



**Universidade de Brasília**

**Aline Yumi Gomes Nakata**

**TAILS OF ADVENTURE**

jornadas e bigodes

Brasília  
2023

**Aline Yumi Gomes Nakata**

17/0025322

## **TAILS OF ADVENTURE**

jornadas e bigodes

Relatório apresentado ao curso de Graduação em Design, Departamento de Design, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, como parte das exigências à obtenção do título de Designer Graduada em Programação Visual. Orientador: Prof. Gabriel Lyra.

Brasília  
Fevereiro de 2023

**Dedicatória**

Para todos os universitários que enrolaram um pouco demais e viraram gatos.

## **Resumo**

A partir de um estudo do Monomito e da Jornada do Herói de Campbell e Vogler, este projeto tem como objetivo a mescla dos passos da jornada a um baralho de cartas, criando um projeto gráfico, histórias e personagens para ajudar a compreender esta estrutura. O baralho se divide em quatro naipes, portanto serão criadas quatro histórias interconectadas com protagonistas passando pela jornada em cada uma das cartas. O processo de produção envolveu as etapas de roteirização, design de personagem e cenários, desenvolvimento de projeto gráfico para o baralho e desenvolvimento de identidade visual para o projeto. O produto final consiste no rascunho das 54 cartas do baralho, além deste será entregue a finalização de dois naipes: Copas e Paus.

Palavras-chave: Baralho, Jornada do Herói, Ilustração, *Storytelling*, gatos.

## Lista de figuras

FIGURA 1 - Crise central.....	19
FIGURA 2 - Crise retardada.....	20
FIGURA 3 - Réplica do baralho da Bicycle enviado aos prisioneiros americanos, atualmente comercializada sob o nome de "Bicycle Escape Map" .....	22
FIGURA 4 - Sequência evolutiva do padrão internacional (Farias, 2005, p. 262).....	24
FIGURA 5, 6 e 7 - Desenhos iniciais de teste de traço e cor.....	27
FIGURA 8 - Design inicial dos personagens principais, em ordem: Espadas, Paus, Ouros e Copas.....	28
FIGURA 9 - Formas básicas de silhueta.....	29
FIGURA 10 - Design final dos personagens principais, em ordem: Espadas, Paus, Ouros e Copas.....	30
FIGURA 11, 12 e 13 - Meus gatos.....	30
FIGURA 14 - Cena do anime de Yu-Gi-Oh! que ficou famosa ao ser acompanhada da pergunta "quem será o protagonista desse anime?" .....	36
FIGURA 15 - Personagens do naipe de Ouros (inicial).....	36
FIGURA 16 - Personagens do naipe de Ouros (final).....	37
FIGURA 17 - Personagens do naipe de Paus (inicial).....	37
FIGURA 18 - Personagens do naipe de Paus (final).....	38
FIGURA 19 - Personagens do naipe de Copas.....	39
FIGURA 20 - Personagens do naipe de Espadas.....	39
FIGURA 21, 22 e 23 - Igrejinha de Ouros, templo do artefato e farmácia de Espadas.....	40
FIGURA 24 e 25 - Fazenda de Paus e castelo de Copas.....	41
FIGURA 26 - Primeira ilustração.....	42
FIGURA 27 - Grade para ilustrar a regra dos terços.....	43

FIGURA 28 e 29 - Exemplos de subgêneros de textura aplicados.....	43
FIGURA 30, 31, 32, 33, 34 e 35 - Rascunhos de molduras.....	43 e 44
FIGURA 36 - Moldura final.....	44
FIGURA 37 - Cores para cada naipe.....	45
FIGURA 38 - Foto do rascunho físico.....	46
FIGURA 39 - Rascunhos digitais de Espadas.....	47
FIGURA 40 - Rascunhos digitais de Ouros.....	48
FIGURA 41, 42 e 43 - Primeiros desenhos da marca.....	50
FIGURA 44 - Marca final "Tails of Adventure".....	50
FIGURA 45 - Primeira versão "conto de patas".....	51
FIGURA 46 e 47 - Concepção de como seria a caixa e o verso.....	51
FIGURA 48 - Verso das cartas.....	52
FIGURA 49 - Caixa.....	53
FIGURA 50 e 51 - Cartas traduzidas.....	53

<b>Sumário</b>	
<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>1. Motivação</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Objetivos</b>	<b>11</b>
Objetivo Geral	11
Objetivos Específicos	11
<b>1.2 Metodologia</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Jornada do Herói</b>	<b>13</b>
O que é o monomito?	13
Joseph Campbell (1904–1987)	14
Christopher Vogler (1949–)	14
As etapas da jornada	14
Os passos	15
<b>2.2 Baralhos</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Monomito e Baralho</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Rascunhos iniciais</b>	<b>27</b>
<b>3.3 Design de personagens - protagonistas</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Estrutura narrativa</b>	<b>30</b>
<b>3.5 História final</b>	<b>31</b>
<b>3.6 Design de personagens - personagens secundários</b>	<b>35</b>
<b>3.7 Design de cenários</b>	<b>40</b>
<b>3.8 Decisões estéticas</b>	<b>41</b>
<b>3.9 Diagramações</b>	<b>43</b>
<b>3.10 Rascunho de todas as cartas</b>	<b>45</b>
<b>3.11 Naming</b>	<b>49</b>
<b>3.12 Marca do projeto</b>	<b>49</b>
<b>3.13 Extras</b>	<b>51</b>
<b>4. Resultados</b>	<b>54</b>
<b>5. Considerações</b>	<b>62</b>
<b>6. Referências Bibliográficas</b>	<b>64</b>

## Introdução

O projeto tem natureza prático-teórica, com maior enfoque em sua natureza prática. Consiste na confecção de um baralho de cartas ilustradas relacionado aos passos da jornada do herói. Cada naipe do baralho terá uma jornada com seu herói e história próprias seguindo todos os passos. Os heróis em questão serão gatinhos.

Por que baralhos? Os baralhos, que Vitor Maria diz em seu vídeo "A história do tarot" têm origem no século XIV, são talvez o sistema lúdico mais famoso do mundo, com centenas de jogos criados ou adaptados para o objeto. Mas também não são fixos e únicos, pois além de historicamente haver diversas variações quase que unicamente estilísticas, como o baralho espanhol, francês, germânico, existem também variações bem maiores como o baralho do Tarot de Marselha. No Brasil, segundo o livro *O Design Brasileiro Antes do Design*, de 2005, organizado por Rafael Cardoso, a popularização do baralho tradicional é muito creditada à COPAG, empresa paulista fundada em 1908, inicialmente sob o nome de Companhia Paulista de Papéis e Artes Gráficas, pela produção padronizada em grande escala, tornando-o mais acessível.

Encontrados em quase todos os lares brasileiros, existem muitas comunidades criadas em volta dessas cartas: os jogadores de truco e apostadores, mágicos, tarólogos e videntes, jovens que colecionam e jogam baralhos específicos como *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!* e *Pokémon*, artistas e ilustradores que confeccionam seus próprios *decks* colaborativamente e o grupo de amigas de nossas avós que se juntam todo sábado para uma partidinha de Buraco. Essas cartas, querendo ou não, trazem um senso de união e comunidade (ao mesmo tempo que competitividade e intriga) e preenchem tardes chuvosas em família. Enfim, os baralhos e jogos de cartas no geral são acessíveis, lúdicos, compactos e trazem memórias afetivas para muitos de nós.

E a Jornada do herói? Também conhecida como monomito, a jornada (que será explicada em extensão a seguir) é uma estrutura de *storytelling* amplamente utilizada que influenciou grandes projetos, principalmente em filmes de Hollywood, como *STAR WARS*<sup>1</sup> e *Rei Leão*<sup>2</sup>. Ela ainda é usada em diversas mídias como quadrinhos, exemplificado em *Promethea*<sup>3</sup>, e videogames, como na jornada de *Altaïr*, durante a

---

<sup>1</sup> STAR WARS: EPISÓDIO IV – UMA NOVA ESPERANÇA. Direção: George Lucas. Produção de Lucasfilm Ltd. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1977. A princesa Leia é mantida refém pelas forças imperiais comandadas por Darth Vader. Luke Skywalker e o capitão Han Solo precisam libertá-la e restaurar a liberdade e a justiça na galáxia.

<sup>2</sup> REI LEÃO. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção de Walt Disney Feature Animation. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1994. Este desenho animado da Disney mostra as aventuras de um leão jovem de nome Simba, o herdeiro de seu pai, Mufasa. O tio malvado de Simba, Oscar, planeja roubar o trono de Mufasa atraindo pai e filho para uma emboscada.

<sup>3</sup> OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. A trajetória mítica de Promethea e os 12 passos do herói, 2016.



franquia de jogos Assassin's Creed<sup>4</sup>. A estrutura da "Jornada do Herói" de Joseph Campbell (1968), que foi depois revisitada como a "Jornada do Escritor" por Christopher Vogler (1998), é tão prevalente que molda nossas expectativas em relação às histórias sem nem percebermos. Apesar da sua predominância, a maioria das pessoas que não trabalham com narrativas não conhecem a jornada, então por que não ensiná-la?

Mas por que gatinhos? Eu gosto muito de gatinhos.

---

<sup>4</sup> ASSASSIN'S CREED. Criado por Patrice Désilets, Jade Raymond e Corey May. Desenvolvido e publicado pela Ubisoft, 2007 - 2020. A premissa central da história envolve-se a partir da rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos, que desejam a paz através do livre arbítrio, e os Templários, que têm o objetivo de dominar o mundo e impor a ordem na humanidade.

## 1. Motivação

Com uma perspectiva de entrar em um mercado de trabalho sob a regra do capital com uma grande probabilidade de se executar projetos para clientes, e não necessariamente alinhados a um interesse pessoal, fazer deste projeto algo divertido e palpável é de extrema importância. Não que a existência de um emprego 9/18 seja uma barreira impenetrável para projetos pessoais, mas muito porque ser um estudante traz o privilégio de poder fazer do seu projeto, que você idealizou, o foco central de todo o seu semestre. Mesmo tendo emprego ou estágio e outras várias responsabilidades, esse projeto tem o apoio de um orientador, colegas, um prazo e tempo dedicado. É difícil ter essa oportunidade sendo um adulto produtivo na sociedade sem a sorte de encontrar uma oportunidade empregatícia que envolva tal projeto. Mesmo dentro dessa situação de privilégio, é frequente você se encontrar fazendo algo que não gosta, por grande parte dos trabalhos serem em grupo, pelo tema dado pela matéria ou por não ser de uma área de grande interesse. Porém, o momento do TCC (trabalho de conclusão de curso) é quando se tem uma maior liberdade de fazer o que quiser (dentro dos assuntos do curso) com o conteúdo e nível de complexidade que te agrade.

Durante o decorrer da vida universitária no curso de Design da UnB, parte dos projetos que fiz vieram carregados de uma busca por, não necessariamente mudar o mundo, mas trazer impacto para a sociedade, melhorar a rotina de alguém ou facilitar processos. Criar jogos para alfabetização, elaborar um projeto para ajudar a disseminação de informação dentro da universidade, projetar um aplicativo útil dentro do contexto da pandemia da Covid-19. São todos temas muito importantes, mas que no entanto dificilmente me empolgam pois trabalhamos com temas sérios sem termos estudo na área dos conteúdos abordados e sim em design. Concluímos os projetos já com a previsão de que muito provavelmente assim que o semestre acabar serão guardados na gaveta para sempre. Acabam não tendo a atenção e esforço que eles merecem e geralmente não terminam gerando uma sensação de satisfação e trabalho bem feito em um assunto interessante.

Um dos motivos pode ser o seguinte: já percebeu como é completamente diferente a sua força de vontade quando você vai fazer uma tarefa, seja ela lavar a louça ou enviar um e-mail, quando a faz por conta própria do que quando alguém te manda fazê-la? Segundo a Teoria de Avaliação Cognitiva, isso tem a ver com a diferença entre motivação intrínseca e motivação extrínseca<sup>5</sup>, sendo a primeira a força interna do indivíduo e a segunda externa, relacionada a outras pessoas e situações. Muitas vezes a motivação errada pode te desestimular a fazer algo, eu sinto uma motivação extrínseca em fazer um projeto com alguma forma de ambição de causar impacto ou com alto teor vulnerável e pessoal, mas esse tipo de projeto não costuma me trazer satisfação, portanto quero fazer algo que ative minha motivação interna e que me sintam bem fazendo.

Um interesse pessoal sempre foram baralhos. Jogar, colecionar, fazer. Baralhos clássicos, tarot, cartas de Pokémon. Há anos sempre carrego um baralho na mochila. Contudo foi só alguns anos atrás quando descobri os "decks colaborativos", sets em que

---

<sup>5</sup> Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2000). The what and why of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227–268

54 artistas ilustram uma carta diferente de um baralho, que o interesse aumentou. Durante a minha presidência da Lamparina (Empresa Júnior de Design da UnB) em 2019, organizei um desses *decks* colaborativos com os membros da empresa, o "Baralhamps". Foi um dos projetos que mais me trouxeram satisfação, apesar dos problemas enfrentados, o que despertou o interesse em fazer um baralho completo autoral.

Outras ideias de projetos envolviam narrativas, como ilustração de contos e histórias em quadrinhos. Lembrei de um conceito bem divertido chamado Jornada do Herói que aprendi nas aulas de *Design Fiction* que tive em 2017, dadas pelo professor Alan Mendes, e essa jornada inspirou muitas obras e teve um gigantesco impacto em grandes filmes como "*Star Wars*"(1977) e "*Rei Leão*" (1994). A jornada do herói é amplamente conhecida por roteiristas e escritores, tanto que se tornou para alguns uma "receita de bolo" e para outros uma fórmula a se evitar. Mesmo assim, para quem não estuda sobre a área, é fácil seguir sua vida sem nunca ouvir falar desse termo. A Jornada de Vogler possui 12 passos, os naipes do baralho possuem 13 cartas, por que não tentar adaptar e contar histórias clássicas de acordo com a "fórmula"? Eu estaria brincando com um conceito famoso para quem é da área e ensinando algo novo para quem nunca viu! Um *feedback* recorrente que tenho com as minhas ilustrações é de que são muito infantis, ou que deveriam ser mais sérias, esse é um ponto característico do meu traço, então por que não usar ao meu favor? Gatinhos, fantasia e cenários coloridos podem muito bem ser aplicados dentro desse projeto de maneira coerente e agradável.

Ao dar um passo para trás, perceber o tamanho e a complexidade que esse projeto estava ganhando foi um pouco intimidador, por envolver tantos processos de design, na criação das histórias, dos personagens, da identidade visual e da ilustração de 54 cartas, mas poder fazer algo que, apesar de bobo e não muito impactante, é 100% meu, me motiva intrinsecamente. Assim, para o projeto de TCC entregarei nas próximas páginas a proposta de um baralho clássico de 54 cartas do modelo francês, sendo que, pela restrição de tempo de desenvolvimento, aplicarei a metodologia em apenas dois dos naipes, Copas e Paus, criando e ilustrando completamente suas 26 cartas, e apenas esboçando as demais.

## 1.1 Objetivos

### Objetivo Geral

Este projeto tem por objetivo combinar baralhos, ilustração e storytelling para desenvolver ao menos dois naipes de um baralho ilustrado de 54 cartas (com quatro sequências de ás a rei e dois coringas, similar ao modelo 139 da COPAG), com narrativas clássicas distribuídas nos naipes do modelo francês relacionadas à Jornada do Herói.

### Objetivos Específicos

- Fazer uma análise da Jornada, das simbologias do baralho e de arcos de narrativas recorrentes;
- Encontrar a equivalência entre as etapas da jornada do herói, me utilizando da versão de 12 passos de Vogler e as 13 cartas sequenciais do baralho de modelo francês;
- A partir do modelo da Jornada, compor o roteiro de um arco narrativo para cada naipe de baralho;
- Usar o processo de *character design* para compor os heróis e dos quatro arcos narrativos;
- Desenvolver parâmetros estéticos e estilísticos para que os cenários, objetos e adereços se mantenham visualmente coerentes entre as histórias e cartas;
- Criar o projeto gráfico do baralho;
- Criar uma identidade visual para o projeto;
- Desenvolver e aplicar uma metodologia de trabalho que viabilize o planejamento e ilustração de 26 cartas, todas pertencentes aos naipes Copas e Paus.

## 1.2 Metodologia

Para desenvolver o baralho precisei passar pelos seguintes processos: primeiramente fazendo um estudo sobre a Jornada do Herói em si, tanto de Campbell quanto de Vogler, para entender como e de onde surgiu, o que significam cada um de seus passos, e como eles foram aplicados em diversas histórias ao longo do tempo desde a criação do conceito do monomito. Precisei também estudar sobre o baralho, suas simbologias e como foi desenvolvido para poder aplicar mais eficientemente seus conceitos no projeto.

Com base nestes estudos, decidi que tipo de história eu queria contar em cada naipe, tendo por referência arquétipos vindos desse tipo de narrativa, e como organizar as cartas em relação à jornada e seus naipes. A partir dessa estruturação, desenvolvi um roteiro de como a história mais ampla se desenrolará, fazendo com que as narrativas dos quatro naipes estejam de alguma maneira conectadas, uma sendo consequência da outra ou apenas se passando no mesmo universo ficcional.

Depois dessas definições, me utilizei de métodos e conceitos de *character design*, como "a linguagem das formas", composição de silhuetas, *balance* de equilíbrio e contraste e escolha de uma paleta de cores que condiz com o que aquele personagem representa, tendo como referência estes conceitos descritos em *The Silver Way*, de Stephen Silver (2017) e *Desenhando Quadrinhos* de Scott McCloud (2006). Além disso, pesquisarei sobre diferentes raças de gato para a concepção dos personagens.

Concluída a etapa de *character design*, criei regras e paletas de cores para o desenho dos ambientes levando em conta as escolhas estilísticas dos personagens. Nessa etapa desenvolvi também: outros personagens envolvidos na história; prédios e construções importantes; e itens que seriam usados. Em um momento mais focado em design gráfico "clássico", resolvi a diagramação de cada carta, ou seja, local e forma dos naipes, números, margens e como dizer dentro da carta qual passo da jornada estamos, além de tentar desenvolver um nome e identidade visual básica para o projeto com logo.

Em seguida, elaborei os rascunhos de como as histórias iriam se desenrolar visualmente em cada uma das cartas, utilizando da "regra dos terços" para a disposição das informações de cada ilustração. Finalmente, illustrei efetivamente todas as cartas propostas.

Para desenvolver a logo, primeiro foi necessário decidir um nome para o projeto e, tendo isso feito, buscar referências, rascunhar ideias e silhuetas, decidir o que mais me agrada, refinar e finalizar a marca.

Os passos aqui descritos foram escritos tendo em mente um cenário ideal e organizado. Delimitei esses passos como a metodologia, porém durante a aplicação eles nem sempre foram seguidos de maneira ordenada. Por isso, criei um "diário digital" (um grupo no Telegram com apenas eu mesma) para relatar o que fiz, guardando uma memória externa de como foi esse processo.

## 2. Referências principais

É preciso iniciar tendo um conhecimento da mídia e dos conceitos que serão trabalhados. Para isso, foi feito um estudo sobre baralhos, tendo como principais fontes o livro de Rafael Cardoso, "O design brasileiro antes do design" (2005), o site fundado em 1995 por John McLeod, "*pagat.com*", "*Card Night*" de Will Roya (2021) e a explicação compreensiva sobre a história do baralho contada no canal do Youtube "Tarot do Nino" (2021). Para entender melhor a Jornada do Herói, os livros "O Herói de Mil Faces" de Joseph Campbell (1949) e "A Jornada do Escritor" de Christopher Vogler (1992) foram os principais parâmetros.

Em questões de narrativa e criação de mundo, por se tratarem de histórias curtas que seguem passos delimitados, o objetivo foi procurar menos por teoria e mais por referências do caminho que tinha em mente. O guia do jogador de RPGs (*role-playing games*) de "*Cats of Catthulhu*" e de "*Mausritter*", assim como o universo de filmes e séries como "*She-Ra e as Princesas do Poder*" (2018-2020) e "*Shrek*" (2001) foram grandes referências para o mundo, os personagens e os tipos de histórias que eu quero contar, principalmente pelo forte cenário de fantasia, design de personagens e o tom geral. São universos em que existem heróis com Espadas, princesas e magia ou aventuras místicas vividas por pequenos animais.

Para ter referências de como expressar essas histórias em 13 cartas, o livro "Desenhando Quadrinhos" de Scott McCloud (2006) foi imprescindível, pois traz muita informação sobre ritmo, enquadramento, expressões e maneiras de deixar o desenho mais claro e dramático. Da mesma forma, são fundamentais livros de histórias infantis que costumam contar esse tipo de narrativas com grandes ilustrações e poucas páginas, portanto também estudei alguns livros ilustrados de contos de fadas como várias variações de "Chapeuzinho Vermelho" e "Os Três Porquinhos".

### 2.1 Jornada do Herói

No decorrer deste capítulo, a partir do meu estudo vou lhe introduzir a Jornada do Herói, o que é, quem a construiu, porquê, quais seus passos e o que podemos tirar disso tudo. É muito importante termos consciência de tudo isso para podermos aplicar proficientemente cada um de seus passos no decorrer das cartas do baralho de maneira coesa e compreensível.

#### O que é o monomito?

O Monomito, também chamado de "Jornada do Herói", seria a representação da jornada cíclica teoricamente presente em histórias na mitologia, cunhado por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949). Em seu livro, ele usa de exemplo a história de Buda para explicar os passos da jornada, além de análises de sonhos e do que eles representam para o inconsciente.

A ideia de monomito em Campbell (2000) explica sua ubiquidade – aquilo que está ao mesmo tempo em toda parte – por meio de uma mescla entre o conceito junguiano de arquétipos, as forças inconscientes da concepção freudiana e a

estruturação dos ritos de passagem proposta por Arnold van Gennep. (DA SILVA, 2012, p. 64).

O Monomito se divide em 3 partes principais: A **Partida**, o momento do início da jornada; a **Iniciação**, o desenvolvimento da jornada com provações e descobertas; e o **Retorno**, a volta ao ponto inicial da história com o herói mais poderoso, sábio ou com um objeto importante, mudado pela sua aventura, sendo essas sessões parte de um ciclo, que se repete indefinidamente.

### **Joseph Campbell (1904 – 1987)**

Nascido em 1904 em White Plains, Nova York, Joseph possuía bacharelado em literatura inglesa e mestrado em literatura medieval e publicou diversos livros. Ao escrever, em 1949, "O Herói de Mil Faces", Campbell tinha desenvolvido um crescente estudo sobre mitologias e folclores e fortes influências de pensadores como Carl Jung, Arthur Schopenhauer e Friedrich Nietzsche.

### **Christopher Vogler (1949 –)**

O roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica escreveu "Um Guia Prático para o Herói de Mil Faces" em 1985 como um memorando para os roteiristas da Disney, onde trabalhava e depois, em 1998, escreveu e publicou o livro "A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas". Também trabalhou com a Fox 2000 Pictures, e a Warner Bros. Atualmente, Vogler é presidente da empresa StoryTech.

Em um paralelo com George Lucas, Christopher Vogler estudou cinema na Escola de Cinema e Televisão da Universidade do Sul da Califórnia e durante a faculdade leu e se inspirou em "O Herói de Mil Faces" de Campbell, que influenciou imensamente sua carreira.

### **As etapas da jornada**

A jornada do herói, apesar de ser apresentada como uma linha contínua e cíclica, não é dada como uma receita. As histórias que a aplicam podem seguir as etapas em ordens diferentes ou não possuir algumas delas. Tendo isso em mente, a jornada por Campbell, segue os seguintes 17 passos, dentro das 3 seções principais, explicadas anteriormente:

#### **A Partida**

Mundo cotidiano, Chamado à aventura, Recusa do Chamado, Ajuda Sobrenatural, Travessia do Primeiro Limiar e Barriga da baleia.

#### **A Iniciação**

Estrada de Provas, Encontro com a Deusa, A Mulher como Tentação, Sintonia com o Pai, Apoteose e A Grande Conquista.

#### **O Retorno**

Recusa do Retorno, Voo Mágico, Resgate Interior, Travessia do Limiar, Senhor de Dois Mundos e Liberdade para Viver.

A jornada reestruturada por Vogler, foi escrita com o foco em escrita e criação de novas histórias, ilustrado já no título do livro, *A Jornada do Escritor*, e métodos que ele utilizava nos seus trabalhos. A jornada de Vogler tem 12 passos, também dentro das 3 seções principais:

#### **A Partida**

Mundo Comum, O Chamado da Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural e Cruzamento do Primeiro Portal.

#### **A Iniciação**

Provas, Aliados e Inimigos ou A Barriga da Baleia, Aproximação, Provação Difícil ou Traumática e Recompensa.

#### **O Retorno**

O Caminho de Volta, Ressurreição do Herói e Retorno com o Elixir.

A estrutura de jornada que estarei usando como base é a de Vogler, a mais assimilada e sucinta, além do número de partes ser ideal para o escopo do projeto. É sempre bom lembrar que estarei seguindo os passos da jornada como dita pelo autor de maneira deliberada e com o intuito de brincar com um conceito clássico do *storytelling*, e não a partir de uma crença de que é assim que todas as boas histórias são escritas ou de que a jornada é uma fórmula.

#### **Os passos**

##### **Mundo Comum**

O *Mundo Comum* é o normal para o herói, como o pântano de Shrek, o cotidiano em que o herói começa a sua história. É a primeira coisa que é apresentada e tem alguns papéis importantes, como: ilustrar um contraste com o *Mundo Especial* (um lugar diferente no qual a maior parte da aventura se passará); apresentar o herói; levantar a questão dramática da jornada; situar o tema e estabelecer o que está em jogo. Esses papéis não são obrigatórios ou exclusivos, mas são maneiras recorrentes de uso do *Mundo Comum* como ferramenta narrativa.

Utilizar esse local como contraste com o *Mundo Especial*, traz a ideia de "peixe fora d'água", e a falta de experiência do herói com essa nova realidade aumenta a identificação do leitor com o protagonista, estando os dois aprendendo sobre o *Mundo Especial* e suas peculiaridades juntos, mais adiante na história. É bom lembrar que os dois mundos não precisam ser realidades ou planetas diferentes, e não precisam nem ser necessariamente uma distinção física. A mudança do *Mundo Comum* para o *Mundo Especial* pode ser por exemplo um novo emprego, o nascimento de um filho ou a mudança de status financeiro.

*"Na vida, passamos por uma sucessão de Mundos Especiais que, aos poucos, vão se tornando comuns, à medida que nos acostumamos com eles." (VOGLER, 1998, p. 73).*



Como o *Mundo Comum* é o início de tudo, é muito útil para se mostrar o que é o normal enquanto apresenta coisas importantes para o enredo que irão se desenvolver no futuro. Em *Lilo & Stitch* é apresentada a situação familiar da Lilo, suas relações com as outras crianças e sua comunidade, e outros pontos e personagens que serão recorrentes na duração do filme. É apresentado também o *Mundo Comum* do Stitch como prisioneiro e experimento em uma base espacial alienígena. O *Mundo Comum* dos dois são completamente diferentes e enquanto o *Mundo Especial* do Stitch é tanto a Terra quanto a descoberta da *Ohana* (família), já o da Lilo é a existência de alienígenas e a construção de uma nova estrutura familiar. O *Mundo Comum* apresenta a fundação para que a história se desenvolva.

### O Chamado da Aventura

É apresentado um problema ao herói. O *Chamado da Aventura* é o que geralmente abala o conforto e a existência do herói no *Mundo Comum*. Esse problema deixa claro o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor; executar vingança ou obter justiça; realizar um sonho; enfrentar um desafio ou mudar uma vida são exemplos dados por Vogler.

Esse chamado, segundo o livro, pode se dar na forma de um *mensageiro*, como uma pessoa trazendo notícias do início de uma guerra ou cartas como em Harry Potter, um *mensageiro inconsciente*, como sonhos ou sentimento de insatisfação ou de um *Arauto*, arquétipo de personagem definido mais extensivamente em breve. Pode também vir a partir de uma série de acasos e coincidências que acaba levando o herói a aventura, a partir da desorientação, em que o *Chamado da Aventura* é na verdade parte do plano do vilão ou por necessidade, como a aniquilação de seu estilo de vida ou a total falta de alternativas, em que o herói não tem outra opção a não ser embarcar nessa jornada.

É importante ressaltar que *Chamado da Aventura* não precisa ser apenas um evento, como por exemplo em Shrek o chamado consiste no início da venda e comodificação de personagens de contos de fadas, o que faz esses personagens não terem para onde ir e irem morar no pântano do Shrek, que por consequência faz ele ir ao reino do Lorde Farquaad tirar satisfação e ao ganhar um torneio de luta viraria o cavaleiro com a missão de resgatar a princesa Fiona para o Lorde e finalmente ter paz em seu pântano. O chamado começa com o problema com os contos de fadas, mas tudo isso é um contexto para ele descobrir qual é a aventura da história: salvar a princesa.

### Recusa do Chamado

Luke Skywalker prefere ficar com seus tios e ajudar na colheita. A recusa consiste no momento em que o protagonista tenta evitar a aventura, seja por medo, outras prioridades ou por não acreditar ter o potencial.

Um ponto interessante é o arquétipo do *Guardião do Limiar*, que bloqueia a continuidade do herói na jornada, sendo assim uma recusa que não vem por parte do herói. Em Harry Potter, isso ocorre quando o tio de Harry recusa o chamado e rasga as cartas de Hogwarts. Em alguns casos, o *Guardião do Limiar* é o próprio *Mentor*, que por algum motivo, proteção, inveja ou por não achar que o herói está pronto, tenta impedir a

jornada. Em casos de heróis voluntários, que querem embarcar na aventura desde o início, a recusa geralmente vem dessas forças externas.

Vogler fala também como a "recusa persistente leva à tragédia", que significa: a teimosia em não seguir o chamado pode trazer grandes consequências. O que acontece quando o *problema* não é resolvido por ninguém? É necessário que surja alguma outra influência para que o protagonista vença o medo de sair do *Mundo Comum*, e é esse o gancho para a próxima etapa.

### **Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural**

“Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades” é uma clássica fala de um *Mentor*, o Tio Ben, de Homem-Aranha. Nessa etapa, o herói encontra ou tem o auxílio de algo ou alguém, seja na forma de treinamento, conhecimento, equipamento mágico ou apoio emocional. A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Luke conhece Obi-Wan Kenobi, Harry conhece Hagrid, Shrek conhece o Burro, nós conhecemos os clássicos.

A palavra *Mentor* na verdade vem de um personagem com esse nome em Odisséia. Athena assumia a aparência de um viajante chamado Mentos, para lançar a Ulisses o chamado à aventura, e quando a recusa acontece, assume a forma de Telêmaco e o ajuda a criar coragem e a arranjar um navio. Chamamos guias e conselheiros de Mentor em referência ao primeiro personagem, mas na verdade estamos nos referenciando originalmente à própria deusa Athena.

### **Cruzamento do Primeiro Portal**

O primeiro passo para o *Mundo Especial*. Também conhecido como a *Travessia do Primeiro Limiar*, é o momento em que o herói abandona o *Mundo Comum* para efetivamente embarcar em sua aventura. Comumente é quando o herói decide enfrentar o desafio ou resolver o problema que lhe foi apresentado, a resposta ao *Chamado da Aventura*. "Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia. O balão sobe, o navio faz-se ao mar, o romance começa, o avião levanta voo, a espaçonave é lançada, o trem parte." (VOGLER, 1998, p. 40).

A *travessia do limiar* precisa de um certo nível de coragem, comumente conhecido como "salto de fé" (*leap of faith*), mas pode ser impulsionado por um limite de tempo, ao aumento das consequências de não iniciar essa aventura ou ser "catapultado" nessa direção contra sua vontade. É marcado não só pelo primeiro passo no caminho para o conflito da história como também como uma saída da zona de conforto e do *status quo* que o protagonista vivia até então.

Ao se aproximar do limiar o herói pode se encontrar com um *guardião do limiar*, que seria algo ou alguém que tenta impedir esse cruzamento. Um exemplo dado é Cérbero, o cão de três cabeças que guarda o Tártaro.

A tarefa dos heróis, a esta altura, muitas vezes, é descobrir uma maneira de passar ao largo, ou enganar esses Guardiões. Com freqüência, a ameaça é só uma ilusão, e a solução é apenas ignorá-los ou enfrentá-los com confiança. Outros Guardiões de Limiar podem ser absorvidos, ou sua energia hostil pode ser refletida contra eles mesmos. O truque é perceber que o que parece um obstáculo pode ser, no fundo, a maneira de atravessar o Limiar. Esses aparentes inimigos podem ser transformados em aliados valiosos. (VOGLER, 1998, p. 134).

### **Provas, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia**

É a introdução efetiva do *mundo especial*, o herói aqui passa por dificuldades e conhece coisas novas para aprender as regras desse lugar novo que está enfrentando. Alguns de seus principais pontos de expressão são o contraste com o *mundo comum*, enfrentamento de testes com o objetivo de prepará-lo para provações maiores que ainda virão pela frente (podendo também ser uma continuação do treinamento do Mentor), a descoberta de quem são seus aliados e seus inimigos, formar times ou descobrir a quais novas regras terá que se adaptar.

Esse passo traz momentos que nos permitem ver o desenvolvimento do herói e outros personagens e como eles interagem com desafios e tensões.

### **Aproximação**

Conseguindo sobreviver às provações e conhecer melhor a situação que se encontra, o herói se depara com uma nova fronteira, um ponto muito ameaçador desse *mundo especial*, também chamado de *caverna oculta* e quando ele atravessar essa linha, estará atravessando o *segundo limiar* (ou *segundo portal*). Esse limiar possui seus próprios *guardiões de limiar*, seus próprios testes e perigos. A *caverna oculta* representa o enfrentamento da morte ou de um perigo grandioso para a história de nosso herói.

A aproximação como passo por si só pode ter como função o reconhecimento e preparação para o enfrentamento da *caverna oculta* e de sua consequente provação. É o momento em que se fazem planos, procuram os materiais e inteligências necessárias, têm um momento importante com seus aliados e até uma última refeição antes de ir de encontro com um desafio do qual poderá não voltar.

### **Provação difícil ou traumática**

Agora, o herói está no aposento mais profundo da Caverna Oculta, enfrentando o maior desafio e o mais temível adversário. Este, sim, é o âmago da questão, o que Joseph Campbell chamou de Provação. É a mola mestra da forma heróica, a chave de seu poder mágico. (VOGLER, 1998, p. 157).

A provação é, em suma, o desafio que o herói tem que enfrentar para conseguir concluir seus objetivos. Um confronto direto com um temível adversário ou seu maior medo, um momento de tensão e suspense em que não se sabe qual será o resultado. É dita como uma das principais fontes da magia do mito heróico e traz identificação e simpatia com o quanto o herói está disposto a perder e quando ganha ou retorna da morte, o resultado é a euforia. O passo pode ser marcado pela dicotomia do morrer e renascer.

De algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói. (VOGLER, 1998, p. 157).

Essa metáfora (ou realidade) do morrer e renascer não é utilizada por nada, ela traz por consequência a mudança e desenvolvimento do herói. Ninguém vive tamanha experiência sem se modificar de forma alguma. É então a abertura para trazermos mudanças em como nosso herói age, se veste, confia e como ele encara seus desafios. Contudo é importante ressaltar que a provação é a crise da história, não o clímax. É chamada de o principal *núcleo nervoso* da história. Em *A Jornada do Escritor*, é utilizada essa imagem para ilustrar esses *núcleos nervosos* em duas situações diferentes:

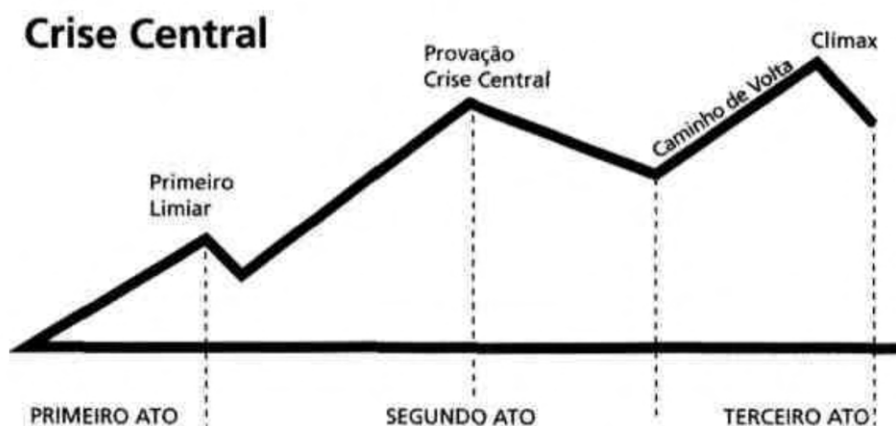


FIGURA 1 - Crise central

Como podemos observar, a *crise central* é quando a provação se encontra no meio da história, propriamente balanceada, possuindo a vantagem do tempo de escalação e construção da história até chegarmos nela e depois do desenrolar de todas as suas consequências e ramificações.



FIGURA 2 - Crise retardada

Em uma história com sua crise retardada, toda a emoção e conflito geralmente são aumentados com o prolongamento do segundo ato e consequente encurtamento do terceiro, trazendo toda a angústia e suspense para os últimos momentos. Comparam às vezes a estrutura da crise retardada com a proporção da razão áurea, justificando assim uma preferência natural a esse tipo de ritmo.

Analisando essas estruturas podemos entender que o momento em que atingimos a provação em relação ao momento da narrativa é uma escolha importantíssima que impacta não só seu ritmo mas qual o seu foco e que tipo de emoções e entendimentos você quer causar.

### Recompensa

Após bater de frente com seu pior pesadelo, o herói consegue o que buscou e finalmente pode celebrar! A recompensa, também chamada de *elixir*, pode ser um objeto, uma pessoa, um símbolo, um cargo, conhecimento, infinitas coisas, desde que impacte nosso protagonista.

### O Caminho de Volta

Após celebrar e assimilar as lições e recompensas da grande Provação, os heróis enfrentam uma escolha: ficar no Mundo Especial ou iniciar a volta para casa, numa jornada ao Mundo Comum. Muito embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis decidem ficar. A maioria toma o Caminho de Volta, regressando ao ponto de partida ou continuando a jornada para um local totalmente diverso ou uma destinação final. (VOGLER, 1998, p. 187).

Vitorioso, o herói quer retornar ao *mundo comum* e precisará aplicar o que viveu e aprendeu no *mundo especial*. Representa o retorno do ciclo e a revisitação de quem o personagem é e representa. O caminho de volta marca o início do terceiro ato e assim como no primeiro limiar, pode representar uma nova mudança no rumo da história.

O herói ainda não saiu do *mundo especial* e portanto ainda precisa lidar com as consequências de suas ações passadas e provações. Esse é o momento que as pontas soltas podem o seguir e forças inimigas podem estar em seu encalço. Com a temática de retaliação, esse passo da jornada é quando podemos ver o renascimento dos inimigos ou desenvolvimento de novos, decorrentes dos anteriores enfrentados.

A retaliação pode também tomar outras formas. Quem caça um urso ou mata um dragão está sujeito a descobrir que a fera morta na Provação tinha uma companheira, que surge a perseguir o matador. O assecla de um vilão pode sobreviver a ele e vir em busca de vingança. Ou pode o herói descobrir que, na Provação, matou apenas uma Sombra subalterna. Pode haver um chefe muito maior exigindo revanche por ter perdido um empregado. (VOGLER, 1998, p. 190).

O caminho de volta pode ser marcado por fugas e perseguições, não só de vilões e consequências, Vogler também cita a possibilidade de fuga de admiradores. Pode ter

como foco novos obstáculos com a virada da sorte, em que tudo estava indo bem e então começa a desmoronar, depois de muito risco, suor, esforço e sacrifício, pode parecer que tudo está perdido. Portanto, esse caminho de volta geralmente não consiste apenas na volta para o início, mas sim em um desdobramento para um novo conflito que está por vir.

### **Ressurreição do Herói**

Agora, esse passo é mais um núcleo nervoso em que o herói passa pela provação final e precisa enfim se utilizar de tudo o que juntou, aprendeu e tem a sua disposição. É visto como o momento de purificação porque após sua morte e volta na provação difícil, ele deve virar sua melhor versão. A analogia que temos são histórias sobre caçadores e guerreiros nos tempos antigos tendo que passar por um processo de purificação para limpar o sangue de suas mãos antes de voltar para suas vilas. "O herói que esteve no reino dos mortos deve renascer e se depurar, em uma última provação de morte e ressurreição, antes de voltar ao mundo comum dos vivos" (VOGLER, 1998, p. 45). Esse momento é um lembrete da morte e um teste do que o herói realmente aprendeu, principalmente na provação anterior, para vermos se ele realmente mudou.

### **Retorno com o Elixir**

Para concluir, o herói enfrenta seu último conflito e volta para casa com o *elixir*, que no momento representa a resolução para o problema inicial, um tesouro ou até mesmo um romance ou conhecimento. O herói está de volta no *mundo comum* mas não é mais o mesmo, a forma como ele enxerga o mundo em que vive muda.

Outro nome dado ao retorno é *denouement*, palavra francesa que significa "desatamento" ou "desenlace, desfecho" (*noue* quer dizer nó). Uma história é como uma tessitura em que as vidas dos personagens estão entrelaçadas num padrão coerente. As linhas do enredo são reunidas em uma série de nós, para criar conflito e tensão, e geralmente é conveniente aliviar essa tensão e resolver esses conflitos desmanchando os nós. Também falamos em "amarrar as pontas" das linhas de uma história, num desfecho.

A ressurreição do herói é efetivamente o clímax do terceiro ato e da história como um todo e seu momento mais desafiador, visto que seus desafios foram sendo escalonados no decorrer dos conflitos e por consequência sua conclusão é a catarse. Vogler comenta ser um dos momentos mais desafiantes também para o próprio escritor. Métodos diferentes de efetivação desse passo além do combate podem ser duelos, escolhas difíceis, atitudes românticas e últimas chances. (VOGLER, 1998, p. 212).

Vogler também cita que existem duas formas diferentes de se apresentar esse desfecho. A que estamos mais acostumados no ocidente é um desfecho que damos como satisfatório em que terminamos o ciclo e damos a história por fechada e terminada, porém temos também a opção de finais abertos com perguntas não respondidas e a sensação de que o ciclo se iniciará novamente.

## 2.2 Baralhos

O estudo da história do baralho e suas simbologias foi muito importante para esse projeto. Além de famosos, os baralhos são versáteis em suas apresentações, o que dá abertura para muitos projetos interessantes. Juntando o útil ao agradável, baralhos são uma boa maneira de se apresentar uma galeria ou uma história através de artes e/ou escolhas estéticas e eram uma posse tão comum entre civis e soldados que já foram soluções para momentos de guerra, um exemplo muito famoso foi o uso dos baralhos pelo exército americano, que confeccionou um baralho com um mapa de fuga para seus soldados que eram prisioneiros de guerra.

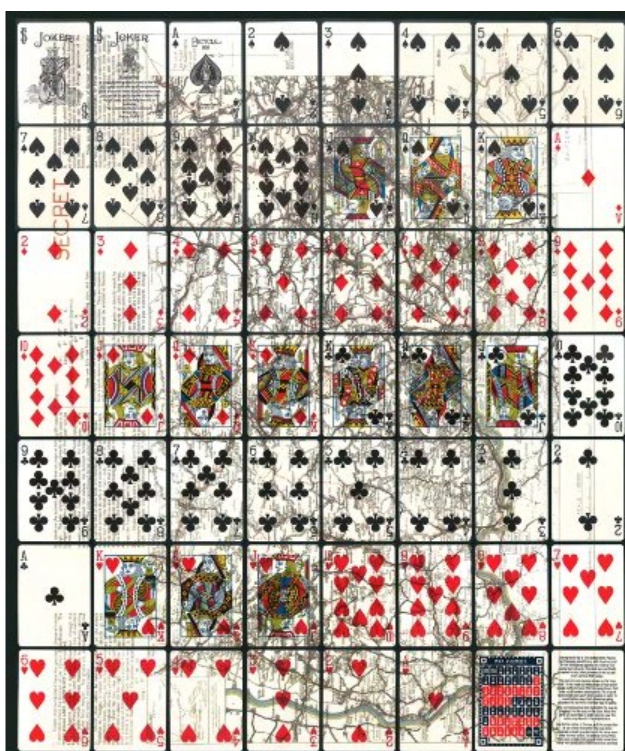


FIGURA 3 - Réplica do baralho da Bicycle enviado aos prisioneiros americanos, atualmente comercializada sob o nome de "Bicycle Escape Map"

O pesquisador e colecionador José Luiz Pagliarin em uma entrevista para o programa Todo Seu da TV Gazeta, conta que o primeiro baralho registrado foram cartas para jogar dominó, na China entre 243 e 181 a.C, confeccionado por um soldado chamado Hung Ming. Outros não consideram as cartas de dominó um baralho propriamente dito, e a historiadora Priscila Farias cita no livro "O Design Brasileiro antes do Design: Aspectos da História Gráfica" que o baralho pode ter origem sarracena (árabe, oriental ou muçulmana) em um jogo chamado *naibbe* ou *nayb*, que foi documentado entre 1376 e 1380 e popularizado na Europa durante o século XIV. Os baralhos no padrão que conhecemos hoje, com naipes, numeração, cortados em pequenos retângulos de papel, são muito parecidos com os baralhos europeus dos séculos XV e XVI.

Sistemas europeus podem ser divididos em quatro grandes grupos: o latino (adotado na Espanha, Itália e Portugal), em que os naipes representam moedas, taças, Espadas e bastões; o germânico, com representações de guizos, bolotas de

carvalho, corações e folhas; o suíço, com guizos, bolotas de carvalho, escudos e flores; e o francês (depois adotado pelos ingleses e hoje empregado internacionalmente) com diamantes, corações, pás e trevos. É curioso notar, conforme Pagliari [2002: 249], que ao migrarem do sistema latino para o sistema francês os portugueses mantiveram os nomes para os naipes (Ouros, Copas, Espadas e Paus), embora os símbolos do sistema francês representem objetos bastante diferentes. No Brasil, os sistemas mais populares são o francês - para qual ainda adotamos os nomes relativos aos naipes latinos - e o latino. (FARIAS, 2005, p. 265)

O site pagat.com é uma das maiores referências de regras e informações sobre jogos de cartas, mantidos por John McLeod, um historiador, matemático e pesquisador de jogos de cartas. No site, ao falar sobre o baralho francês, McLeod teoriza que a popularidade do baralho francês se deu na simplicidade dos naipes, por serem mais fáceis e baratos de serem impressos.

As cartas que chamamos de "família real", rei, rainha e valete, tiveram sua origem durante o renascimento. Vitor Maria, dono do canal Tarot do Nino, desenvolve sobre o assunto, dizendo que com a criação da impressão e com isso a disseminação de novos tipos de obras de arte, textos e outras manifestações artísticas. Dentro desse contexto, no meio do século XV, a família Visconti Sforza, família rica de banqueiros e com seu patriarca Felipe Visconti Sforza, com o título de Duque de Milão, comissionou a criação de 15 baralhos com a retratação de pessoas da corte. Com isso surgiu o Tarot Visconti Sforza, que não era jogado mas apreciado como a obra de arte que era.

Enquanto isso, em Veneza, uma outra família chamada Vernier também encomendou cartas ilustradas, a diferença sendo que este não era com representações de pessoas da alta sociedade, e sim com o retrato das sociedades medievais, com personagens de diversos setores sociais. Esse baralho de 78 cartas foi chamado de Sola Busca e ele tinha grande influência da mitologia greco-romana e personagens da igreja católica. Estes dois baralhos são ditos como grandes influências na família real do baralho que conhecemos hoje e nas cartas de tarot europeias que foram se desenvolvendo nos próximos séculos, incluindo o famoso Tarot de Marselha.





FIGURA 4 - Sequência evolutiva do padrão internacional (Farias, 2005, p. 262)

### 3. Desenvolvimento

Com um estilo e ritmo de trabalho um pouco mais livre, foi decidido pelo registro dos processos à medida que eles forem acontecendo e o relato do desenvolvimento do trabalho sendo conjunto ou posterior à execução deste. Portanto, foi criado um "diário digital", para catalogar tudo o que vem sendo feito. Como o projeto envolve muitos processos diferentes, incluindo estudos e leituras, criação de narrativas, *character design*, identidade visual, diagramação e ilustração, os processos podem acabar se misturando e intercalando, influenciando uns aos outros à medida que são feitos, por isso definir uma metodologia e ir seguindo-a passo a passo com rigor para cada etapa pode não ser ideal.

#### 3.1 Monomito e Baralho

A implementação da estrutura da jornada do herói veio na verdade depois da ideia fazer um baralho que contasse uma história, e a divisão do baralho comum em 4 naipes de 13 cartas foi certamente o que fez tudo se encaixar. Cada carta com um dos 12 passos da jornada (de Vogler especificamente) mais a última delimitando o progresso de cada um foi a estrutura decidida desde o primeiro instante.

Tendo espaço para contar 4 histórias, o primeiro passo foi decidir quais seriam e o que elas tem de especial, além de qual naipe ela representaria. Primeiramente temos o herói clássico, o jovem e forte rapaz que tem uma missão nobre e salva o dia. Mas que outros tipos de narrativa poderiam ser contadas (mesmo que seguindo a jornada à risca)? Nesse momento, o próximo passo foi ir atrás de diferentes filmes, livros e quadrinhos procurando por diferentes tipos de arcos de personagem que podem ser representados e como eles podem se relacionar com o significado dos naipes.

Para encontrar quais histórias eu gostaria de contar, fui atrás de diferentes mídias mas acabei achando a maior parte das inspirações em animações! O herói clássico pode ser visto em todo lugar, como em "*Hércules*"<sup>6</sup> e "*Os Incríveis*"<sup>7</sup>, porém foi especialmente interessante ver as narrativas sobre personagens originalmente vilões se tornando

---

<sup>6</sup> Hércules. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Walt Disney Pictures. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 1997. "Hercules, filho dos deuses, foi capturado quando bebê por Hades e forçado a viver entre os mortais como metade homem e metade deus. Agora um adolescente, Hércules precisa realizar um rito de passagem na Terra para provar-se digno de viver com os deuses do Monte Olimpo."

<sup>7</sup> OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. Produção: Pixar Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2004. "Depois de o governo banir o uso de superpoderes, o maior herói do planeta, o Sr. Incrível, vive de forma pacata com sua família. Apesar de estar feliz com a vida doméstica, o Sr. Incrível ainda sente falta dos tempos em que viveu como super-herói, e sua grande chance de entrar em ação novamente surge quando um velho inimigo volta a atacar. Só que agora ele precisa contar com a ajuda de toda a família para vencer o vilão."

heróis como em "*Megamente*"<sup>8</sup>, "*Meu Malvado Favorito*"<sup>9</sup> e a progressão de Zuko em "*Avatar: A Lenda de Aang*"<sup>10</sup>. Arcos de redenção são um clássico da narrativa e foram adicionados ao projeto.

O oposto desta *trope* pareceu uma ideia interessante, a história de alguém que se tornou um vilão. Procurar referências para esse tipo de arco foi um pouco mais complicado, pois grande parte do que eu encontrava não tinham muito desenvolvimento ou vinham seguidos de um arco de redenção. Em "*Enrolados*"<sup>11</sup> e "*Shrek Para Sempre*"<sup>12</sup>, vemos a narrativa da princesa na torre sendo modificada, em que elas deixam de esperar por um príncipe e tomam seus destinos em suas próprias mãos.

Cada esqueleto de narrativa escolhido foi combinado com um naipe. Existem muitos significados que foram dados aos naipes. Em seu site, a Copag traz algumas teorias sobre o significado dos símbolos: "os 4 naipes podem significar as 4 estações (...) existe também uma corrente que aponta a equivalência dos naipes com os elementos: Copas é água, Paus é fogo, Ouros é terra, e Espadas é ar (...) também se imagina que os naipes sejam baseados nas fases da lua". Várias explicações plausíveis e depois de certo estudo, decidi ir pelas emoções, que trazem mais uma conexão com as histórias e vêm

---

<sup>8</sup> MEGAMENTE. Direção: Tom McGrath. Produção de DreamWorks Animation. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. "Embora seja o vilão mais brilhante que o mundo já conheceu, Megamente é o menos bem-sucedido. Derrotado repetidamente pelo herói Metro Man, ele fica surpreso quando finalmente consegue derrotar o seu inimigo de longa data. Porém, sem Metro Man, Megamente não tem nenhum propósito na vida, então ele cria um novo adversário que logo decide que é mais divertido ser um vilão que um herói."

<sup>9</sup> MEU MALVADO FAVORITO. Direção: Pierre Coffin e Chris Renaud. Produção de Illumination Entertainment. Estados Unidos: Universal Pictures, 2019. "Um homem que adora todas as coisas diabólicas, o supervilão Gru traça um plano para roubar a lua. Rodeado de um exército de pequenos ajudantes e seu arsenal de armas e máquinas de guerra, Gru se prepara para destruir quem atravessar seu caminho. Mas ele não esperava pelo seu maior desafio: três adoráveis órfãs que querem ter Gru como pai."

<sup>10</sup> AVATAR: A LENDA DE AANG. Criado por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Produção de Nickelodeon Productions. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005-2008. "As quatro nações, Ar, Água, Terra e Fogo, viviam em harmonia, até que a nação do Fogo declarou guerra com o objetivo de dominar o mundo. Um século depois, não há perspectiva para o fim da destruição, até que um avatar chamado Aang descobre ter o poder de controlar os quatro elementos. Ele se une aos irmãos Katara e Sokka, da Água, e juntos partem em uma grande e perigosa aventura em busca da paz, para restaurar o equilíbrio e a harmonia."

<sup>11</sup> ENROLADOS. Direção: Nathan Greno e Byron Howard. Produção de Walt Disney Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2010. "O bandido mais procurado do reino, Flynn Rider, se esconde em uma torre e acaba prisioneiro de Rapunzel, residente de longa data do local. Dona de cabelos dourados e mágicos com 21 metros de comprimento, ela está trancada há anos e deseja desesperadamente a liberdade. A adolescente determinada faz um acordo com o rapaz, e, juntos, partem para uma aventura emocionante."

<sup>12</sup> SHREK PARA SEMPRE. Direção: Mike Mitchell. Produção de DreamWorks Animation. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. "Há muito tempo ajustado à vida de casado e totalmente domesticado, Shrek fica entediado e começa a ter saudades dos dias em que se sentia um ogro de verdade. Para recuperá-los, ele firma um pacto com Rumpelstiltskin e é levado a um mundo onde ogros são caçados e ele e Fiona nunca se conheceram, além de que seus amigos Burro e Gato de Botas também não o reconhecem. Shrek precisa encontrar um jeito de se livrar do contrato para recuperar sua vida normal e seu grande amor."

de uma interpretação ligada ao Tarot. Nessa abordagem, Copas representa emoções e intuição, Ouros a ganância, o mundo físico e o trabalho, Paus a coragem, impulsão e o espírito e por fim, Espadas a inteligência, lógica, ideias, desafios e os problemas. Com essas descrições foi possível conectar os pontos. Paus ficou com o herói clássico, Espadas com o arco de redenção, a ganância de Ouros foi unida ao que se torna vilão, e Copas ficou com a princesa.

### 3.2 Rascunhos iniciais

Nesse meio tempo, enquanto procurava quais *tropes* narrativas seriam usadas, fui fazendo alguns rascunhos iniciais, procurando qual seria o traço, a paleta de cores, o estilo de personagens que eu pretendia utilizar no projeto. Os principais estilos de ilustração testados nesse momento foram estilos de cor, testando *color block*, paletas de cores limitadas, e níveis de saturação. Como eram iniciais, o conteúdo em si da ilustração ou a quantidade de detalhes que um espaço pequeno como o de uma carta ocuparia não foi prioridade.



FIGURA 5, 6 e 7 -Desenhos iniciais de teste de traço e cor

O estilo mais colorido e simples do último exemplo foi o que mais gostei, achei coerente e quis desenvolver. O traço mais "fofo" e arredondado já tinha sido previsto,

considerando que é meu estilo de ilustração, resolvi implementar propositalmente, vide o tema de gatinhos em terras fantasiosas, ainda é pertinente ao propósito de educar sobre a famosa jornada do herói de maneira mais lúdica e acessível. As cores da terceira alternativa, coloridas sem serem muito saturadas, passam uma ideia mais amigável e mágica, sem ficar gritante. As texturas pareceram ser algo interessante de explorar, mas não tinha certeza de como seriam visualizadas impressas, considerando o tamanho de um baralho.

### 3.3 Design de personagens - protagonistas

Assim que tive uma visualização inicial de quais seriam os arcos (como visto no capítulo 3.1 Monomito e Baralho) e tipos de personagem, fui imediatamente tentar desenhar o que estava imaginando para eles.



FIGURA 8 - Design inicial dos personagens principais, em ordem: Espadas, Paus, Ouros e Copas

Nesse processo do design o objetivo foi tentar fazer personagens que tenham silhuetas, tamanhos, raças e cores diferentes e que no primeiro momento já passem a ideia geral de quem eles são. Os naipes escuros (Espadas e Paus) têm o contorno azul escuro e os naipes vermelhos (Ouros e Copas) um contorno entre o vinho e o marrom. Na ordem:

1. O Bombaim (preto) de Espadas é um mago que deixará a vida de vilão. Ele é pequeno, com a pelagem preta, um chapéu de bruxo e um poncho como vestimentas mais marcantes, estereotipicamente mágico. Tem olhos bem grandes, a boca é raramente visível e é bem pequenininho. Suas cores principais são roxo e rosa, cores mais frias. Gatos pretos são geralmente associados à bruxaria, então pareceu pertinente. A espada atravessando o chapéu é uma marca de batalhas anteriores e do naipe. Mudanças propostas foram trocar o desenho do poncho para algo mais simples para não ter problema de ficar muito pequeno para impressão.
2. O persa (branco) de Paus é o herói clássico. Silhueta triangular e alta, ele é forte e confiável. Suas cores principais são o azul e o verde, outra gama de cores frias em contraste com as de Espadas. Esconde seu rosto por trás do cachecol, que na

progressão da história irá deixar de cobri-lo, que inicialmente o deixa mais misterioso. Suas roupas são de proveniência simples e estão lutando para manter os pelos lá dentro, pelos que aliás são arredondadinhos para buscar lembrar as curvas do próprio naipe de Paus. Mudanças propostas foram simplificar os pelos e trocar a arma: apesar de ser de madeira pode confundir com o naipe de Espadas, rever detalhes e as pernas finas.

3. A Siamesa (creme e marrom) de Ouros é a clériga que iniciará o seu caminho para o mal. Magra, alta e com um olhar rígido, possui ângulos mais retos do que outros personagens, tanto para representar sua personalidade e filosofia mas também pela implementação do naipe de Ouros no design. Usa um robe religioso vermelho, e tem um colar com o losângulo de Ouros. O robe é bem longo então nunca mostra os pés. Mudanças propostas foram a revisão da sua roupa e do seu item, além de tentar deixá-la um pouco mais de acordo com a linha visual dos outros personagens.
4. A "*Brazilian Shorthair*" (rajada) é a princesa que fugiu sozinha de sua torre. "*Brazilian Shorthair*" é basicamente o vira-lata caramelo dos gatos do Brasil. Silhueta de triângulo invertido com ajuda do vestido. Como princesa, está sempre com sua coroa na cabeça, apoiada na orelha. Possui um coração na testa remetendo ao naipe de Copas, mas no universo, símbolo de realeza. Com foco no amarelo, como parte das cores quentes dos naipes vermelhos, usa um vestido bem rodado e botas exageradas. Mudanças propostas foram diminuir os detalhes e deixar seu rosto mais de acordo com os outros personagens, ele me pareceu meio distante. E remover o galho de arma em suas mãos pois pode remeter ao naipe de Paus e o avental.

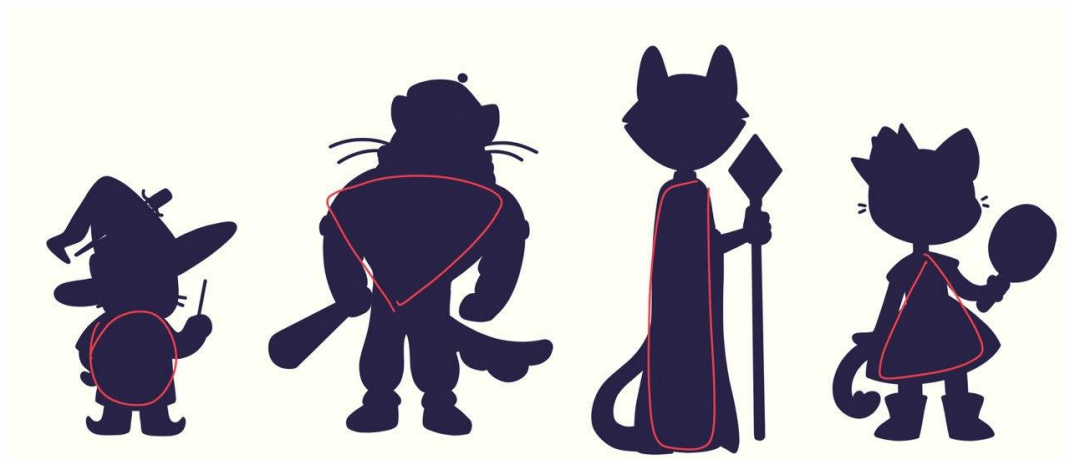


FIGURA 9 - Formas básicas de silhueta



FIGURA 10 - Design final dos personagens principais, em ordem: Espadas, Paus, Ouros e Copas

Como nas cartas de "Reis" pretendo fazer um "antes e depois" de cada um na aventura, esse design final não estará presente em todas as cartas, pois com o tempo vão adquirindo novas armas, chapéus e se sujando, nesta apresentação eles estariam em suas essências. Os personagens de Copas e Paus, que focarei em ilustrar, são inspirações diretas dos meus gatos Kate e Watson (respectivamente). Eles são irmãos e vira-latas.



FIGURA 11, 12 e 13 - Meus gatos

### 3.4 Estrutura narrativa

Foi nesse momento que me senti mais confortável para escrever oficialmente a história de cada personagem segundo a jornada. Decidi também por conectar a história de todos eles, fazendo uma narrativa linear passando por todas as cartas. A ordem oficial ficou: Ouros, Paus, Copas e Espadas, intercalando as cores e cada um trazendo consequências uns aos outros. No geral, passaremos pela seguinte sequência:

**Ouros** irá atrás de um artefato poderoso (com uma leve influência de Espadas) da família real que usam para trazer fartura ao reino e será enlouquecida pelo poder;

**Paus** estará passando por dificuldades em seu vilarejo por consequência da falta deste artefato, e embarca em uma jornada para conseguir esse objeto de volta e reverter a situação, tendo um embate final com Ouros e libertando o rei e rainha;

**Copas**, há muito tempo presa em sua torre por Espadas, consegue uma brecha e passa por desafios até achar o caminho de volta para o castelo;

Por fim, **Espadas**, depois de ser derrotado por **Copas**, tenta praticar mais atos de vilania, percebendo no processo que o que ele realmente gosta é de criar poções e abre uma farmácia mágica.

Dessa maneira, o projeto parece mais conciso e unificado, e não apenas um compilado de histórias.

### 3.5 História final

Demorou bastante para que eu conseguisse fechar todos os passos de todos os personagens, mas com bastante estudo e suporte do meu orientador, chegamos a essa narrativa:

#### OUROS

**Ás - Mundo Comum:** Começa em um vilarejo comum, sendo clériga de uma igreja, com a sensação de que não é ouvida/apreciada o suficiente. Está dando avisos ou um sermão e ninguém presta atenção.

**2 - O Chamado da Aventura:** Vitrais antigas nas janelas da igreja contam sobre um artefato mágico que a família real faz uso de seu poder para trazer prosperidade ao reino. De uma terra devastada, este poder possibilita o plantio e a colheita. O vitral também mostra que o artefato fica em um templo no topo das montanhas.

**3 - Recusa do Chamado:** "Não, as pessoas precisam disso, por que eu faria uma coisa tão horrível?" Ela vê o rei como um anjinho em seu ombro, a guiando para longe desse caminho.

**4 - Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural:** O Mago de Espadas espreita, como um diabinho no ombro, influenciando e falando sobre tudo o que ela poderia fazer com esse poder e a convence!

**5 - Cruzamento do Primeiro Portal:** Decidida, ela bota uma capa, pega seu cajado e segue em direção ao templo no topo de uma montanha, onde fica o artefato.

**6 - Provas, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia:** Todas as cartas de número 6 serão divididas em 3, como uma montagem de provações. Com o seu cajado, ela escala a montanha: 1 - escalando no frio; 2 - fogueira na caverna; 3 - se escondendo de soldados da família real de Copas.

**7 - Aproximação:** Quando está quase entrando no templo, os soldados a encontram!

**8 - Provação difícil ou traumática:** Neste momento, ela perdeu o controle. Tira uma faca de dentro de seu robe com os olhos já enfeitiçados pelo artefato que está tão perto.



**9 - Recompensa:** Com os corpos dos soldados derrotados jogados na escadaria, ela vai até o artefato. Tocando nele, o artefato "sincroniza" com seu cajado e ela consegue usar todo o seu poder para si. O que tinha de verde neste lugar já começa a morrer.

**10 - O Caminho de Volta:** Ela faz este caminho de volta sem dificuldades: ela flutua com o poder de seu cajado e vaia caminho de seu vilarejo.

**Valete - Ressurreição do Herói:** Em retaliação a todos que não deram moral a ela, ela toca o terror no vilarejo: juntamente com as plantas já estarem perdendo a vida, casas são queimadas e ela destrói sua antiga igreja.

**Rainha - Retorno com o Elixir:** No auge de seus feitos, ela toma o castelo para si, aprisionando a família real e louca de poder.

**Rei - Antes e depois da jornada:** No primeiro momento, tímida e triste mas ainda séria, segurando um pergaminho. No segundo desenho, já com o cajado mágico e a capa. Levemente descabelada, emanando magia e com os olhos infectados.

## **PAUS**

**Âs - Mundo Comum:** O herói clássico está na sua fazenda com todas as plantações arrasadas, ao fundo vemos o estado em que as coisas se encontram e pessoas discutindo com os soldados, que agora usam uniformes com a marca da clériga de Ouros.

**2 - O Chamado da Aventura:** Contam para o protagonista o que aconteceu e sobre o artefato.

**3 - Recusa do Chamado:** Apesar de querer ajudar, ele não se sente forte ou preparado o suficiente.

**4 - Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural:** Seu Mentor é um senhor, que o treina e o ensina a lutar com um bastão.

**5 - Cruzamento do Primeiro Portal:** Dando o primeiro passo para fora da fazenda cheio de esperança, ele começa a sua jornada.

**6 - Provas, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia:** Montagem: 1 - confuso em uma bifurcação sem saber o caminho, 2 - briga com soldados que tentam impedir sua passagem (consegue trocar seu bastão por uma lança), 3 - acampando de noite, sentado numa fogueira.

**7 - Aproximação:** Chegando ao castelo, o chefe da guarda, o maior dos soldados, está cuidando do portão.

**8 - Provação difícil ou traumática:** Um combate entre os dois acontece, ambos muito determinados.

**9 - Recompensa:** Paus vence! Ao vencer, ele entra no castelo (agora da clériga de Ouros) e ao levantar o artefato, este "sincroniza" com a espada que ele pegou do chefe da guarda.

**10 - O Caminho de Volta:** Ele consegue resistir ao charme do poder, mas ao tentar sair de lá com o artefato, ele se depara com a clériga, furiosa.

**Valete - Ressurreição do Herói:** Com o poder páreo ao dela, já que os dois estão juntos ao artefato, eles combatem. Ao derrotar a clériga, o cajado dela se apaga, a deixando sem poderes.

**Rainha - Retorno com o Elixir:** No fim, ele enterra o artefato para que se torne um com a terra e tudo floresce novamente.

**Rei - Antes e depois da jornada:** O personagem começa com um chapéu de fazendeiro e com o rosto escondido pelo cachecol, segurando suas plantinhas murchas, mas em sua versão futura, empunha a espada do chefe da guarda, um chapéu ben hogan que pegou de um soldado e o cachecol já não cobre seu rosto, ele parece mais feliz.

## **COPAS**

**Âs - Mundo Comum:** A história se inicia com a princesa olhando entediada pela janela de sua torre.

**2 - O Chamado da Aventura:** A visão do enquadramento se distancia e conseguimos ver toda a torre. Ela percebe que o dragão que a guarda está dormindo!

**3 - Recusa do Chamado:** Mesmo percebendo que essa pode ser a sua chance, ela ainda tem medo: existem muitas coisas assustadoras lá fora além do dragão...

**4 - Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural:** Ela abre um livro sobre heróis, bravos e fortes, como o de Espadas, que derrotou a clériga. Se ele consegue, por que não Copas?

**5 - Cruzamento do Primeiro Portal:** Com lençóis e roupas amarradas, ela cuidadosamente escala torre abaixo. Ela leva consigo uma frigideira para... autodefesa.

**6 - Provas, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia:** 1 - quando ela está fugindo, um cachorro selvagem começa a persegui-la, 2 - os dois, enquanto na perseguição, passam por baixo de um grande muro de vinhas de espinhos, 3 - mesmo depois de tudo, ela rasga um pedaço de seu vestido para fazer uma atadura no bichinho, ele é eternamente grato. Ao fundo, o dragão acorda e percebe que ela escapou.

**7 - Aproximação:** Copas e o cão veem o dragão se aproximando, e se preparam para o confronto.

**8 - Provação difícil ou traumática:** Briga! Ela dá tudo de si com a frigideira e o cachorro com suas mordidas. Nunca imaginou que chegaria a realmente confrontar o dragão.

**9 - Recompensa:** O dragão foi derrotado! Ela pega a alça da frigideira que quebrou e a encaixa em uma das maiores escamas do dragão, como se fosse uma adaga. O cachorro está feliz em continuar mordendo o inimigo.

**10 - O Caminho de Volta:** Ela consegue ver o castelo ao longe! Finalmente está tão perto de voltar para casa, mas o mago de Espadas viu o que aconteceu.

**Valete - Ressurreição do Herói:** No embate dos dois, ela o derrota e quebra sua varinha.

**Rainha - Retorno com o Elixir:** Finalmente consegue voltar ao castelo e abraça seus pais, feliz pelo reencontro.

**Rei - Antes e depois da jornada:** Começando bem limpa e arrumada mas profundamente entediada, provavelmente com um livro nas mãos. No fim, seu vestido tem rasgos e está com ataduras por todos os lados, mas está realizada e tem o cachorrinho.

## **ESPADAS**

**Ás - Mundo Comum:** Depois da derrota que sofreu lutando contra Copas, ele está em seu trono dentro de seu covil, irritado.

**2 - O Chamado da Aventura:** Também cansados de tanta derrota, seus minions protestam: não querem mais fazer maldades, estão cansados e nunca ganham.

**3 - Recusa do Chamado:** Espadas não gosta nada disso. Aliás, tem uma ideia melhor ainda do que parar de fazer maldade: criar uma poção de crescimento, para destruir as coisas! Agora quem não gosta nada disso são os minions.

**4 - Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural:** Seu espelho mágico lhe mostra diversos ingredientes que ele pode precisar, o mago fica animado.

**5 - Cruzamento do Primeiro Portal:** Em um grande caldeirão, ele joga várias coisas, até a fumaça parece maligna.

**6 - Provas, aliados e inimigos ou A Barriga da Baleia:** Nesta montagem, são vistas as diferentes poções que ele testa em seus minions. 1 - faz o minion crescer pétalas, 2 - o encolhe, 3 - faz com que o último minion cuspa fogo.

**7 - Aproximação:** Não tem jeito, ele tem que recorrer a outros ingredientes. Em uma estante empoeirada e proibida há um jarro de um líquido perigoso.

**8 - Provação difícil ou traumática:** Agora é a hora da verdade, ele tem que beber essa monstruosidade para saber se conseguiu o seu objetivo.

**9 - Recompensa:** Deu certo! Ele cresce muitas vezes o seu tamanho original.

**10 - O Caminho de Volta:** Mesmo gigante e com um rastro de destruição, ele não se sente feliz. Quando foi que ele foi realmente feliz? Enquanto estava fazendo poções.

**Valete - Ressurreição do Herói:** Com a decisão feita, fecha as portas do covil e leva suas coisas para outro lugar, ele e seus minions levam a carroça.

**Rainha - Retorno com o Elixir:** Depois de bastante esforço, ele abre uma farmácia! Finalmente verdadeiramente realizado, vendendo e fazendo poções a quem precisa.

**Rei - Antes e depois da jornada:** Em sua primeira versão ele está machucado, irritado e tem uma placa de protesto. No futuro ele já se encontra com o uniforme da farmácia (chapeuzinho e avental), segurando várias poções com um sorriso no rosto.

### **3.6 Design de personagens - personagens secundários**

Terminando os rascunhos gerais mas antes de ilustrar efetivamente as histórias, foi importante que eu desenvolvesse o design dos personagens secundários que vão aparecer em cada uma das histórias. Apesar de não serem tão importantes quanto os protagonistas, uma das possíveis responsabilidades dos personagens secundários pode ser a de mostrar ao leitor mais sobre como são os seres deste mundo. Ok, os protagonistas são gatinhos, mas e o resto da população? A fauna, a flora?

É uma piada recorrente na internet, principalmente em mangás como *Yu-Gi-Oh!*<sup>13</sup> e *JoJo's Bizarre Adventure*<sup>14</sup> sobre a diferença gritante entre os personagens importantes para a trama e os personagens "comuns" (Figura 33). Claro que isso diz muito mais em referência a personagens de fundo, não secundários, mas a presença de alguém com um design tão marcante em meio a pessoas comuns leva a entender que eles são pessoas evidentemente diferentes e especiais. Portanto, as decisões de design que tomamos em relação a personagens que aparecerão "em cena" pode nos dar a escolha sobre o quão diferentes nossos protagonistas são do "mundo comum". Se fazem parte de um todo e convivem naquele universo normalmente ou se tem algo que só de existir já os torna excepcionais.

---

<sup>13</sup> Yu-Gi-Oh! Criado por Kazuki Takahashi. Japão: Weekly Shonen Jump, 1998-2004. Yu-Gi-Oh! narra a história de Yugi Muto, um garoto tímido que ama todos os tipos de jogos, mas muitas vezes é intimidado ao seu redor. Um dia, ele ganha peças fragmentadas de um antigo artefato egípcio, o Enigma do Milênio Millennium Puzzle, por seu avô Solomon Muto.

<sup>14</sup> JoJo's Bizarre Adventure. Criado por Hirohiko Araki. Japão: Weekly Shōnen Jump, 1987-atualmente. JoJo's conta a história da família Joestar, uma família cujos vários membros descobrem que estão destinados a derrubar inimigos sobrenaturais.



FIGURA 14 - Cena do anime de Yu-Gi-Oh! que ficou famosa ao ser acompanhada da pergunta "quem será o protagonista desse anime?"

Meu objetivo foi reproduzir o traço e estilo dos outros personagens para que, indiretamente, mostre que os protagonistas não são inerentemente diferentes dos outros que vivem onde eles vivem. São todos baseados em animais e caricatos de sua própria maneira.

Um detalhe que podemos notar nos personagens a seguir foi a regra que criei para a cor da *lineart*. Já havia decidido que as protagonistas dos naipes vermelhos teriam uma cor avermelhada de desenho e dos naipes pretos um traço roxo. Para os personagens secundários, ao invés de manter as cores pelos naipes que os personagens se encontram, decidi por utilizar a cor por "lealdade", isto é, a cor usada em referência ao naipe que têm relações ou trabalham para. Logo abaixo podemos ver que os pais da princesa de Copas têm linhas vermelhas, pois são uma família, mas o dragão é desenhado com linhas roxas por ser filiado ao mago de Espadas.

### Personagens de Ouros



FIGURA 15 - Personagens do naipe de Ouros (inicial)



FIGURA 16 - Personagens do naipe de Ouros (final)

Para esse naipe, foram desenvolvidos os soldados do reino de Copas, o governo que está no poder. Por se tratar de soldados em tempos de paz (até o início desta jornada), queria que parecessem um pouco burros e nervosos, como personagens não muito qualificados para proteger um objeto que nunca é atacado. Seus animais são, respectivamente, um guaxinim, um peixe dourado, um urso e um coelho. Assim como a ideia de soldados humanóides, pensei em fazer alguns baseados em fungos, mas a antropomorfização de animais já me pareceu suficiente, melhor não envolver outros reinos de seres vivos por enquanto.

### Personagens de Paus



FIGURA 17 - Personagens do naipe de Paus (inicial)



FIGURA 18 - Personagens do naipe de Paus (final)

Os personagens do naipe de Paus passaram por mais desenvolvimento. Apesar dos protagonistas das histórias serem gatos, o mundo em si tem uma diversidade grande do que os personagens podem ser. Inicialmente pensei em criar seres mais humanóides, mas decidi por serem todos baseados diretamente em algum animal, para manter uma certa consistência de mundo. Os soldados em questão são comandados pela clériga de Ouros. Aparecem como antagonistas no naipe de Paus, pois é a clériga quem está comandando o reino no momento.

O sapo foi o primeiro soldado a ser desenvolvido e gostei muito dele desde o início, então não passou por modificações, mas os outros personagens saíram a partir de uma lista de animais e silhuetas que fui pensando. Todos os animais desta jornada são predadores, por ser uma época de conflito. Apesar de serem soldados, quis manter os personagens muito redondinhos e cartunescos, para manter a estética mais leve e divertida que pretendo atingir e também para trazer a sensação de que talvez não sejam muito eficientes em seu trabalho, mesmo que determinados. Seus animais são, respectivamente, um sapo, um lobo, uma cobra e um cachorro. O pug é um dos meus personagens favoritos entre todos os que foram desenvolvidos.

Entre os personagens que vivem no "mundo comum" desta jornada, ou seja, na fazenda, temos um lobo guará casual, criado apenas para contar a fofoca do que aconteceu com o reino e o jacaré que segue o papel de mentor e ensinará ao herói de Paus técnicas de luta.

### Personagens de Copas



FIGURA 19 - Personagens do naipe de Copas

Copas, por ser a primeira história que pretendia ilustrar, foi a primeira que desenvolvi os personagens secundários. O dragão que guarda a torre tem o contorno dos naipes pretos por ser aliado ao mago de Espadas. Queria passar um conceito de que ele seria um pouco mais 2D do que o resto do mundo, então mantive ele em todas as cartas sempre de perfil e com dobras angulares, como se mesmo que estivesse andando para frente, ele está sendo visto de lado. O cachorro, o aliado feito durante a jornada, pela sua situação de personagem que mudou de lado, não possui propriamente um contorno, é como se ele fosse feito de sombras, como um ser feito com magia. O rei e a rainha, que aparecerão também no mural da jornada de Ouros e em um quadro em Paus, são os pais de Copas e monarcas deste reino fictício.

### Personagens de Espadas

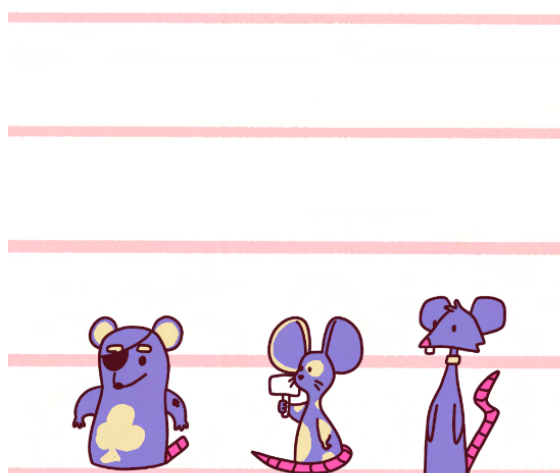


FIGURA 20 - Personagens do naipe de Espadas

Os únicos personagens secundários a aparecer na jornada de Espadas são seus minions, que são ratos um pouco amórficos. Durante o baralho é visto que ele tem vários



assistentes, mas estes três seriam os principais ou os mais recorrentes. O objetivo é que eles fossem simples o suficiente para serem desenhados várias vezes mas ainda tendo algumas características diferentes entre si. A simplicidade (e falta de pernas definidas) também se dá para que no decorrer da história, o mago teste novas poções neles, deformando-os e dando novas características.

### 3.7 Design de cenários

Para as estruturas, queria que fossem distintas, divertidas e cartunescas, então tentei me utilizar de curvas e paredes tortas e torres impossíveis. A estrutura que fugiu da regra foi a igreja da clériga de Ouros, porque este prédio em específico está muito relacionado a quem ela é no que ela acredita, portanto a fachada da igreja representaria sua origem mais simples e rígida quanto às regras.

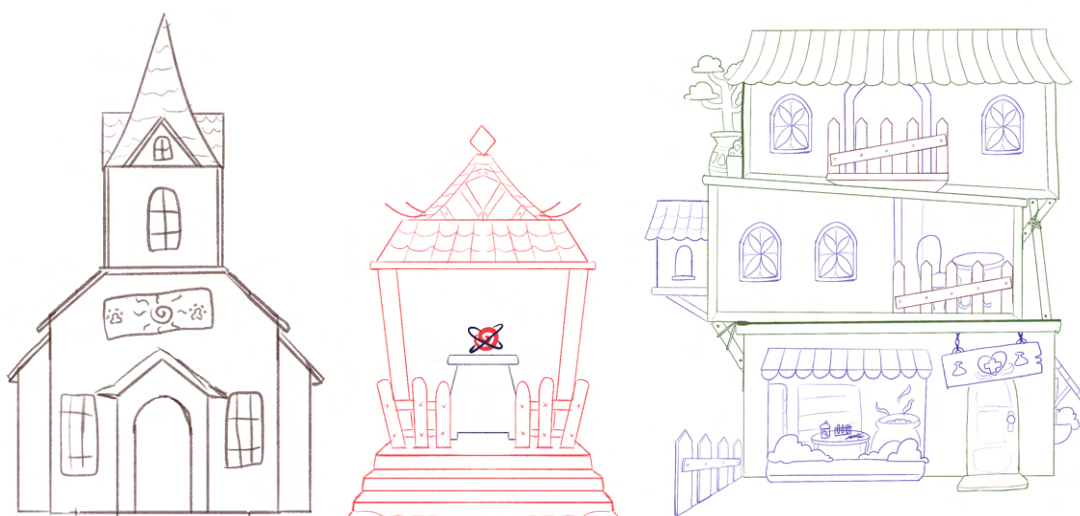


FIGURA 21, 22 e 23 - Igreja de Ouros, templo do artefato e farmácia de Espadas

A figura 41 é um pequeno altar no topo de uma montanha onde fica o artefato mágico que traz poderes e é utilizado pelo reino de Copas para fertilizar as terras antes de ser roubado pela clériga e depois recuperado pelo protagonista de Paus. O altar, apesar de distante, é mal protegido por pessoas despreparadas e deixa o artefato à mercê de quem conseguir chegar até lá.

A ilustração seguinte, a farmácia de Espadas, foi muito divertida de fazer. Tem vários andares para ele e seus *minions* morarem e no térreo é onde fica a loja. Quis adicionar bastante planta e madeira, tanto como uma referência às ervas que ele terá que usar para confeccionar suas poções mas também para o período de *fresh start*, recomeço.



FIGURA 24 e 25 - Fazenda de Paus e castelo de Copas

Como o protagonista de Paus representa um herói clássico, quis colocá-lo como "rapaz humilde de fazenda" e por isso, ele mora em um local bem simples. A maior referência visual que tenho é de jogos de fazenda que comumente têm um silo e um moinho, então foi isso que fiz.

O castelo de Copas por sua vez é gigante e desconexo, sendo segurado por gravetos (literalmente, como aponta o canto direito). O objetivo deste design era que se pudesse sentir seu papel como moradia de realeza mas que fosse um pouco infantil e bobo, despreparado para o que está por vir. Foram os moradores deste castelo que não souberam guardar o artefato e não conseguiram resgatar sua filha da torre.

### 3.8 Decisões estéticas

Partindo de ideias de contraste e estéticas que me agradavam, tirei muita inspiração de *cartoons* mais antigos de TV e de alguns conceitos de *Art Nouveau* para minhas decisões. Desde o começo fiz meus personagens com linhas grossas e consistentes para terem um grande destaque sobre os cenários e não se perdessem. Os personagens possuem sombras um pouco desfocadas mas em geral todas as suas pinturas são lisas, enquanto os cenários podem possuir algumas texturas.



FIGURA 26 -Primeira ilustração

Decidi também, como falei anteriormente, seguir a regra dos terços, que nada mais é que uma técnica utilizada, principalmente na fotografia, para decidir a composição de uma imagem ou cena. No visor do enquadramento, são traçadas quatro linhas imaginárias, duas horizontais e duas verticais, dividindo cada plano em terços (ou em 9 quadrados, dependendo de quem vê). O objetivo principal dessas linhas é se utilizar de suas sessões e intersecções como foco de posição dos objetos em cena para uma imagem mais satisfatória, com a impressão de ser mais dinâmica e enfatizar o movimento. A regra dos terços tem como origem ser uma versão mais simples da aplicação da razão áurea e da espiral de Fibonacci.

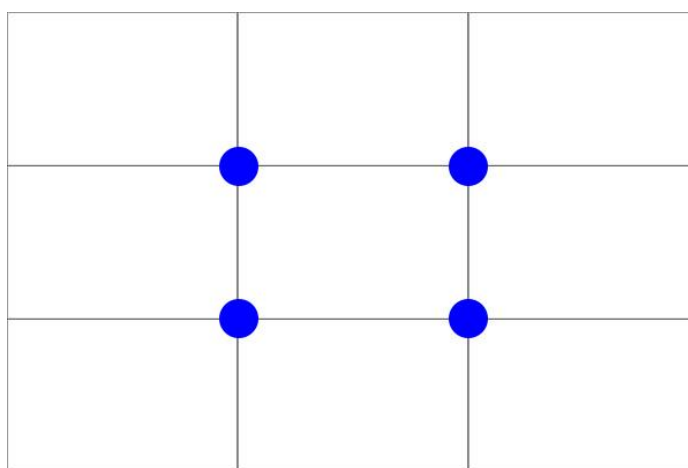


FIGURA 27 -Grade para ilustrar a regra dos terços

Mais para o meio do desenvolvimento das cartas, decidi adicionar um "subgênero" de texturas em cada naipe para que cada uma tenha uma textura única e que esteja de acordo com o tom de sua história. Como o objetivo é finalizar apenas dois dos 4 naipes, só fechei esse subgênero para Copas e Paus: Copas possui, ao imaginar e ler, momentos em pastéis e estilo de desenho mais infantis, como desenhos de giz de cera de crianças

em referência ao seu caráter mais infantil e criativo. Paus, por outro lado, faz uso de elementos mais referentes aos quadrinhos clássicos, com uso de *halftones* e linhas de ação para a sua história de herói clássico e masculino. Penso que Ouros se basearia bastante no conceito de vitrais e Espadas em visões mágicas feitas de fumaça.



FIGURA 28 e 29 - Exemplos de subgêneros de textura aplicados

### 3.9 Diagramações

A primeira carta de Copas a ser feita foi usada para testar disposição de margens, numeração e informações. Esse foi um passo que tive bastante dificuldade de desenvolver e decidir então fiz inúmeros estudos de como seria essa disposição e quanto espaço ocupar com elas e decorações.





FIGURA 30, 31, 32, 33, 34 e 35 - Estudos de molduras

Depois de várias tentativas e deliberações, a figura 36 foi desenvolvida como moldura final. Optei por manter os números e naipes espelhados como um baralho comum e fazer do design o mais neutro possível para evitar que elas chamem muita atenção. O nome do passo de cada carta ficou dentro de uma fitinha mais discreta que vem do canto inferior esquerdo e não será espelhado como o naipe e numeração.



FIGURA 36 - Moldura final

Podemos vê-la aqui, com algumas marcas que não serão aplicadas na impressão da carta final: o primeiro retângulo de fora para dentro delimita o recorte ideal da carta, de 57mm por 89mm (formato utilizado pela COPAG) e o espaço entre este retângulo e as bordas é a sangria do documento, para facilitar o recorte na hora da impressão. O segundo retângulo delimita para mim até onde eu posso adicionar informação importante sem risco de ser cortada ou muito na beirada, para manter a informação centralizada. Os pequenos quadradinhos nas pontas são para o aplicativo em que estava ilustrando, o Procreate, entender até onde a imagem vai, pois o que é transparente às vezes o programa desconsidera.

Escolhi cores especiais para cada naipe, ainda tentando manter a referência às cores clássicas, em que temos os naipes vermelhas e os naipes pretos (às vezes o azul marinho também é usado), mas tentando trazer um pouco mais de diversão e variação. Portanto as cartas "vermelhas" ficaram entre um vermelho mais intenso para Copas para trazer a emoção e um rosa como uma cor mais fria (por comparação) para Ouros para trazer um distanciamento, frieza e seriedade que diferencia a história de Ouros da de Copas. As cartas "pretas" se utilizaram do azul (Paus) como uma cor com referência a tranquilidade, lealdade e confiança e do roxo (Espadas) em um tom mais profundo relacionado ao misticismo, inteligência e, frequentemente em desenhos infantis, à vilania.



FIGURA 37 - Cores para cada naipe

### 3.10 Rascunho de todas as cartas

Depois de ter desenvolvido todas as histórias e seus passos, usei de cartas em branco, que tinha em casa por consequência de falhas na impressão do Baralhamps alguns anos atrás, como folhas de rascunhos para este projeto. Fui então desenvolvendo o conteúdo visual de cada carta que traduziria a história escrita. Neste momento não pensei muito em enquadramento ou onde cada coisa se passaria, mas no que está acontecendo. Abaixo um exemplo de como ficaram estes rascunhos, para o naipe de Copas:



FIGURA 38 -Foto do rascunho físico

Tendo esse rascunho inicial para todas as cartas, fui para o digital. Desenvolver os ângulos e disposições das informações foi uma das partes mais divertidas dos rascunhos. Algumas cartas ficaram bem detalhadas enquanto outras foram mais como um guia para ser desenvolvido na ilustração final. Certas partes destes rascunhos foram feitas em passos mais para frente, com o desenvolvimento dos personagens secundários (mais informações na página 44) e dos prédios e cenários (página 48). A seguir, os rascunhos completos dos naipes de Espadas e Ouros, que são os que não passaram para a etapa final de ilustração mas são ainda importantes para a concepção e desenvolvimento do projeto como um todo.

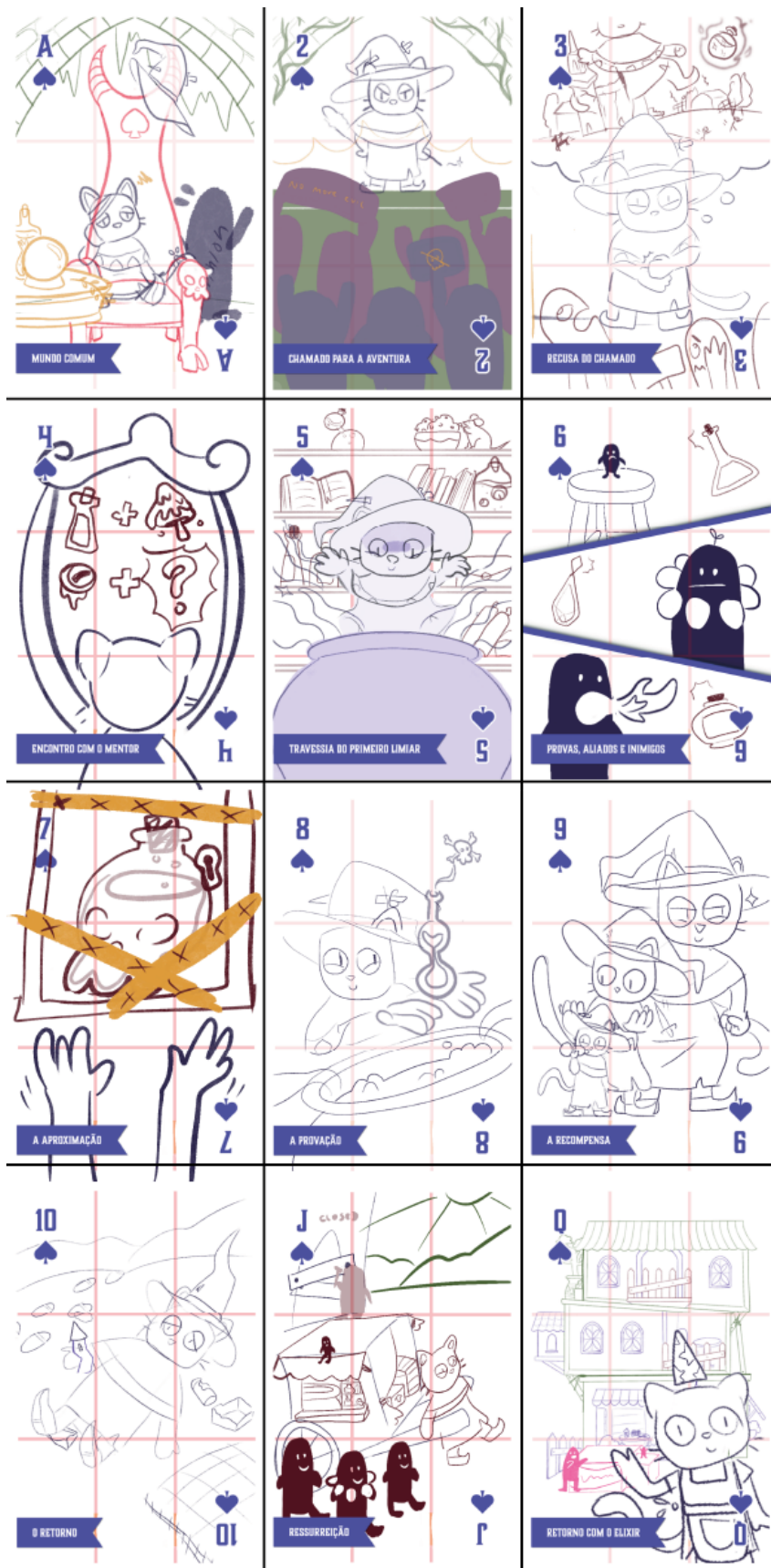


FIGURA 39 - Rascunhos digitais de Espadas



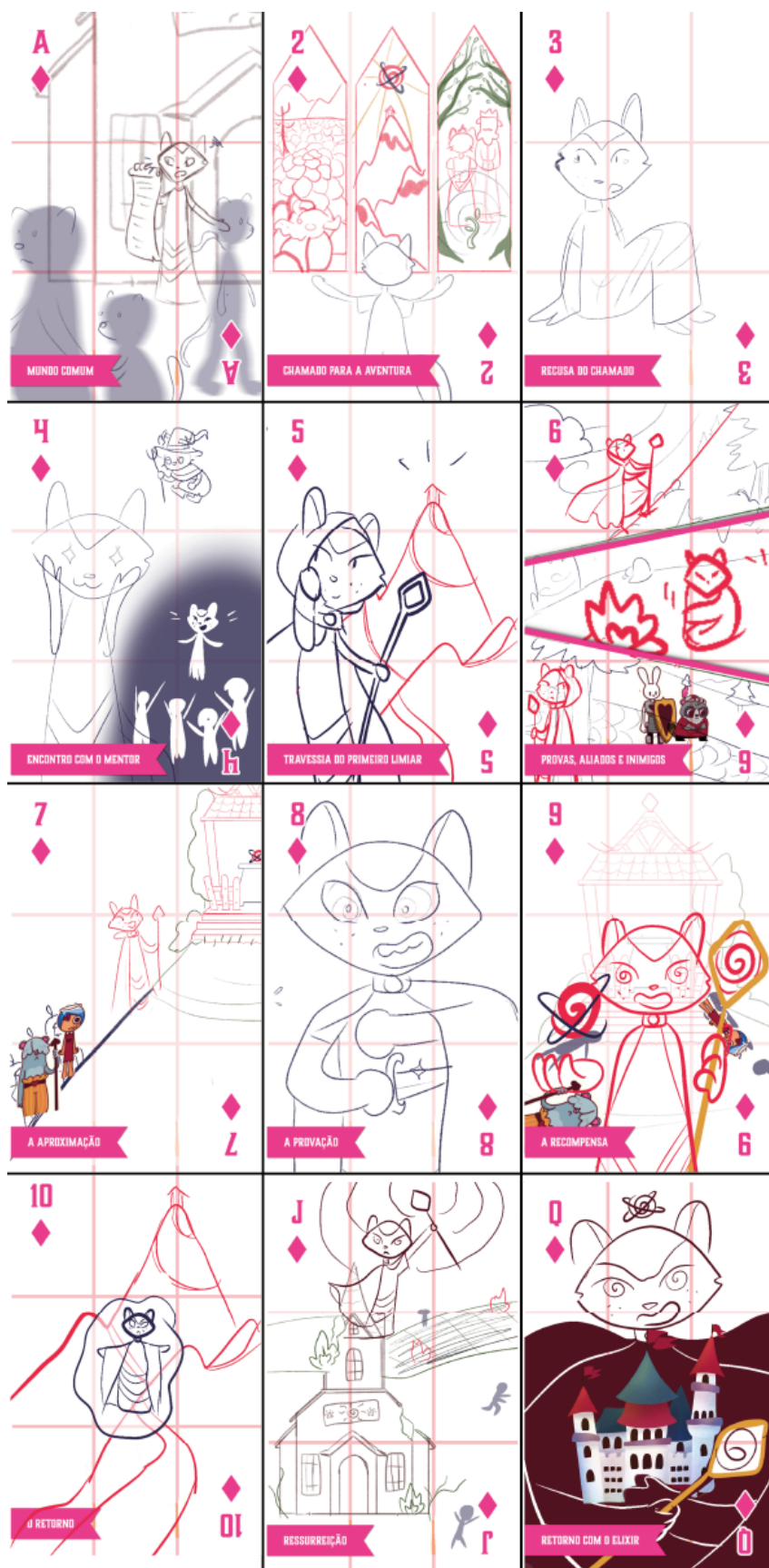


FIGURA 40 - Rascunhos digitais de Ouros

Como podemos ver, todos os quadros se utilizam de alguma maneira do *grid* da regra dos terços, para auxiliar no trabalho de enquadramento, mas não é uma regra seguida à risca. Houve muita consideração em relação às expressões dos personagens e como englobar tudo o que aquele passo da jornada representa em uma só imagem.

### 3.11 Naming

Foi muito difícil de conseguir decidir um nome para o projeto. Principalmente porque eu estava decidida que teria que ser um trocadilho ou uma referência. Passei meses tentando escolher palavras-chave, guardando todos os memes de gatinhos que encontrava e pedindo ajuda a todos os meus amigos. Criei nomes em inglês e em português pois nesse momento estava considerando diversificar e fazer o projeto em duas línguas para aumentar seu alcance. Como as únicas palavras no projeto final seriam o nome e os passos da jornada, é completamente exequível um projeto bilíngue. A frustração quando encontrava um projeto com algum nome que tinha anotado (ainda mais aplicado em baralhos!) era enorme. Juntei várias ideias e terminei com a seguinte lista:

Befur	Dungeons and cats	Kittycraft
Bichano	Feline adventurous	My purrpose
Cartas e bigodes	Felinos e castelos	Patás do destino
Cation	Gataría	Pawsibilities
Cats and cards	Gatastrofico	Purrsuasion
Cattitude	Hisstoria	Puss in cards
Claws of destiny	Jogo do bicho	Stray path
Deck of meowny things	Jornadas e bigodes	Tails of adventure

Por fim, "Tails of Adventure" foi o que mais me agradou, trazendo a imagem de rabos em *Tails* para a palavra que geralmente se refere a histórias, *Tales*. Chamando o projeto basicamente de "rabos (histórias) de aventuras" faço uma referência completa ao que o projeto é sobre, jornadas, aventuras e bichinhos. Alguns meses depois, consegui pensar em um nome em português que considerei ideal, "Conto de Patas"! Até cheguei a desenvolver a logo com esse nome, mas no final resolvi não adotar pois vi que existem alguns projetos (e um banho e tosa!) com o mesmo nome, então acabei por adotar "Tails of Adventure" como nome global do projeto.

### 3.12 Marca do projeto

Tendo o nome fechado, decidi que iria desenvolver uma marca para o projeto. Idealizei como referência para a marca, logos de aplicativos de jogos de celular e desenhos animados. Queria algo que fosse divertido, dinâmico sem ser complexo, de fácil leitura. Queria também fazer o lettering da marca ao invés de usar tipografias. Sabia que por onde pensava em aplicá-la (na caixa do baralho ou no verso das cartas), e pelo comprimento da palavra "adventure", daria a preferência para marcas horizontais. Pensei também em buscar uma certa "blocagem", para manter uma legibilidade caso eu invente de aplicá-la em cima de uma ilustração.



FIGURA 41, 42 e 43 - Primeiros estudos da marca.

Fiz alguns testes com silhuetas diferentes, mas quando iniciei a figura 30, senti que estava no caminho que queria e foquei nela. Refiz o conceito com um *lettering* mais pessoal, usei a espada que é usada em Paus e listrinhas na cauda como a da personagem de Copas.



FIGURA 44 - Marca final "Tails of Adventure"

Gostei bastante do resultado e decidi por não continuar refinando detalhes para casar um pouco mais com o estilo do desenho do resto do baralho. Alguns meses depois, decidi utilizar o nome em português "Conto de Patas" mas por conta da popularidade desse trocadilho, não cheguei a desenvolver esta versão tanto quanto gostaria.



FIGURA 45 - Primeira versão "conto de patas"

Depois de certa consideração, a versão final da marca para as duas línguas será a "Tails of Adventure" (figura 44), que foi melhor desenvolvida e com um nome menos comum, e que segue o meu requisito de ser um trocadilho mas sem me trazer possíveis problemas futuros.

### 3.13 Extras

Terminando todas as cartas de Copas e Paus, chegou a hora de extrapolar. Como já havia feito uma marca para o baralho, decidi fazer uma caixa para as cartas e um verso para elas na versão em inglês.



FIGURA 46 e 47 - Concepção de como seria a caixa e o verso

Quando comecei a pensar sobre a caixa, tinha em mente que queria que fosse simples e com referência aos naipes finalizados, só não tinha certeza do quê. Já para o verso, baralhos costumam ter uma padronagem ou algo mais repetitivo nessa parte e como gosto muito do dragão da torre, ele em espiral foi a primeira coisa que pensei e é realmente interessante.



FIGURA 48 - Verso das cartas

Depois de ter ilustrado o dragão do verso e olhar entre meus baralhos como referência, percebi que vários deles têm a arte do verso como arte de capa também, ou pelo menos algo parcial ou que siga na mesma linha, o que foi um *insight* bem interessante porque eu não tinha pensado sobre como preencher as outras faces da caixa ainda. Como queria trazer referências das histórias contadas, o dragão da torre (que não só guarda a princesa de Copas mas também foi posto lá pelo mago de Espadas) e a espada que o protagonista de Paus consegue (e usa do poder do artefato para derrotar a clériga de Ouros), seriam bons ícones para isso. Usei o modelo de caixa que fizemos durante a produção do Baralhamps como guia para o formato e corte da caixa final.



FIGURA 49 - Caixa

As cartas em inglês foram bem simples de fazer, já que o material fonte, o livro do Vogler, é originalmente escrito em inglês. O único ajuste necessário foi o comprimento da fita em que os passos estão escritos.

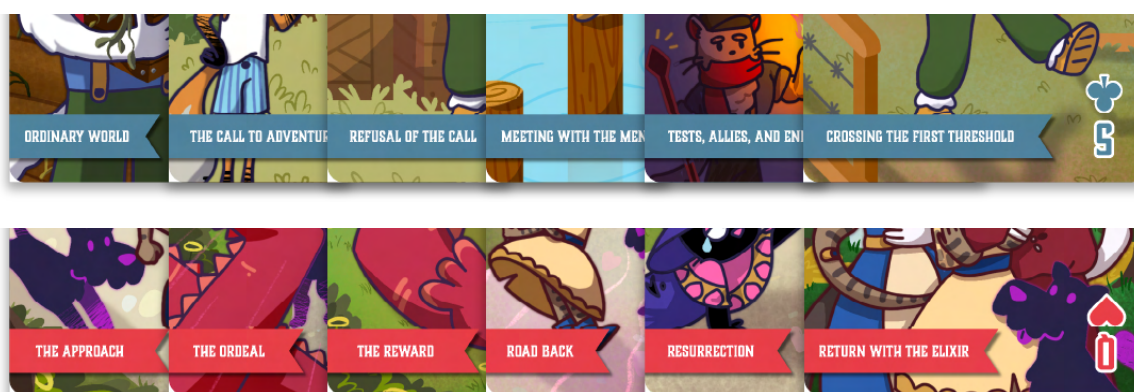
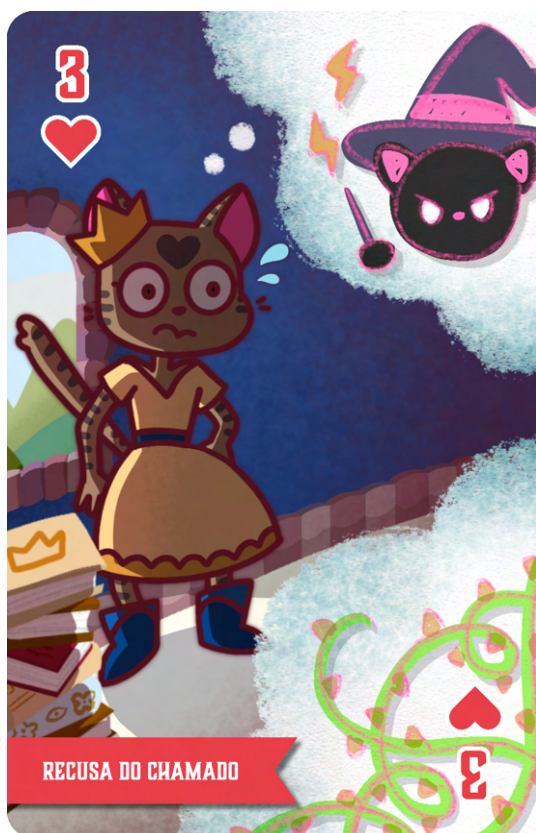
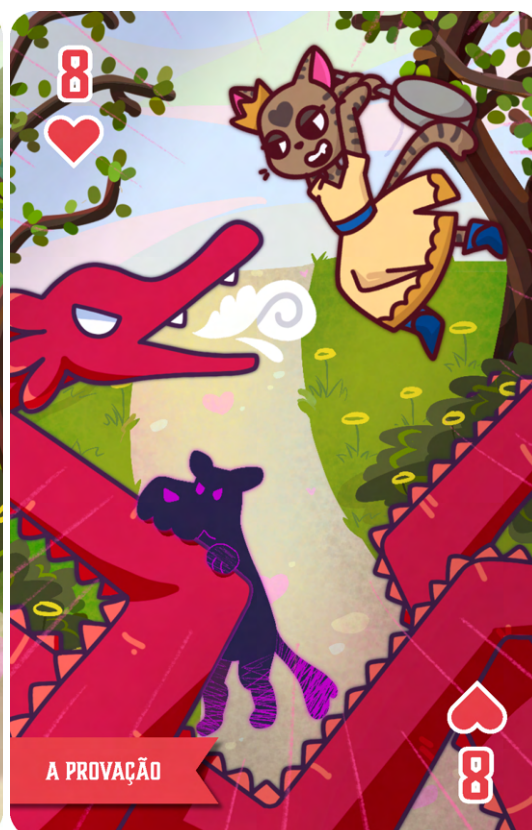
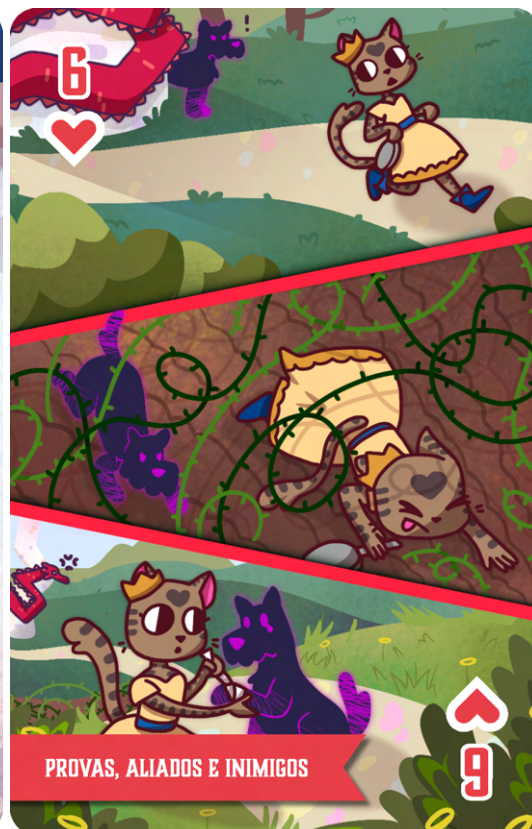


FIGURA 50 e 51 - Cartas traduzidas

## 4. Resultados



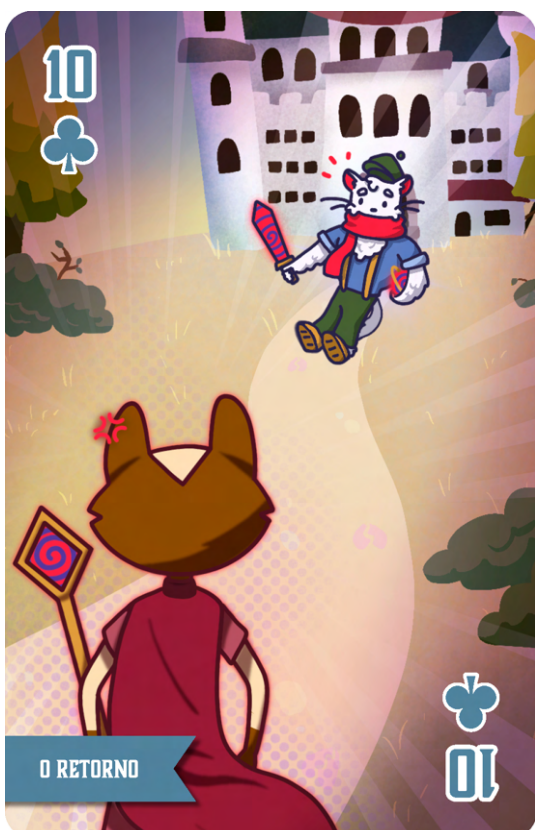
















## 5. Considerações

Ao completar-se o desenvolvimento das cartas, é possível analisar a efetividade das etapas de sua produção. Esse projeto teve como objetivo combinar baralhos, ilustração e storytelling para desenvolver ao menos dois naipes de um baralho ilustrado de 54 cartas, com narrativas clássicas distribuídas nos naipes do modelo francês relacionadas à Jornada do Herói. Então para saber se consegui concluir essa meta, primeiro discorrerei pelos objetivos específicos um a um pois são os passos fundamentais para a conclusão efetiva do projeto.

As pesquisas sobre a Jornada do Herói e a história e simbologia do baralho provaram-se essenciais para a execução deste projeto, funcionando como uma base sólida para a criação, muito influente nas minhas decisões estéticas também. Por exemplo, entender o que cada naipe pode significar guiou minhas escolhas quanto ao tipo de narrativa que o personagem passará naquele naipe e também quais as suas principais características.

Quanto à equivalência entre as etapas da Jornada do Herói e as 13 cartas sequenciais do baralho de modelo francês, foram bem simples de concluir a partir do momento, logo no início do projeto, que dei a preferência pela jornada de Vogler (que tem 12 passos) e não para a de Campbell (17 passos). Decidi por iniciar com o Ás sendo equivalente ao número 1 e os passos irem se seguindo numericamente, mas ainda tinha o mistério de o que fazer com a última carta, reis, que ficaria "sobrando". A solução encontrada foi inspirada em cartas clássicas da "família real" (valetes, dama e rei), em que a pessoa ilustrada está espelhada na carta, o que me inspirou a fazer algo no estilo mas mostrando o antes de depois dos personagens em sua jornada, para destacar um ponto importante para a teoria de Vogler, que é o desenvolvimento e crescimento dos personagens.

Outro objetivo específico neste projeto era, a partir da idealização das histórias a partir de arquétipos e o processo de *character design*, compor um roteiro para cada naipe do baralho, do qual todas as partes foram concluídas. Foi realmente a partir do desenvolvimento visual dos personagens que decidi e redigi o que aconteceria com cada um deles e também decidi que seriam histórias que se conectam e acontecem uma após a outra. Quanto ao processo de criação e design desses personagens, me baseei muito, como já disse anteriormente, em alguns processos que vi ao ler *Desenhando Quadrinhos* do Scott McCloud (2006) e *The Silver Way* de Stephen Silver (2017).

Acredito que o desenvolvimento de parâmetros estéticos e estilísticos para que os cenários, objetos e adereços se mantenham visualmente coerentes entre as histórias e cartas foi concluído. Criei regras de traço, textura e cor para tudo que foi aplicado e illustrei locais e personagens condizentes com o mundo que criei. Ao final, é possível perceber cada elemento isolado como visualmente relacionado aos demais.

Como um todo, o projeto soluciona o que se propõe a fazer. É possível entender o que está acontecendo nas cartas e qual a sua relação com a legenda e servirá como um exemplo visual do que é a Jornada do Herói. Algumas ilustrações não estão com o nível de refinamento que gostaria que tivessem, mas não chegam a destoar. Ao imprimir as

cartas em gráfica, me dei conta de que, apesar de estarem em um tamanho de carta padrão, este baralho se beneficiaria de ser maior, para uma visualização mais clara. Gostaria também de que fossem laminadas, talvez até com uma laminação holográfica no verso para deixar mais "mágico". A marca é clara e legível, mas gostaria de ter conseguido trabalhar mais em um nome em português. Após finalizar o projeto, me informaram de algo que nunca tinha percebido: o verso dos baralhos costumam ser uma padronagem que continua a mesma de cabeça para baixo para evitar que se envie sinais com o posicionamento da carta, ou seja, para diminuir a chance de trapaça. Portanto, terei que reconsiderar o verso que foi feito e buscar uma padronagem maior se quiser melhorar a jogabilidade do baralho.

O processo de realização deste trabalho foi mais desordenado do que o esperado, um pouco por processos criativos serem difíceis de domar mas também por conta da pandemia do Covid-19, que desestabilizou o mundo inteiro e com isso a UnB e nossas vidas e rotinas. O processo foi feito, de certa forma, na ordem em que foi descrito no capítulo de desenvolvimento, com algumas partes sendo atrasadas, adiantadas ou revisitadas depois de um tempo. Acredito que no final, o projeto atingiu o seu objetivo e foi finalizado dentro do tempo delimitado.



## 6. Referências Bibliográficas

ASTROLINK. **Arcanos Menores nas Cartas do Tarot**. Disponível em: <<https://www.astrolink.com.br/tarot/arcanos-menores>> (acessado set/2022)

BICYCLE. **Our History** Disponível em: <<https://bicyclecards.com/history>>. (acessado nov/2021).

BOOKER, Christopher. **The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories** (2004).

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces** (1968).

CARDOSO, Rafael (org). **O Design Brasileiro antes do Design: Aspectos da História Gráfica, 1870-1960** (2005).

COPAG. **Sobre a copag**. Disponível em: <<https://copag.com.br/quem-somos>> (acessado set/2021).

CRASHCOURSE, **The Hero's Journey and the Monomyth: Crash Course World Mythology #25** (2017). Disponível em: <>. (acessado fev/2021).

CASTRO, Fernanda, Nova Escola. **O que é e como funciona a regra dos terços?** Disponível em:<<https://novaescola.org.br/conteudo/1015/o-que-e-e-como-funciona-a-regra-dos-terco#:~:text=A%20regra%20dos%20ter%C3%A7os%20%C3%A9,dos%20pontos%20formados%20pelas%20intersec%C3%A7%C3%B5es.>>, 2011. (acessado nov/2021)

EBERT, Vagner. **Literatura e internet: arte digital, escola experimental**, UPF, Passo Fundo (RS), Brasil (2016).

FARIAS, Carlos Aldemir. **Joseph Campbell: trajetórias, mitologias, ressonâncias**, PUC-SP 2012.

INFOESCOLA. **Monomito**. Disponível em: <[www.infoescola.com/literatura/monomito](http://www.infoescola.com/literatura/monomito)>. (acessado out/2021).

MACPHERSON, Hugh. **The History of Playing Cards**. (2009). Disponível em: <<http://textualities.net/hugh-macpherson/the-history-of-playing-cards>>. (acessado out/2021).

MCLEOD, John. **Pagat: Equipment** Disponível em: <[www.pagat.com/class/#equipment](http://www.pagat.com/class/#equipment)>. (acessado out/2021).

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos** (2006).

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **A trajetória mítica de Promethea e os 12 passos do herói**. Tese (Doutorado na Faculdade de Artes Visuais) -UFG, Goiás (2016).

OVERLY SARCASTIC PRODUCTIONS. **Trope Talk: The Hero's Journey** (2018). Disponível em: <[youtube.com/watch?v=5nOE7tBnYaU&ab\\_channel=OverlySarcasticProductions](https://www.youtube.com/watch?v=5nOE7tBnYaU&ab_channel=OverlySarcasticProductions)>. (acessado fev/2021).

PARLETT, David. **The Oxford Guide to Card Games** (1990).

SILVER, Stephen. **The Silver Way** (2017).

ROYA, Will. *Card Night, Classic Games, Classic Decks, And The History Behind Them* (2021).

Silva, Carlos Aldemir Farias da. **Joseph Campbell: trajetórias, mitologias, ressonâncias**. 2012. 292 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

VITOR MARIA. Tarot do Nino (canal do YouTube). **A história do tarot (tarô), como surgiu, por onde passou e como tudo começou** (2021). Disponível em: <[youtube.com/watch?v=M1bgsoWOebU&t=7s&ab\\_channel=TarotdoNino](https://www.youtube.com/watch?v=M1bgsoWOebU&t=7s&ab_channel=TarotdoNino)>. (acessado fev/2021).

TODO SEU. **Entrevista com o colecionador José Luiz Pagliari: História do baralho, cartas e naipes** (2018). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=AoY\\_S2w5KrM&ab\\_channel=TodoSeu](https://www.youtube.com/watch?v=AoY_S2w5KrM&ab_channel=TodoSeu)>. (acessado fev/2021).

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers** (1998).

WIKIPEDIA. **Monomito**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Monomito>>. (acessado fev/2021).

WINKLER, Matthew. **What makes a hero - TED-ED** (2012). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA&ab\\_channel=TED-Ed](https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA&ab_channel=TED-Ed)>. (acessado ago/2021).