

**Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru**

Luiz Antonio Vilanova Ortolani

Gûyrá

Um Baralho Ilustrado como Ferramenta de Conscientização Ambiental

Bauru

O78g Ortolani, Luiz Antonio Vilanova
 Gûyrá : Um Baralho Ilustrado como Ferramenta de
 Conscientização Ambiental / Luiz Antonio Vilanova
 Ortolani. -- Bauru, 2024
 84 p. : il., tabs., fotos

 Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design)
 - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
 Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
 Orientadora: Jade Samara Piaia

 1. Design Gráfico. 2. Ilustração. 3. Produto Gráfico. 4.
 Ferramenta educacional. 5. Conscientização ambiental. I.

 Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Luiz Antonio Vilanova Ortolani

Gûyrá

Um Baralho Ilustrado como Ferramenta de Conscientização Ambiental

Relatório do Trabalho de Conclusão de Curso
Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design, Bauru

Orientadora: Prof.^a Dra. Jade Samara Piaia.

Bauru

RESUMO

O jogo de baralho ilustrado Gûyrá foi idealizado como ferramenta de conscientização ecológica, servindo como veículo de informação acerca do meio ambiente e dos pássaros em risco de extinção encontrados no Brasil. A pesquisa abordou a história do baralho através do tempo, estudo das metodologias aplicadas, como o duplo-diamante, para auxiliar na etapa da escolha das aves e durante a confecção do baralho. Foi possível perceber no final do projeto, um conjunto congruente e com uma identidade gráfica bem aplicada, através do estilo das ilustrações e das regras de proporção impostas às mesmas. Concluiu-se que esse trabalho tem suma importância para dar visibilidade aos produtos gráficos do cotidiano, como o baralho, além de dialogar diretamente com a sensibilidade do usuário para com a natureza.

ABSTRACT

The illustrated card game Gûyrá was conceived as a tool for ecological awareness, serving as a vehicle for information about the environment and endangered birds found in Brazil. The research addressed the history of playing cards over time, studying applied methodologies such as the double diamond to assist in the selection of birds and during the creation of the deck. By the end of the project, a coherent set with a well-applied graphic identity was achieved, through the style of the illustrations and the proportion rules imposed on them. It was concluded that this work is of utmost importance for giving visibility to everyday graphic products, such as playing cards, and for directly engaging the user's sensitivity towards nature.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. OBJETIVOS	8
2.1. Geral	
2.2. Específicos	
3. JUSTIFICATIVA	9
4. METODOLOGIA	10
4.1. Métodos	
4.2. Como funcionam as etapas do Método (duplo-diamante)	
4.3. O uso do duplo-diamante neste projeto	
5. REFERENCIAL TEÓRICO	13
5.1. O baralho ao redor do mundo	
5.2. O baralho no Brasil e a Copag	
6. DESENVOLVIMENTO	18
6.2. Relação com o modelo escolhido e as ilustrações	
6.3. Critério da escolha das Aves	
6.4. Listas de espécies levantadas	
6.4.1. Lista I	
6.4.2. Lista II	
6.4.3. Lista III	
6.5. Aves definidas	
6.6. Referências de Similares	
6.7. Ideias iniciais e testes	
6.8. Buscando desenvolver coletividade para o “Gûyrá”	
6.8.1. Técnica escolhida	
6.8.2. Aplicando a técnica escolhida nas cartas de baralho	
6.8.3. Definindo os conceitos finais da ilustração	
6.9. Ilustrações Finais	
6.9.1. Curinga	
6.9.1.2. Desenvolvendo a carta curinga desse projeto	
6.9.2. Dorso do baralho	
6.9.3. Tipografia utilizada no projeto	
6.9.4. Ícones (naipes) utilizados no projeto	
6.9.5. Carta QRcode	
6.9.6. Embalagem do baralho	
7. PRODUTO FINAL	69
8. CONCLUSÃO	77

1. INTRODUÇÃO

O conceito de cultura é definido como uma somatória de conhecimentos e costumes de um grupo que levam ao indivíduo ali mergulhado à uma ascensão intelectual e social, com relação ao meio em que vive.

Não é só de relações humanas que tal conceito de cultura é composto. Para que ela exista, são necessários, itens de suporte, como músicas, roupas ou instrumentos, por exemplo. Compreende-se, que, sem esses outros diversos elementos inanimados, o que é conhecido hoje, seria muito menos “rico”.

Entendendo melhor a relação dos bens materiais e da cultura, percebeu-se que existe uma hierarquia, do que é mais, para o menos importante. Quem define, por exemplo, que uma cadeira Barcelona de 1929, tem mais valor cultural, do que um “panfleto”, distribuído durante a semana de arte moderna de 1922.

Unindo essas informações, foi possível chegar ao ponto de partida, o de discutir a importância de um dos tantos produtos gráficos, que pouco valor é atribuído, o baralho. O mesmo está presente no cotidiano das pessoas e passou por incontáveis gerações, evoluindo e se adequando à época em que estava anexado. Mesmo assim, seus horizontes são limitados, remetendo a algo voltado ao lazer e divertimento, porém, atribuir novas funções não é algo inimaginável quando bem realizado.

Foi percebido que no design contemporâneo há um movimento maior com relação a ressignificação de objetos do cotidiano. Os profissionais da área, estão cada vez mais, buscando novas formas de ensinar e conscientizar a população de um modo mais leve e descontraído, manuseando na forma dos produtos e na estética, tentando fazer algo mais convidativo, pois não é uma tarefa simples a se realizar, continuar inovando e prendendo a atenção do ser humano, geração após geração e, em meio a tantas inovações tecnológicas.

Segundo a pesquisadora da Universidade Federal de Juiz de Fora, Kamyla Lemes Soares (2016), que estudou a iconografia das cartas de baralho, surgem exemplos como a ilustradora indiana Anjali DSouza de Chennai, que desenvolveu um baralho de cartas chamado Teen Patti, utilizando como base a arte popular de seu país. Sua ideia era manter a tradição dos jogos de cartas para as novas gerações da Índia, mostrando um pouco da cultura local, enquanto os jovens se divertiam. Ela alterou e adicionou regras, inovando o conceito de seu produto. Como Anjali fez com a questão cultural e artística da Índia, muito pode ser feito para um país como o Brasil.

Foi definido como a temática do baralho, abordando as aves silvestres brasileiras com risco de extinção. A justificativa encontrada, foi ter a necessidade de utilizar o produto gráfico para falar de algo importante, como o meio-ambiente, utilizando os pássaros como elemento visual para retratar as ameaças do ser humano para com a natureza, mostrando essas espécies e a necessidade de protegê-las.

O objetivo deste trabalho é desenvolver um baralho ilustrado sobre aves brasileiras com risco de extinção. As demais etapas de pesquisa foram separadas em capítulos, desde um que ajudasse a entender e explicar a história das cartas de baralho até outro que analisasse cientificamente todo o entorno dos pássaros listados.

Foi utilizado como método a pesquisa bibliográfica para dar contexto e enriquecer os capítulos que abordavam assuntos teóricos, como por exemplo o livro “O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica” (CARDOSO, 2005). Para a listagem dos elementos principais, os pássaros, foi utilizado o Duplo-diamante, que tem como objetivo separar as etapas de busca e facilitar na hora de desenvolver critérios. No início do processo, essa técnica auxiliou muito na hora de apontar quais pássaros iriam ser utilizados, já que a gama de espécies encontradas no Livro Vermelho da Fauna Brasileira Ameaçada de Extinção, Volume III - Aves, (ICMBio, 2018) era muito ampla.

A decisão acerca do nome do projeto aconteceu com a necessidade de juntar a natureza que esteve presente desde o início na essência do tema, com as verdadeiras raízes do povo brasileiro, não as impostas pela colonização, mas sim as verdadeiras, as que respeitam e possuem laços quase que consanguíneos com o meio ambiente, os povos originários do Brasil. O título ficou decidido como “Gûyrá”, que de acordo com o Dicionário da Língua Tupi Guarani (2015), significa a palavra “Pássaro”.

Depois de decidido o título e o método ter sido utilizado, surgiu a etapa de desenvolvimento e criação. Este momento auxiliou na definição das técnicas inseridas para a conclusão durante o processo até a composição final.

A etapa de desenvolvimento técnico passou inicialmente por múltiplos testes e esboços antes de caminhar para uma escolha mais concreta. Depois das características definidas, como a técnica artística (Hachura) e as ferramentas utilizadas (Adobe Photoshop e Adobe Indesign), o conjunto foi confeccionado. Gerando treze ilustrações, onde cada uma delas seria direcionada para 4 naipes diferentes, tendo assim 52 cartas de pássaros brasileiros. Além de, o desenvolvimento de 2 curingas e da arte do dorso do baralho, essa que seria direcionada na

parte posterior de cada um dos exemplares. Estes foram impressos em papel couchê 250 gramas e refilados para possuírem bordas arredondadas.

Ao final deste projeto, “Gûyrá: Um Baralho Ilustrado como Ferramenta de Conscientização Ambiental”, foi possível analisar de forma concisa o árduo trajeto que o baralho teve desde seu surgimento até os dias de hoje, juntamente com as diversas representativas étnicas e culturais dos locais em que o mesmo passou. Além de perceber a gama estratosférica de aves existentes na fauna brasileira e as formas com que a sociedade trata as mesmas, deteriorando a qualidade de vida das espécies, a ponto de muitas estarem em risco de extinção. Foi concluído através do produto gráfico, uma forma de alertar a população sobre as ameaças do ser humano para com o meio ambiente, visando conscientizar os mesmos.

2. OBJETIVOS

2.1. Geral:

- Desenvolver um baralho ilustrado sobre aves brasileiras em risco de extinção.

2.2. Específicos:

- Conhecer mais acerca da história e a memória gráfica do baralho;
- Entender os fatores que ameaçam as espécies de pássaros silvestres brasileiros e quais as espécies mais ameaçadas;
- Compreender como um trabalho de design autoral pode contribuir para debates educativos.

3. JUSTIFICATIVA

O baralho é um item atemporal, que tem seu surgimento antes de Cristo (a.C), na China e posteriormente nos países do Oriente Médio. Mesmo com essa importância histórica, para ele foram dados valores “simples”. Não que não sejam rótulos compreensíveis, tendo em vista o intuito inicial de sua criação, entretanto é possível ir mais além quando se analisa seu potencial, pois trata-se de um item que une pessoas e indiretamente aplica conceitos iconográficos em seus olhares.

Como todo produto gráfico, ele tem um horizonte ilimitado de opções, já que sempre esteve relacionado com quem estivesse responsável por seu desenvolvimento. Na atualidade é muito mais comum ver designers que se preocupam não apenas em fazer algo chamativo e bonito, mas que também se importam em passar conhecimentos, reflexões e críticas através da identidade de um produto.

O projeto gráfico abordado nesta pesquisa, deve servir como uma ferramenta de conscientização para as pessoas sobre a necessidade de entender o quão a fauna brasileira é ameaçada pelas péssimas decisões e atitudes do ser humano, informando a imensa gama de espécies de aves silvestres do Brasil e a necessidade de sua preservação.

4. METODOLOGIA

4.1. Métodos

O primeiro passo dado para estruturar a metodologia do projeto, foi o de realizar a pesquisa bibliográfica, para construir o embasamento teórico.

Primeiramente foram localizados autores que discorreram sobre a história do baralho, desde sua origem até as mudanças iconográficas e visuais ocorridas. Uma das referências utilizadas foi o capítulo: Os Baralhos da Copag entre 1920 e 1960, escrito por Priscila Farias, capítulo este retirado do livro *O design brasileiro antes do design*, de autoria do pesquisador Rafael Cardoso (2005). Outro material utilizado foi o artigo *A iconografia das cartas de baralho*, escrito pela pesquisadora Kamyla Lemes Soares, em Londrina (2016).

Em seguida, o livro que embasou a construção dos critérios para a escolha das aves, foi o *Livro vermelho da fauna brasileira, volume III - Aves*, dirigido por Marcelo de Oliveira, pelo ICMBio (Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade) (2018), em Brasília. Material esse que tem como objetivo listar pássaros nacionais com índices de risco de extinção. Surgiu o momento de definir o método que auxiliaria nas partes de listagem e definição do desenvolvimento. O método utilizado foi o Duplo Diamante, idealizado pelo grupo de design inglês, o Design Council (2005). Ele pode ser visto na figura 1 abaixo:

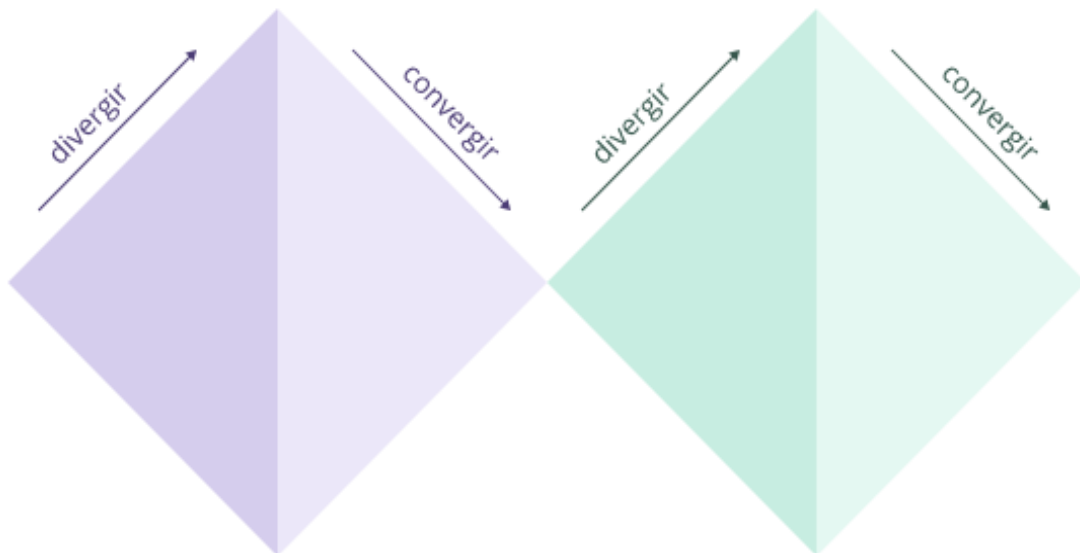


Figura 1: Imagem mostrando o modelo visual do funcionamento do duplo-diamante.

Fonte: Retirada do site Alura.

Como visto na figura 1, a representação do modelo é organizada com dois “diamantes” (losangos) um ao lado do outro, permitindo uma linearidade em forma de escada na hora do andamento da pesquisa.

O Duplo Diamante tem em sua essência duas palavras, são elas: divergência e convergência, que tem como o intuito de expandir as ideias e depois comprimi-las, utilizando o formato de um funil, o que o diverge dos outros modelos de investigação mais básicos, é o fato de que esse processo ocorre duas vezes, porém acompanhado de caracteres diferentes. Esses segmentos compõem esse método, guiando o “abre e fecha” das possibilidades e são classificados em: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

4.2. Como funcionam as etapas do método (duplo-diamante):

- 1. Descobrir:** a primeira etapa tem como objetivo divergir o leque dos problemas existentes do tema, entendendo as alternativas necessárias para realizar mudanças e melhorias, por ser a fase que mais necessita de pesquisa, é permitido utilizar levantamentos bibliográficos e brainstormings.
- 2. Definir:** depois da ampliação dos problemas, é o momento de convergir as descobertas anteriores e começar a aplicar soluções para as com mais destaque, utilizando de análises comparativas e de descarte das ideias fora do contexto.
- 3. Desenvolver:** Voltando para a etapa de divergência, após já ter realizado o apanhado de todas as necessidades acerca do projeto e descartado o que não contribuiria para tal, inicia-se a listagem de todas as formas positivas de efetivação. Esse é o momento onde os testes começam a ser feitos.
- 4. Entregar:** O último passo, o da entrega, já é a parte onde foi estabelecida a resposta a ser utilizada e é nesse momento que os testes finais e reajustes são feitos baseados na melhor alternativa para a solução do problema em si, terminando assim com a conclusão teórica e prática da problemática.

4.3. O uso do duplo-diamante neste projeto

Durante a aplicação do duplo diamante na seleção das aves, foram percebidos alguns problemas em relação à quantidade e diversidade de espécies nativas do Brasil.

A segunda etapa funcionou como uma espécie de funil, pois nesse momento, critérios tiveram que ser desenvolvidos.

O momento de utilizar a terceira parte do método, se tornou bem turvo, já que diversos tópicos começaram a surgir, mostrando ao autor que deveria pensar de forma racional e direta.

Concluindo o último diamante, após a filtragem anterior, foi perceptível a redução do número das categorias, chegando até um padrão único de características, desde visuais, até biológicas, facilitando muito assim na hora de escolher as 13 aves necessárias para o prosseguimento da confecção das ilustrações.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1. O baralho ao redor do mundo

Para dar início à sua trajetória ao redor do mundo, foi necessário entender inicialmente qual seu significado. Baralho é a nomenclatura utilizada para todo um conjunto de cartas com particularidades gráficas e simbólicas já pré-estabelecidas (SOARES, 2016), onde seu propósito vai variando de acordo com a pessoa que o está manuseando, já que lhe foi atribuído potencial amplo, desde ferramenta para mágicas, jogos, testes e outras diversas formas de uso.

É possível destacar uma das principais e mais aceitas afirmações, que o baralho teve seu surgimento na China (BERRY, 1995), juntamente com a criação do papel, acredita-se que foi desenvolvido no ano de 105 d.C, por T'sai Lun, que havia feito uma mistura de diversos materiais, desde cânhamo até restos de roupas, formando uma pasta base que foi deixada para secar no sol em formato laminado e fino, assim ao final do processo obteve a primeira folha de papel. Por manterem essa fórmula durante cerca de 500 anos, é muito provável que o primeiro conjunto de cartas da história tenha surgido lá, são datadas imagens de modelos chineses que possuem símbolos referentes aos naipes europeus de ouros e paus, a figura 2 demonstra algumas cartas de um jogo chinês chamado Gunpei (HAYASAKA, 2008-2009).



Figura 2: imagens de cartas do Gunpei (nome do jogo) chinês. A carta da direita remete um losango, que pode ser remetido ao naipe de ouros.

Fonte: Retirada do site de baralhos “Andy’s Playing Cards”

É possível encontrar diversos registros da forte influência dos países árabes na contribuição para com a história do baralho. Existe um jogo de origem Sarracena chamado *naibbe* ou *nayb*, composto em média de 40 a 52 cartas e que foi encontrado nas cidades de Florença e Viterbo na Itália, na cidade de Basiléia na Suíça, e em Barcelona na Espanha. Esses documentos são datados dos anos de 1376 e 1380. É possível que a palavra naipe seja derivada de *Nayb*, palavra árabe que designava as figuras do baralho mouro. A adaptação para o que se

tem atualmente foi a ocorrência da dificuldade que os europeus tinham em pronunciar Ganjifah (figura 3), o nome original do jogo (FARIAS, 2005).



Figura 3: Cartas de origens advindas do Oriente Médio.
Fonte: Retirado do Artigo “el tarot. Del Nayb al Naibe”.

É possível teorizar que a China começou antes na produção das cartas de baralho, pois manteve o monopólio do papel durante 500 anos. Os primeiros países a terem acesso ao material depois da China foram os países árabes em 751 d.C. Isso ocorreu após uma invasão mal sucedida do Império Chinês em uma cidade do Oriente-Médio, onde foram capturados artesãos que tinham pleno conhecimento sobre papel (HAYASAKA, 2008-2009).

As cartas de baralho acabaram migrando para a Europa, sendo levadas até lá através de guerras de conquista nos territórios asiáticos ou por meio das rotas comerciais, passando por lugares como a rota da seda por exemplo. Os baralhos europeus possuíam diferenças com relação às ilustrações presentes em suas cartas, porém a diagramação, o posicionamento dos naipes e números, além da ordem do baralho se mantinham as mesmas (FARIAS, 2005).

Um dos pontos que mais possuía diferenças entres os países da Europa, eram os Naipes. No conjunto latino eram apresentados, na ordem, moedas, taças, espadas e bastões. No modelo germânico os guizos, bolotas de carvalho, corações e folhas. O Suíço continha, novamente, os guizos e as bolotas de carvalho, porém com mudanças, sendo os dois últimos os escudos e

flores. Por último, a versão utilizada até os dias atuais com maior incidência, o francês, que continha, diamantes, corações, pás e trevos (FARIAS, 2005).

Retomando o sistema francês de baralho, houveram alterações nas nomenclaturas dos naipes, já que os diamantes mantiveram o formato parecido, porém se tornaram ouros, os corações viraram copas, as pás tomaram um formato mais pontudo e viraram espadas e por último, os trevos se transformaram em paus, entretanto, mantendo o formato de um trevo de 3 folhas. Na figura 4 anexada abaixo é possível ver um desses modelos (FARIAS, 2005).



Figura 4: Cartas de baralho produzidas em Frankfurt (Alemanha) no ano de 1930.

Fonte: O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005. pág. 266.

5.2. O baralho no Brasil e a Copag

O começo do baralho no Brasil se deu entre os anos de 1811 e 1818, produzidos pela empresa Real Fábrica de Cartas de Jogar, que seguiam o modelo latino, porém também produzindo algumas versões nos padrões franceses. Desde então, os brasileiros vieram intercalando entre esses dois sistemas (francês e latino). Quando os monopólios acerca das cartas de baralho começaram a ser destituídos, produtores independentes surgiram. Entre os que mais se

destacaram, Oliveira, Pinto & Cia., no Rio de Janeiro, e em São Paulo os fabricantes de cigarro Azevedo & Cia. e Lafayette (FARIAS, 2005).

A Copag por sua vez teve seu surgimento em 1908, quando foi fundada, por Albino Dias Gonçalves, considerada por muitos a mais antiga fábrica brasileira de baralhos ainda em atividade. A empresa paulista produzia objetos de papelaria, desde envelopes até blocos de papel. É sabido que a Copag em seu começo apenas fazia o manejo da importação e distribuição dos baralhos no Brasil, passando a ter produção própria apenas em 1918 (cerca de dez anos depois de sua criação). Seu nome foi alterado por volta do fim da década de 1920, no qual se tornou Companhia Paulista de Papéis e Artes Gráficas (FARIAS, 2005).

Os primeiros baralhos ilustrados eram produzidos por meio de litografia (marcas sobre uma matriz de metal), sendo alterados para offset, também chamada de impressão direta, apenas em 1930. Segundo o “Livro de stok” (documento com diversos modelos já produzidos dentro da Copag), em 1920, a empresa possuía 9 baralhos no mercado. Chegando em 1940, do número antes citado, foram para vinte modelos.

Na figura 5 anexada abaixo é possível observar a evolução do logo da Copag desde sua criação até versões mais modernas (como a vista à direita).



Figura 5: Logotipos pertencentes à empresa Copag, o primeiro à esquerda sendo o inicial (1908) e o da direita sendo uma versão mais atual, mesmo não sendo a última versão.

Fonte: Retirada do site mundo das marcas.

O baralho de número 139, vigente até os dias de hoje, foi desenvolvido no ano de 1923. Com relação às influências externas nos baralhos da Copag, é possível analisar nas versões 13, 113, 213, 215 e 220, diversos elementos do modelo alemão de C. L. Wust, percebendo diversas particularidades em comum, tendo alteração apenas na distribuição das cores dos impressos. Foi na década de 1920 que o modelo de baralho francês começou a ser percebido dentro da empresa, com os modelos 239, 312 e 260. No ano de 1923 é possível observar, através do

“perdido” número 413, o modelo Trophy, possuindo muita semelhança com o padrão estabelecido por fabricantes ingleses, como Charles Good all & Sons (1860) (FARIAS, 2005).

Com o decorrer dos anos, o maior sucesso da Copag era o baralho de número 139, até na atualidade sendo uma das versões mais vendidas pela marca, além de ser possivelmente o baralho brasileiro mais antigo circulando ainda pelo mercado.

É possível analisar na figura 6, que está em anexo a seguir, versões já produzidas pela Copag, desde a década de 1920 até 1940.



Figura 6: Baralhos produzidos pela Copag entre 1920 e 1940: frente, dorso, curinga, embalagem para Suerdieck (1925 - 1935), embalagem e dorso para Bridge Club Paulistano (1938 - 1939), embalagem para Circolo Italiano di San Paolo (1925) e por último dorso e frente para Casino Guarujá (1935) (FARIAS 2005).

Fonte: Retirada do livro O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica 1870-1960, CARDOSO, Rafael, 2005. Capítulo Os Baralhos da Copag entre 1920 e 1960, FARIAS, Priscila, 2005. pág. 283.

Atualmente a Copag possui oito fábricas e treze escritórios pelo mundo. No Brasil, ela conta com um amplo portfólio de produtos que vão de jogos infantis até cards colecionáveis.

6. DESENVOLVIMENTO

6.1. Modelo de baralho escolhido

O modelo do jogo de baralho adotado neste trabalho foi o 139 da Copag. Esse modelo de jogo contém 54 cartas, sendo elas, 36 numéricas, numeradas de 2 a 10, 12 cartas de figuras (valete, dama e rei, 4 cada uma) e 4 cartas representando o símbolo às. Além dos 52 padrões, existem duas cartas coringas. Suas proporções são 5,7 x 8,9 cm, impresso em papel cartão.

A versão deste modelo possui naipes, sendo eles: paus (representado por um trevo), copas (representado por um coração), espadas (representado por um pique * ponta de lança) e o ouros (representado por um losango).



Figura 7: Imagem com as cartas representando os reis (K) de cada naipe, da esquerda para a direita: Copas, Espadas, Paus e Ouros.

Fonte: Retirada do Site Jogos do Rei.

6.2. Relação com o modelo escolhido e as ilustrações

Na questão visual, era necessário criar uma identidade clara e coesa, para que as ilustrações e outros elementos não atrapalhasse os usuários durante os jogos. Assim, as artes foram divididas para cada conjunto.

Dentro dessa ideia, foi definido um critério para guiar onde cada tipo de ave iria ser representada. Os animais foram divididos em mais e menos chamativo, levando em consideração: cores, estilos de pena, tamanhos e outras características únicas de cada espécie.

As aves mais discretas em aspectos visuais seriam as cartas de “menor” força dentro do jogo, mesmo que isso fosse mudando de acordo com os diferentes jogos e regras existentes, enquanto as aves mais exuberantes iriam ser alocadas nas cartas de maior valor do conjunto.

Uma exceção foi com relação aos coringas, que para preservar o legado dos primeiros produtores, são desconexos do resto, fazendo com que existisse maior liberdade criativa para o ilustrador. Trata-se de uma herança que possivelmente foi inspirada da carta de Tarot “O Louco” (SOARES, 2016).

Segue abaixo a representação de como foram divididas as cartas do baralho na figura 8:

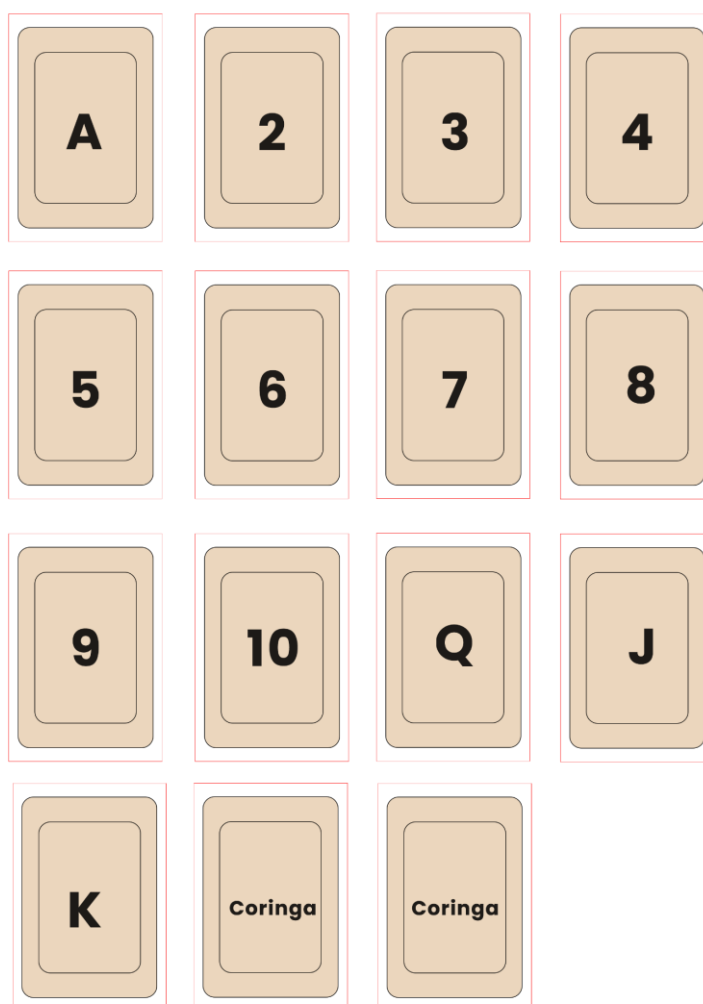


Figura 8: Espelho inicial das cartas de baralho.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.3. Critério da escolha das espécies de aves a serem adicionadas ao projeto.

Os critérios de seleção elencados a seguir foram escolhidos como forma de filtrar as inúmeras espécies de aves que existem no Brasil, para de uma forma, criar um contexto mais coeso. São eles:

- Aves silvestres;
- Que estejam no *Livro vermelho da fauna brasileira* (ICMbio, 2018), marcadas com as nomenclaturas de: criticamente em perigo (CR), em perigo (EN) e vulnerável (VU);
- Que possuam formas e cores que possibilitem essas aves de serem inseridas dentro do projeto, encaixando-as de acordo com as necessidades do baralho.

Utilizando o método do Duplo Diamante, foi possível gerar uma sequência funcional das informações obtidas, auxiliando assim na hora de escolher os espécimes que iriam estampar o projeto. A primeira etapa foi a de analisar aves em um contexto geral, para assim ter uma noção melhor da gama de pássaros existentes. Em seguida foi o momento de desenvolver os critérios de escolha. Definido isso, surgiria a parte três, aplicar os requisitos na pesquisa, para que assim o escopo de aves fosse bem menor, facilitando a seleção. Por último era a hora de, com a ajuda do afinilamento, listar as 13 espécies finais. Visto na figura 9 abaixo.

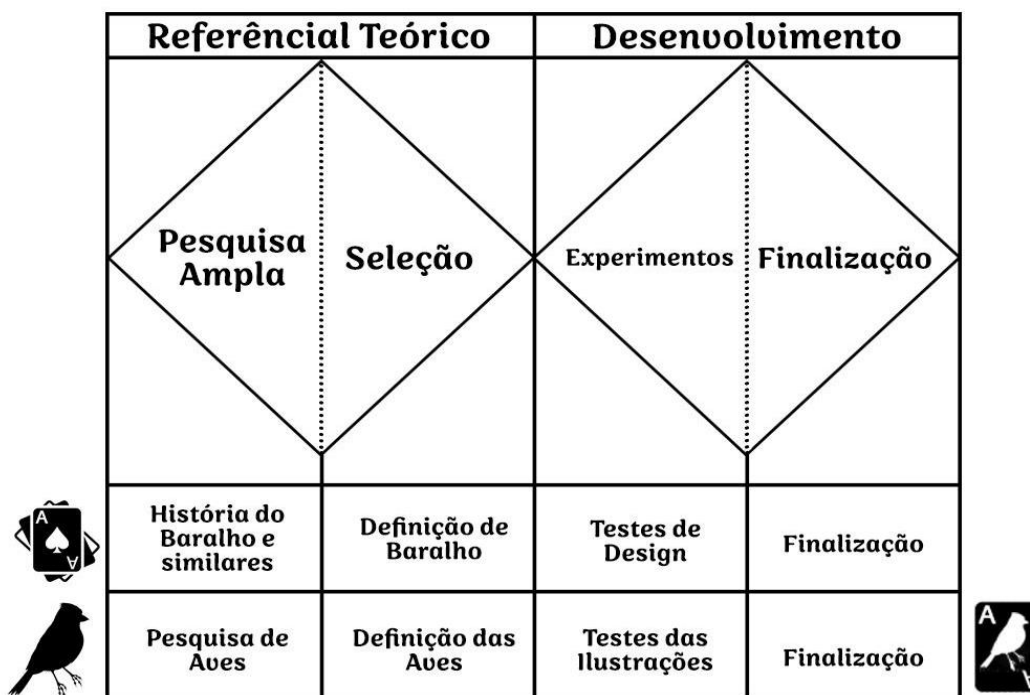


Figura 9: Imagem sobre o Duplo Diamante com as etapas do projeto aplicadas (de forma mais figurativa)
 Fonte: Elaborada pelo Autor

O *Livro vermelho da fauna brasileira*, volume III - Aves, (ICMBio, 2018), também possui seus próprios métodos para classificar o estado de risco de extinção de um espécime. A tabela a seguir, foi retirada, diretamente do documento, onde faz relação entre a quantidade de aves com o estado de risco das mesmas na natureza, podendo ver por exemplo, três delas listadas como extintas (EX) e até 1.525 sendo classificadas como menos preocupantes (LC) (OLIVEIRA, 2018).

Tabela I. Número de espécies de aves em cada categoria e as classificações de risco:

Categoria	Espécies
Extinta (EX)	3 (0,15%)
Regionalmente Extinta (RE)	3 (0,15%)
Extinta na Natureza (EW)	1 (0,05%)
Criticamente em Perigo (CR)	42 (2,12%)
Em Perigo (EN)	72* (3,59%)
Vulnerável (VU)	121* (6,07%)
Total ameaçadas	236 (11,9%)
Quase Ameaçada (NT)	65 (3,28%)
Dados Insuficientes (DD)	35 (1,77%)
Menos Preocupante (LC)	1.525 (77,06%)
Não Aplicável (NA)	112 (5,66%)
TOTAL	1.979

Figura 10: Tabela 1 com o número de espécies de aves em estado de risco:
Fonte: (ICMBio, 2018, p. 18).

Outro fator importante analisado no livro, foi o dos vetores de risco, responsáveis por ameaçar cada espécie analisada, podendo ser único ou somatório. Como é perceptível no gráfico I, onde foi listado: agropecuária, expansão urbana, queimadas, caça/tráfico e extração florestal.

Gráfico I. Principais vetores de ameaças às aves do Brasil.

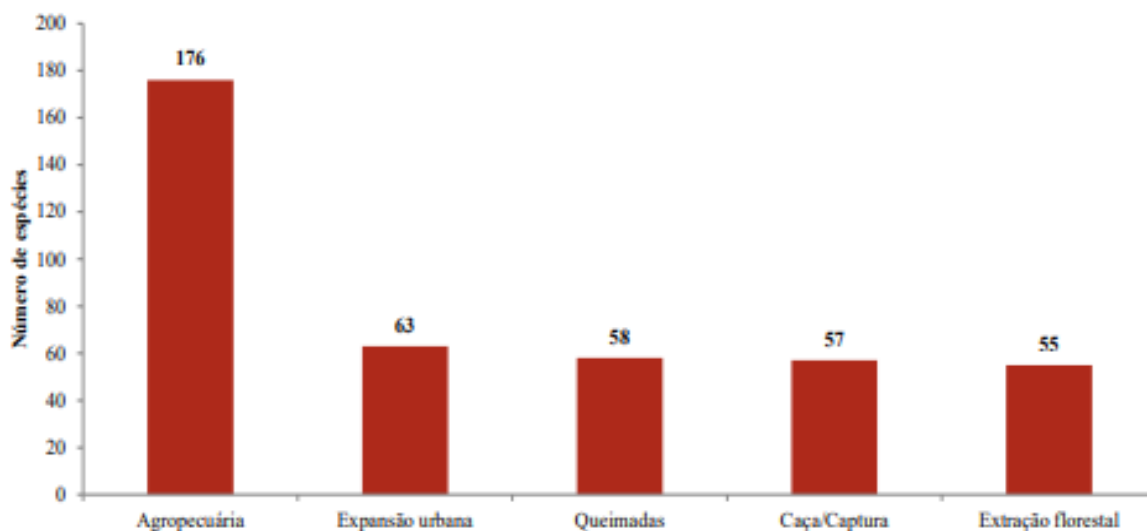


Figura 11: Gráfico 1 das principais ameaças aos pássaros do Brasil.
 Fonte: (ICMBio, 2018, p. 19).

No gráfico acima (gráfico 1) é possível observar que o maior índice acerca das ameaças às espécies de aves brasileiras, quem lidera é a Agropecuária, com 176 espécies prejudicadas. Essa prática é muito recorrente em diversas regiões do Brasil graças ao lucro envolvido. Ela prejudica os ecossistemas ocasionada da necessidade de desmatar florestas para a geração de pasto (que servirá para os animais ali criados ficarem e se alimentarem) e para o cultivo de alimentos/recursos (como a soja e a cana de açúcar, por exemplo).

Logo em seguida temos a Expansão Urbana, com cerca de 63 animais, novamente ela possui um propósito parecido com o anterior, desmatar áreas florestais para a construção de infraestruturas (de cidades e rodovias).

As queimadas, mesmo que poucas vezes não acidentais, como no caso do cerrado (que necessita de alguns incêndios para que as sementes de lá germinam e o solo se torne mais fértil graças às cinzas), acontecem muito mais casos de incêndios ilegais, que estão totalmente ligados aos pontos citados anteriormente, já que é um dos jeitos mais rápidos para se desmatar uma floresta.

O penúltimo colocado é o da caça/tráfico, ambos ilegais e extremamente danosos aos ecossistemas. Diversos países do mundo são amplos compradores de animais e plantas vindos do Brasil (principalmente da floresta amazônica). Quando fala-se de aves brasileiras é muito comum observar uma compra descarada em mercados negros, já que muitas dessas aves possuem cores, formatos e cantos muito exuberantes em relação as demais faunas mundo à fora, um dos maiores exemplos é o da já extinta ararinha-azul.

O último ponto estatístico analisado é muito parecido com outras das ameaças. A extração florestal ou extração de madeira, quando feita de forma desregulada e ilegal, gera impactos irreversíveis no meio ambiente.

6.4. Lista das espécies levantadas.

6.4.1. Lista 1. Aves mais exuberantes:

- Mutum-Pinima (CR) A2cd; C1, (ICMBio, 2018, p. 54-56);
- Rabo-de-palha-de-bico-vermelho (EN) B2ab(iii), (ICMBio, 2018, p. 94-97);
- Rabo-de-palha-de-bico-laranja (EN) B2ab(iii); D, (ICMBio, 2018, p. 97-100);
- Atobá-de-pés-vermelho (EN) B2ab(iii), (ICMBio, 2018, p. 106-108);
- Gavião real, Harpia (VU) A4cd, (ICMBio, 2018, p. 126-130);
- Urutau-de-asa-branca (CR) D, (ICMBio, 2018, p. 191-193);
- Beija-flor-de-costas-violetas (EN) B2ab(ii,iii); C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 215-217);
- Surucuá-de-coleira (EN) C2a(ii), (ICMBio, 2018, p. 220-221);
- Capitão-de-cinta (VU) A2c+3c, (ICMBio, 2018, p. 226-229);
- Pica-pau-de-cara-canela (EN) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 249-252);
- Arara-azul-de-lear (EN) D, (ICMBio, 2018, p. 252-256);
- Arapaçu-de-bico-curvo-do-xingu (VU) A2c+3c+4c, (ICMBio, 2018, p. 422-425);
- Rabo-amarelo (VU) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 476-478);
- Língua-de-tamanduá (CR) B1ab(i,ii,iii,v)+2ab(i,ii,iii,v), (ICMBio, 2018, p. 489-492);
- Crejoá (CR) C2ai, (ICMBios, 2018, p. 507-509);
- Noivinha-do-rabo-preto (VU) C1, (ICMBio, 2018, p. 550-553);
- Saíra-apunhalada (CR) D, (ICMBio, 2018, p. 577-579);
- Pintor-verdadeiro (VU) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 583-585);
- Pintassilgo-do-nordeste (VU) B2ab(v), (ICMBio, 2018, p. 623-625);

Composição de imagens coletadas durante pesquisa on-line das aves (figura 12):



Figura 12: Mosaico I de espécies da lista de aves exuberantes
 Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.4.2. Lista 2. Aves mais discretas:

- Uru (CR) C2a(ii), (ICMBio, 2018, p. 62);
- Pato mergulhão (CR) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 32-35);
- Aracuaã (CR) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 49,50);
- Albatroz Gigante (CR) A4bcde, (ICMBio, 2018, p. 72-74);
- Graçazina-de-trindade (CR) B2ab(iii), (ICMBio, 2018, p. 84-86);
- Pardela-de-asa-larga (CR) D, (ICMBio, 2018, p. 91-93);
- Maçarico-de-papo-vermelho (CR) A4bce, (ICMBio, 2018, p. 147-150);
- Choquinha-do-tapajós (VU) A3c, (ICMBio, 2018, p. 307-309);
- Papa-formiga-do-sincorá (EN) B2ab(iii), (ICMBio, 2018, p. 325-327);
- Choca-da-mata (VU) B2ab(ii,iii), (ICMBio, 2018, p. 341,342);
- Entufado-baiano (CR) D, (ICMBio, 2018, p. 384-387);
- Vira-folha-de-peito-vermelho (VU) D1, (ICMBio, 2018, p. 402,403);

Composição de imagens coletadas durante pesquisa on-line das aves (figura 13):



Figura 13: Mosaico II de espécies da lista de aves discretas.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.4.3. Lista 3. Outras opções de aves:

- Jacupemba (CR) C2a(i), (ICMBio, 2018, p. 36,37);
- Jacupiranga (VU) A3cd, (ICMBio, p. 38-40);
- Sanã-cinza (EN) B1b(iii)c(iv), (ICMBio, 2018, p. 138-140);
- Batuíra-bicuda (VU) D1, (ICMBio, 2018, p. 141-143);
- Trinta-réis-róseo (VU) B2ab(iii), (ICMBio, 2018, p. 160-162);
- Coruja-preta (VU) C2ai, (ICMBio, 2018, p. 187-189);
- Pica-pau-anão-da-várzea (EN) A4c, (ICMBio, 2018, p. 234,235);
- Papagaio-charão (VU) A2a, (ICMBio, 2018, p. 298-300);
- Mãe-de-taoca (VU) A3c+4c, (ICMBio, 2018, p. 363-365);
- Rabudinho (CR) D, (ICMBio, 2018, p. 456-458);
- Tico-tico-de-máscara-negra (EN) B2ab(ii,iii), (ICMBio, 2018, p. 615-617);

Composição de imagens coletadas durante pesquisa on-line das aves (figura 14):



Figura 14: Mosaico III de outras aves catalogadas.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.5. Aves Definidas.

I - Arara-azul-de-lear (EN) - exuberante

Nome científico: *Anodorhynchus leari*.

Ordem: *Psittaciformes*.

Família: *Psittacidae*.

Localização: Endêmica do Bioma da Caatinga.

Ameaças: A diminuição da oferta de alimento preferencial (frutos de licuri), o tráfico dos animais, também é uma ameaça forte, representando a diminuição de 4% da população da espécie, além de, também, ocorrerem conflitos com agricultores locais.

Justificativa da escolha: A arara-azul-de-lear, mesmo não sendo um animal com uma distribuição enorme no país, é reconhecida, juntamente com a ararinha-azul (possivelmente já extinta), como um símbolo de preservação dos animais da fauna nacional, a mesma possui uma relevância enorme no país, além de sua aparência estonteante e de sua cor azulada marcante.

Carta do baralho: A carta escolhida para a Arara-azul-de-lear foi a do Rei (K).



Figura 15: Arara-azul-de-lear.

Fonte: Foto retirada do site: iStockphoto.

II - Gavião real, *Harpia* (VU) - exuberante

Nome científico: *Harpia harpyja*

Ordem: Accipitriformes.

Família: Accipitridae.

Localizada: Leste do Brasil.

Ameaças: Os maiores riscos para com a Harpia incluem as caças predatórias, o desmatamento das florestas, a captura para criação em cativeiro. Indica-se que ocorreu uma perda de 30% da população desse animal em torno de três gerações passadas (ICMBio, 2018).

Justificativa da escolha: A Harpia, além de ser a maior ave de rapina do mundo, é conhecida também por ser alvo de lendas e contos regionais dos locais onde vive. Merece espaço de destaque no baralho por sua aparência exuberante e seus “penachos” chamativos na área de sua cabeça, que lembra uma coroa.

Carta do baralho: A carta escolhida para este pássaro foi a Dama/Rainha (Q), justamente por ser considerada uma das rainhas das florestas brasileiras.



Figura 16: Harpia/Gavião-real,
Fonte: foto retirada do site Biotadofuturo.

III - Mutum-Pinima (CR) - exuberante

Nome científico: *Crax fasciolata pinima*.

Ordem: Galliformes.

Família: Cracidae.

Localizada: Distribuída do leste do Pará (centro de endemismo Belém).

Ameaças: É uma ave com intolerância a mudanças de habitat, por isso, o desmatamento da região onde pode ser encontrado é o maior problema para a continuidade da espécie, limitando o mutum-pinima apenas a fragmentos de floresta.

Justificativa da escolha: A ave possui uma massa visual muito distinta, devido ao seu porte e o formato mais alongado, além de possuir uma penugem escura e um penacho parecido com um moicano no alto de sua cabeça.

Carta escolhida: A carta do Mutum-Pinima foi a do Valete (Q), devido ao pássaro ter um ar de realeza e prontidão.



Figura 17: Mutum-Pinima.

Fonte: Foto tirada por Ronaldo Koloszuk.

IV - Beija-flor-de-costas-violetas (EN) - exuberante

Nome científico: *Thalurania watertonii*.

Ordem: Apodiformes.

Família: Trochilidae.

Localizada: A espécie pode ser encontrada apenas na mata atlântica.

Ameaças: A maior ameaça é a perda e descaracterização do habitat e devido a incêndios decorrentes a espécie vem sendo ameaçada.

Justificativa da escolha: O beija-flor-de-costas-violetas é um pássaro que além de possuir uma forma bem diferente da maioria das espécies, ainda possui características que o tornam único, como o fato de utilizar a língua para se alimentar do néctar de flores, ser uma das aves com a maior velocidade do bater das asas e também a única a conseguir voar de ré.

Carta do baralho: Justamente por ser uma ave excêntrica e diferente das demais, o beija-flor foi designado como as cartas que representam o Ás.



Figura 18: Beija-flor-de-costas-violetas.

Fonte: Foto tirada por Ester Ramirez.

V - Urutau-de-asa-branca (CR) - exuberante

Nome científico: *Nyctibius leucopterus*.

Ordem: Nyctibiiformes.

Família: Nyctibiidae.

Localizada: Mata atlântica da Bahia e do Espírito Santo.

Ameaças: Destruição contínua da floresta original.

Justificativa da escolha: O Urutau-de-asa-branca, mesmo sendo um pássaro que passa despercebido por sua tática de camuflagem, possui uma aparência bem exótica quando visto de perto, além de possuir um canto muito característico da espécie.

Carta do baralho: A carta de baralho do Urutau-de-asa-branca foi a 2.



Figura 19: Urutau-de-asa-branca.

Fonte: Foto tirada por Estevão Souza.

VI - Crejoá (CR) - exuberante

Nome Científico: *Cotinga maculata*

Ordem: Passeriformes

Família: Cotingidae.

Localizada: É encontrada nas regiões do sul da Bahia, Espírito Santo, Rio de Janeiro e áreas adjacentes de Minas Gerais.

Ameaças: Dentre as maiores ameaças estão o desmatamento ilegal da mata atlântica e o tráfico da espécie, desde o uso de penas para artesanato, quanto o consumo da carne do animal.

Justificativa da escolha: Mesmo possuindo um formato padrão e característico como diversas aves, o Crejoá possui uma combinação de cores muito atípica na natureza, o azul e o violeta passam a ideia de algo poderoso e nobre.

Carta do baralho: A carta designada para o Crejoá foi a de número 3.



Figura 20: Crejoá.

Fonte: Foto tirada por: Jailson Souza.

VII - Choca-da-mata (VU) - discreto

Nome científico: *Thamnophilus caerulescens*.

Ordem: Passeriformes.

Família: Thamnophilidae.

Localizada: É encontrada em florestas úmidas, ocupando as bordas das matas, porém é um pássaro pouco visto.

Ameaças: A maior ameaça desta espécie é a perda de habitat, decorrente de atividades agrícolas e da expansão urbana.

Justificativa da escolha: Mesmo que muito bela, a Choca-da-mata é um pássaro com um formato simples, cores bem pouco saturadas e muito esguia, fazendo assim com que seja um animal que muitas vezes pode passar despercebido.

Carta do baralho: A carta que a Choca-da-mata representou foi a de número 4.



Figura 21: Choca-da-mata.

Fonte: Foto tirada por José Nildo Machado Farias.

VIII - Papa-formiga-de-sincorá (EN) - discreto

Nome Científico: *Formicivora grantsaui*

Ordem: Passeriformes.

Família: Thamnophilidae.

Localizado: É encontrado apenas da Serra do Sincorá, região da Bahia, limitando-se aos municípios de Mucugê, Andaraí, Lençóis e Palmeiras.

Ameaças: A maior causa é a dos incêndios que podem ocorrer nos locais, algo comum de se ver nessas regiões devido à seca. Outro problema é o turismo descuidado e desordenado visto naqueles locais.

Justificativa da escolha: Como os demais pássaros dessa área de classificação, o Papa-formiga-de-sincorá é uma ave pouco vista e com atributos e características bem mais simples que outras espécies brasileiras.

Carta do baralho: A carta definida foi a de número 5.



Figura 22: Papa-formiga-de-sincorá.

Fonte: Foto tirada por Claudia Brasileiro.

IX - Vira-folha-de-peito-vermelho (VU) - discreto

Nome Científico: *Sclerurus mexicanus*.

Ordem: Passeriformes.

Família: Scleruridae

Localizado: Encontrado principalmente na mata atlântica, do Nordeste e Sudeste do Brasil, de Pernambuco à São Paulo.

Ameaças: O desaparecimento dessa espécie está ligado diretamente a áreas com corte seletivo de madeira (desmatamento).

Justificativa da escolha: De todas as espécies pesquisadas, o Vira-folha-de-peito-vermelho é definitivamente uma das que é menos encontrada na natureza, além de ter uma coloração parecida com terra-roxa, fazendo com que seus tons sejam bem dessaturados, mesmo que puxando para um vermelho alaranjado.

Carta do baralho: A carta designada para a ave foi a de número 6.



Figura 23: Vira-folha-de-peito-vermelho.

Fonte: Foto tirada por Luiz Ribenboim.

X - Maçarico-de-papo-vermelho (CR) - discreto

Nome Científico: *Calidris canutus*.

Ordem: Charadriiformes.

Família: Scolopacidae

Localizado: Pode ser encontrado em alguns locais costeiros do Brasil, mas principalmente no Parque nacional da Lagoa do Peixe, no Rio Grande do Sul.

Ameaças: O *Calidris canutus* é muito afetado em relação à sua eficiência alimentar, devido à distúrbios gerados em praias por banhistas, além do desaparecimento de manguezais em algumas regiões do Brasil.

Justificativa da escolha: O Maçarico-de-papo-vermelho é um pássaro que possui uma aparência que se destaca apenas em épocas de reprodução, no entanto, durante o resto do ano ele adquire uma plumagem cinzenta e opaca. Outro ponto também é que dentre as aves marinhas conhecidas, como albatrozes e mergulhões, ele passa despercebido na maioria das vezes.

Carta do baralho: A carta designada foi a de número 7.



Figura 24: Maçarico-de-papo-vermelho (macho fora do período de reprodução).
Fonte: Foto tirada por Carl Miller.

XI - Pato-mergulhão (CR) - discreto

Nome Científico: *Mergus octosetaceus*.

Ordem: Anseriformes.

Família: Anatidae.

Localizado: No Brasil, ocorre mais nos estados de Minas Gerais, Goiás e Tocantins.

Ameaças: As principais ameaças à espécie são a destruição e degradação de seu habitat natural (destaque para mudanças hidrológicas), já que as alterações no curso dos rios podem impactar na qualidade de vida do animal, além de uma forte influência das matas ciliares alteradas pelo homem e o aumento do turismo nas regiões que essa ave pode ser encontrada.

Justificativa da escolha: O Pato-mergulhão começa a ganhar mais destaque na ordem numérica do baralho por ser um animal com uma forma diferente das demais em sua categoria, porém suas cores ainda o seguram um pouco na divisão de aves discretas.

Carta do baralho: A carta designada para ele é a de número 8.



Figura 25: Pato-mergulhão.

Fonte: Foto tirada por Sávio Freire Bruno.

XII - Coruja-Preta (VU) - Outros

Nome Científico: *Ciccaba huhula*.

Ordem: Strigiformes.

Família: Strigidae.

Localizado: A Coruja-preta pode ser encontrada desde o Sudeste do Brasil até o Nordeste da Argentina.

Ameaças: A maior ameaça ao táxon é a perda de habitat.

Justificativa da escolha: A espécie em si havia ficado no meio termo em relação às duas classificações propostas, já que a coruja por si só é um animal muito excêntrico e incomum. A escolha por não a colocar entre os animais exuberantes é devido ao seu formato redondo uniforme, sua coloração extremamente escura e sua alta taxa de camuflagem.

Carta do baralho: A carta designada para a Coruja-preta foi a de número 9.



Figura 26: Coruja-preta.

Fonte: Foto tirada por Andrés Cecconi.

XIII - Aracuã (CR) - discreto

Nome Científico: *Ortalis guttata*.

Ordem: Galliformes.

Família: Cracidae.

Localizado: O animal pode ser encontrado em Minas Gerais, leste do Mato Grosso do Sul e regiões adjacentes em São Paulo.

Ameaças: Decorrente de os locais onde se situa serem muito pressionados pela agropecuária e urbanização, a perda de habitat é a maior ameaça para o Aracuã.

Justificativa da escolha: Sendo a última carta numérica e a de maior número, a 10 deveria ter um animal que mesmo discreto tivesse um destaque em relação aos demais números. O Aracuã possui um formato bem diferente dos outros pássaros descritos, além de um bico diferente e uma altura bem irregular para esse padrão, sendo assim uma espécie que beira tanto a exuberância quanto a discrição.

Carta do Baralho: Como dito anteriormente, a carta do animal será a de número 10.



Figura 27: Aracuã.

Fonte: Foto tirada por Octavio Campos Salles

6.6. Referências de Similares

Teen Patti - Anjali DSouza

O Baralho em questão já foi citado na introdução. Ele foi desenvolvido pela Designer Gráfica Indiana Anjali DSouza. O mesmo demonstra a liberdade que a artista teve para alcançar uma identidade bem definida através de formas, cores e imagens. Essa referência foi encontrada durante uma pesquisa no artigo científico da pesquisadora Kamyra Leme Soares.

Na figura 28 é possível observar personagens com características físicas, culturais e vestuárias de povos originários da Índia, mais especificamente de Bangalore, local onde a projetista se encontra. Outras características marcantes são as cores vibrantes e os contornos bem demarcados, além de uma tipografia forte e sem serifas.



Figura 28: Fotografia do Teen Patti.

Fonte: Behance da autora Anjali DSouza

Jardim das Abelhas - Ana Enes

O Jardim das Abelhas foi outro projeto analisado durante a pesquisa. Foi possível encontrar o belíssimo trabalho de Ana Enes, estudante de Design pela Universidade Federal do Maranhão através de seu Behance (Portfólio Digital).

O seu projeto conta com um tom leve, cartunesco e muito minucioso. Ela optou por manter o formato das cartas A até 10 com o mesmo estilo de repetição de naipes. O que chamou a atenção em seu trabalho foi a variedade das figuras, como Rei, Valete e Dama. Onde a mesma desenvolveu três ilustrações diferentes para cada naipe, tendo assim ao todo doze artes que se distinguem. Além disso, Ana alterou o Curinga, para que tivesse mais ligação com a coletividade de seu projeto.

Na figura 29 vemos um conjunto da caixa com o título do baralho, dois valetes, um rei, e as cartas de número 3 e 2.



Figura 29: Foto do mockup do Baralho Jardim das Abelhas, junto de sua caixa.
Fonte: Behance da Autora Ana Enes.

Baralho Mucha - Isis Delpupo

O Baralho Mucha foi idealizado por Isis Delpupo, estudante de Design Gráfico na Universidade Estadual do Espírito Santo, o projeto estava publicado em seu Behance pessoal. Seu baralho faz alusão ao pintor Theco Alphonse Mucha, que de acordo com John Mucha, presidente da Mucha Foundation, “Mucha é Amplamente Reconhecido como um dos principais expoentes da Art Nouveau”, frase essa retirada do catálogo “O legado da Art Nouveau: Mucha”, realizado pelo CCBB com diversas parcerias organizacionais brasileiras.

A parte imagética do baralho possui o intuito de re-imaginar como seria se o próprio pintor resolvesse desenvolver um conjunto de cartas. Isis de uma forma aplicada e emblemática consegue atingir com maestria esse propósito.

Delpupo buscou utilizar os principais elementos vistos nas obras de Alphonse, trazendo imagens de mulheres, arabescos, tons dourados e estilos de vegetação, atributos esses muito recorrentes na Art Nouveau.



Figura 30: Imagem do baralho Mucha realizado por Isis Delpupo, é possível ver a carta do Rei (K) sendo representado por uma mulher, além de outros elementos citados anteriormente.

Fonte: Behance da Autora Isis Delpupo.

6.7. Ideias iniciais e testes

O início do processo de desenho foi bem mais descomprometido, para que as ideias surgissem de forma mais fluida. Nada foi descartado, já que alguns elementos foram incorporados no trabalho final. O pressuposto era de realizar algo nitidamente mais vivas, por isso vários dos testes foram feitos com diversas tonalidades de cores.

Na figura 31 e 32, podemos ver pássaros mais genéricos, desenhados com traços mais sutis e acabamentos coloridos. Na 33 por outro lado, foi utilizada uma das aves que posteriormente seriam escolhidas durante a etapa de listagem, a Águia Real, ou também conhecida como Harpia.



Figura 31: Ilustração de teste sobre um pássaro genérico, feito através de finas linhas e cores vibrantes.
Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 32: Estudo realizado utilizando um Sabiá (família dos *Turdídeos*), colorido e realizado a partir da ideia de compreender textura e proporção.

Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 33: Representação de uma Harpia (*Harpia harpyja*), que em contrapartida das artes anteriores, foi idealizada sem cores, com traços bem mais grossos, texturas mais contínuas e um menor índice de aspectos realistas.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

Dando segmento na etapa, foi possível misturar a leveza e clareza dos detalhes das figuras 31 e 32, porém adicionando a ideia de monocromia e traços mais bem concisos da imagem 33.

Nas figuras 34 e 35, já é possível ver as ideias começando a se encaixar, com relação a formatação das cartas de baralho. O tamanho e formato estavam em aberto, porém era momento ainda de alcançar uma ideia de uniformidade.



Figura 34: Representação da Coruja Preta (*Strix huhula*), carta de número 9 do baralho.
Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 35: Representações dos passáros Crejoá (*Cotinga maculata*) e Urutau (*Nyctibius leucopterus*).
Fonte: Elaborada pelo Autor.

Essas diversas representações do mesmo animal, tinham como objetivo, no momento de achar a identidade única que seria posteriormente utilizada para todas as 52 cartas do baralho.

6.8. Buscando desenvolver coletividade para o “Gûyrá”

6.8.1. Técnica Escolhida

Como o autor deste trabalho sempre se identificou desde sua infância com artes feitas a partir de traços (*Hachura*), essa foi a alavanca necessária para encontrar o elo que faltava dentre as ilustrações. A figura 36 abaixo retrata uma arte feita a partir desta técnica, realizada pelo artista Guilherme Bevilaqua, que possui um acervo de obras neste formato.



Figura 36: “Velho aviador de poucos amigos, tomando um Toddynho”, Guilherme Bevilaqua.
Fonte: Retirada do site Mestre das Hachuras.

Essa técnica consiste em criar efeitos de tons combinados através de linhas, bem semelhante a ideia do Pontilhismo (Técnica derivada do Impressionismo que começou por volta de 1886), mas ao invés de pontos, são utilizados traços. O que vai dar dinamismo e contraste

para uma obra realizada por esse método, são os direcionamentos que o artista vai dar para essas linhas e o balanceamento das mesmas, gerando contraste.

6.8.2. Aplicando a técnica escolhida nas cartas de baralho

Foi utilizado para realizar as ilustrações o Adobe Photoshop 2024, uma interface já bem conhecida pelo desenvolvedor do projeto e que lhe forneceu bastante liberdade na hora de desenvolver as artes, pois já que a hachura utiliza demasiadas linhas, um software vetorial (como o Adobe Illustrator) acabaria limitando a fluidez dos traços.

Na figura 37, podemos ver o pincel (brush) utilizado nas ilustrações dos pássaros, o chamado “Óleos reais úmidos”, visto na figura x anexada a abaixo.

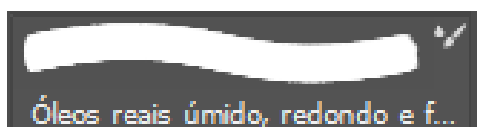


Figura 37: Brush “Óleos reais úmidos”.

Fonte: Adobe Photoshop 2024 (print tirado do software do autor).



Figura 38: Variações da carta A' s, com o traço vermelho (usado para esboço) com uma tipografia meramente ilustrativas.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

Na figura 38 acima, é possível compreender a dúvida sobre a coloração de fundo do produto final, já que sempre existem os dois testes. Ficando nesse impasse entre um fundo

branco (#FFFFFF) e um tom mais terroso (#F4D6BE), ambas as cores utilizadas no sistema CMYK, com seus respectivos códigos HEX entre parênteses.

Outra ideia que era bem definida na primeira versão do baralho, era a de que as aves definidas para serem as figuras J, Q e K, teriam um tom mais personalizado. As imagens seriam espelhadas e invertidas, além de elementos que remetesse ao baralho francês, como cetros e coroas. É possível verificar essas ideias na figura 39 anexada abaixo.



Figura 39: Representação da Arara-Azul-de-Lear (*Anodorhynchus leari*), que busca remeter às imagens originais do baralho francês da carta do Rei (K).

Fonte: Elaborada pelo Autor.

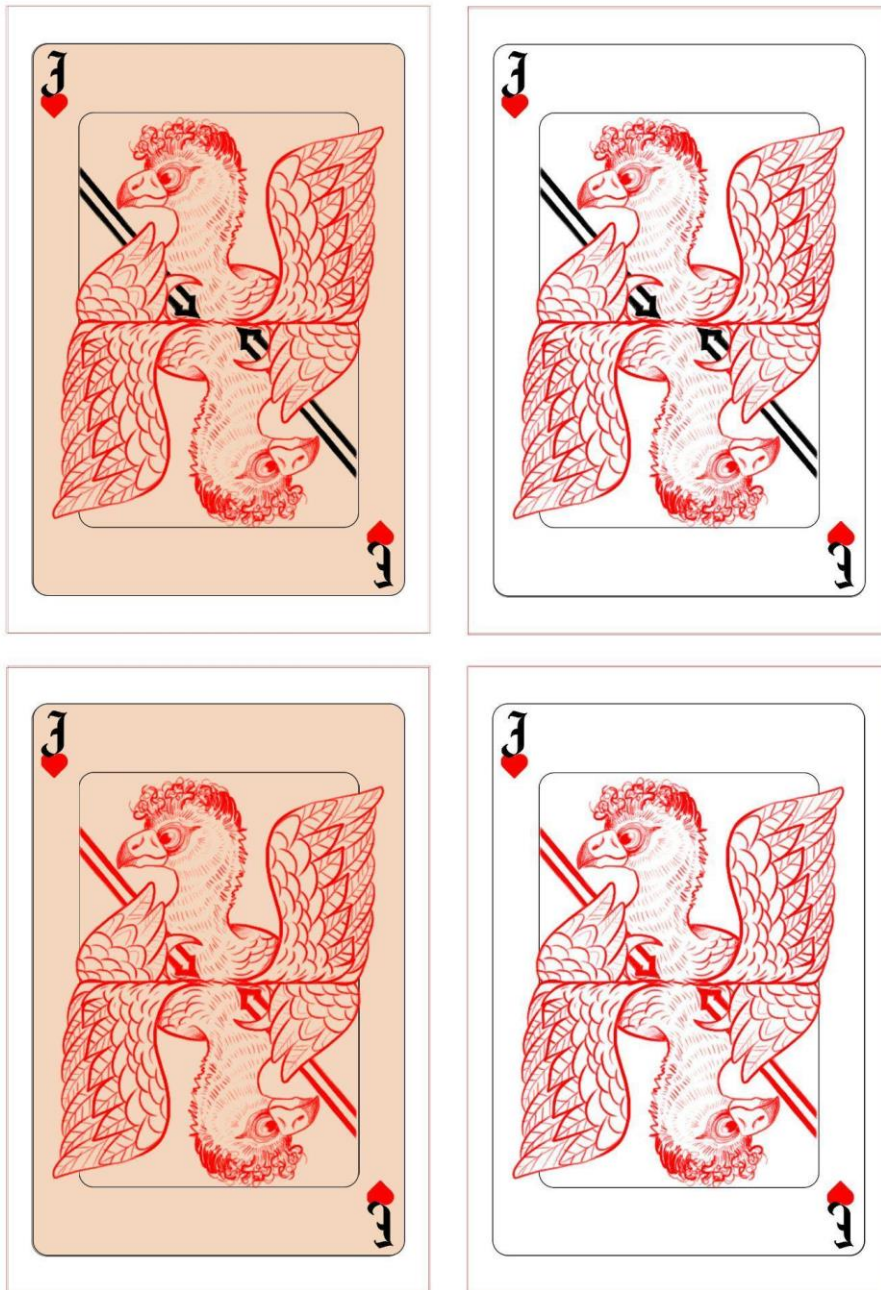


Figura 40: Representações do Mutum-Pinima (*Crax fasciolata pinima*), que busca remeter às imagens originais do baralho francês da carta do Valete (J).

Fonte: Elaborada pelo Autor.

Essas ilustrações vistas nas figuras 38, 39 e 40, compuseram o primeiro conjunto definido do projeto, mesmo que bem cru, algumas das silhuetas vistas ali, posteriormente iriam ser encontradas junto do produto final.

Na figura 41 abaixo é possível observar por volta de oitenta por cento de artes que compuseram o produto gráfico, porém com algumas mudanças e a aplicação de detalhamento. As cartas que não se encontram abaixo são os dois curingas, que seriam os últimos a serem desenvolvidos e o dorso do baralho.



Figura 41: Esquema das cartas do baralho (A,2,3,4,5,6,7,8,9,10, J, Q e K), rascunhadas de vermelho com fundo (#F4D6BE).

Fonte: Elaborada pelo Autor.

Durante a aplicação da técnica de hachura nos esboços vistos na figura 41, pode-se perceber um aumento dos contrastes, detalhes e vivacidade das ilustrações. Outro artifício

utilizado, foi o de manipular os elementos das composições, transformando-os em uma sequência de planos, o que gerou uma difusão óptica.

Na figura 42 abaixo, é possível observar explicitamente a intercalação dos membros do pássaro em destaque, podendo ter uma sensação de fluidez maior para com a arte, gerando assim menos ideia de estaticidade.

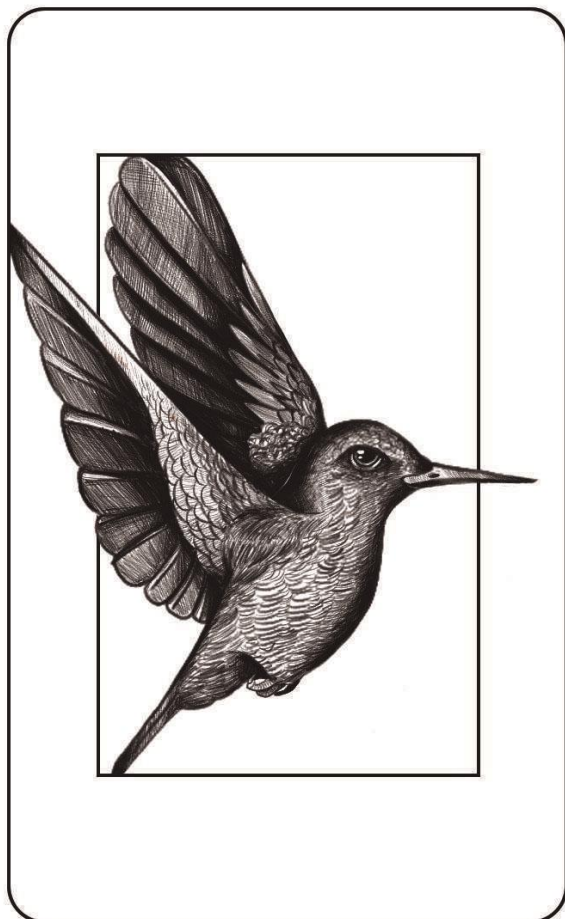


Figura 42: Ilustração finalizada da carta onde o protagonista é um beija-flor-de-costas-violetas (*Thalurania watertonii*).

Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.8.3. Definindo os conceitos finais das ilustrações

O conjunto passou por diversos ajustes até chegar no resultado completo. As mais significativas as alterações foram nas cartas de figuras (J, Q, K), que tiveram um redesign do zero, além da mudança completa na carta de número 7, representada pelo Maçarico-de-papo-vermelho (*Calidris canutus*), os curingas (que serão introduzidos posteriormente) e o desenvolvimento do dorso do baralho.

Novamente remetendo uma dúvida já discutida anteriormente, tem-se em pauta a escolha da cor (CMYK) do fundo das cartas, ainda entre (#F4D6BE) e (#FFFFFF). Depois de mais alguns testes, foi definida a segunda opção.

A justificativa para tal escolha se deu através da conversa com a professora Jade Piaia Samara, professora da Universidade Estadual Paulista de Mesquita Filho, que dissertou sobre o ponto do papel que viria a ser utilizado no produto final. Na hora da impressão, caso fosse pigmentado com a cor (#F4D6BE), ao longo do tempo poderia acabar se desgastando, devido ao uso excessivo durante as atividades (jogos como truco e poker). Esse caso exigiria uma plastificação adequada para manter a qualidade das cartas.

Independente do processo citado anteriormente não ser um problema, não é comum ver esse tipo de acabamento em cartas de baralho, já que podem afetar durante o desempenho do manuseio das mesmas, acarretando problemas durante a jogatina. Devido a todo esse conflito, foi proposto assumir como escolha o fundo branco (#FFFFFF) como a melhor alternativa.

É possível ver as duas cores HEX na figura 43 abaixo.

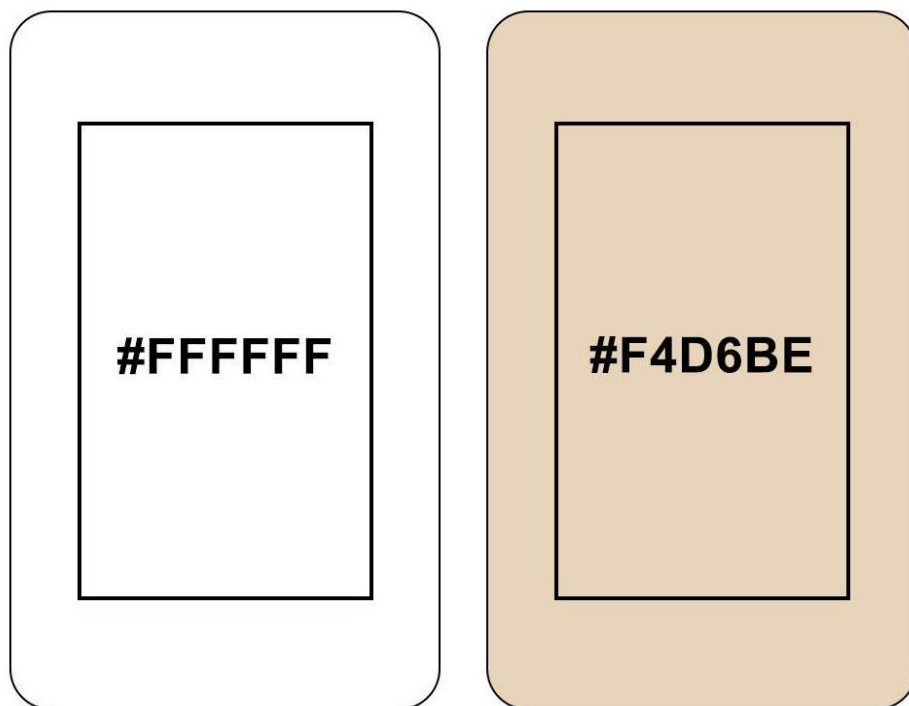


Figura 43: Versões da base das cartas de baralho, com as cores #FFFFFF e #F4D6BE.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

Demais elementos, como os retângulos internos, também foram alterados, já que inicialmente seria apenas um (na cor preta #000000). Ao longo do projeto foram adicionados dois menores e menos espessos (na cor avermelhada #4D0E11), cores essas pertencentes ao

sistema CMYK. No momento faziam sentido, porém, com o tempo começaram a se mostrar como agentes poluentes em relação à visibilidade e composição do conjunto. Ao chegar no produto final, a ideia inicial voltou à tona e se tornou mais funcional. É possível identificar as duas versões na figura 44 abaixo.

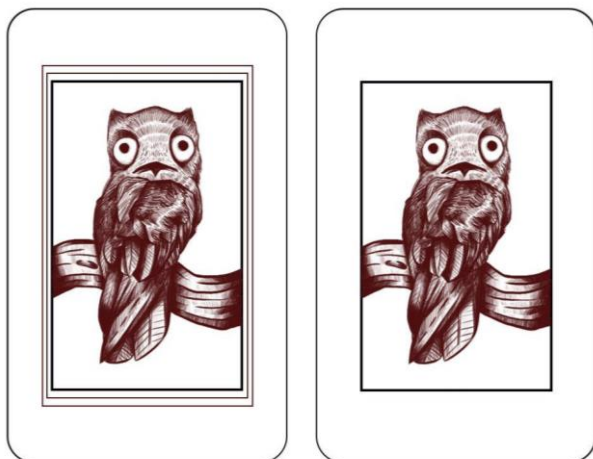


Figura 44: As duas versões propostas, com ou sem os dois retângulos adicionais.
Fonte: Autor.

Presentes nas ilustrações, as cores também se tornaram um dilema, já que havia a possibilidade de utilizar tanto a cor preta (#000000), quanto o tom mais avermelhado (#4D0E11). Por fim, foi concebida a ideia de utilizar o primeiro exemplo para todas as cartas que tivessem naipes pretos, como o de Paus e o Espadas, enquanto isso, as cartas com naipes avermelhados, Copas e Ouros, herdaram a pigmentação (#4D0E11). É possível identificar isso na figura 45.

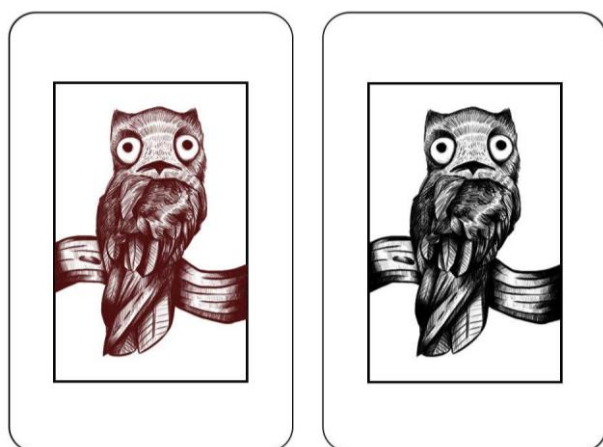


Figura 45: Cartas com as variações HEX (#4D0E11) e (#000000).
Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.9. Ilustrações Finais

6.9.1. Curinga

Como citado anteriormente (pág. 16), as cartas curinga possuem uma herança vinda diretamente do Tarot, com a carta o Louco (*The Fool*), que de acordo com COUSTÉ (1977), é um dos arcanos maiores, nomenclatura utilizada para algumas das cartas do Tarot, que mais possui relação com a incerteza e a desordem.



Figura 46: Tarot de Marselha (1750) - O Louco (*The Fool*).

Fonte: Retirada do site krishadar.

As cartas curingas do baralho convencional possuem relação com as informações citadas anteriormente graças ao modo que eram produzidas. Elas na maior parte das vezes, não se anexam com o resto do conjunto, já que antes de serem padronizadas no formato de cálices, esse tipo de carta continha ilustrações e aspectos vastamente amplos, como os vistos na figura 47 a seguir.



Figura 47: Cartas curingas utilizadas em baralhos antigos.

Fonte: Retirada do site Fatos Desconhecidos.

Pontuando a relação imagética das cartas e sua desuniformidade, é possível ver na figura 47, da esquerda para a direita, uma imagem de uma casinha de cachorro com palavras, um emblema (provavelmente da empresa que havia produzido o baralho), uma criança saindo de uma caixa, com uma boneca na mão, um arlequim dentro de uma espécie de aro e pôr fim a cabeça de outro sendo espetada por um tipo de bandeira. Essa diferença mostra a quão ampla eram essas ilustrações.

Estranhamente, com o tempo, as distribuidoras oficiais das cartas de baralho acharam uma forma de padronizar esses curingas, mesmo que ainda contendo algumas diferenças de estilo ou traço, essas cartas logo se transformaram em artefatos, mais especificamente em cálices, como podemos ver nos padrões COPAG (carta de 1279) na figura 48 em anexo.

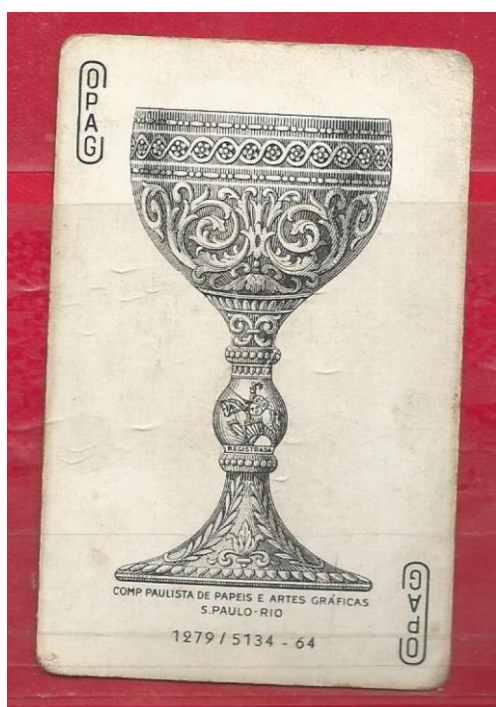


Figura 48: Carta Curinga (Copag) em formato de Cálice do ano de 1279

Fonte: Loja de antiguidades Débora Filatelia.

6.9.1.2. Desenvolvendo a carta Curinga desse Projeto

Dando continuidade na relação da liberdade criativa com o curinga, foi pensado no início do projeto criar cartas que tivessem totalmente fora de contexto quando fossem colocadas ao lado do conjunto final. Elas serviriam como uma tela vazia para que o desenvolvedor do projeto pudesse colocar um pouco de seus gostos e estilos, fugindo um pouco do planejamento metodológico e embasado do projeto.

Além da composição e elementos, teriam outros tipos de alternâncias, como o uso de cores ou não, o estilo do pincel (*brush*, por ter sido feito digitalmente), técnica e muitos outros fatores.

Além da hachura já citada algumas vezes anteriormente, o autor possui uma característica bem marcante em seus trabalhos, que é a questão de sempre ter sido apaixonado pela tinta *Nankin*, tinta chinesa feita com uma solução de água com carvão, um tipo de material, que serve como guia para desenhos pretos, brancos e com tons de cinza, tudo isso gerando com o controle da tinta, pode ser observado um exemplo desse na figura 49 abaixo.



Figura 49: Lonely Mermaid, feita por Caroline Jamhour, 2006
Fonte: Retirada da loja digital de arte Elo 7.

É possível perceber na figura 49 um enorme detalhamento e uma belíssima composição, porém como o único material utilizado foi a tinta *Nankin* (de acordo com a descrição da obra), ela é monocromática, tendo a presença apenas da cor preta, que de acordo com a quantidade de aplicação da água, vai gerando sub tons de cinza, além de contar com os espaços reservados em branco para diversos detalhes.

Sobre os curingas do Gûyrá, os mesmos foram alterados algumas vezes, já que no início, a ideia principal era de produzir duas artes distintas, que no total, foram 4 ilustrações desenvolvidas.

Inicialmente, seriam utilizados como referência, contos mitológicos que se relacionassem com o universo emplumado, presente nas aves das demais cartas.

O primeiro deles seria acerca do mito de Ícaro, história sobre um jovem grego, que fugia junto de seu pai, Dédalo, do labirinto do Minotauro (localizado na Ilha de Creta). Os dois utilizaram asas confeccionadas de forma improvisada com cera e penas. O problema é que Ícaro durante a fuga aérea vislumbrou-se com o Sol e acabou caindo, pois, suas asas haviam queimado pelo mesmo, (RAMOS, 2023).

A segunda ideia foi a de utilizar a divindade Asteca Quetzalcoatl, uma serpente emplumada mitológica, que era cultuado como o criador da humanidade pelos mesoamericanos, eles também acreditavam que o mesmo controlava os ventos e a chuva, (CARTWRIGHT, 2013).

As ilustrações foram realizadas, porém com o tempo, descartadas. Elas podem ser analisadas nas figuras 50 e 51.



Figura 50: Curinga número 1, que foi baseado no conto de Ícaro, depois descartado.
Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 51: Curinga número 2, que foi baseado na serpente Quetzalcoatl, depois descartado.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

Continuamente, foram desenvolvidas outras duas ilustrações que não tiveram esse mesmo contexto, já que o autor decidiu colocar mais de sua história de vida como artista na identidade das cartas. Durante uma anamnese, dois foram ressaltados. Os olhos e os corações anatômicos, elementos esses que sempre foram postos em seus trabalhos de uma forma ou outra.

Perto da conclusão do conjunto, o curinga de número 3, o olho (figura 52) acabou sendo deixado de lado. Concluindo esse processo apenas com o de número 4, o coração anatômico. O mesmo foi repartido em dois e utilizado em ambos os curingas, com diferença apenas nas cores (HEX #000000 e #4D0E11), como visto na figura 52 anexada abaixo.

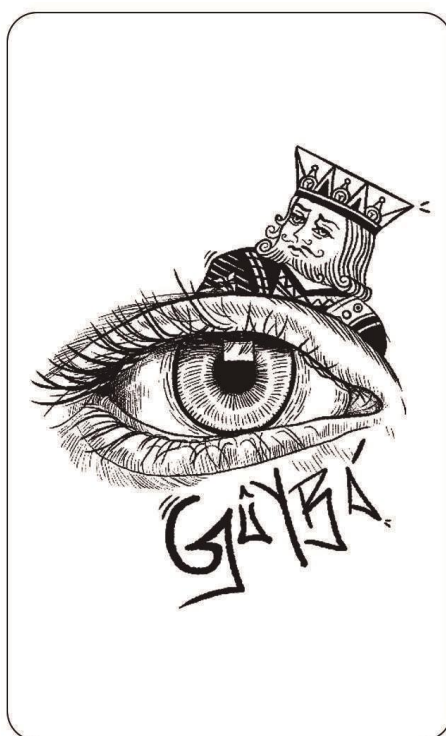


Figura 52: Curinga número 3, demonstrando um olho, totalmente hachurado e com uma escrita como o nome do baralho (remetendo o grafite), Gûyrá e a imagem de um rei tradicional acima dos cílios.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

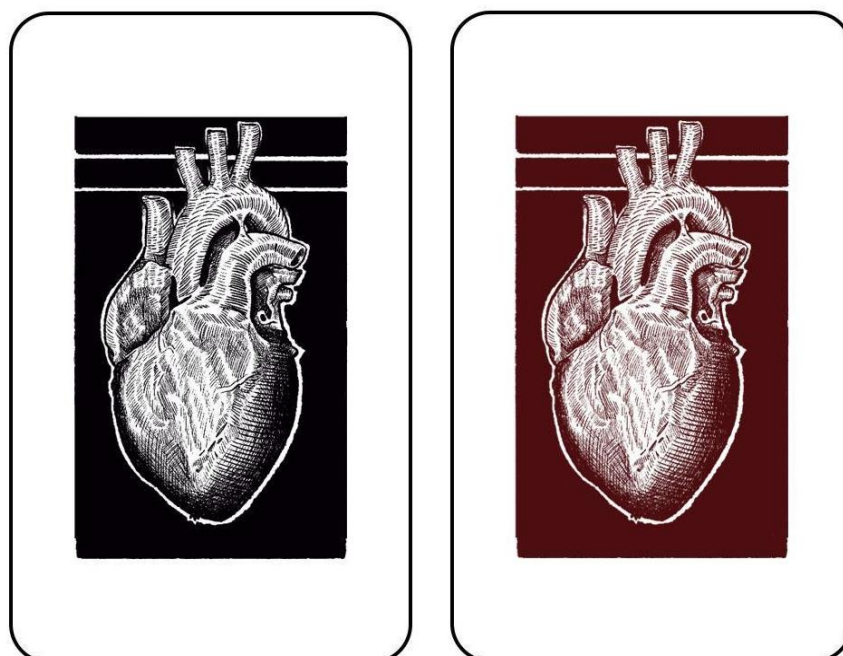


Figura 53: Curinga de número 4 e final, com a ilustração de um coração anatômico, na esquerda na cor preta (#000000) e na direita no (#4D0E11) feito com hachuras.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

Em contrapartida das demais cartas de o baralho terem sido desenvolvidas a partir da brush “óleos reais úmidos” (figura 37), as cartas curingas por outro lado, foram desenhadas utilizando o pincel “caixa de tintas de Kyle - cartunista clássico”, visto na figura 53.

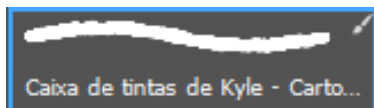


Figura 54: Brush escolhido para desenvolver o dorso do conjunto Gûyrá.

Fonte: Adobe Photoshop 2024 (print tirado do software do autor).

6.9.2. Dorso do Baralho

A etapa anterior a de incluir a legenda das cartas (ícones e tipografia), foi a de projetar e incluir o dorso do baralho no conjunto final. Parte essa, que foi alterada inúmeras vezes ao longo da história das cartas de baralho, mas sempre tentando manter identidades relacionadas. É possível compreender sobre esse importante elemento através da seguinte passagem:

O dorso é a parte da carta que permite maior variedade. Tradicionalmente contém arabescos com motivos geométricos ou entrelaces simétricos de folhagens, mas também pode ser adaptado para exibir o nome do cliente que encomendou uma tiragem de baralhos ou reproduzir qualquer tipo de ilustração [...] (FARIAS, 2005, p. 269).

Outra característica extremamente importante descrita é a de que “Os dorsos devem ser idênticos, de modo a não permitir que os jogadores adivinhem por meio deles os valores das cartas [...]” (FARIAS, 2005, p. 269).

É possível ver alguns exemplos de dorsos, distintos, no anexo da figura 55 abaixo.



Figura 55: Imagem de 9 dorsos distintos de cartas de baralho (de épocas diferentes)
Fonte: O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005. pág. 278.

Continuando ainda na figura 55, foi possível perceber uma quantia exorbitante de padrões diferentes entre si. Muitos deles geométricos, alguns com padrões de repetição como o primeiro da terceira linha, estampas xadrezes e 3 deles seguindo um dos padrões mais comuns da história dessa indústria, o de gravuras persas e os com a existência de arabescos.

Sintetizando essa pesquisa, foi possível realizar um dorso que tem exatamente a mesma linguagem dos clássicos, porém, não perdendo a coletividade e identidade do projeto. Pode-se analisar esse adendo através do anexo da figura 56 abaixo.



Figura 56: Dorso final do conjunto Gûyrá, na cor preta (#000000).
Fonte: Elaborada pelo Autor.

Sobre a figura 56, é possível visualizar diversos elementos da fauna e da flora brasileira, tentando criar uma conectividade com o tema principal do baralho, o da conscientização ambiental. São encontradas plantas como o Guaraná (*Paulinia cupana kunth*), serpentes, penas de pássaros, além do nome do baralho (Gûyrá) centralizado e uma versão estilizada da própria coruja-preta (*Strix huhula*).

6.9.3. Tipografia utilizada no projeto

Durante a alocação das letras, números e símbolos nas cartas, antes foi necessário realizar um levantamento das Tipografias conhecidas. Era importante achar uma fonte que encaixasse dentro da proposta do Gûyrá e que não acabasse ficando deslocada. Na figura 57 abaixo está a relação de algumas famílias tipográficas que foram testadas nesta etapa.

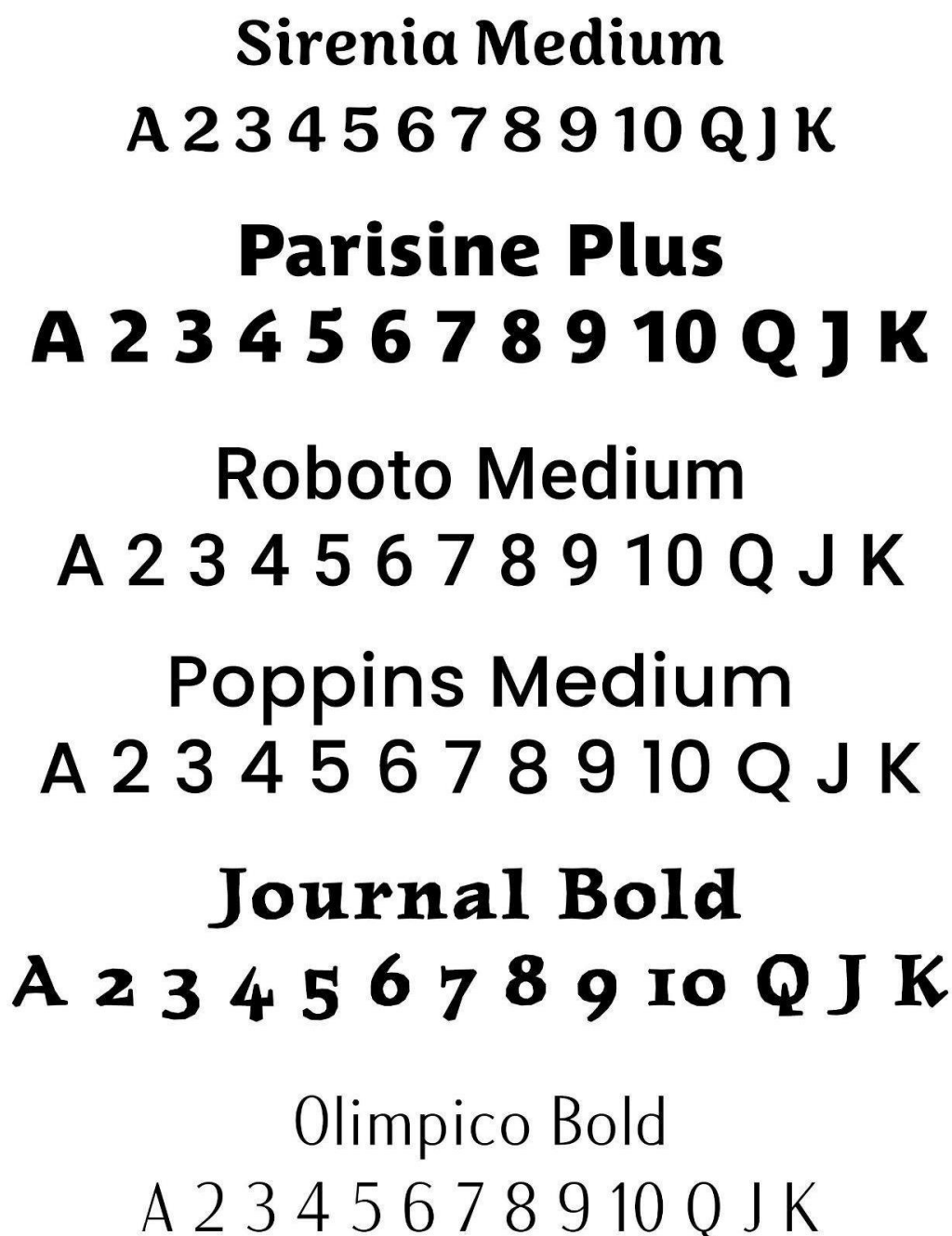


Figura 57: Imagem com as 6 famílias tipográficas levantadas durante o processo de pesquisa de fonte para o produto final.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

Após os testes serem efetuados, foi possível chegar na fonte escolhida para o projeto. Sirenica Médium foi a que teve melhor harmonia com o restante do conjunto, já que a mesma tem seus caracteres bem definidos, sem serifas e teve uma boa adaptação com a impressão.

Na figura 57 pode-se observar a fonte Sirenica Médium nas cartas de número 7.

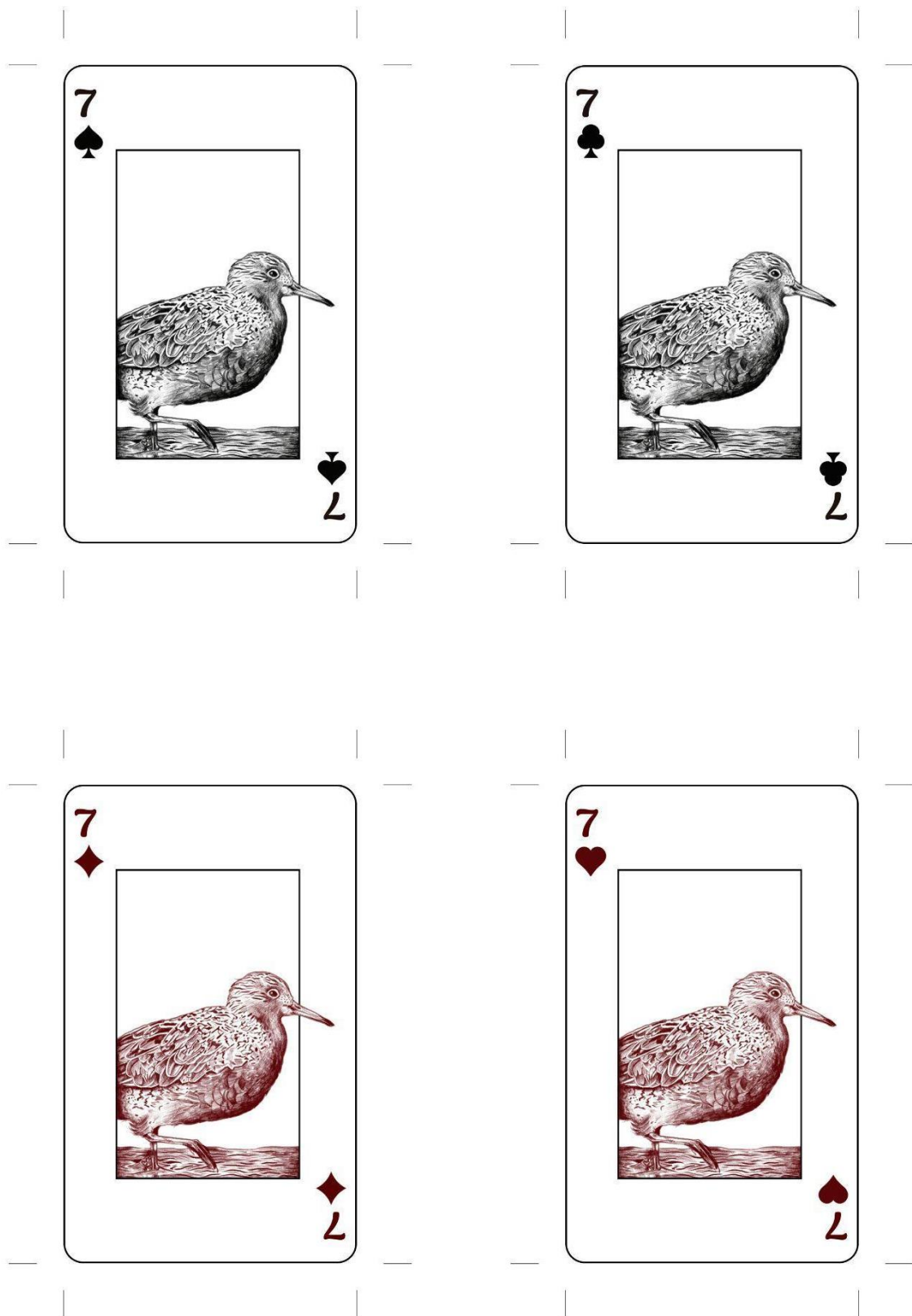


Figura 58: Versões da carta número 7 com a aplicação da fonte Sirenia Medium.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.9.4. Ícones (naipes) utilizados no projeto

Os naipes designados deveriam ser os de paus, ouros, copas e espadas. Na figura 58 anexada anteriormente é possível ver os naipes que foram utilizados na finalização deste projeto. Eles foram idealizados de forma mais simples devido ao foco para com a ilustração das aves silvestres brasileiras, tornando-os apenas uma legenda simples, mas muito funcional.

6.9.5. Carta QRcode

A carta informativa acompanha o baralho na embalagem e traz um QRcode que permite o usuário, através da câmera do celular ser guiado até a página da web do produto. No momento, a mesma está em desenvolvimento. Ela pode ser vista na figura 59 anexada a baixo.

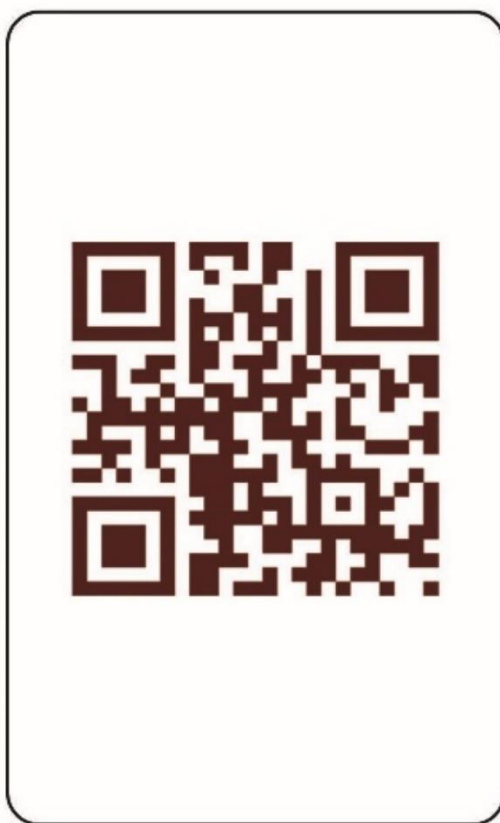


Figura 59: Imagem ilustrativa de como a carta QRcode ficaria após ser desenvolvida.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

6.9.6. Embalagem do baralho

O último passo foi de desenvolver a embalagem na qual o conjunto de cartas seria alocado. Foi proposta uma identidade semelhante às cartas, portando cores, ilustrações e elementos utilizados no decorrer do projeto. Esta caixa foi impressa em papel triplex, vincada e fechada manualmente. É possível analisar o produto na imagem 60.

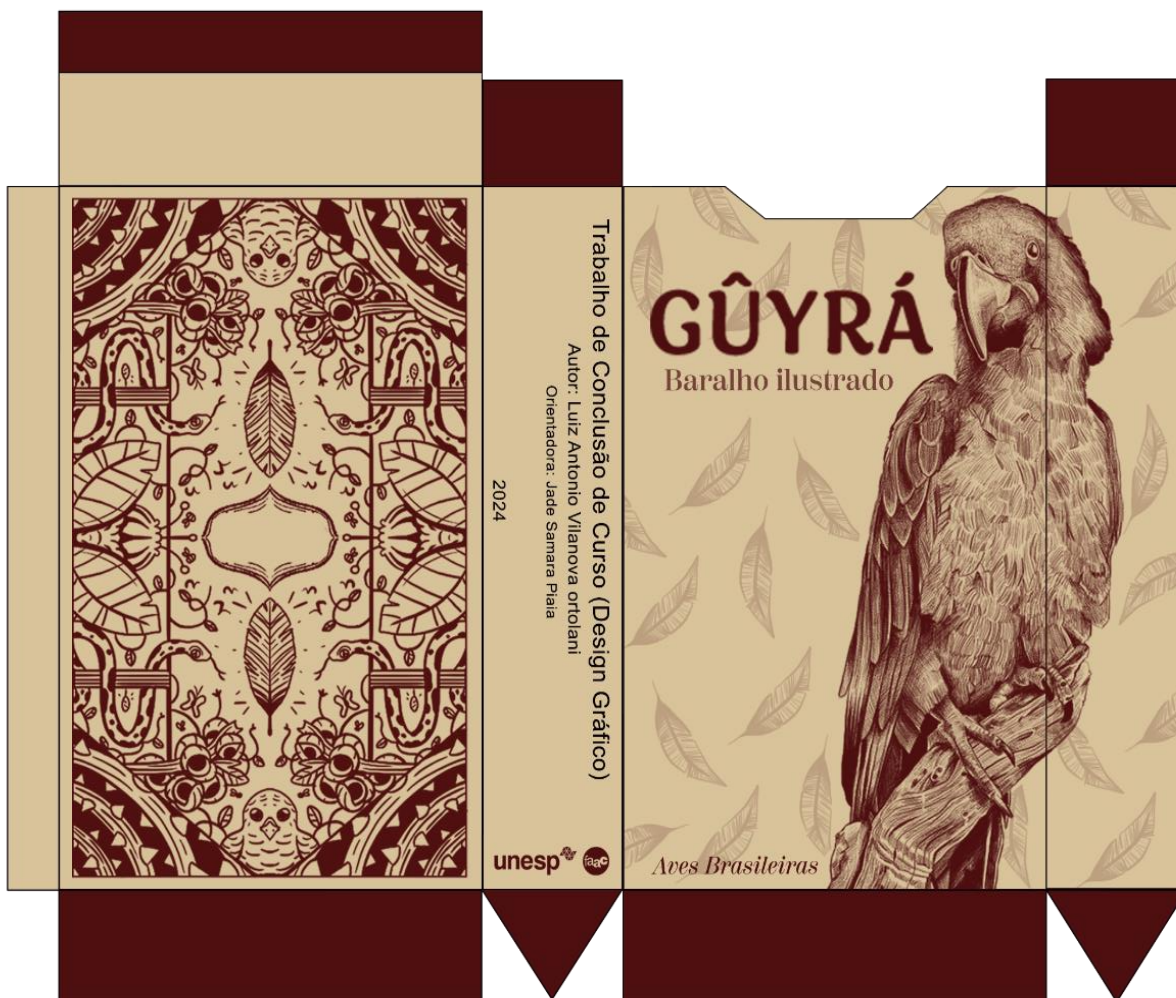


Figura 60: Face aberta da embalagem do baralho Gûyrá.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

7. Produto Final

Finalizadas as ilustrações (cartas e curingas), definida a tipografia e os ícones, feita a aplicação da legenda e confeccionado o dorso do baralho, foram obtidos os seguintes resultados, vistos coletivamente nas figuras 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69 e 70 anexadas abaixo.

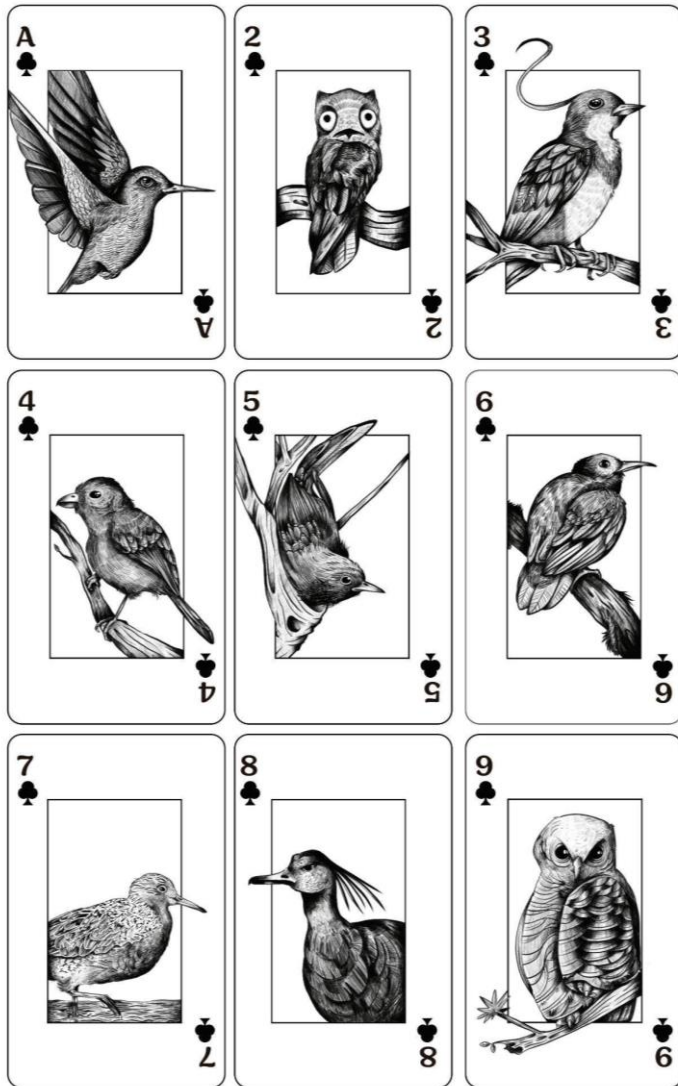


Figura 61: Cartas de A até 9 com o naipe de paus.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

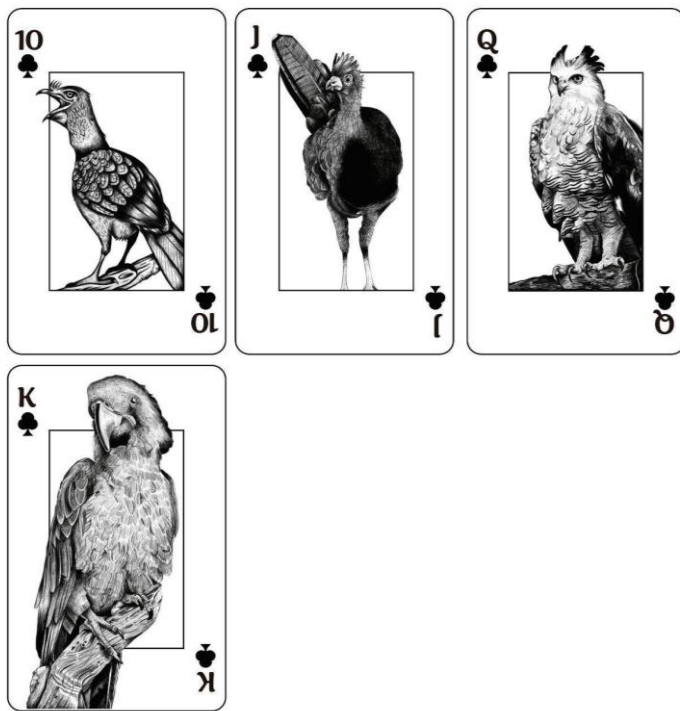


Figura 62: Cartas de 10 até K com o naipe de paus.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

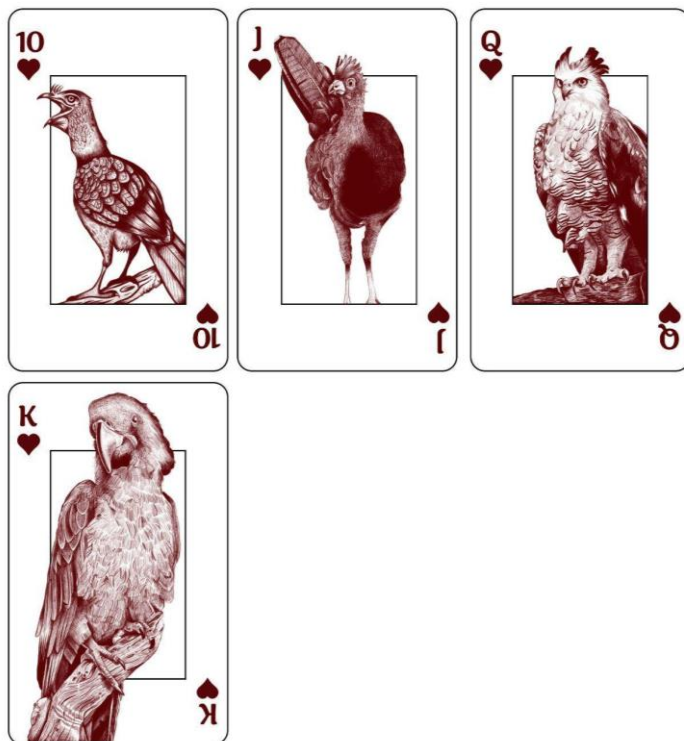


Figura 63: Cartas de 10 até K com o naipe de copas.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

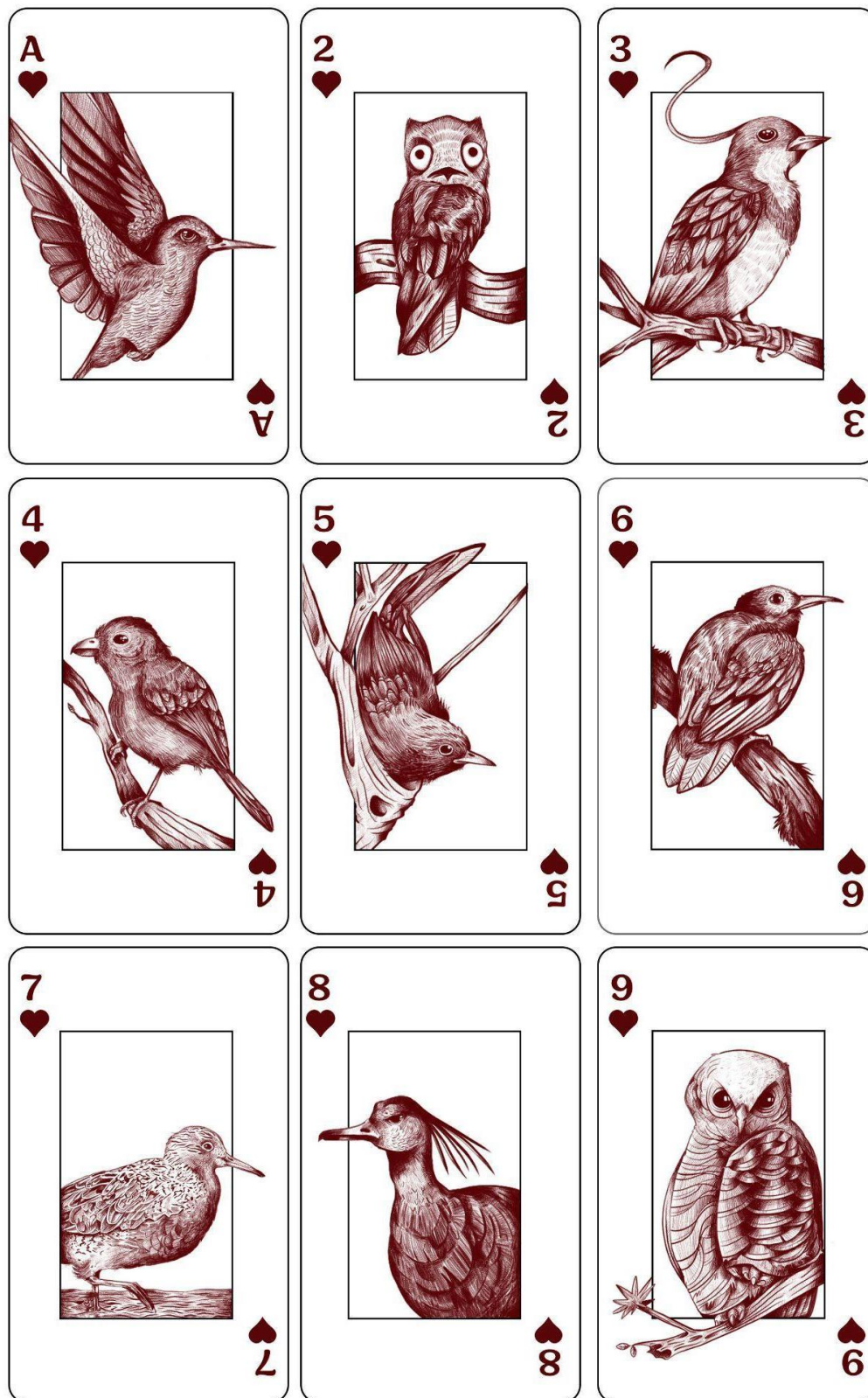


Figura 64: Cartas de A até 9 com o naipe de copas.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

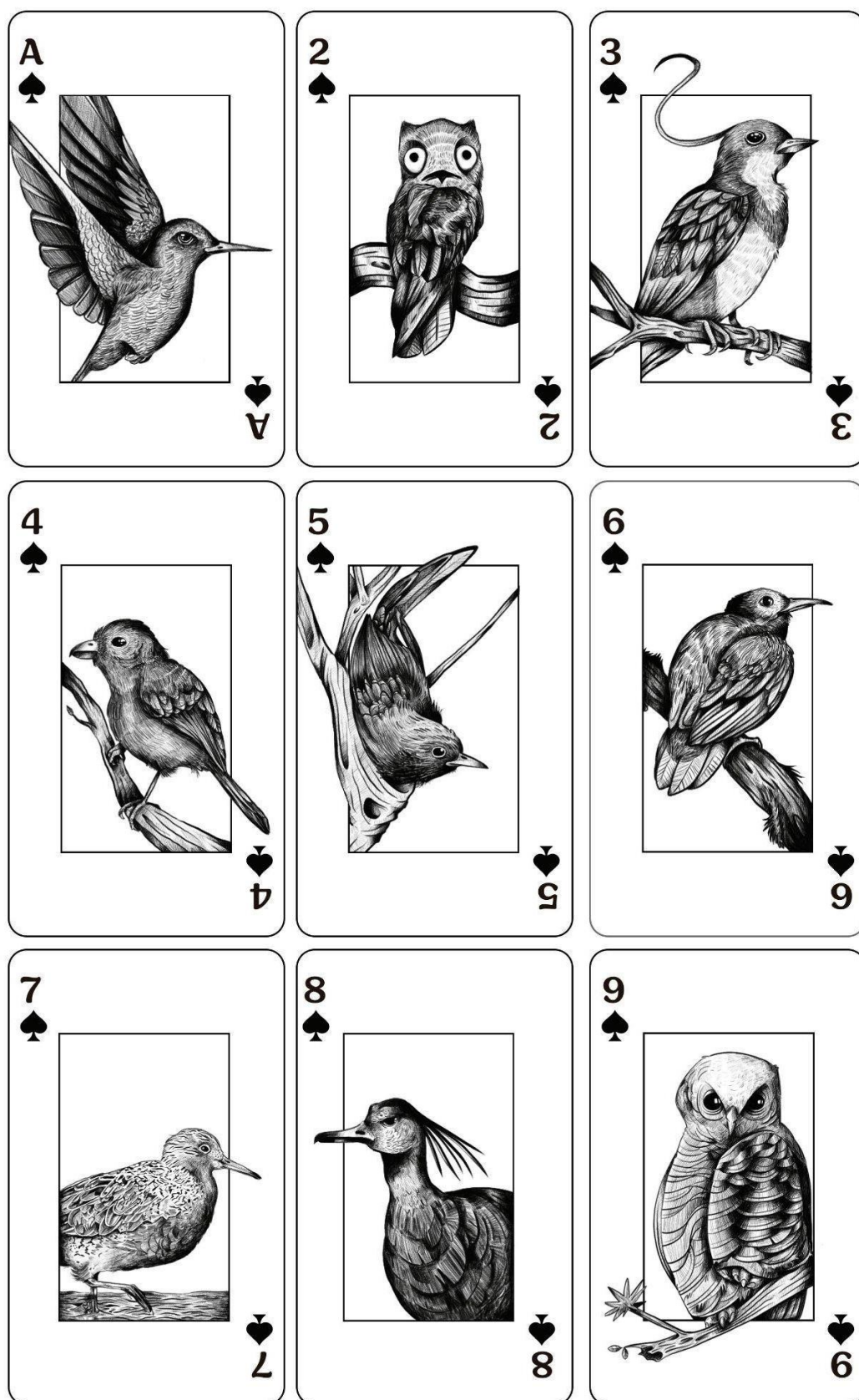


Figura 65: Cartas de A até 9 com o naipe de espadas.
Fonte: Elaborada pelo Autor.

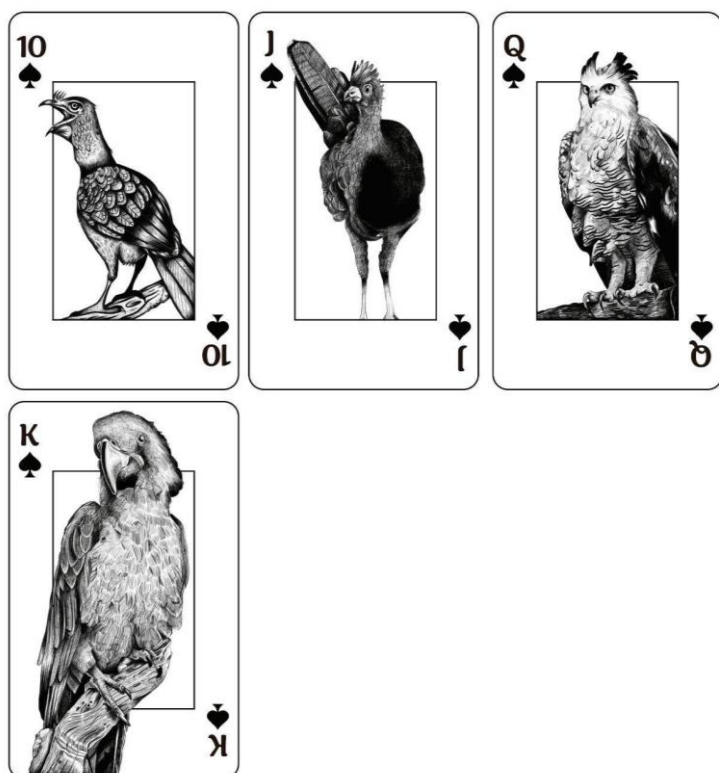


Figura 66: Cartas de 10 até K com o naipe de espadas.

Fonte: Elaborada pelo Autor.

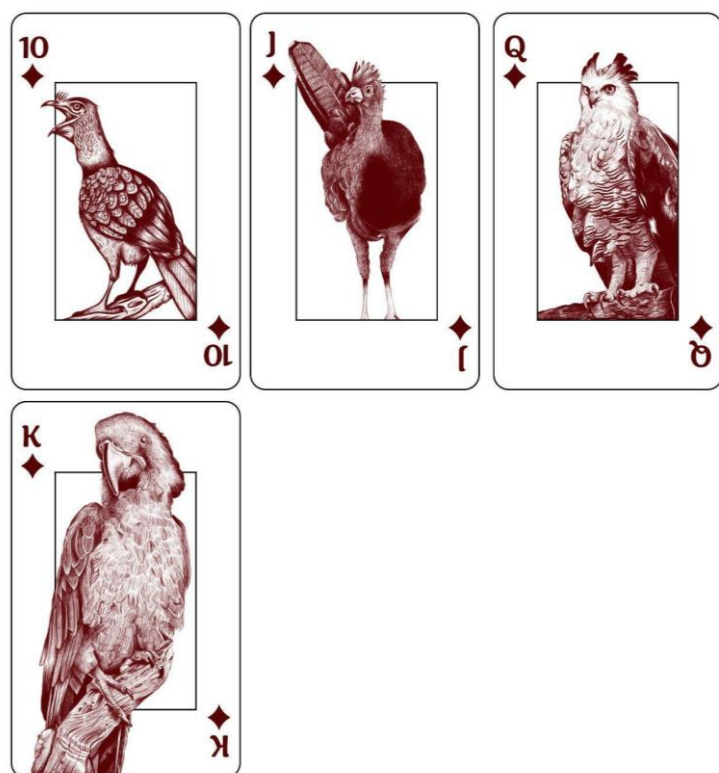


Figura 67: Cartas de 10 até K com o naipe de Ouros.

Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 68: Cartas de A até 9 com o naipe de Ouros.
Fonte: Elaborada pelo Autor.



Figura 69: Dorso do Baralho
Fonte: Elaborada pelo Autor.

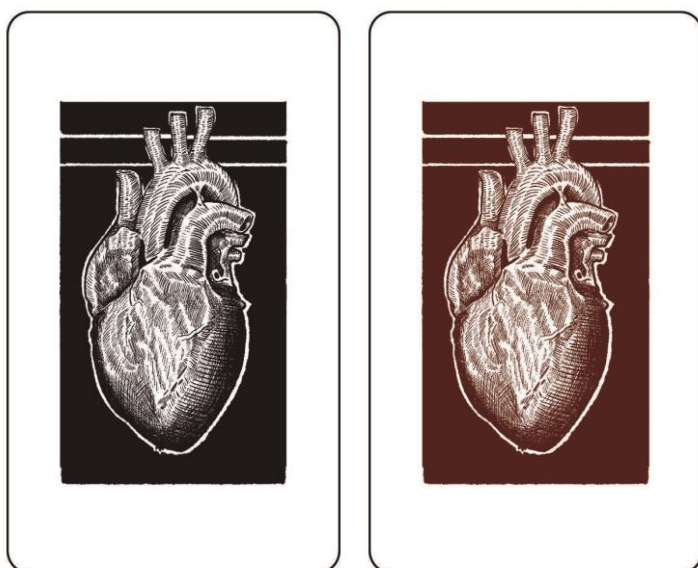


Figura 70: Curingas do Baralho
Fonte: Elaborada pelo Autor

O Processo de confecção do baralho para seu formato físico demorou cerca de 1 mês, já que foram feitos 4 testes. Dentre eles foi realizado um protótipo impresso caseiramente em folha sulfite 90 gramas, que seria passado para papel couche 250 gramas (gramatura mantida até o modelo final). Os dois primeiros tinham as medidas de 9 cm x 5,5 cm, tamanhos esses que se mostraram problemáticos com relação ao respiro das legendas (naipe e número).

Os demais produzidos tiveram sua proporção levemente alterada, dando para o conjunto mais clareza, aumentando 1 milímetro para cada lado na horizontal (9 cm x 5,7 cm), facilitando assim na hora da gráfica utilizar a guilhotina (já que não foi produzida uma faca de corte específica). O último empecilho encontrado foi um erro de fechamento de arquivo, onde as ilustrações com elementos vazantes acabaram ficando menores, sendo assim levemente cortadas, perdendo a ideia dos planos. Esse caso anterior exigiu uma última impressão para corrigir quatro cartas apenas.

É possível observar na figura 71 anexada abaixo o conjunto final (papel couche 250 gramas, medidas de 9 cm x 5,7 cm).



Figura 71: Conjunto final do baralho ilustrado.
Fonte: Elaborada pelo Autor

8. CONCLUSÃO

Gûyrá, projeto que teve seu início sem identidade definida, com o tema em aberto e nem nome possuía, ao decorrer do trajeto começou a tomar forma. A escolha ter sido as cartas de baralho está relacionada ao fato de que ainda hoje é um artifício muito utilizado como ferramenta de socialização e lazer. O fato anterior resultou na percepção de que era necessário ressignificar seu simbolismo, através de uma semiótica mais crítica e reflexiva.

O mesmo acabou se direcionando ao objetivo de passar conhecimento para as novas gerações de modo mais descontraído e deslumbrante, tentando acessar através das ilustrações a sensibilidade das pessoas para com o meio ambiente, através do conhecimento acerca do problema das aves brasileiras em risco de extinção.

O processo durou por volta de dois semestres e nesse período foram realizadas diversas pesquisas teóricas acerca da cronologia do baralho, desde seu surgimento até a modernidade, além de um desenvolvimento dos métodos para a realização das artes aplicadas.

Concluiu-se que este baralho ilustrado possui suma importância para a vida do autor, já que funcionou como um divisor de águas para o autoconhecimento profissional do mesmo, além de ter acessado suas memórias e apegos vitais em seu trajeto como ser humano e artista.

O baralho conta com 54 cartas, confeccionadas em papel couchê 250 gramas, contendo ilustrações desenvolvidas depois de muito tempo e pesquisa. Elas contaram com a técnica da hachura realizada por meio digital, transpassando assim mais modernidade para o projeto.

O produto se mostrou extremamente importante quando relacionado à atualidade, pois é nítido que grande parte da população perdeu o respeito com o ecossistema, trazendo a importância de despertar uma postura de consciência ambiental dentro da sociedade.

Funcionou também como forma de analisar o modo que o senso comum vem se alterando, destacando novas preferências acerca dos produtos, exigindo melhor confecção, relacionada à parte visual, mas também em peças que tenham um teor mais crítico e reflexivo.

Foram despertadas novas ideias após a conclusão do projeto. Reflexões essas como o desejo de realizar testes com o Gûyrá em meio à diferentes públicos, para assim, entender mais na prática os resultados que podem ser obtidos das pessoas observadas. Outro ponto foi o de analisar mais profundamente a relação simbiótica dos produtos gráficos com o cotidiano desde seu surgimento até a atualidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A avaliação do projeto ocorreu no dia 25/06/2024 às 21:00 na “Universidade Estadual Paulista Junior de Mesquita Filho”, mais especificamente na sala 51 da FAAC. O Trabalho de Conclusão de Curso foi aprovado com nota máxima e recomendado para o repositório da faculdade.

Outro fato importante que ocorreu, foi a transformação deste trabalho em formato de artigo, com coorientação do doutorando Jorge Otávio Zugliani, foi enviado e aceito pelo Congresso Brasileiro de Pesquisa em Desenvolvimento em Design 2024 (P&D), visto no anexo 1 a baixo.



O trabalho intitulado **GÛYRÁ: UM BARALHO DE CARTAS ILUSTRADO COMO FERRAMENTA DE CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL.**, de autoria de **Luiz Antonio Vilanova Ortolani** e **Jorge Otávio Zugliani** foi aprovado na modalidade Artigo, para apresentação no evento 15º Congresso Brasileiro Pesquisa e Desenvolvimento em Design a ser realizado nos dias 21, 22 e 23 de outubro.

MANAUS-AMAZONAS-BRASIL

SHEILA CORDEIRO MOTA - peddesign@ufam.edu.br

Data do Aceite:13/08/2024

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERRY, John. *Playing-cards of the World: Catalogue of the Collection of the Worshipful Company of Makers of Playing Cards and Cards Owned by the Guildhall Library, City of London, where the Collection Has Been Deposited Since the Initial Donation in 1908 by Henry Druitt Phillips*, 1995. Londres, Inglaterra.

CARDOSO, Rafael (Org.). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

COUSTÉ, Alberto. *O Tarô ou a máquina de imaginar*, Rio de Janeiro, Editora Labor, 1977.

FARIAS, Priscila Lena. Os baralhos da Copag entre 1920 e 1960. In: *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

FILESI, Marcos Méndez. *El tarot. Del nayb al naipe*, 2016. Espanha.

HAYASAKA, Enio Yoshinori. *A Origem do Papel*, 2009. Botucatu.

OLIVEIRA, Marcelo Marcelino de, Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade (ICMBio). *Livro Vermelho da Fauna Brasileira Ameaçada de Extinção, Volume III - Aves*. Brasília, 2018.

SOARES, Kamyla Lemes. *A iconografia das cartas de baralho*. Londrina, 2016.

REFERÊNCIAS EXTERNAS

Gov.br, Volumes do Livro Vermelho da Fauna Brasileira, Seção Instituto Chico mendes de Conservação da Biodiversidade, Brasil, Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/publicacoes-diversas/livro-vermelho/livro-vermelho-da-fauna-brasileira-ameacada-de-extincao-2018>, publicado dia 26/08/2020 12h01, atualizado em 19/01/2021 15h15.

Uol, Michaelis Dicionário da Língua Portuguesa, Significado da palavra “cultura”, disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cultura/>, Editora Melhoramentos, Publicado em 2024.

Uol, seção ECOA Uol, matéria: Em risco de extinção, arara-azul-de-lear freia projetos eólicos em Canudos, fotografia de uma Arara-Azul-de-Lear, disponível em: <https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/afp/2023/05/24/em-risco-de-extincao-arara-azul-de-lear-freia-projeto-eolico-em-canudos.htm>, Agência AFP, publicado dia 24/05/2023 às 6h00.

Biota do Futuro, matéria: Gavião Real, fotografia de uma Harpia (Gavião Real), disponível em: <https://www.biotadofuturo.com.br/gaviao-real/>, Jeferson Alvarenga, publicado 21/09/2017.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um mutum-pinima tirada por Ronaldo Kolozuk em 04/06/2013, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/1285265&t=s&s=10072>, publicada em 29/03/2014.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um Beija-flor-de-costas-violetas tirada por Ester Ramirez, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/midias.php?tm=f&t=s&s=10635>, publicada em 09/08/2015.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um Urutau-de-asa-branca tirada por Estevão Souza em 09/10/2019, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/4791903&t=s&s=10539>, publicada em 08/04/2022.

Globo.com, G1, Campinas e Região - terra da gente, matéria: Crejoá é uma das aves mais belas do Brasil e está ameaçada de extinção, fotografia de um tirada por Jailson Souza, disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/terra-da-gente/fauna/noticia/crejoa-e-uma-das-aves-mais-belas-do-brasil-e-esta-ameacada-de-extincao.ghtml>

Amoaves, choca-da-mata, fotografia de uma Choca-da-mata tirada por José Nilo Machado Farias em 03/09/2017, disponível em: <https://amoaves.com.br/ave/choca-da-mata/>, data de publicação não foi citada.

Ebird.org, fotografia de um Papa-formiga-de-Sincorá tirada por Claudia Brasileiro em 15/10/2014, Bahia, disponível em: https://ebird.org/species/sinant1?siteLanguage=pt_BR, data de publicação não foi citada.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um vira-folha-de-peito-vermelho tirada por Luiz Ribenboim em 09/11/2011, Ubatuba, SP, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/613487&t=s&s=10999>, publicada em 10/04/2012.

Ebird.org, fotografia de um Maçarico-de-papo-vermelho tirada por Carl Miller em 13/01/2018, Georgetown, USA, disponível em: https://ebird.org/species/redkno?siteLanguage=pt_BR, data de publicação não foi citada.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um Pato-mergulhão tirada por Sávio Bruno em 16/07/2010, São Roque de Minas, Minas Gerais, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/1844876>, publicada em 22/09/2015.

Ecoregistros.org, fotografia de uma Coruja-preta tirada por Andrés Cecconi em 18/07/2021, Parque Nacional Iguazú, Argentina, disponível em: https://www.ecoregistros.org/site_br/imagen.php?id=455646, publicada em 02/08/2021 às 13h35.

Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil, fotografia de um Aracuã tirada por Octavio Campos Salles em 11/06/2011, Poconé, Mato Grosso, disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/372465&t=s&s=10052>, publicada em 17/06/2011.

Clube do Tarô, (0 ou 22) O Louco, O Arcano da Busca e da Peregrinação, disponível em: http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_22_louco.asp, Constantino K. Riemma, atualizado pela última vez em outubro de 2020.

Fatos Desconhecidos, matéria: Qual a origem do coringa que estampa as cartas de baralho, imagem das cartas curinga vistas antigamente, disponível em: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/quem-e-o-coringa-que-estampa-os-baralhos/>, A redação, Publicado em 08/12/2015.

Deborafilatelia, Brasil - Envelope 18, carta de baralho, imagem de uma carta curinga da Copag, disponível em: <https://deborafilatelia.com.br/oferta-Brasil-Envelope-17-Carta-de-Baralho-1425026>, sem especificação.

Laquaparla.com.br, Mestre das Hachuras, técnicas fundamentais com hachuras e Nankin, imagem Velho aviador de poucos amigos, tomando um Toddynho”, Guilherme Bevilaqua, disponível em: <https://www.laquaparla.com.br/mestre-hachuras/>, Guilherme Bevilaqua, sem especificações de data.

Laart.art.br, matéria: Hachuras no desenho: O que são, quais são seus tipos e principais técnicas, disponível em: <https://laart.art.br/blog/hachuras-desenho/>, Agencia Papoca, 20/05/2020.

Elo 7, Imagem da Arte original em Nankin Lonely Mermaid, Caroline Jamhour, 2006, disponível em: <https://www.elo7.com.br/arte-original-em-nanquim-lonely-mermaid/dp/44C91E>, sem especificações.

DicionárioTupiGuarani.com.br, Dicionário Ilustrado Tupi Guarani, significado da palavra Gûyrá, disponível em: <https://www.dicionariotupiguarani.com.br/dicionario/guyra/#:~:text=G%C3%BByr%C3%A1%20%3D%20p%C3%A1ssaro%2C%20em%20tupi.,G%C3%BByra%60%C4%AB%20%3D%20passarinho>, sem especificações.

Behance, Behance da designer e ilustradora Anjali D’Souza, produto gráfico: Teen Patti, disponível em: <https://www.behance.net/gallery/8242625/Game-Design>, Anjali D’Souza, 13/12/2013.

Behance, Behance da designer e ilustradora Ana Enes, produto gráfico: Jardim das Abelhas, disponível em: <https://www.behance.net/gallery/178106495/Baralho-de-Cartas-Jardim-das-Abelhas>, Ana Enes, 22/08/2023.

Behance, Behance da designer e ilustradora Isis Delpupo, produto gráfico: Baralho Mucha, disponível em: <https://www.behance.net/gallery/123781829/Baralho-Mucha>, Isis Delpupo, 19/07/2021.

Suapesquisa.com, matéria sobre Ícaro, escrito por Jefferson Evandro Machado Ramos, disponível em: <https://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/icaro.htm>, Jefferson Evandro Machado Ramos, 03/11/2023.

Worldhistory.org, Matéria sobre Quetzalcoatl, Mark Cartwright, traduzido por Ricardo Albuquerque, disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-12086/quetzalcoatl/>, Mark Cartwright, 01/08/2013.

Mundodasmarcas.blogspot.com, matérias sobre a Copag, disponível em: <https://mundodasmarcas.blogspot.com/2006/10/copag-cartas-para-mundo.html>, mundo das marcas, 17/10/06, última atualização em 17/01/2017.

Alura, Artigos - UX & Design, Diamante Duplo: Como utilizar esse método para resolver problemas, disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/diamante-duplo-como-utilizar-para-resolver-problemas>, Maria Gomes, 08/02/2022.

Copagloja.com.br, Sobre a Copag, disponível em: <https://www.copagloja.com.br/institucional/sobre-copag>, sem especificações.

Jogosdorei.com.br, Home, Curiosidades, Matéria: Vocês sabiam que as cartas do baralho representam pessoas reais?, disponível em: <https://www.jogosdorei.com.br/blog/voce-sabia-que-as-cartas-do-baralho-representam-pessoas-reais/>, usuário online com nome de “Rei”, 28/10/2018.