipo de informação relativa à vitória em combate, cronometragem, estatísticas de combate e recompensas, como se pode verificar na Figura 122 relativamente ao jogo *Clair Obscur: Expedition 33* (Sandfall Interactive, 2025). Em termos visuais da tradução da carta, manteve-se a

formatação da tela de rescaldo na tipologia de menu, onde parâmetros anteriormente referenciados se encontram descritos.



Figura 121. Parâmetros melhorados após o combate, Final Fantasy III (Square, 1990).



Figura 122. Tela de vitória e estatísticas de combate em Clair Obscur: Expedition 33 (Sandfall Interactive, 2025).

21. O Mundo – *Completion*



Figura 123. Comparação da carta 21 relativa aos baralhos Rider-Waite-Smith e Player Quest Tarot.

Representa a harmonia entre a realidade interior e a exterior, assumindo-se enquanto última etapa de iluminação e como culminar da jornada do Louco (Pollack, 2019). Simboliza a realização e o sucesso do ser humano em equilibrar todos os opostos que encontra durante a sua vida material (Almeida, 2017). É a manifestação visual da unificação do indivíduo com o próprio Universo, transparecendo uma sensação de plenitude, satisfação e realização ao encontrar-se com este expoente consciencial (Sharman-Burke, 2012).

É o último estágio na demanda do personagem, evocando o sentido de completude máxima com a vitória e transposição dos desafios que emergiram durante o jogo, sendo que a mestria do jogador em ultrapassar estes obstáculos culmina no sucesso definitivo da sua *quest*. Este ponto chave indicativo da conclusão da jornada, está presente em jogos como *Onslaught* (Hudson Soft, 2009) na Figura 124 e *Monster Hunter: World* (Capcom, 2018) na Figura 125, onde pela via textual o jogador é notificado da conclusão de uma tarefa específica, relacionada com o cumprimento de *quests* e/ou na derrota de *bosses* a ela associada. Vemos este conceito inscrito na tradução da carta através do texto *Quest Cleared*, referência direta ao último dos dois exemplos, rematada com o botão interativo *Next* que sugere o carácter cíclico do Tarot com a sugestão de uma nova etapa na jornada do personagem.



Figura 124. Mensagem de missão concluída, Onslaught (Hudson Soft, 2009).



Figura 125. Tela de conclusão de quest em Monster Hunter: World (Capcom, 2018).

6.4 Verso

O verso das vinte e duas cartas foi concebido de modo a emular um cartucho inspirado no sistema da consola portátil *Game Boy* (Nintendo, 1989) e do seu cartucho *Game Pak* (ver Figura 126). A escolha desta consola assenta na sua popularidade como sistema de entretenimento, tendo a gama *Game Boy* vendido mais de duzentos milhões de unidades de *hardware* em todo o mundo, sendo um dos dispositivos portáteis mais conhecidos da Nintendo (Wolf, 2012). A escolha conceptual do uso do grafismo do cartucho *Game Pak* para a elaboração do verso das cartas, surgiu da constatação da natureza do cartucho enquanto recetáculo de toda a informação referente ao videojogo, ao encapsular toda a informação necessária para

a consola o ler e executar (Hudgins, 2011), evidenciando as semelhanças claras entre a função do cartucho (enquanto centro de informação pertinente ao videojogo), e a função das próprias cartas (enquanto tipologia física de armazenamento de toda a informação relativa à natureza arquetipal do Tarot), estreitando deste modo a distância entre estes dois recetáculos de informação.



Figura 126. Esquerda: cartucho Game Pak do sistema Game Boy, Direita: Verso das cartas do baralho Player Quest Tarot.

6.5 Caixa

Mantendo a referência e coerência visual da consola portátil *Game Boy*, utilizada no verso de cada carta, objetivou-se a aplicação na caixa de grafismos de natureza mimética relativos à morfologia desta consola (ver Figura 127), tarefa facilitada pelas dimensões e proporções similares entre ambos (a planificação gráfica da referida caixa pode ser consultada na Figura 138 do Apêndice 4). Outro parâmetro relevante na estrutura conceptual desta proposta, diz respeito ao facto da natureza da consola se enquadrar enquanto sistema informático especializado, dotado de componentes de processamento central e gráfico de alta performance, otimizado especificamente para a execução de *software* interativo e de experiências multimédia, assumindo-se enquanto recetáculo informativo central (Mattioli & Lahtiranta, 2020). Deste modo, pode-se estabelecer uma analogia relativa à experiência de utilização de ambos, partindo do facto da própria caixa deixar de ser um mero invólucro ao se assumir o ponto de partida da utilização do Tarot, pois assim como a consola recebe o cartucho que comporta toda a informação do videojogo, a caixa recebe as cartas com toda a informação arquetipal do Tarot.



Figura 127. Esquerda: consola Game Boy (Nintendo, 1989); Direita: frente da caixa do baralho Player Quest Tarot.

6.6 Etapas de Produção

Durante a pré-produção procedeu-se ao estabelecimento de uma metodologia de prototipagem, iniciando-se a partir da definição de uma matriz dimensional para cada carta, assente nas dimensões do baralho de referência (Rider-Waite-Smith) compreendida nas dimensões de 7x12 cm. Operacionalizou-se em seguida o desenvolvimento das ilustrações do projeto, seguido da execução de uma maqueta digital de baixa fidelidade, de testagem dimensional e validação ergonómica, culminando posteriormente numa segunda maquete de média fidelização. Tanto as cartas como o involucro prosseguiram para os testes de impressão no papel selecionado para a impressão definitiva, compreendido na gramagem de 350 g/m².

Na fase de produção, o projeto regeu-se mediante a validação das tiragens através de provas anteriores, ajustando a cor de cada componente do baralho individualmente, de modo a assegurar o rigor cromático de todo o conjunto de cartas, através destes sucessivos testes de impressão que resultaram em resultados satisfatórios, procedendo-se assim para as tiragens definitivas utilizando o papel especificado nas etapas anteriores. Aplicou um processo de laminação englobando todos os componentes impressos e procedeu-se à etapa de finalização com o arredondamento dos cantos das cartas, assegurando uma verossimilidade tátil e visual dos padrões formais de um baralho de Tarot. O ciclo da produção concluiu-se com a montagem da caixa e o consequente acondicionamento de todos os elementos constituintes, ultimando a concretização do projeto.

7. Conclusão

7.1 Considerações Finais e Resultados

O percurso do projeto permitiu materializações e reflexões teórico-práticas acerca dos vários aspetos dos temas, referentes aos universos do Tarot e dos videojogos. Partindo do diagnóstico inicial acerca das barreiras que afastam a comunidade *gamer* da prática e preceitos relativos ao Tarot, nomeadamente a hermeticidade iconográfica e as restrições temáticas concernentes a franquias específicas, a investigação demonstrou que se denota no plano do possível, a construção de uma linguagem alternativa que vise a colmatação destes obstáculos. A conceção consequente de um baralho de cariz universal alicerçado na sintaxe visual dos videojogos e na estética da *pixel art*, provou-se eficaz enquanto resposta válida de colmatação destas lacunas do mercado e acesso cultural.

Do ponto visto prático e metodológico, com este cruzamento entre os vinte e dois Arcanos Maiores do baralho Rider-Waite-Smith e as dinâmicas dos videojogos (com especial enfoque na sua vertente relativa ao género dos *role-playing-games*) revelou-se um exercício completo de tradução semiótica. Para além do desafio principal da tradução visual dos arquétipos para uma linguagem *gamer*, assente na aplicação de uma iconografia e simbologia que mantivesse a legibilidade e natureza arquetípica dos Arcanos inalterada, revelaram-se de igual forma desafiantes as práticas ilustrativas assentes na necessidade técnica de sintetização de conceitos esotéricos complexos e multifacetados, através das restrições das práticas da *pixel art* exigentes de rigor constante na gestão da sua forma e cromatismo. Este processo prático evidenciou que a *pixel art* comporta eficazmente uma capacidade evocativa da nostalgia de eras priscas da história dos videojogos, evidenciando-se no plano da ilustração enquanto técnica que transforma limitações computacionais, numa linguagem visual própria e característica.

A materialização do baralho numa tipologia física e editorial totalmente funcional, constitui o zénite empírico de todo o projeto de investigação. Pode-se depreender também que, a premissa que enquadra a ilustração enquanto mediadora visual primária da tradução do Tarot para os videojogos, se valida através da capacidade deste objeto editorial conseguir colmatar eficazmente as lacunas evidenciadas anteriormente. O baralho *Player Quest Tarot* em questão, evidencia um afastamento iconográfico do hermetismo e esoterismo de baralhos tradicionais, passando a funcionar enquanto dispositivo interativo que dialoga diretamente com a cultura *gamer*, numa linguagem com que a mesma se encontre familiarizada.

Apesar do alcance dos objetivos traçados, o desenvolvimento do projeto permitiu reconhecer de igual forma, algumas limitações intrínsecas ao mesmo. A restrição formal à exclusividade representativa pertinente aos Arcanos Maiores, embora ajustada aos preceitos e conceito do projeto, excluiu a exploração do resto dos componentes constituintes do sistema completo do Tarot, nomeadamente dos

cinquenta e seis Arcanos Menores restantes, cuja transposição para o presente projeto teria exigido investigações igualmente completas e aprofundadas, concedendo ao baralho um acréscimo arquetipal e material completo de setenta e oito cartas.

O baralho *Player Quest Tarot* cumpre o seu propósito principal de demonstração da possibilidade do diálogo entre dois universos intrinsecamente distintos, sendo a sua relevância assente no contributo nas áreas da democratização e acessibilização do sistema de Tarot, na demonstração da possibilidade da transposição eficaz de práticas exclusivamente digitais (como a *pixel art*) para suportes físicos, e do papel fundamental da ilustração enquanto ferramenta de comunicação visual. Contudo, a sua eficácia deve ser comprovada através de testes com o público-alvo, de modo a comprovar a facilidade de acesso do baralho para o público gamer, como é sua intenção principal.

7.2 Hipóteses Futuras

Como explanado anteriormente, o projeto comporta o potencial de expansão em diversas vertentes, sendo aquela que mais se evidencia concernente à incorporação dos cinquenta e seis Arcanos Menores no léxico arquetipal e estrutural do baralho, sendo que esta adição atribuiria ao sistema um escopo funcional completo, desbloqueando todo o potencial arquetipal do mesmo. Esta expansão pressupõe uma revisão editorial do invólucro do baralho, de modo a comportar a totalidade das setenta e oito cartas, pelo que devido ao grande número das mesmas, seria de grande pertinência conceber em simultâneo um guia em formato de panfleto, onde cada carta seria explicada e enquadrada dentro da utilização e significação do sistema, alinhando-se com a filosofia de acessibilização do projeto ao oferecer esta ferramenta. Nesta linha de pensamento, cogita-se também a possibilidade da transposição deste guia enquanto complemento do mesmo, ou como objeto editorial independente e autossuficiente.

A transposição do baralho para o plano digital foi uma das hipóteses contempladas já na fase projetual, devido à sua natureza intrinsecamente ligada a este meio. Esta adaptação ao ecossistema digital pode ser alcançada através de uma série de possibilidades, quer seja na sua implementação em *website*, aplicação móvel, ou na sua *gamificação*. Se no caso do projeto ocorreu uma adaptação de um meio digital para um meio físico, com esta reintrodução do baralho no seu meio nativo abrem-se todas as suas possibilidades intrínsecas. Esta afinidade pelos suportes digitais, provém de práticas anteriores referentes à pós-graduação em Design de Interação, Web e jogos, onde este tipo de atuação se encontrou estimulada, afirmando-se esta hipótese de transposição digital do baralho, como a proposta mais alinhada com a vontade futura da expansão do projeto.

Em conclusão, o *Player Quest Tarot* abriu várias portas passíveis de atuações diversas, estabelecendo-se como fundação onde todas as hipóteses possíveis se ramificam. Pessoalmente, o desenvolvimento deste projeto trouxe uma enorme realização pessoal, pois para além de poder trabalhar

em simultâneo em diversas áreas de grande interesse pessoal, ajudou a estabelecer o foco da minha prática artística futura na área da *pixel art*.

8. Referências Bibliográficas

- 11 bit studios. (2018). *Frostpunk* [Videojogo].
- 343 Industries. (2021). *Halo Infinite* [Videojogo]. Xbox Game Studios.
- Acosta, J. (2018). *Solaire of Astora* [Pintura digital].
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3.ª ed.). New Riders.
- Almeida, C. (2017). *Tarot Kármico* (3.ª ed.). Nascente.
- Ancuta, C., & Rădoiu, D. (2021). Pixel art as a visual stimulus in graphic arts. *Journal of Computer Science and Graphics, 12*(1), 45–53. DOI: 10.1145/3474820.
- Arkane Studios. (2012). *Dishonored* [Videojogo]. Bethesda Softworks.
- Arneson, D., & Gygax, G. (1976). *Dungeons & Dragons* [Jogo de interpretação de papéis de mesa]. Tactical Studies Rules. (Reedição original).
- Arrowhead Game Studios. (2024). *Helldivers 2* [Videojogo]. PlayStation Publishing.
- Atari Inc. (1972). *Pong* [Videojogo].
- Azzi, M. (2017). *Pixel logic: Pixel art tutorials* (J. Brown, Des.).
- Bartlett, S. (2007). *A Bíblia do Tarot*. Dinalivro.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games*. A K Peters.
- Belli, S., & López, R. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, (14), 159–163.
- Bethesda. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Videojogo]. Bethesda Softworks.
- Bethesda. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Videojogo]. Bethesda Softworks.
- BioWare. (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic* [Videojogo]. LucasArts.
- BioWare. (2014). *Dragon Age: Inquisition* [Videojogo]. Electronic Arts.
- Blazko. (2025). *Oraculum Ossium* [Objeto editorial / Baralho de cartas].
- Blazko. (2026). *Solaire of Astora* [Pixel art].
- Blizzard Entertainment. (1996). *Diablo* [Videojogo].

- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Videojogo].
- Boston Consulting Group. (2025). *Global media strategy 2026: The year of living dangerously in video gaming*.
- Capcom / Flagship. (2004). *The Legend of Zelda: The Minish Cap* [Videojogo]. Nintendo.
- Capcom / Marvelous. (2016). *Monster Hunter Stories* [Videojogo]. Capcom.
- Capcom. (1997). *Breath of Fire III* [Videojogo].
- Capcom. (2018). *Monster Hunter: World* [Videojogo].
- CD Projekt Red. (2011). *The Witcher 2: Assassins of Kings* [Videojogo]. Atari.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Videojogo].
- Coburn, A. L. (1921). *Arthur Edward Waite* [Fotografia]. Wikimedia Commons.
- Conver, N. (1760). *Tarot de Marseille* [Baralho de cartas].
- Core Design. (1996). *Tomb Raider* [Videojogo]. Eidos Interactive.
- Court de Gébelin, A. (1781). *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne* (Vol. 8). Chez l'Auteur.
- Creative Assembly. (2004). *Rome: Total War* [Videojogo]. Activision.
- Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make your own pixel art: Create graphics for games, animations, and more!*. No Starch Press.
- Deca Games. (2020). *Realm of the Mad God Exalt* [Videojogo].
- Decker, R., Depaulis, T., & Dummett, M. (1996). *A wicked pack of cards: The origins of the occult tarot*. St. Martin's Press.
- Depaulis, T. (1984). *Tarot, jogo e magia*. Bibliothèque Nationale.
- Derlich, D. (2004). *Guia prático do tarot* (M. Mascarenhas, Trad.; 3.ª reimp.). Pergaminho.
- Domesticated Ant Games. (2023). *Gravity Circuit* [Videojogo].
- EA Black Box. (2004). *Need for Speed: Underground 2* [Videojogo]. Electronic Arts.
- EA Canada. (2012). *FIFA Street* [Videojogo]. Electronic Arts.
- EA DICE. (2016). *Battlefield 1* [Videojogo]. Electronic Arts.

- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: The essential introduction* (4.ª ed.). Routledge.
- Etteilla. (s.d.). *Tarot égyptien* [Baralho de cartas].
- Farley, H. (2009). *A cultural history of tarot: From entertainment to esotericism*. I.B. Tauris.
- Fox, T. (2018). *Deltarune* [Videojogo].
- FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [Videojogo].
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Videojogo].
- FromSoftware. (2014). *Dark Souls II* [Videojogo].
- FromSoftware. (2016). *Dark Souls III* [Videojogo].
- FromSoftware. (2022). *Elden Ring* [Videojogo]. Bandai Namco Entertainment.
- Game Freak. (1996). *Pokémon Red* [Videojogo]. Nintendo.
- Game Freak. (2004). *Pokémon FireRed* [Videojogo]. Nintendo.
- Grandmougin, E. (1865). *Tarot égyptien* [Baralho de cartas].
- GSC Game World. (2024). *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* [Videojogo]. Xbox Game Studios.
- Gupta, S. (2024). Exploring tarot divination: Historical perspectives and contemporary practices. *Indian Journal of Astrology and Occult, 1*(1), 31–35. DOI: 10.36676/ijao.v1.i1.7.
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing, 1*(1), 3–21.
- Hudgins, A. M. (2011). Preservation of the video game. *Provenance: Journal of the Society of Georgia Archivists, 29*(1), 32–48.
- Hudson Soft. (2009). *Onslaught!* [Videojogo].
- id Software. (1992). *Wolfenstein 3D* [Videojogo].
- id Software. (1993). *Doom* [Videojogo].
- id Software. (2020). *Doom Eternal* [Videojogo]. Bethesda Softworks.
- InvestGame. (2023). *Expert genre report: RPGs*.
- Jagex. (2013). *Old School RuneScape* [Videojogo].

- Japan Studio. (2016). *The Last Guardian* [Videojogo]. Sony Interactive Entertainment.
- Jung, C. G. (1973). *Synchronicity: An acausal connecting principle* (R. F. C. Hull, Trad.). Princeton University Press. (Obra original publicada em 1952).
- Jung, C. G. (2012). *Man and his symbols* (C. G. Jung, Ed.). Dell. (Obra original publicada em 1964).
- Jung, C. G. (2014). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (M. L. Pinho, Trad.; 11.ª ed., Vol. 9/1). Vozes. (Obra original publicada em 1959).
- Karlsen, F. (2008). Quests in video games. *International Journal of Computer Game Research*.
- Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on film: Writings by Lev Kuleshov* (R. Levaco, Ed. e Trad.). University of California Press.
- Kushner, D. (2003). *Masters of doom: How two guys created an empire and transformed pop culture*. Random House.
- Larian Studios. (2017). *Divinity: Original Sin II* [Videojogo].
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate III* [Videojogo].
- Lazy Bear Games. (2018). *Graveyard Keeper* [Videojogo]. tinyBuild.
- Lionhead Studios. (2004). *Fable* [Videojogo]. Microsoft Game Studios.
- LocalThunk. (2024). *Balatro* [Videojogo]. Playstack.
- Maddy Makes Games. (2018). *Celeste* [Videojogo].
- Malewicz, M., & Malewicz, J. (2021). *Designing user interfaces*.
- Massive Monster. (2022). *Cult of the Lamb* [Videojogo]. Devolver Digital.
- Mattioli, M., & Lahtiranta, A. (2020). *Video game consoles in the enterprise*. TechRxiv.
- McMillen, E., & Himsl, F. (2011). *The Binding of Isaac* [Videojogo]. Edmund McMillen & Florian Himsl.
- Microsoft. (2005). *Xbox 360* [Consola de videojogos].
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Videojogo].
- Monnens, D., & Goldberg, M. (2015). Space-time and the first-person shooter: The id Software equation. *Kinephanos*, (Edição Especial), 35–52.

- Naughty Dog. (1996). *Crash Bandicoot* [Videojogo]. Sony Computer Entertainment.
- Nazca Corporation. (1996). *Metal Slug* [Videojogo]. SNK.
- NetherRealm Studios. (2015). *Mortal Kombat X* [Videojogo]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Nicalis. (2014). *The Binding of Isaac: Rebirth* [Videojogo].
- Nintendo EPD. (2017). *Mario Kart 8 Deluxe* [Videojogo]. Nintendo.
- Nintendo. (1983). *Nintendo Entertainment System* [Consola de videojogos].
- Nintendo. (1987). *The Legend of Zelda* [Videojogo].
- Nintendo. (1989). *Game Boy* [Consola de videojogos portátil].
- Nintendo. (1990). *Super Nintendo Entertainment System* [Consola de videojogos].
- O'Neill, R. V. (1986a). *Iconology of tarot*. Meher House Publications.
- O'Neill, R. V. (1986b). *Tarot symbolism*. Meher House Publications.
- Obsidian Entertainment. (2010). *Fallout: New Vegas* [Videojogo]. Bethesda Softworks.
- Omagari, T. (2019). *Arcade game typography: The pixel art of late-twentieth-century character fonts*. Read-Only Memory.
- Place, R. M. (2005). *The tarot: History, symbolism, and divination*. Jeremy P. Tarcher/Penguin.
- Pollack, R. (2019). *Seventy-eight degrees of wisdom: A tarot journey to self-awareness* (3.ª ed.). Weiser Books.
- Raw Fury. (2018). *Kingdom: Two Crowns* [Videojogo].
- Re-Logic. (2011). *Terraria* [Videojogo].
- Re-Logic. (2026). *Terra Cards – Major Arcana Deck* [Objeto editorial / Baralho de cartas].
- Rechsteiner, A. (2020, 29 de janeiro). *The history of video games*. Swiss National Museum.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption II* [Videojogo].
- Russell, S. (1962). *Spacewar!* [Videojogo].
- Sandfall Interactive. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33* [Videojogo]. Kepler Interactive.

- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Videojogo]. Sony Interactive Entertainment.
- Saunders, K., & Novak, J. (2007). *Game development essentials: Game interface design*. Thomson Delmar Learning.
- Sega. (1988). *Mega Drive* [Consola de videojogos].
- Sega. (1991). *Streets of Rage* [Videojogo].
- Sengia. (2022). *Pixel Tarot* [Objeto editorial / Baralho de cartas].
- Sharman-Burke, J. (2012). *O livro completo do taro*. Esfera dos Livros.
- Silber, D. (2016). *Pixel art for game developers*. CRC Press.
- Slavic Magic. (2024). *Manor Lords* [Videojogo]. Hooded Horse.
- Smith, P. C., & Waite, A. E. (1909). *Rider-Waite-Smith tarot deck* [Baralho de cartas]. William Rider & Son.
- Sonic Team. (1991). *Sonic the Hedgehog* [Videojogo]. Sega.
- Sony Computer Entertainment. (1994). *PlayStation 1* [Consola de videojogos].
- Sony Computer Entertainment. (2000). *PlayStation 2* [Consola de videojogos].
- Sports Interactive. (2025). *Football Manager 2026* [Videojogo]. Sega.
- Square. (1990). *Final Fantasy III* [Videojogo].
- Square Enix. (2017). *Final Fantasy XII: The Zodiac Age* [Videojogo].
- Square Enix. (2018). *Octopath Traveler* [Videojogo].
- Stanton, R. (2015). *A brief history of video games: From Atari to Xbox One*. Robinson.
- Staunton, M. (2025). Framing postcolonial place: Towards an Irish reading of the Rider-Waite-Smith Tarot. *Études irlandaises, 50*(2), 53–70. DOI: 10.4000/15aa0.
- The Craftsman. (1912). Photograph of Pamela Colman Smith. *The Craftsman, 23*(1).
- The Game Kitchen. (2019). *Blasphemous* [Videojogo]. Team17.
- The Game Kitchen. (2023). *Blasphemous II* [Videojogo].
- Ubisoft Montreal. (2010). *Assassin's Creed: Brotherhood* [Videojogo]. Ubisoft.

- Valve Corporation. (2000). *Counter-Strike* [Videojogo].
- Valve Corporation. (2007). *Portal* [Videojogo].
- Visconti-Sforza. (c. 1450). *Baralho de Tarot de Visconti-Sforza* [Baralho de cartas pintado à mão]. Milão. The Morgan Library & Museum.
- Waite, A. E. (1910). *The pictorial key to the tarot*. William Rider & Son.
- Warhorse Studios. (2018). *Kingdom Come: Deliverance* [Videojogo]. Deep Silver.
- Wild Shadow Studios. (2020). *Realm of the Mad God Exalt* [Videojogo]. DECA Games.
- Wolf, M. J. P. (2021). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming*. ABC-CLIO.
- Yacht Club Games. (2014). *Shovel Knight* [Videojogo].
- Yacht Club Games. (2026). *Mina the Hollower* [Videojogo].
- Zeboyd Digital Entertainment LLC. (2010). *Cthulhu Saves the World* [Videojogo].
- Zeboyd Digital Entertainment LLC. (2011). *Breath of Death VII* [Videojogo].
- Zufri, T., Frans, O., & Hilman, D. (2022). Pixel art for game character design. *Journal of Games, Game Art and Gamification, 7*(1), 27–32.

9. Anexos

Anexo 1: Arcanos Maiores (Rider-Waite-Smith)



Figura 128. Arcanos Maiores referentes ao baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.)

Anexo 2: Arcanos Menores (Rider-Waite-Smith)

Naipe de Paus

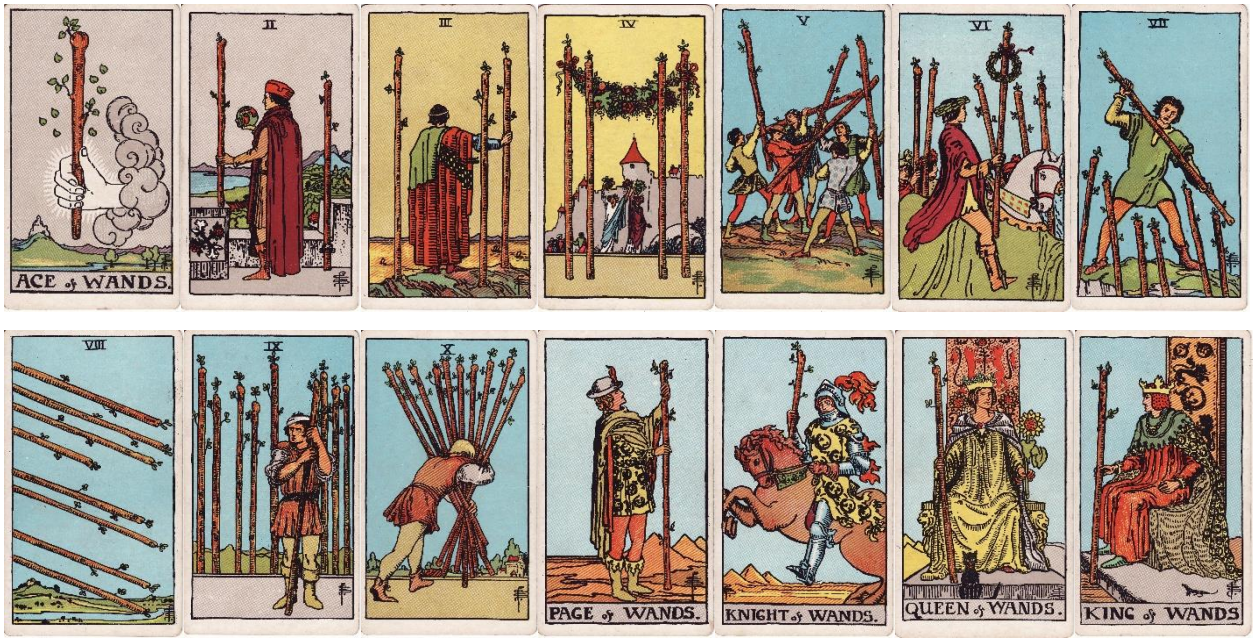

Figura 129. Arcanos Menores referentes ao naipe de paus do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.)

Naipe de Copas

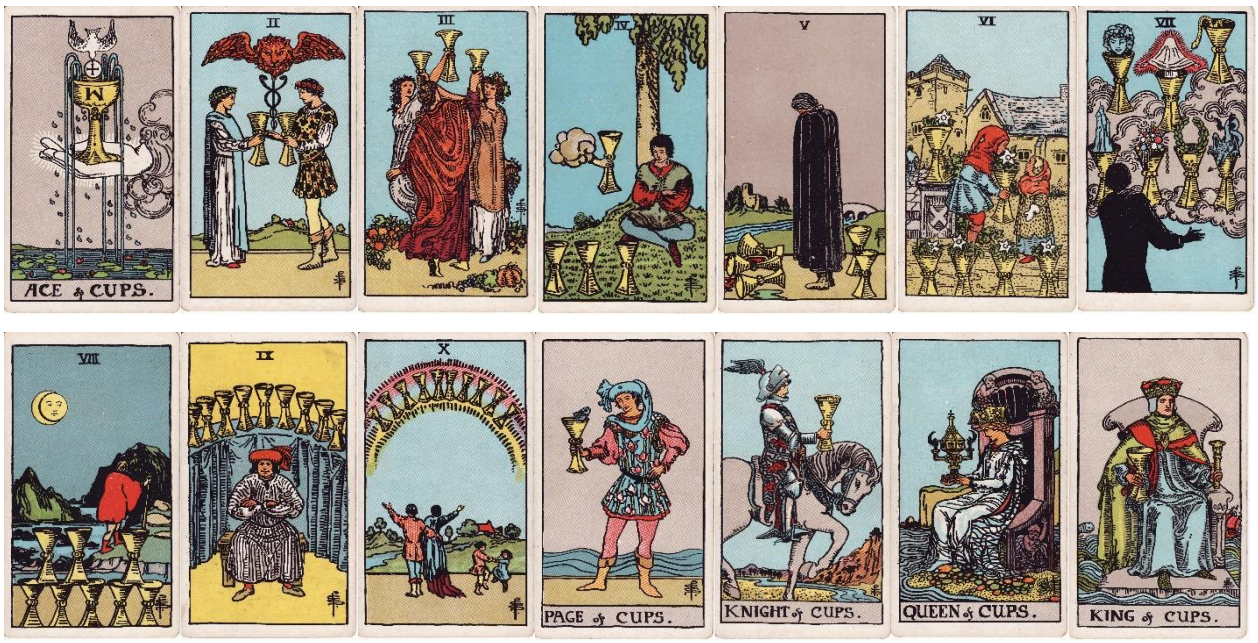

Figura 130. Arcanos Menores referentes ao naipe de copas do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.)

Naipe de Espadas

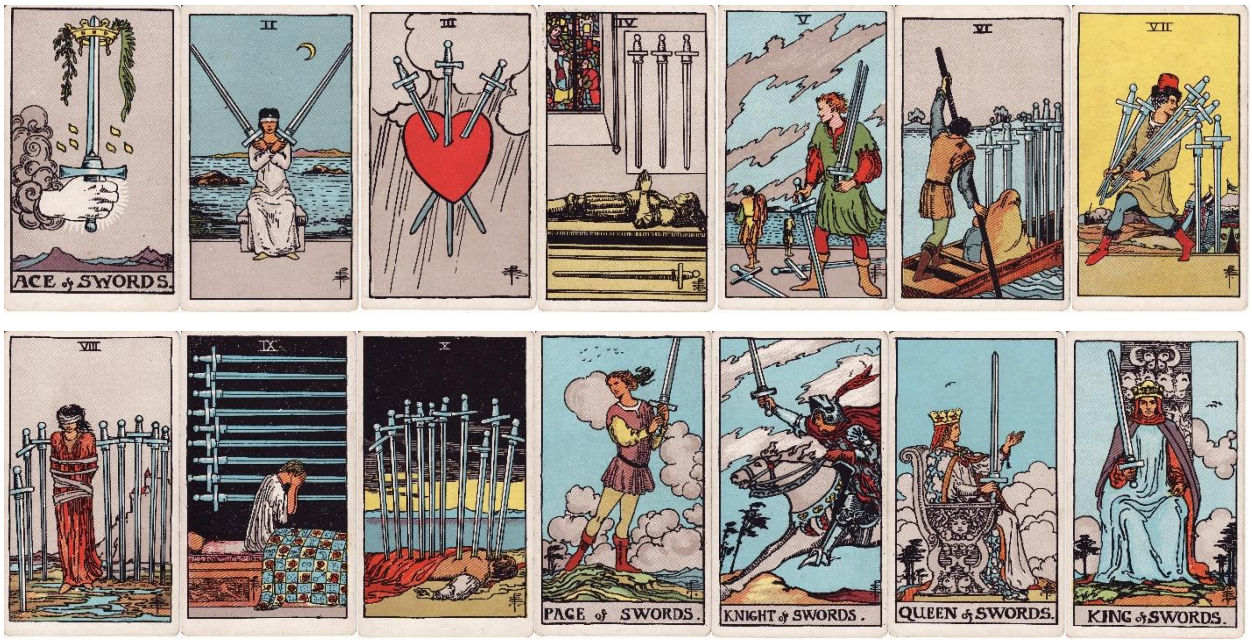

Figura 131. Arcanos Menores referentes ao naipe de espadas do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.)

Naipe de Ouros



Figura 132. Arcanos Menores referentes ao naipe de ouros do baralho de Rider-Waite-Smith (Edição Pam-A, Pamela Colman Smith, 1909) (Etteilla Foundation, s.d.)

10. Apêndices

Apêndice 1: *Oraculum Ossium*

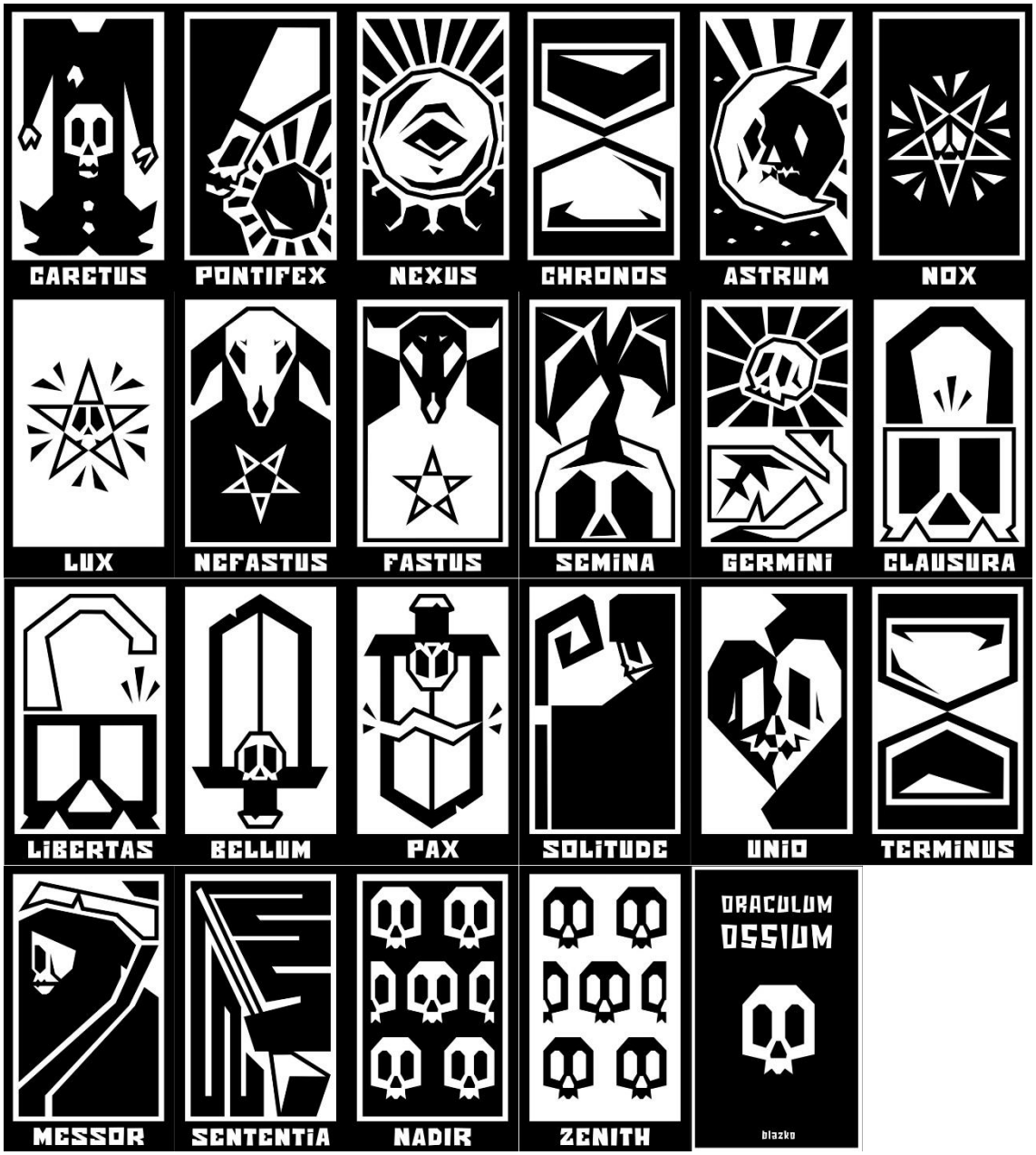

Figura 133. Oraculum Ossium (Blazko, 2025)

Apêndice 2: Versões do baralho *Player Quest Tarot*

Versão 1





Figura 134. Versão 1 do baralho Player Quest Tarot

Versão 2





Figura 135. Versão 2 do baralho Player Quest Tarot

Versão 3:





Figura 136. Versão 3 do baralho Player Quest Tarot

Apêndice 3: Versão final do baralho *Player Quest Tarot*





Figura 137. Versão final do baralho Player Quest Tarot

Apêndice 4: Planificação da caixa do Baralho *Player Quest Tarot*



Figura 138. Esquema gráfico da caixa do baralho Player Quest Tarot