

## **GÛYRÁ: um baralho de cartas ilustrado como ferramenta de conscientização ambiental.**

*Gûyrá: an illustrated deck of cards as an environmental awareness tool.*

ORTOLANI, Luiz Antonio Vilanova Ortolani; Graduado em Design; UNESP FAAC Bauru/SP.

luiz.ortolani@unesp.br

ZUGLIANI, Jorge Otávio; Doutorando em Design; UNESP FAAC Bauru/SP.

j.zugliani@unesp.br

### **Resumo**

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

**Palavras Chave:** Design gráfico, baralho de cartas, consciência ambiental.

### **Abstract**

*The illustrated card game Gûyrá was designed as an ecological awareness tool, serving as a vehicle for information about birds at risk of extinction found in Brazil. The research presents a bibliographical and documentary research with the history of the deck through time and application of the double-diamond method to assist in the stage of choosing the birds and developing the illustrations and graphic design of the deck. At the end of the project, it was possible to see a congruent set with a well-applied graphic identity, through the style of the illustrations and the rules of proportion imposed on them. It was concluded that this work is extremely important to give visibility to everyday graphic products, such as playing cards, in addition to interacting directly with the user's sensitivity towards nature.*

**Keywords:** Graphic design, deck of cards, environmental awareness.

## 1 Introdução

Analisando o Design Gráfico na contemporaneidade, percebe-se um olhar crítico mais apurado no ato de projetar. O designer, atualmente, talvez não se preocupe apenas com o valor econômico e utilitário de um produto gráfico, mas também com o seu valor social e sensível. Por meio do seu trabalho, é capaz de ressignificar objetos que estão estabelecidos no mercado há décadas.

Costurando uma linha que transpasse o conceito de cultura com a nova forma de pensar Design Gráfico, pode-se obter um novo tipo de artefato, que explora os múltiplos horizontes em que uma pessoa pode alcançar e desperta consciências que há muito tempo estão enevoadas devido à alienação dos modelos políticos e econômicos globais atuantes da sociedade.

Este artigo demonstra os resultados obtidos em um trabalho de conclusão de curso em Design Gráfico. Apresenta a produção e pesquisa envolvida na criação do jogo de cartas de baralho ilustrado Gûyrá. O objetivo principal do Gûyrá é o de levar de forma educacional e descontraída para as pessoas a ideia de conscientização ambiental, despertando a curiosidade delas para compreender de melhor forma os impactos e as causas que levam uma espécie ser categorizada em certos estados de risco para sua população. A escolha do tema dos pássaros se deu graças ao alto índice de riscos ecológicos que esse táxon sofre, pois são diversos os fatores, desde perda de habitat até uma enorme incidência de casos relacionados ao tráfico animal.

A pesquisa bibliográfica analisou autores que discorreram sobre a história das cartas de baralho e sua presença na sociedade como produtos gráficos do cotidiano, como Rafael Cardoso (2005), Priscila Leme Farias (2005), Kamyla Lemes Soares (2016), Alberto Cousté (1977), Enio Yoshinori Hayasaka (2008 – 2009), Marcos Méndez Filesí (2016) e John Berry (1995). Para adentrar o campo da biologia, ornitologia (estudo de aves) e ecologia, foi utilizado o Livro Vermelho da Fauna Brasileira Ameaçada de Extinção, Volume III – Aves, projeto este idealizado pelo Instituto Chico Mendes de Conservação da Fauna Brasileira e coordenado por Marcelo Marcelino de Oliveira (2018). Na pesquisa documental, foi coletado e analisado quatro diferentes tipos de jogos de cartas para verificar possibilidades de design, linguagens, ilustrações e funções além da jogabilidade.

Todo o processamento de dados foi submetido ao método Duplo-diamante, desenvolvido pelo Design Council (2024). Esta abordagem auxiliou no desenvolvimento dos critérios para a seleção e escolha das aves, ajudando bastante a reduzir a quantidade de espécimes analisados. Do mesmo modo, foi fundamental para o desenvolvimento, escolha e finalização das técnicas de ilustração a serem estudadas e aplicadas.

O projeto final contou com 54 cartas, em que 52 delas tiveram 13 ilustrações diferentes, feitas para os 4 naipes. O modelo que embasou esse projeto foi o de número 139 da Copag. Além de todo o conjunto e a embalagem desenvolvidos, o projeto contempla também uma carta com link externo, para que o jogador venha a ter acesso digital às informações de todas as aves ilustradas e os dados da pesquisa para aprofundar no tema.

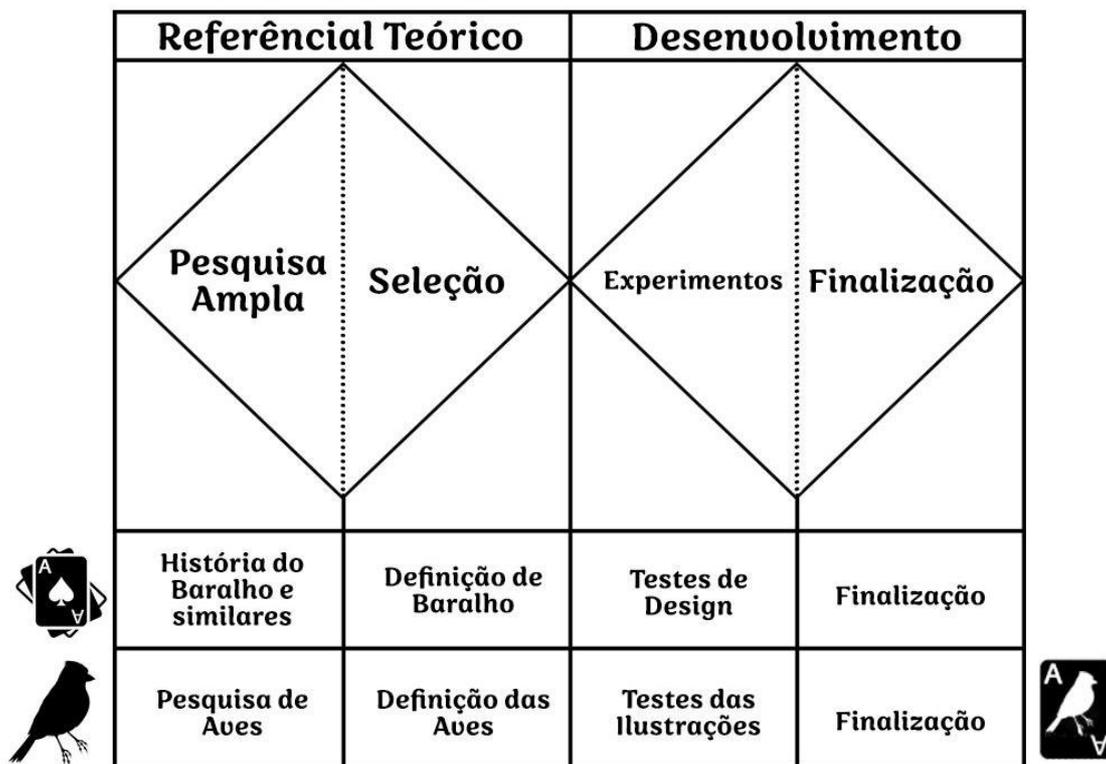
Deste modo, acredita-se estar utilizando os processos de design para a produção de um objeto que respeita a dicotomia forma e função tão tradicionais a este item, mas acrescido de elementos lúdicos que definem o seu diferencial: a possibilidade de uso como ferramenta didática ou entretenimento engajado.

## 2 Procedimentos Metodológicos

Pesquisa bibliográfica e documental, com processamento dos dados por meio do método duplo-diamante e prototipagem final. Priscila Lena Farias (2005) permite compreender como o design do baralho foi sendo alterado com o passar do tempo, mas mantendo características que perdurariam até a contemporaneidade. Kamylla Lemes Soares (2016) ressalta a importância de compreender não só os arquivos históricos, mas também sua memória gráfica dos impressos.

Com relação aos pássaros escolhidos, no início foi consultado um catálogo com mais de 60 pássaros. Os critérios para se selecionar 13 aves foram: serem, de fato, animais silvestres da fauna brasileira; estarem atendendo às demandas imagéticas de silhueta propostas; e constarem no Livro Vermelho da Fauna Brasileira, Volume III - Aves (ICMbio), onde existem nomenclaturas específicas para cada zona de risco. Esta evolução do referencial teórico pode ser observada na figura 1.

Figura 1 – Quadro de aplicação do método duplo diamante.



Fonte: elaborado pelos autores.

Como demonstra o quadro, os experimentos para definição das técnicas e estilos de desenho também foram submetidos ao duplo diamante, técnica proposta pelo diretor da Design Council (2024), o designer Richard Eisermann, com o intuito de facilitar e descrever processos de forma mais intuitiva. Assim, foi aplicado em todo o processo, na pesquisa sobre o histórico e estado da arte dos baralhos, durante o desenvolvimento dos critérios de seleção de aves, como também na apuração das técnicas e finalizações para dar seguimento ao protótipo.

### 3 Referenciais teóricos

#### 3.1 As cartas de baralho ao decorrer do tempo

Baralho é a nomenclatura utilizada para todo um conjunto de cartas com particularidades gráficas e simbólicas já pré-estabelecidas (SOARES, 2016), o que vai sendo alterado é o propósito que o produto impresso irá ter. Nos dias modernos é possível encontrar baralhos de formatos, cores, intuitos e filosofias totalmente diversos, quem direciona os caminhos são os desenvolvedores desses projetos.

Muitos autores entram em debate a respeito do país de origem do jogo de cartas. As mais recorrentes são as que indicam que os primeiros indícios do seu surgimento teriam ocorrido na China, juntamente da invenção do papel (BERRY, 1995). Acredita-se que o papel tenha sido confeccionado pela primeira vez por volta de 105 d.C. e que os chineses mantiveram o segredo de sua elaboração por mais de 500 anos. Achados arqueológicos de materiais com símbolos que remetem à naipes e estilos de jogos de cartas sugerem a hipótese de que os jogos de cartas tenham surgido naquele período. Em consequência de invasões mal sucedidas contra países árabes, alguns artesãos chineses foram capturados e, com isso, a China acabou perdendo também o monopólio do papel por volta de 751 d.C. (HAYASAKA, 2008 - 2009).

Os primeiros indícios das influências árabes são os padrões percebidos nos dorsos das cartas, compostos por uma vasta gama de padrões de arabescos (técnica utilizada nos artefatos árabes) e a existência de um jogo de origem Sarracena chamado *naibbe* ou *nayb*, composto por algo entre 40 a 52 cartas, que foi encontrado nas cidades de Florença e Viterbo, na Itália, na cidade de Basileia, na Suíça, e Barcelona, na Espanha. Esses documentos são datados dos anos de 1376 e 1380. É possível que a palavra naipe seja derivada de *Nayb*, palavra árabe que designava as figuras do baralho mouro. A adaptação para o que se tem hoje pode ter sido em decorrência da dificuldade que os europeus tinham em pronunciar *Ganjifah*, o nome original do jogo (FARIAS, 2005).

As cartas de baralho acabaram migrando para a Europa, sendo levadas até lá através de guerras de conquista nos territórios asiáticos ou por meio das rotas comerciais, como a rota da seda. Apesar do posicionamento dos naipes, números e sequência de cartas serem basicamente as mesmas, os baralhos europeus possuíam diferenças com relação às ilustrações. No conjunto latino as figuras apresentavam moedas, taças, espadas e bastões, nesta ordem. No modelo germânico eram os guizos, bolotas de carvalho, corações e folhas. O Suíço continha, novamente, os guizos e as bolotas de carvalho, porém, nos dois últimos, mostravam escudos e flores. Por último, a versão utilizada até os dias atuais com maior incidência, o francês, continha diamantes, corações, pás e trevos (FARIAS, 2005).

No sistema francês de baralho houveram alterações nas nomenclaturas dos naipes. O diamante manteve o formato parecido, porém passou a se chamar ouro, os corações viraram copas, a pá tomou um formato mais pontudo e virou espada e, por último, os trevos foram denominados paus, entretanto, mantendo o formato de um trevo de 3 folhas.

O começo do baralho no Brasil se deu entre os anos de 1811 e 1818, produzidos pela empresa Real Fábrica de Cartas de Jogar, que seguiam o modelo latino, porém também produzindo algumas versões nos padrões franceses. Assim, seguiu-se intercalando entre esses dois sistemas

(francês e latino) até a destituição do monopólio de fabricação, abrindo espaço para diversas empresas independentes nas décadas seguintes. A Copag, por sua vez, surgiu em 1908, fundada por Albino Dias Gonçalves, considerada a mais antiga fábrica brasileira de baralhos ainda em atividade. A empresa, a princípio, fazia apenas o manejo da importação e distribuição dos baralhos no Brasil, passando a ter produção própria em 1918. (FARIAS, 2005).

Os primeiros baralhos ilustrados eram produzidos por meio de xilografia e posteriormente litografia, sendo alterados para offset apenas em 1930. Com o passar dos anos a Copag lançou diversos modelos de baralhos. O conjunto de número 139, vigente até os dias de hoje, foi desenvolvido no ano de 1923 e segue sendo uma das versões mais vendidas pela marca, além de ser possivelmente o baralho brasileiro mais antigo circulando ainda no mercado.

### 3.2 Baralhos similares e contemporâneos

Para atualizar a pesquisa no que se refere ao baralho contemporâneo e aprofundar as relações com os fundamentos de design, foram analisados quatro conjuntos de cartas atuais e de diferentes contextos para exemplificar as possibilidades que este suporte permite enquanto material gráfico.

Figura 2 - Imagens do baralho Teen Patti.



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/8242625/Game-Design> - Última consulta dia 28/07/2024.

O primeiro exemplo é o Teen Patti (figura 2), idealizado pela designer indiana Anjali D'Souza, o mesmo tem como principal objetivo transpassar para as novas gerações, os costumes e tradições daquele país. Anjali utilizou de diversos recursos artísticos encontrados no cotidiano da cidade de Bangalore, para poder revitalizar brincadeiras e jogos locais. Sobre o ponto de vista imagético, é possível ver uma presença bem forte de cores, símbolos, personagens e a utilização de uma fonte sem serifas, confeccionando um conjunto atrativo para um público infantil.

Figura 3 - Imagens do baralho Jardim das Flores

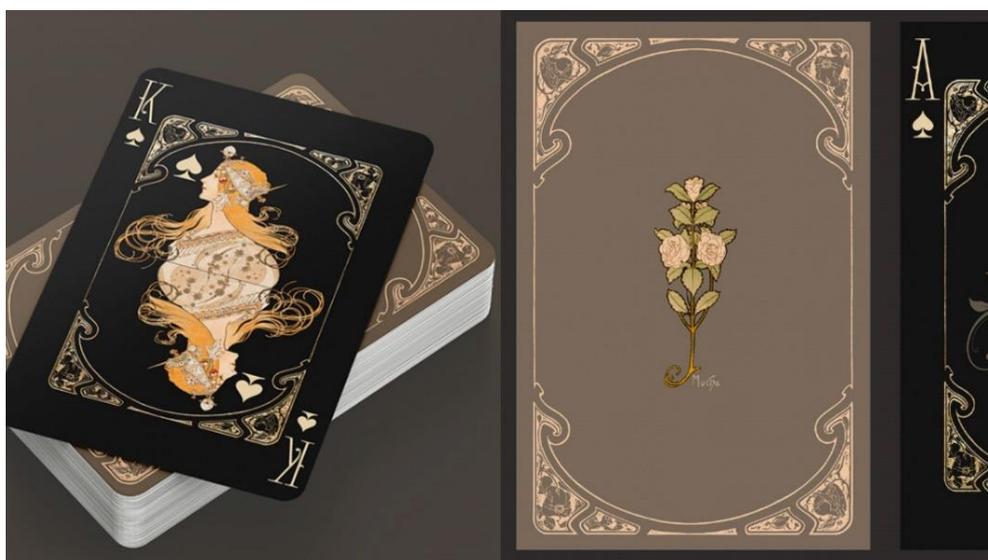


Fonte: <https://www.behance.net/gallery/178106495/Baralho-de-Cartas-Jardim-das-Abelhas> - Última consulta dia 28/07/2024.

O Jardim das Abelhas (figura 3) foi desenvolvido pela artista Ana Enes, estudante de Design pela Universidade Estadual do Maranhão. A autora tem um projeto de tom leve e minucioso, na qual é possível analisar a presença de inúmeras ilustrações que remetem ao tema das abelhas. Do ponto

de vista técnico, Ana mantém o formato de uma arte para cada grupo de cartas, por exemplo, a carta de número 3, independentemente do naipe que estiver representando, irá possuir o mesmo desenho. Porém, quando se observa as cartas J, Q e K, elas apresentam alterações para cada versão, totalizando um total de doze ilustrações distintas.

Figura 4 - Imagens do baralho Mucha.



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/123781829/Baralho-Mucha> - Última consulta dia 31/07/2024.

O baralho Mucha (figura 4), produzido por Isis Delpupo, estudante de Design da Universidade Estadual do Espírito Santo, faz alusão ao pintor tcheco Alphonse Mucha. Em contrapartida ao modelo de Ana Enes, esse conjunto possui mais homogeneidade, parecendo ter, assim, mais facilidade durante as jogatinas. Delpupo buscou utilizar os principais elementos vistos nas obras de Mucha, trazendo imagens de mulheres, arabescos orgânicos, tons dourados e estilos de vegetação, atributos esses muito recorrentes na Art Nouveau, período no qual o artista se destacou como grande cartazista.

Figura 5 - Imagens do baralho Poranduba: Cartas de Cultura.



Fonte: Elaborado pelos autores.

O baralho Poranduba: Cartas de Cultura (figura 5) é produzido pelo Estúdio Ampla Arena e idealizado pelo pesquisador Andriolli Costa. Este jogo não se enquadra no sistema tradicional das cartas como os exemplos anteriores, mas ainda assim é conjunto com particularidades gráficas e simbólicas organizadas. Trata-se de uma configuração que mais se aproxima dos jogos de cartas conhecidas como *Magic* e jogos de tabuleiros modernos. Contudo, é apresentado nesta pesquisa para clarificar como os jogos, quando aliados a um bom design, podem acessar temas específicos e se tornar ferramentas educacionais. Neste caso, o jogo combina folclore, sabedoria popular e outros elementos do patrimônio cultural brasileiro, e caso o jogador queira saber mais, consegue acessar mais informações utilizando um QRCode em cada carta.

Ribeiro (1990) comenta sobre a produção de jogos para utilizar em sala de aula e em seus aspectos teóricos sobre o lúdico, assim nota-se a possibilidade de aplicar jogos em sala de aula, tentando trazer formas de transmissão de conteúdo mais ativas (RIBEIRO, 2022).

O baralho de cartas tradicional é frequentemente associado ao público jovem-adulto. Como será demonstrado adiante, o baralho Gûyrá foi desenvolvido a partir das premissas de jogo de um baralho comum. Assim, também pode ser utilizado por qualquer pessoa habituada ao jogo tradicional. Contudo, por sua proposta de consciência ambiental, sua estética e sua vocação como ferramenta didática, busca-se evidenciar seu potencial de aplicação à jovens do ensino fundamental II e, principalmente, Ensino Médio.

### 3.3 Modelo definido

O modelo definido para ser o guia estrutural do Gûyrá foi o de número 139, da Copag, esse modelo tem como base 54 cartas, sendo elas A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Q, J, K e mais dois curingas. São repartidas em quatro naipes, que em ordem crescente de poder (referenciando os jogos mais populares): Ouros, Espadas, Copas e Paus. O dorso normalmente apresenta arabescos e varia de acordo com a empresa que está produzindo.

Define-se que as cartas curinga possuem uma herança vinda diretamente do Tarot, com a carta o Louco (*The Fool*) que, de acordo com COUSTÉ (1977), é um dos arcanos maiores, nomenclatura utilizada para algumas das cartas do Tarot e possui relação com a incerteza e a desordem. Sendo assim, as empresas sempre alteraram esses formatos. O mais visto na contemporaneidade, principalmente nos baralhos da COPAG, são as taças e cálices.

Esse modelo é confeccionado no tamanho 5,7 cm x 8,9 cm com papel couchê 290g/m<sup>2</sup>. Na figura 6 é possível ver o modelo 139 da Copag em sua versão mais recente.

Figura 6 - Imagem do modelo 139 da Copag.



Fonte: <https://www.baralbox.com.br/baralho-copag-139> - Última consulta 13/07/2024

## 4 Aves e a questão ambiental

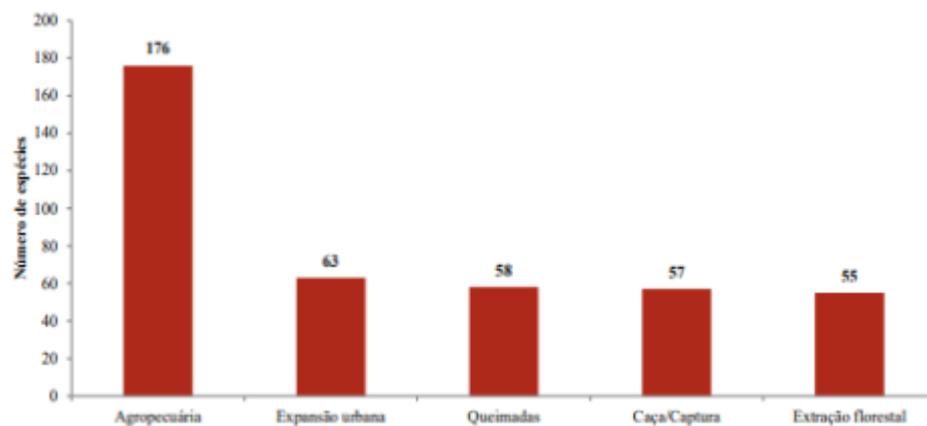
No desenvolvimento desta pesquisa, observou-se diversos temas que permitissem um estudo de design significativo para uma mídia tão popular quanto o baralho de cartas impressas. Contudo, uma das condicionantes para este projeto foi escolher um assunto tanto por seu valor

estético como também por sua capacidade de conectar o design a debates socialmente relevantes.

Neste sentido, caminhando por questões climáticas e ambientais pertinentes à contemporaneidade, foi constatado que ao recortar especificamente a congregação de aves que compõem a fauna brasileira, suas características e suas histórias, seria possível ter contato com um material visual de extrema riqueza e com grande potencial de reflexão. A pesquisa permitiu identificar diversas problemáticas que interferem na vida e permanência das espécies, como o desmatamento e o tráfico de animais silvestres.

Um fator importante analisado é o dos vetores de risco, responsáveis por ameaçar cada espécie analisada, podendo ser único ou somatório, como é perceptível na figura 7 onde foi listado: agropecuária, expansão urbana, queimadas, caça/tráfico e extração florestal.

Figura 7 – Gráfico dos principais vetores de ameaças às aves do Brasil.



Fonte: (ICMBio, 2018, p. 19).

No gráfico acima (figura 7) é possível observar que a maior ameaça às espécies de aves brasileiras é a Agropecuária, com 176 espécies prejudicadas. Essa prática é muito recorrente em diversas regiões do Brasil graças ao lucro envolvido. Ela prejudica os ecossistemas em sua necessidade de desmatar florestas para a geração de pasto (que servirá para os animais ali criados ficarem e se alimentarem). No que se refere ao cultivo, o maior problema são as plantações de commodities, como soja e outras produções extensivas como a cana de açúcar. Ocupam grande área de um mesmo produto para exportação e não contribuem necessariamente para a produção de alimento, que fica a cargo principalmente da agricultura familiar não predatória.

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

As queimadas, existem as acidentais e as não acidentais. No caso do cerrado, incêndios naturais são úteis para que certas sementes germinem e o solo se torne mais fértil graças às cinzas. Porém, os incêndios ilegais são muito mais numerosos e estão totalmente ligados aos pontos citados anteriormente, já que é um dos recursos mais eficientes para se desmatar uma floresta.

O penúltimo colocado é o da caça/tráfico, ambos ilegais e extremamente danosos aos ecossistemas. Diversos países do mundo são amplos compradores de animais e plantas vindos do Brasil (principalmente da floresta amazônica). Quando se fala em aves brasileiras é muito comum

observar uma compra desmedida em mercados negros, por suas cores, formatos e cantos particularmente exuberantes. Um dos maiores exemplos é o da já extinta ararinha-azul.

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

Assim, se faz urgente discutir temas ambientais e abordá-los por meio da ludicidade dos jogos permite que tais argumentações possam alcançar novos públicos, desde ambientes familiares a propostas de trabalho em salas de aula.

#### 4.1 Critérios de escolha

Através do Duplo-diamante foi possível organizar quais seriam os critérios para a escolha dos pássaros. Ou seja, o diamante se amplia ao coletar mais de 60 espécies e se concentra ao se definirem critérios de escolhas. Durante a leitura do Livro Vermelho da Fauna Brasileira, Volume III - Aves, alguns termos e nomenclaturas foram estabelecidos.

- O primeiro critério exige com que sejam espécies silvestres (vivem na natureza e não deveriam ter contato com o ser-humano);
- O segundo é que estejam no *Livro vermelho da fauna brasileira* (ICMbio, 2018), marcadas com as nomenclaturas de: criticamente em perigo (CR), em perigo (EN) e vulnerável (VU);
- Terceiro, dentre as selecionadas anteriormente, aves que possuam formas e cores que se encaixem às necessidades estéticas do baralho.

Utilizando os pontos anteriores a filtragem ficou mais prática, auxiliando no tempo e caráter de desenvolvimento do projeto.

#### 4.2 Aves escolhidas

Com o uso do método citado anteriormente, foi possível obter os 13 pássaros que seriam aplicados no segundo diamante, ou seja, na ampliação dos experimentos gráficos em suas respectivas cartas.

**A:** A carta que representa o Ás foi ilustrada pelo Beija-flor-de-costas-violetas (*Thalurania watertonii*), encontrado apenas na área de mata atlântica, e foi enquadrado dentro do parâmetro de aves exuberantes, além de carregar a sigla (EN). Devido ao alto poder da carta, nada mais justo do que escolher uma das aves mais exóticas já encontradas em meio a natureza, tanto por suas características físicas, quanto por suas particularidades, como a forma que voa.

**2:** O Urutau-de-asa-branca (*Nyctibius leucopterus*), localizado na área de mata atlântica da Bahia e Espírito Santo, foi o escolhido para representar a carta de número 2, o animal possui uma aparência divergente quando comparado ao todo e também foi caçado durante décadas, por possuir um canto que, erroneamente dito, trazia mal presságio. Ele se encontra criticamente em perigo (CR).

**3:** A carta de número 3 foi dada ao Crejoá (*Cotinga maculata*) pássaro muito raro, que, pode ser encontrado nas regiões do sul da Bahia, Espírito Santo, São Paulo e áreas adjacentes de Minas Gerais, e que possui uma combinação de cores fora dos padrões vistos por ornitólogos, o mesmo foi catalogado como (CR).

**4:** Choca-da-mata (*Thamnophilus caerulescens*), pode ser visto nas florestas úmidas, principalmente

nas bordas das matas e é o primeiro pássaro dessa ordem enquadrado nos menos chamativos, já que através de um olhar voltado para formatos, ele não se destaca, lembrando diversos pássaros mais comuns da fauna, além de sua cor ser em tons de cinza. O animal se encontra em estado de vulnerabilidade (VU).

**5:** O Papa-formiga-de-Sincorá (*Formicivora grantsau*), encontrado apenas na Serra do Sincorá, região da Bahia, limitando-se aos municípios de Mucugê, Andaraí, Lençóis e Palmeiras, é visto na carta de número 5 e também tem uma justificativa parecida com a do anterior, além de que, são argumentos justos comparados aos valores que desempenham no conjunto e ele pertence à classificação (EN).

**6:** A carta de número 6 leva o pássaro Vira-folha-de-peito-vermelho (*Sclerurus mexicanus*), encontrado principalmente na mata atlântica, do Nordeste e Sudeste do Brasil, indo de Pernambuco à São Paulo, de aspectos físicos que o fazem passar despercebido, porém sendo um animal de difícil localização. O Vira-folha é catalogado como (VU).

**7:** Caminhando aos poucos para formatos e características exuberantes, mas ainda pertencendo ao outro nicho, temos o Maçarico-de-papo-vermelho (*Calidris canutus*), pássaro esse que pode ser encontrado em certos locais costeiros do Brasil, mas principalmente no Parque nacional da Lagoa do Peixe (RS), o que o destaca é que apenas os machos possuem leve diferenciação e só em épocas de reprodução e acasalamento. Essa espécie é considerada em perigo crítico (CR).

**8:** O Pato-mergulhão (*Mergus octosetaceus*), espécie encontrada com mais frequência nos estados de Minas Gerais, Goiás e Tocantins, foi alocado à carta de número 8, pois nesse momento já existem indícios de pequenos fatores para uma transição de categorias, já que o mesmo possui um penacho chamativo e um formato um pouco diferente, mas ainda não é considerado uma ave exuberante pelos autores deste trabalho. Ele é tido como um animal criticamente em perigo (CR).

**9:** A carta de número 9 conta com a presença da Coruja-preta (*Ciccaba huhula*), localizada desde o sudeste do Brasil até o Nordeste da Argentina, é um animal bem mais exótico do que os vistos de 4 até 8, possui hábitos noturnos e se camufla muito bem. A mesma é tida pelos pesquisadores como em estado vulnerável (VU).

**10:** O número 10 tem uma espécie que realiza uma perfeita transição entre aves menos exuberantes e mais chamativas, pode se considerar ela um elemento de passagem. O Aracuã (*Ortalis guttata*) é uma ave de difícil localização, sendo avistado apenas em Minas Gerais, leste do Mato Grosso do Sul e regiões adjacentes à São Paulo, o mesmo possui um formato bem atípico e também um pequeno penacho em sua cabeça. Ela é tida como um animal da categoria (CR).

**J:** O Valete foi conferido para o Mutum-Pinima (*Crax fasciolata pinima*), espécie com distribuição apenas no leste do Pará, essa ave possui uma massa visual muito distinta, devido ao seu porte e o formato mais alongado, além de possuir uma penugem escura e um penacho parecido com um moicano no alto de sua cabeça. Foi dado a ela o valete, pois tem um ar de prontidão e segurança. O Mutum é classificado em (CR).

**Q:** A carta da Dama ficou pertencente a Harpia ou Gavião-real (*Harpia harpyja*), podendo ser encontrada em todo leste do Brasil, além de ser a maior ave de rapina do mundo, é conhecida também por ser alvo de lendas e contos regionais dos locais onde vive. Merece espaço de destaque no baralho por sua aparência exuberante e seus “penachos” chamativos na área de sua cabeça, que lembra uma coroa. Ela foi configurada em (VU).

**K:** O “trunfo” do baralho, o Rei, não poderia ser de mais ninguém que não fosse da Arara-azul-de-lear (*Anodorhynchus leari*), pássaro esse que só pode ser encontrado na Caatinga, mesmo não sendo

um animal com uma distribuição enorme no país, é reconhecida, juntamente com a ararinha-azul (possivelmente já extinta), como um símbolo de preservação dos animais da fauna nacional, a mesma possui uma relevância enorme no país, além de sua aparência estonteante e de sua cor azulada marcante. Está presente na categoria (EN).

A figura 8 abaixo é um mosaico idealizado pelos autores para demonstrar todas as aves citadas anteriormente.

Figura 8 - Mosaico das aves escolhidas para o baralho ilustrado.



Fonte: elaborado pelos autores

## 5 Desenvolvimento

### 5.1 Ideias iniciais e testes

Após definir as aves a serem ilustradas, o estudo seguiu para o desenvolvimento visual do projeto Gûyrá, que tem seu nome baseado na língua Tupi Guarani e significa pássaro. Ou seja, o segundo diamante se amplia em estudos para encontrar tanto as técnicas artísticas que seriam aplicadas às ilustrações, quanto a linguagem de design adequada ao conjunto.

Figura 9 - Testes iniciais dos estilos para com as ilustrações.



Fonte: elaborado pelos autores

Como visto na figura 9 acima, dentre os estudos, foram elaboradas ilustrações em preto e branco, utilizando apenas nanquim e variação de traços; ilustrações com traços finos para valorização das cores e volumes; assim como testes de paleta de cores reduzida. Posteriormente, outros testes foram realizados, dessa vez para visualizar as possibilidades de aplicação, como na figura 10 abaixo.

Figura 10 - Testes aplicando as ilustrações nas cartas de baralho.



Fonte: elaborado pelos autores

Esta etapa serviu para explorar caminhos possíveis para o projeto e eliminar aqueles que não dialogam com o conjunto. Por exemplo, uma questão que esteve presente foi considerar se as

ilustrações deveriam ser mais lúdicas, pendendo para o cartum, ou se deveriam ser mais sóbrias e próximas do realismo.

## 5.2 Design e Técnica

Como em todo projeto gráfico, na criação do design de um baralho também se deve levar em consideração as funcionalidades do produto, mas neste caso, em diálogo com as intenções autorais do criador. Esse baralho é apenas um artigo de coleção ou é algo que pode ser utilizado também em sua função primária, a de jogar? O Gûyrá pretende atender às duas questões. Ser um objeto que pode ser apreciado por sua arte, revelando a confluência entre design e arte, assim como segue os preceitos tradicionais da jogabilidade.

Optou-se, portanto, em criar artes monocromáticas e sem pintura interna, apenas contando com *lineart* e hachuras, propondo assim uma coesão que não gerasse demasiado ruído visual e permitisse manter o dinamismo dos jogos de cartas.

A fonte utilizada também passou por alguns testes e a escolhida para ser aplicada em todas as cartas foi a Sirenia Medium, pertencente à família Sirenia Type (figura 11). Ela não apresenta serifa evidente, mas a terminação das letras possui um acabamento suave que dialoga com as formas orgânicas das aves. Contrasta bem com as linhas retas e finas utilizadas na composição e que organiza os elementos da carta.

Figura 11 – Imagem da família da fonte Sirenia Type.



Fonte: <https://fonts.adobe.com/fonts/sirenia> - Última consulta dia 30/07/2024

O dorso do baralho foi pensado de forma que se mantivesse aquela exuberância encontrada nos arabescos muito comuns nos modelos citados, mas que conseguisse conter a identidade do projeto e diversas referências da fauna e flora brasileira.

O Curinga é a única carta do baralho que se difere das demais, derivada da carta “O Louco” do Tarot, como já explicado. De início considerou-se utilizar mais uma ave em extinção ou mesmo inventar uma ave imaginária. Contudo, ao constatar que a situação de risco em que se encontram estes animais se deve a ação humana, optou-se por adicionar nestas cartas enigmáticas uma versão hachurada e realista de dois corações humanos.

As artes foram todas realizadas no Adobe Photoshop 2024 e diagramadas com os naipes e legendas através do Adobe Indesign 2024.

### 5.3 Produto Final

O produto final (figura 10) contou, portanto, com 55 cartas. São 52 ilustradas com as aves escolhidas para cada um dos 13 números/símbolos (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K), em 4 versões diferentes de acordo com o naipe. Duas versões em vermelho (#4d0e11) para os naipes copas e ouros e duas em preto (#000000) para os naipes de espadas e paus. Fazem parte do conjunto também duas cartas curingas, um de cada cor. E por fim, a carta QRCode.

A figura 12 a seguir representa o conjunto visto no produto final, onde cada carta compõe o conjunto Gûyrá.

Figura 12 – Imagem representando o conjunto final do projeto.



Fonte: elaborado pelos autores

Para que este produto cumpra com um de seus objetivos, o de funcionar como ferramenta didática, está em desenvolvimento uma página virtual, acessada pelo QRCode (figura 15), em que os jogadores podem acessar as informações a respeito de cada ave representada no jogo, seus habitats e sua situação de extinção, bem como todo o desenvolvimento dessa pesquisa, com esboços de produção. Com relação às especificações técnicas, o baralho Gûyrá contou com cartas de 5,7 cm x 9,0 cm, semelhante ao modelo 139 da empresa Copag, e impressas em papel couchê 250g/m<sup>2</sup>. Foram refiladas individualmente em guilhotina e bordas arredondadas com cantoneiras, utilizando os laboratórios da universidade. O produto impresso pode ser visto na figura 13 a baixo.

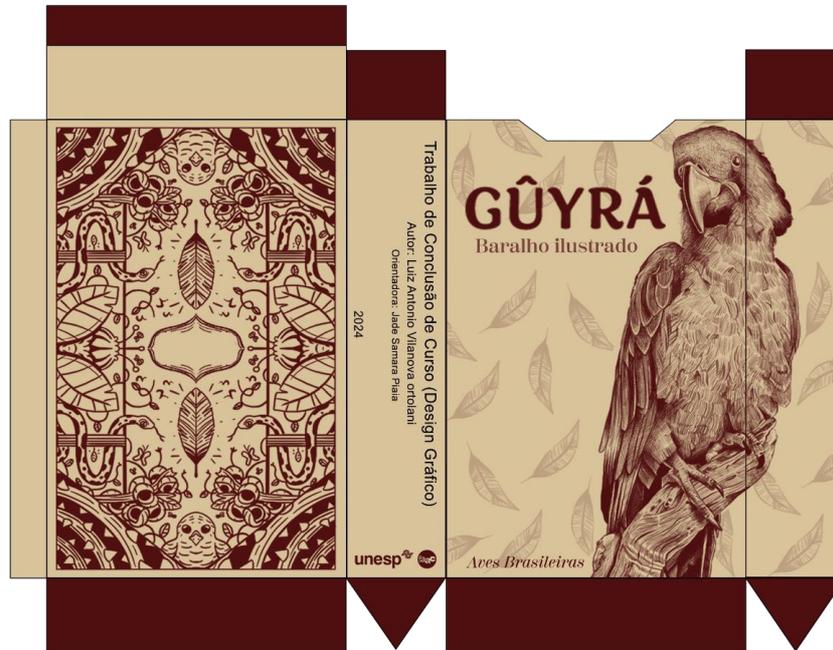
Figura 13 – Foto do produto final disposto sobre uma mesa.



Fonte: elaborado pelos autores

Também foi produzido a embalagem que carregaria o conjunto, com elementos retirados da identidade visual das castas e contendo informações técnicas sobre o trabalho, como pode ser visto na face da embalagem na figura 14. Esta caixa foi impressa em papel triplex, vincada e fechada manualmente.

Figura 14 – Faca aberta da embalagem do baralho Guyrá.



Fonte: elaborado pelos autores

Figura 15 - Carta com QR Code direcionado à página informativa em construção.



Fonte: elaborado pelos autores

## 6 Conclusão

As cartas de baralho se mantêm na contemporaneidade como uma importante ferramenta de socialização e lazer no mundo todo. Além disso, trata-se de uma mídia impressa que com frequência tem sido lembrada por designers e artistas como plataforma para a apresentação de seus portfólios.

Os resultados aqui apresentados derivam de um trabalho de conclusão de curso em Design, com acesso a laboratórios e equipamentos gráficos e editoriais. O processo durou por volta de dois

semestres, com pesquisas teóricas sobre a cronologia do baralho, desde seu surgimento até a modernidade, além do desenvolvimento do método para a realização das artes aplicadas.

Assim, esta pesquisa considerou a importância histórica e afetiva de tal artefato para desenvolver um design que pudesse ir além de um suporte para artes autorais. Ao mesmo tempo em que respeitou as estruturas clássicas da jogabilidade como uma condicionante de projeto, buscou estabelecer um recorte temático conciso que permitisse tanto abordar um tema urgente quanto apresentar qualidade estética.

Como mencionado, o caminho que conduziu até a escolha do tema de aves brasileiras em risco de extinção passou por questões climáticas e ambientais. Após algumas jogatinas, os jogadores têm contato com todas as ilustrações, momento fundamental para que se desperte a curiosidade por aqueles seres. Cada espécie apresentada foi selecionada por conta da gravidade de sua realidade, associado a elementos visuais que pudessem favorecer a composição.

Compreende-se que, ao acompanhar as configurações tradicionais de um jogo de baralho, o Gûyrá não detalha as informações acerca dos animais em seu material físico. Isso condiz também com uma preocupação ambiental de manter na embalagem apenas o necessário para um jogo clássico. Contudo, a tecnologia digital permite que todos os dados pertinentes às aves, as ilustrações, os autores, assim como o desenvolvimento dessa pesquisa e suas fontes possam ser acessadas.

Acredita-se, portanto, que os aportes estudados, os experimentos proporcionados pelo método do duplo-diamante, assim como os resultados obtidos com a prototipagem do produto, proporcionam uma introdução às reflexões ecológicas e culturais urgentes à sociedade brasileira. Dentre as formas de se viabilizar tal debate, este artigo se dedica a apresentar a ludicidade de um baralho de cartas como ferramenta educacional ou de entretenimento, podendo ser utilizada com facilidade tanto em ambientes familiares, como em salas de aula enquanto recurso didático.

## Referencial Bibliográfico

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

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

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

DELUPO, Isis, Baralho Mucha, Behance, 2021. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/123781829/Baralho-Mucha%20-%20>. Último acesso em: 01/08/2024.

D'SOUZA, Anjali, Teen Patti, Behance, 2013. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/8242625/Game-Design>. Último acesso em: 01/08/2024.

ENES, Ana. Jardim das Abelhas, Behance, 2023. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/178106495/Baralho-de-Cartas-Jardim-das-Abelhas>. Último acesso em: 01/08/2024.

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

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

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

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

RIBEIRO, Leonardo da Rocha. Ensino de Física e o Lúdico: Jogos de Tabuleiro como Perspectiva de Recursos Didáticos, 2022. Rio Claro, São Paulo, Brasil.

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

The Double Diamond. Design Council, 2024. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Último acesso em: 25/08/2024.