



A Jornada do Louco

Uma releitura visual do Tarô na forma de uma narrativa gráfica

Relatório de Projeto

Orientado **João Victor Setti Ghedini**
Orientador **Prof. Dr. André Dalmazzo**

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Centro de artes e letras - CAL
Curso de Desenho Industrial

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE DESENHO INDUSTRIAL

A Comissão examinadora, abaixo assinada, aprova o Trabalho de Conclusão de Curso.

A Jornada do Louco, Uma releitura visual do tarô na forma de uma narrativa gráfica.

Desenvolvido por João Victor Setti Ghedini como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. André Krusser Dalmazzo (UFSM)
(Orientador)

Prof. Dr. Volnei Antônio Matté (UFSM)

Prof. Augusto Zambonato

Santa Maria, RS, Brasil
Julho de 2023

Agradecimentos

Aos meus pais, que investiram em mim e possibilitaram que eu escolhesse meu caminho.

À Daniela, por todo apoio e auxílio que me deu na gestação desse projeto.

Ao meu orientador André Dalmazzo, que, como o eremita, dividiu comigo sua experiência, guiando o louco ingênuo que vos fala.

Aos demais professores da banca, Augusto Zambonato e Volnei Antônio Matté, que sempre se colocaram à disposição para ajudar ao longo do progresso.

Agradeço também aos professores do curso, dos quais, sou incapaz de pensar em um que não tenha sido excepcional no seu carinho, dedicação e prestação pelos seus alunos.

“Amar a jornada é não aceitar tal fim. Descubri, por meio de experiências dolorosas, que o passo mais importante que uma pessoa pode dar é sempre o próximo.”

- Dalinar, Oathbringer: Book Three of the Stormlight Archive



Resumo

Esse relatório mostra o desenvolvimento de um projeto de design gráfico focado na ilustração. O objetivo do trabalho foi a criação de uma releitura do tarô, usando das cartas como meio para contar uma história na forma de uma narrativa gráfica. Esse projeto teve caráter prático e envolveu a pesquisa de referenciais teóricos e visuais e a criação gráfica, gerando 22 ilustrações que contam a história da jornada do Louco através dos Arcanos Maiores. Este projeto visou o aprimoramento técnico expressivo e possibilitou colocar em prática os aprendizados ao longo do curso.

Keywords: Tarot; Illustration; Graphic Narrative.

Abstract

This report shows the development of a graphic design project focused on illustration. The objective of the work was the creation of a reinterpretation of the tarot, using the cards as a means to tell a story in the form of a graphic narrative. This project had a practical nature and involved the research of theoretical and visual references and graphic creation, generating 22 illustrations that tell the story of the Fool's journey through the Major Arcana. This project aimed at expressive technical improvement and made it possible to put into practice what was learned throughout the course.

Keywords: Tarot; Illustration; Graphic Narrative.

Sumário

- 1. Introdução - 9**
- 2. Revisão Teórica - 10**
 - 2.1 O Que é o Tarô - 11**
 - 2.1.1 Arcanos Menores - 12
 - 2.1.2 Arcanos Maiores - 13
 - 2.1.3 Leitura do Tarô - 36
 - 2.2 Narrativa - 37**
 - 2.2.1 Estrutura Narrativa - 38
 - 2.3 Ilustração - 40**
- 3. Realização do Projeto - 41**
 - 3.1 Criação da Narrativa - 42**
 - 3.2 Projeto Gráfico - 43**
 - 3.2.1 Ilustração - 44
 - 3.2.2 Moldura - 70
 - 3.2.3 Verso - 73
- 4. Resultados - 81**
 - 4.1 Cartas - 82
 - 4.2 A Jornada do Louco - 91
- 5. Conclusão - 98**
- Revisão Bibliográfica - 99**

1. Introdução

Diferentemente das cartas que a maioria de nós tem contato em baralhos de jogo tradicionais, as cartas do tarô, que geralmente são maiores e ilustradas com personagens e cenas esotéricas, evocam curiosidade naqueles que cruzam seu caminho. Essa curiosidade também viria a me atingir quando encontrei um baralho que minha mãe guardava e ocasionalmente manipulava. Vendo as imagens estranhas naquelas cartas era claro que ali havia alguma história que estava escondida de olhos leigos.

A curiosidade por desvendar o significado dessas cartas antigas me levou a comprar um baralho e começar a ler sobre os símbolos, personagens e lugares representados nas cartas. Uma das primeiras coisas que aprendi era que, apesar dos inúmeros livros que se propõem a revelar todos os detalhes e significados do tarô, cabia ao tarólogo criar seu próprio entendimento das cartas e como interpretá-las em uma leitura.

Fruto desse estudo e do meu interesse por ilustração surgiu a ideia desse projeto, criando uma releitura do baralho de Tarô que representa uma interpretação única das cartas, com a peculiaridade de conter uma narrativa visual elaborada sobre o enfoque do design gráfico e design de personagem. Sendo assim, tomando como referência principal o Tarô de Marselha, o objetivo deste trabalho foi

redesenhar as lâminas do tarô utilizando os personagens e cenários para criar uma narrativa que conecta as cartas. A narrativa acompanha o personagem "O Louco", esta escolha se deu pois no tarô ele representa o início de um novo ciclo ou jornada, e aqui irá desbravar seu caminho através de cada uma das cartas construídas.

Este projeto foi delimitado pelo desenvolvimento da ilustração de 22 cartas, ou seja, as cartas principais do baralho de tarô, os arcanos maiores. Compreende-se que através destas 22 cenas ilustradas poderíamos narrar a epopéia completa do personagem, desde o início de sua jornada até o seu paradeiro final. Entende-se também que o trabalho de ilustração destas 22 cartas seria relevante como um projeto de design, pois permitiria aprofundar saberes técnicos e expressivos sobre as áreas do design e da ilustração, e trabalhar em um contexto de desenvolvimento de um produto a nível profissional. O verso das cartas foi pensado a partir de uma repetição de módulos usando as linhas do desenho do cabelo do personagem, o louco.



2. Revisão Teórica

2. Revisão Teórica

2.1 O que é o tarô?

Visto como um objeto místico com poderes premonitórios, o tarô, também chamado de “cartas de ler a arte”, é em sua forma mais básica um baralho composto de 78 cartas diferentes, divididas em 56 Arcanos menores e 22 Arcanos maiores. A palavra arcano, que vem do latim e significa segredo, indica que as cartas têm significados não explícitos escondidos nos seus símbolos, símbolos estes que podem ser interpretados por um tarólogo em uma leitura para extrair esses segredos. Os arcanos menores são o que vemos nos baralhos de jogo normal, cartas divididas em 4 naipes de números 1 ao 14. Já os arcanos maiores são numerados de 1 a 21, mais a carta do louco que não possui número, e representam personagens, objetos ou situações.

As cartas ou lâminas, ilustram personagens, animais, plantas, objetos ou situações na forma de desenhos, tendo uma moldura com um espaço para o número da carta na parte superior e o nome na parte inferior (GODO, 2020, p.19). A numeração das cartas geralmente é feita com numerais romanos de forma progressiva, por

exemplo, o número 4 é escrito IIII e não IV, para que os números sejam representados sempre adicionando 1 ao anterior invés de usar subtração (JODOROWSKY, 2016, p. 52).

Como baralho de referência para elaboração do projeto foi escolhido o Tarô de Marselha (versão Camoin-Jodorowsky), baralho criado na França que é considerado um dos mais fiéis aos que surgiram na Europa entre os séculos XIV e XVII, portanto, mais parecido com as versões originais (GODO, 2020, p.23).

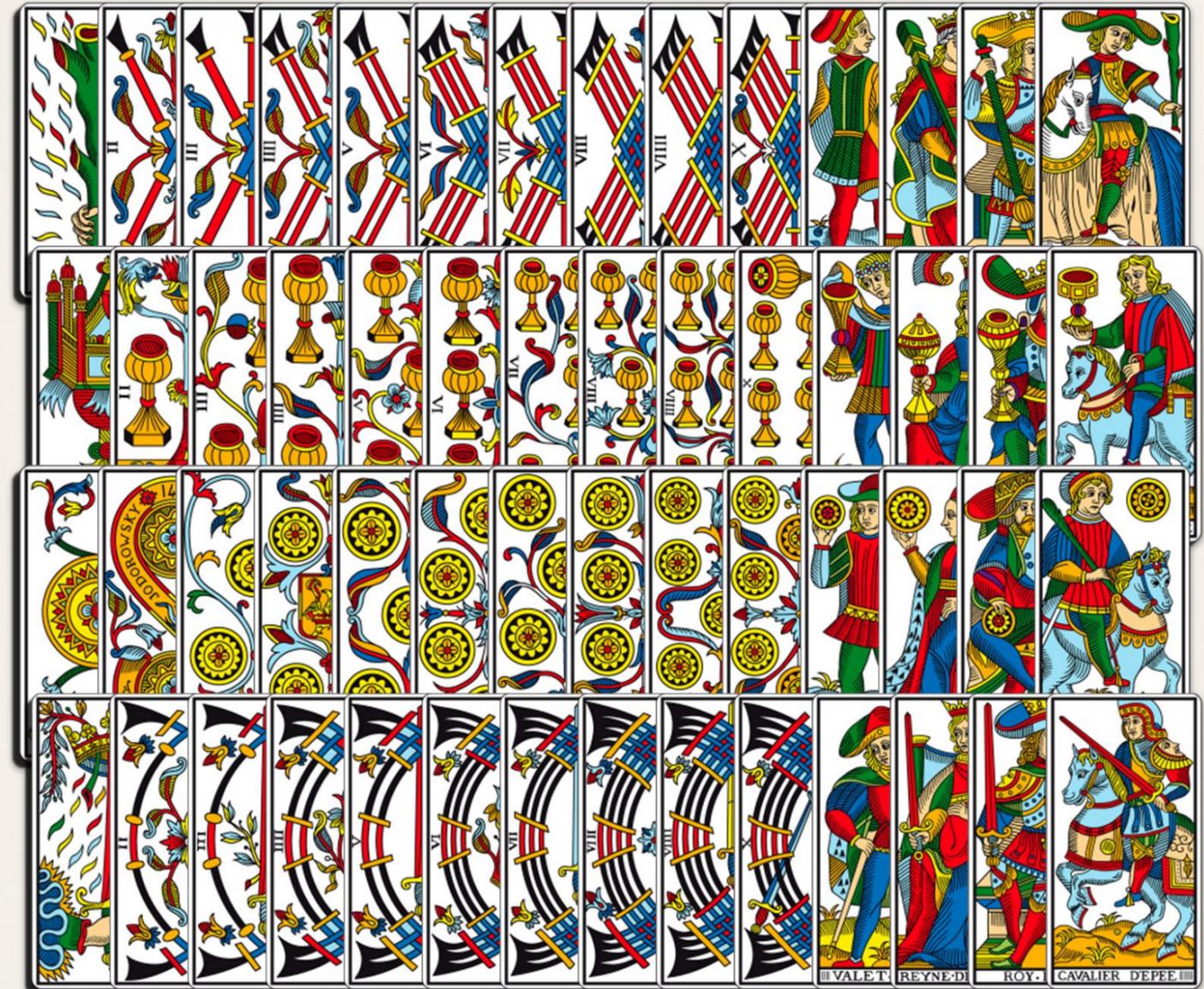
Entender o tarô, suas peculiaridades e simbolismos foi essencial para a criação de um projeto que busca capturar as qualidades do tarô que o tornam interessante.

2. Revisão Teórica

2.1.1 Arcanos Menores

O grupo dos arcanos menores se subdivide em 4 naipes: Copas, Ouros, Paus e Espadas. Cada naipe contém 14 cartas numeradas de 1 a 10 mais 4 cartas representando figuras da corte como Rei, Rainha, Valete e Cavaleiro. Os significados das cartas dos arcanos menores abordam assuntos mais mundanos e mais específicos que podem acontecer no nosso dia-a-dia (JODOROWSKY, 2016, p.45).

Normalmente ocupam um papel de apoio às cartas dos arcanos maiores adicionando detalhes mais específicos para ajudar a especificar o significado das demais cartas na leitura (GODO, 2020, p115).



Fonte: JODO CAMOIN, Arcanos menores, Tarô de Marselha. Disponível em: <https://pt.tarot.boutique/tarots/cartas/ver-cartas-arcanos-tarot-marselha-camoin-odorowsky>.

2. Revisão Teórica

2.1.2 Arcanos Maiores

Os arcanos maiores são 22 cartas numeradas de 1 a 21, mais a carta “O louco” que não tem número. Elas são as cartas que normalmente vem à mente quando se fala do tarô e geralmente retratam “arquétipos universais” possuindo um significado mais profundo (GODO, 2020, p. 35).

As 22 cartas presentes nos arcanos maiores são: O Louco, O Mago, A Papisa ou Sacerdotisa, A Imperatriz, O Imperador, O Papa ou Sumo Sacerdote, O Enamorado ou Os Amantes, O Carro ou A Carruagem, A Justiça ou A Juíza, O Eremita, A Roda da Fortuna, A Força, O Pendurado ou O Enforcado, A Morte, Temperança, O Diabo, A Torre, A Estrela, A Lua, O Sol, Julgamento, O Mundo. Essas são as cartas que nos deteremos nesse estudo, desse modo, serão apresentadas individualmente a seguir.



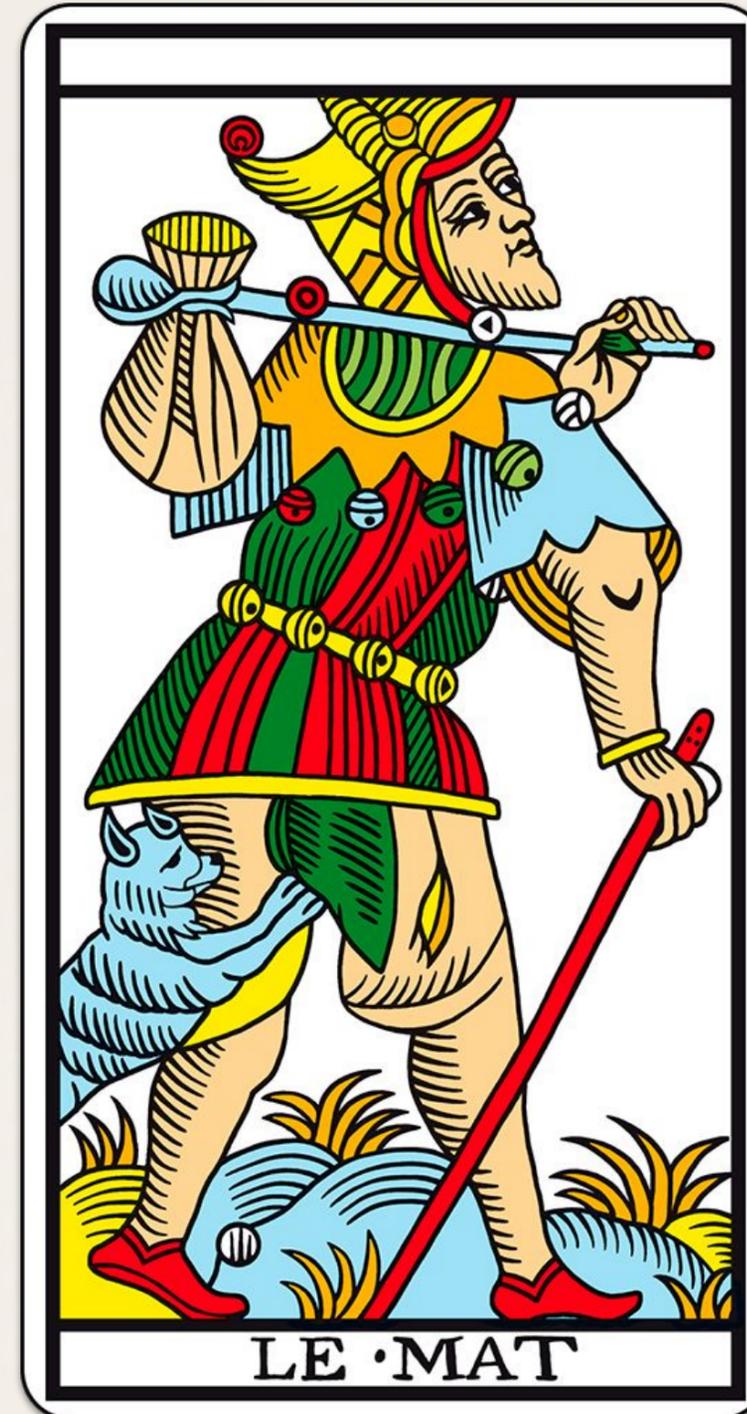
Fonte: JODO CAMOIN, Arcanos maiores, Tarô de Marselha. Disponível em: <<https://pt.tarot.boutique/tarots/cartas/ver-arcanos-maiores-tarot-marselha-camoin-jodorowsky>>

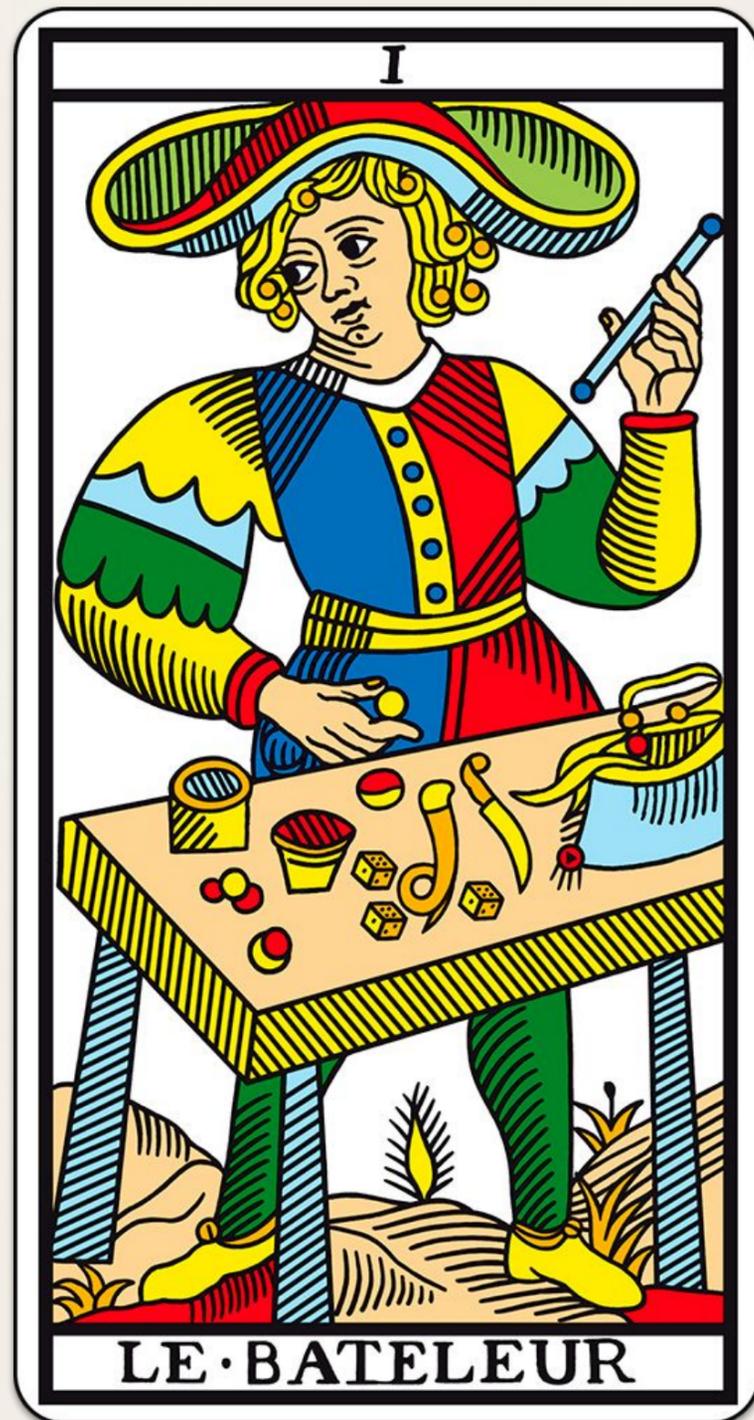
2.1.2 Arcanos Maiores

O Louco



A carta ilustra uma pessoa andando da esquerda para direita segurando um bastão de caminhada na mão direita, uma trouxa de roupas sobre o ombro e usa roupas que lembram as de um bufão. O louco é o único dos arcanos maiores que não tem número, sendo considerado como número 0 ou como número 22, nos baralhos de jogos ele deu origem à carta do coringa. A carta representa: Liberdade, energia, caos, início de uma viagem, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 139).





2.1.2 Arcanos Maiores

I - O Mago

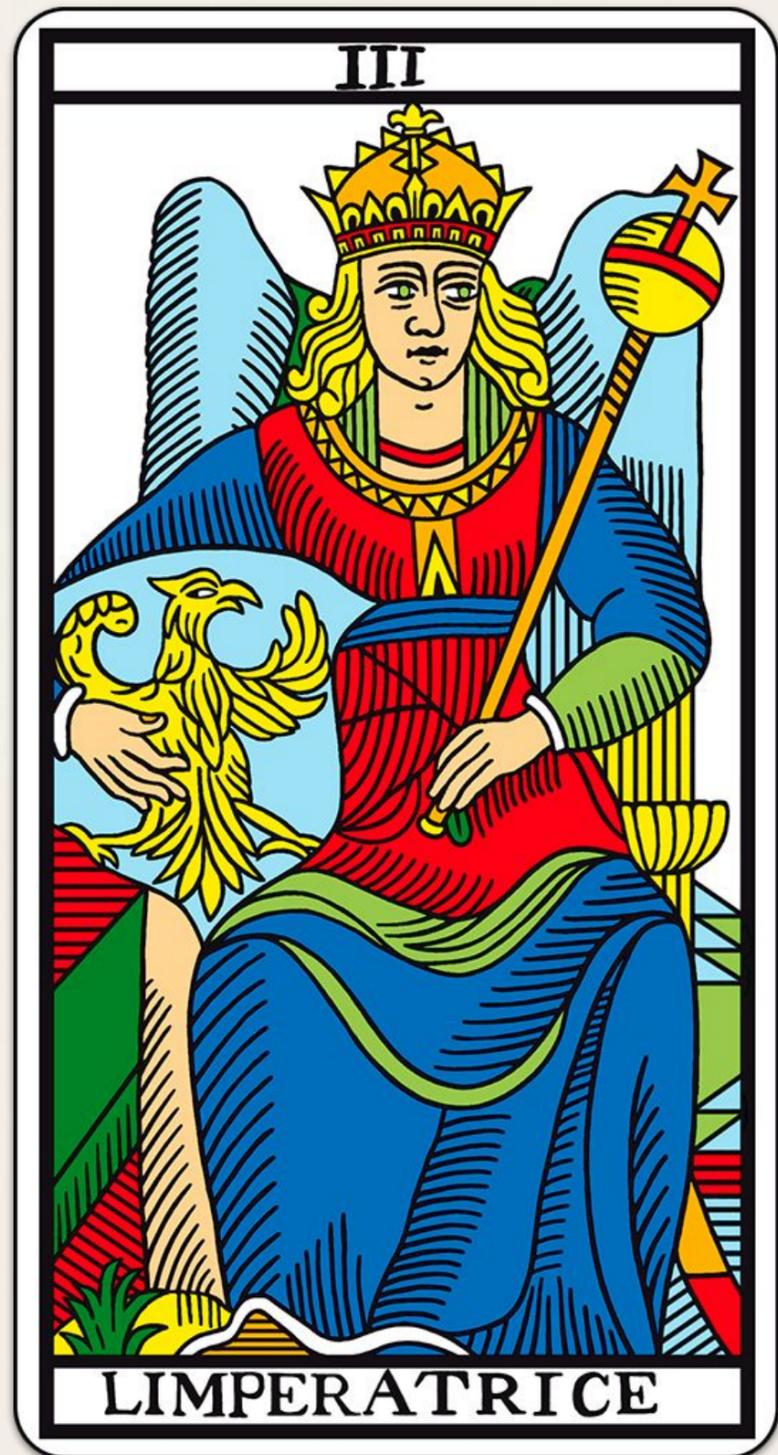
Nesta carta vemos representada uma pessoa de pé atrás de uma mesa segurando uma moeda e um bastão ou varinha, sobre a mesa estão uma série de objetos diferentes. O mago é oficialmente a primeira carta dos Arcanos maiores. O Mago representa idéias como: Juventude, habilidade de transformar, iniciação, multitude de ideias e possibilidades, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 145).

2.1.2 Arcanos Maiores

II - A Papisa ou A Sacerdotisa

Representa uma pessoa de pele pálida, sentada, segurando um livro aberto. Ela usa roupas longas que lembram túnicas e na cabeça uma tiara papal dourada. Alguns dos significados mais comuns da carta são: Pureza, fé, silêncio, solidão, conhecimento, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 151).





2.1.2 Arcanos Maiores

III - A Imperatriz

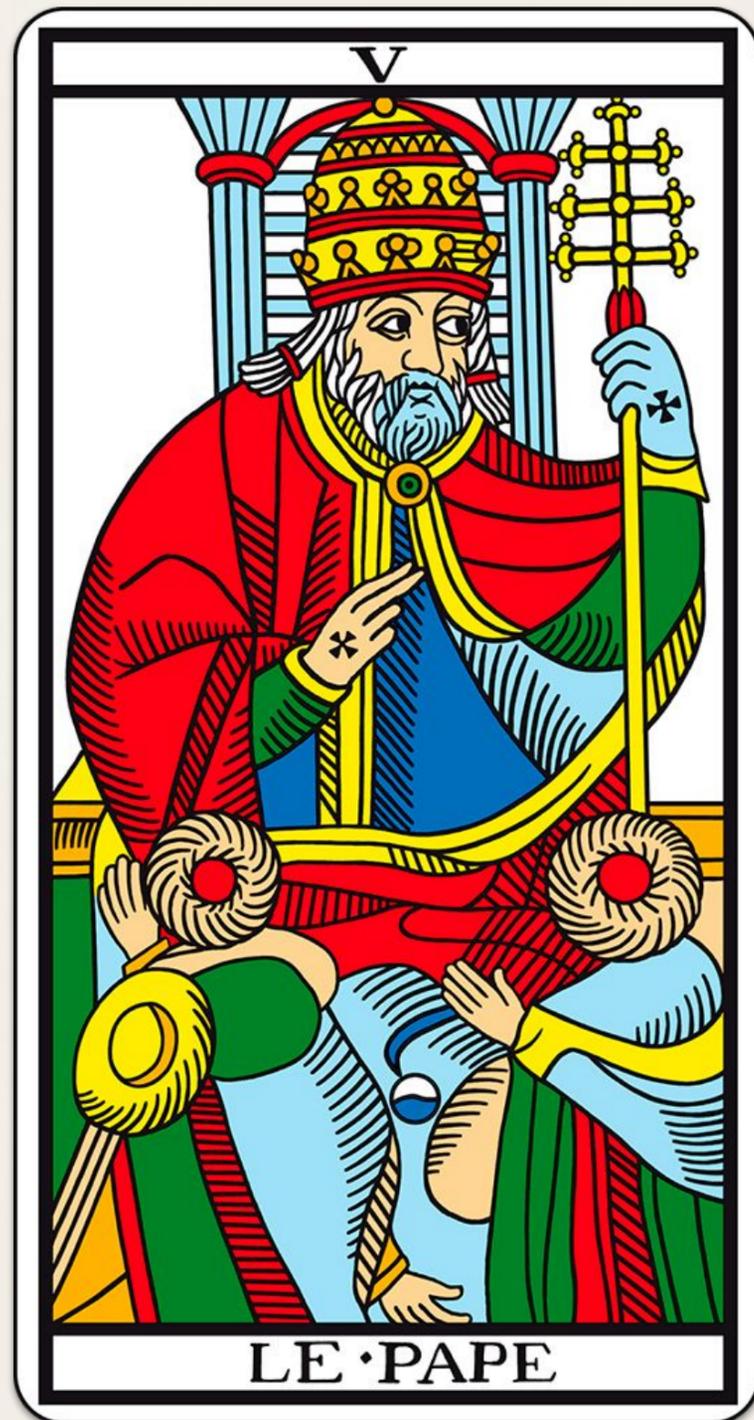
Traz a ilustração uma pessoa sentada sobre um trono dourado com cabelos longos e roupas que se assemelham a um vestido, nas mãos ela segura um cetro e um escudo, na cabeça tem uma coroa. A Imperatriz é geralmente associada com: Abundância, criatividade, fecundidade, natureza, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 157).

2.1.2 Arcanos Maiores

III - O Imperador

Apresenta uma pessoa sentada em um trono, ela usa joias e adereços dourados, tem barba e cabelos longos, na cabeça tem um chapéu que pode também ser visto como uma coroa. A carta do imperador é associada com: Estabilidade, dominação, poder, responsabilidade, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 163).





2.1.2 Arcanos Maiores

V - O Papa, O Sumo Sacerdote ou O Hierofante

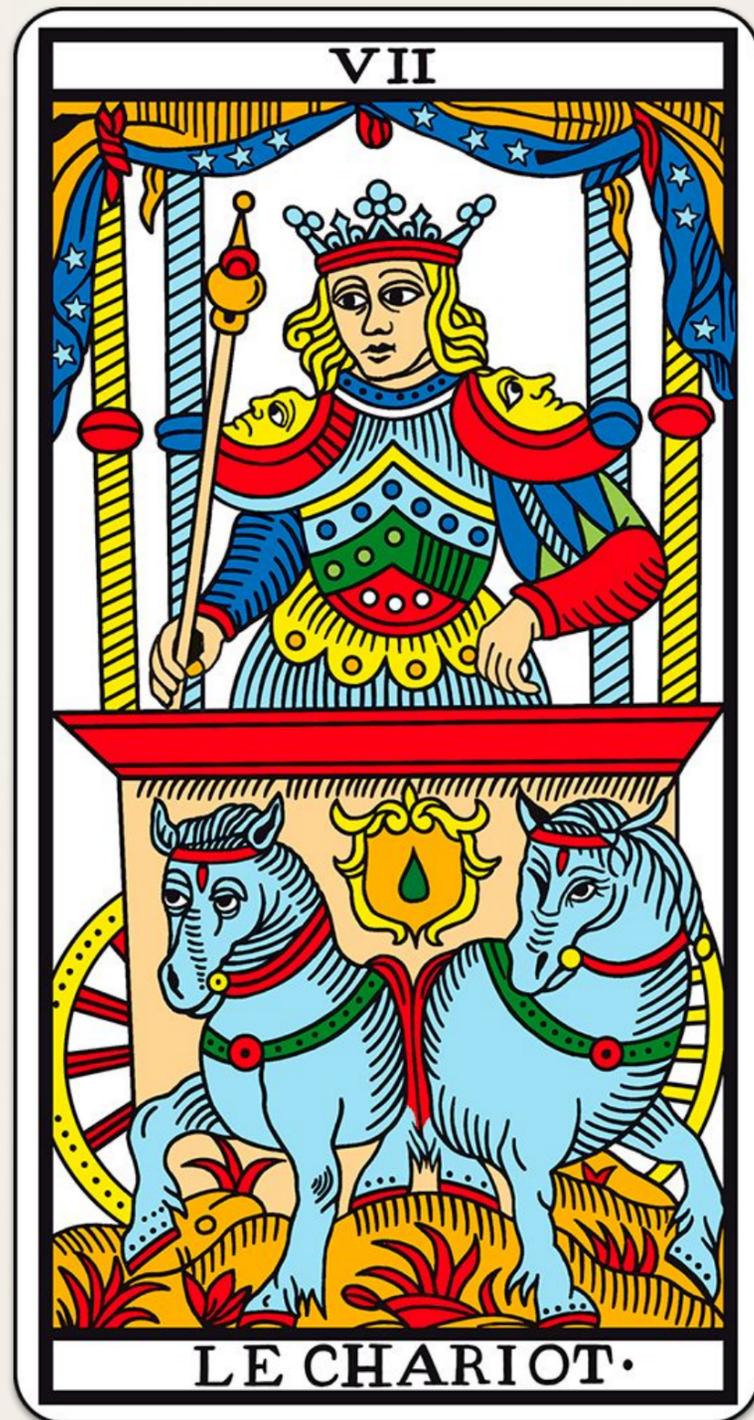
Essa carta mostra um homem de cabelos brancos longos e barba sentado em um trono, usa roupas longas semelhantes a uma túnica, tem um cajado na mão e na cabeça uma tiara papal. Esta é a primeira carta onde vemos mais de uma pessoa, outras duas figuras menores estão de costas na frente do papa, que parece apontar pro lado como se indicasse algo. As palavras-chave que representam o papa são: Sabedoria, comunicação, guia, ensino, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 169).

2.1.2 Arcanos Maiores

VI - O Enamorado ou Os Amantes

Nesta carta são ilustrados 3 indivíduos lado a lado e sobre elas um anjo voando puxa uma flecha no seu arco que aponta para o trio em baixo. Essa carta é comumente associada com: União, escolhas, conflitos, vida social etc (JODOROWSKY, 2016, p. 175).





2.1.2 Arcanos Maiores

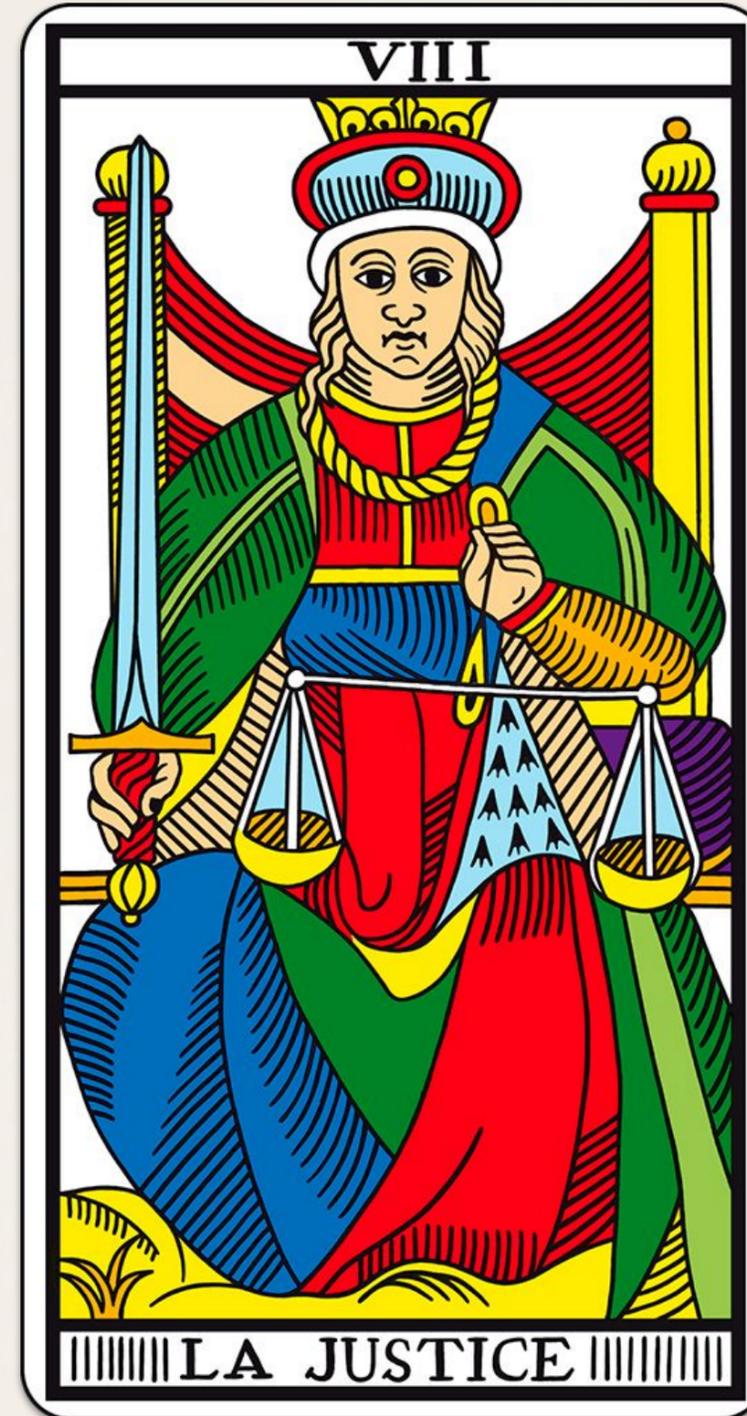
VII - O Carro

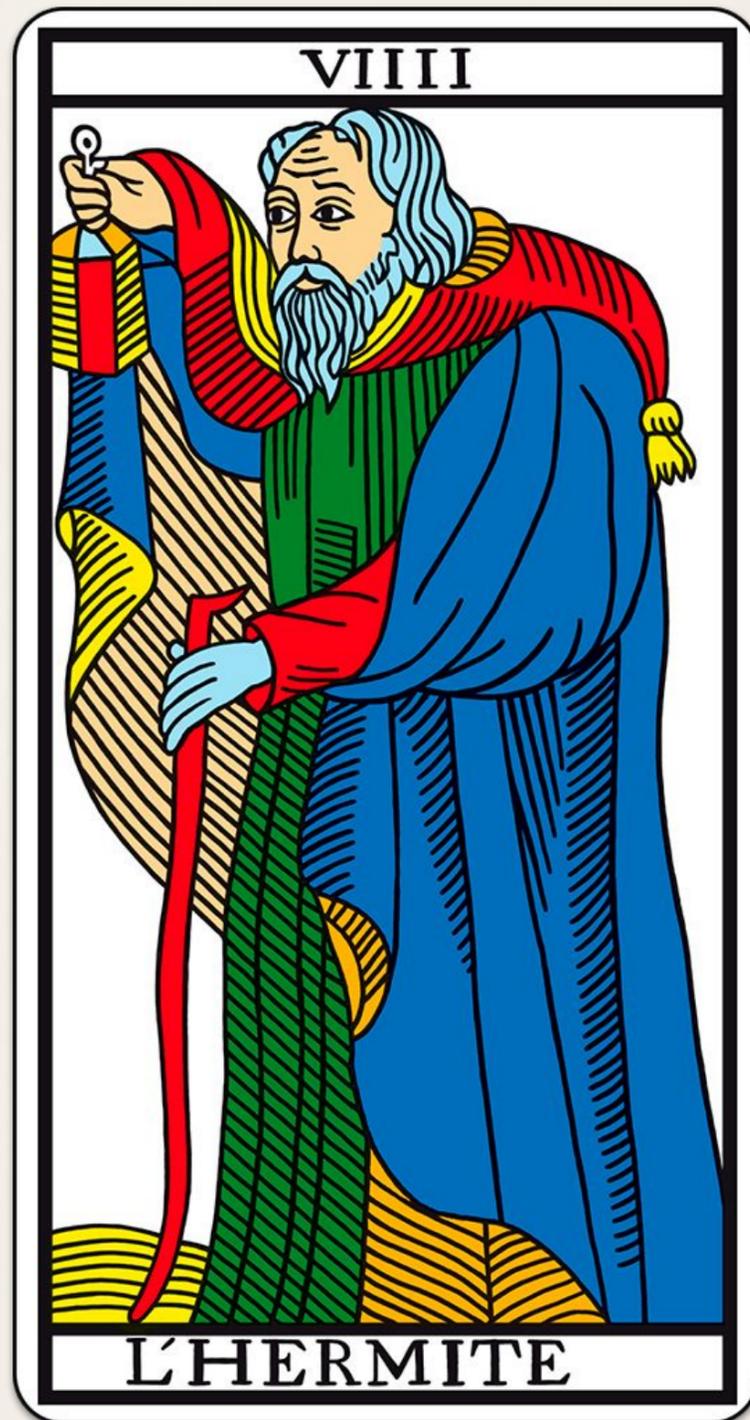
Representa uma pessoa vestindo uma armadura e uma coroa. Ela está de pé em cima de uma carruagem puxada por dois cavalos. Alguns dos significados da carta são: Ação, dominar, triunfo, viagem (JODOROWSKY, 2016, p. 181).

2.1.2 Arcanos Maiores

VIII - A Justiça

Retrata uma pessoa sentada em um trono dourado segurando uma balança em uma mão e uma espada na outra. Ela usa uma roupa longa parecida com um vestido e uma coroa. Palavras chaves associadas a carta são: Decidir, valor, julgar, perfeição, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 187).





2.1.2 Arcanos Maiores

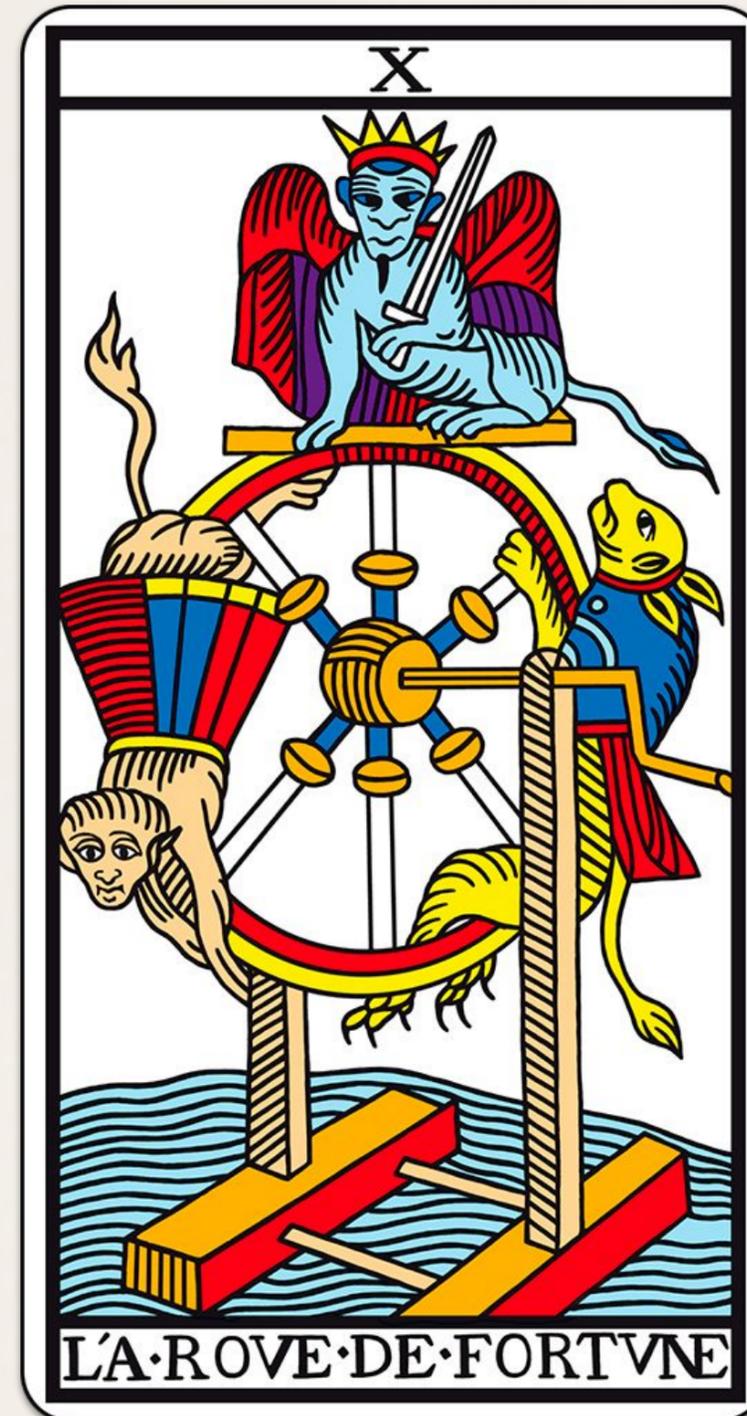
VIII - O Eremita

Ilustrada uma pessoa, vestindo roupas longas e uma capa, segura uma lanterna e uma bengala. A pessoa tem barba, cabelos longos e rugas na testa. Os significados da carta são: Solidão, sabedoria, experiência, velhice, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 193).

2.1.2 Arcanos Maiores

X - A Roda da Fortuna

Caracteriza um objeto que parece uma roda de carruagem apoiada sobre suportes com uma manivela no eixo. Três criaturas estão apoiadas na roda, uma na direita olhando para cima, uma no meio sentada sobre a roda e uma outra na esquerda de cabeça para baixo. Os sentidos principais da carta são: Impermanência, ciclo, destino, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 199).





2.1.2 Arcanos Maiores

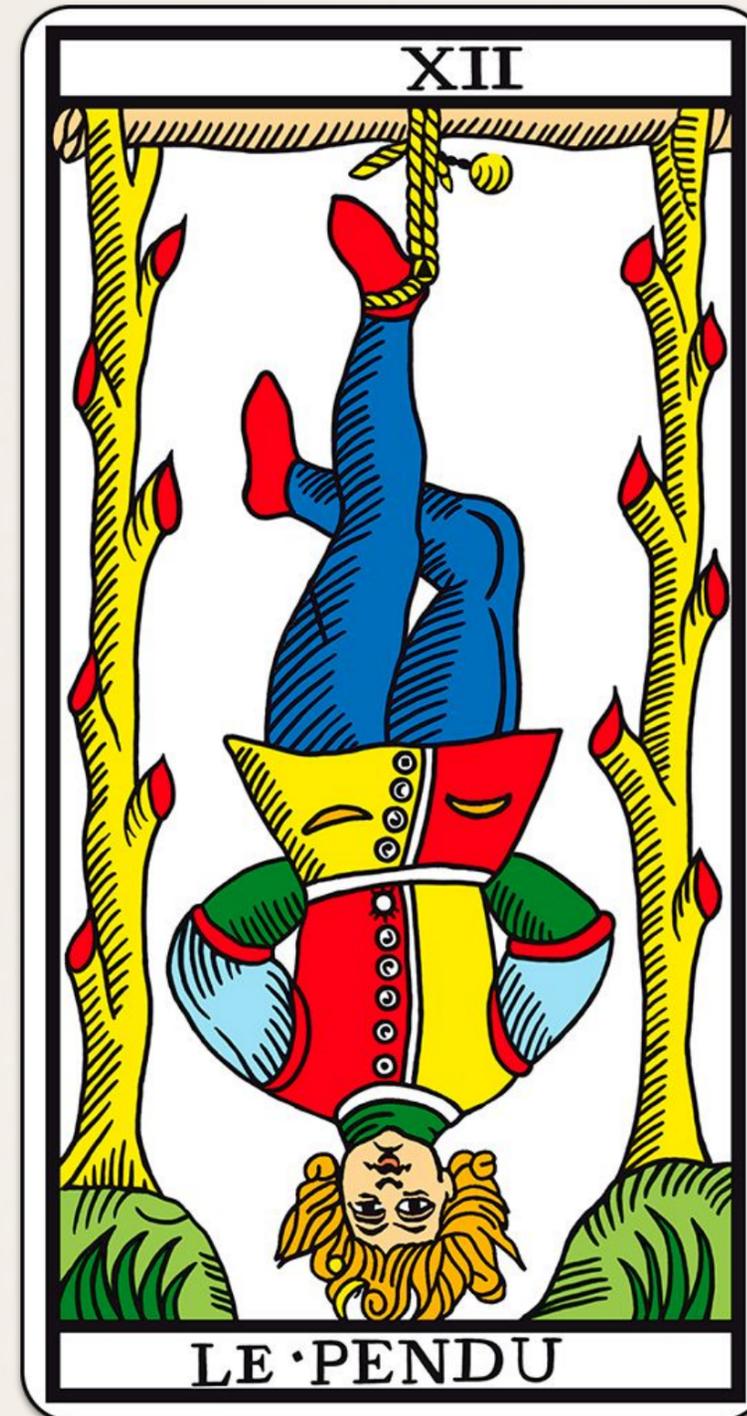
XI - A Força

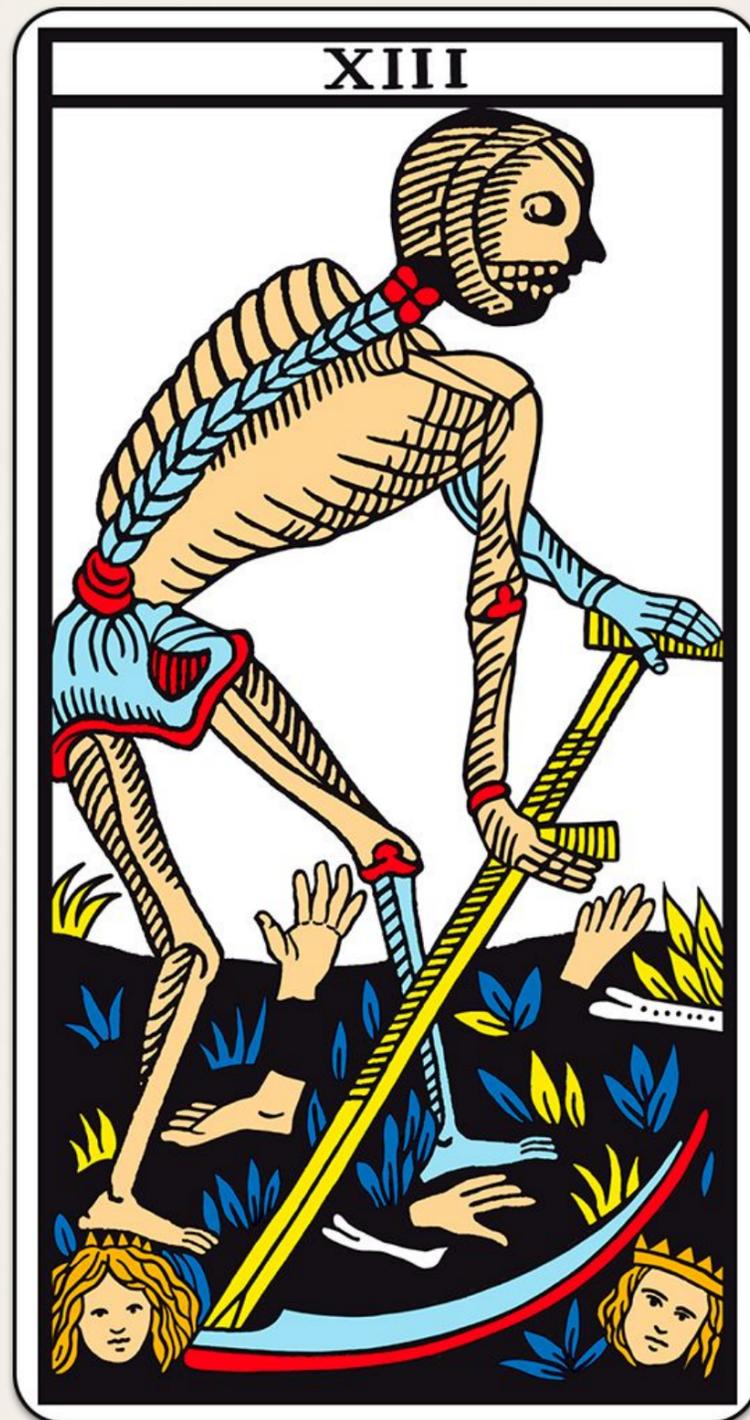
Mostra uma pessoa de cabelos longos usando um vestido e um chapéu. Ela parece estar segurando aberta a boca de um animal. As palavras chave que resumem a carta são: Heroísmo, coragem, autodisciplina, animalidade, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 205, 209).

2.1.2 Arcanos Maiores

XII - O Pendurado ou O Enforcado

Representa uma pessoa que está pendurada de cabeça para baixo amarrada pelo pé em uma estrutura de madeira, suas mãos parecem atadas atrás das costas. A carta normalmente é associada com: Sacrifício, parada, não escolher, espera, repouso, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 211).





2.1.2 Arcanos Maiores

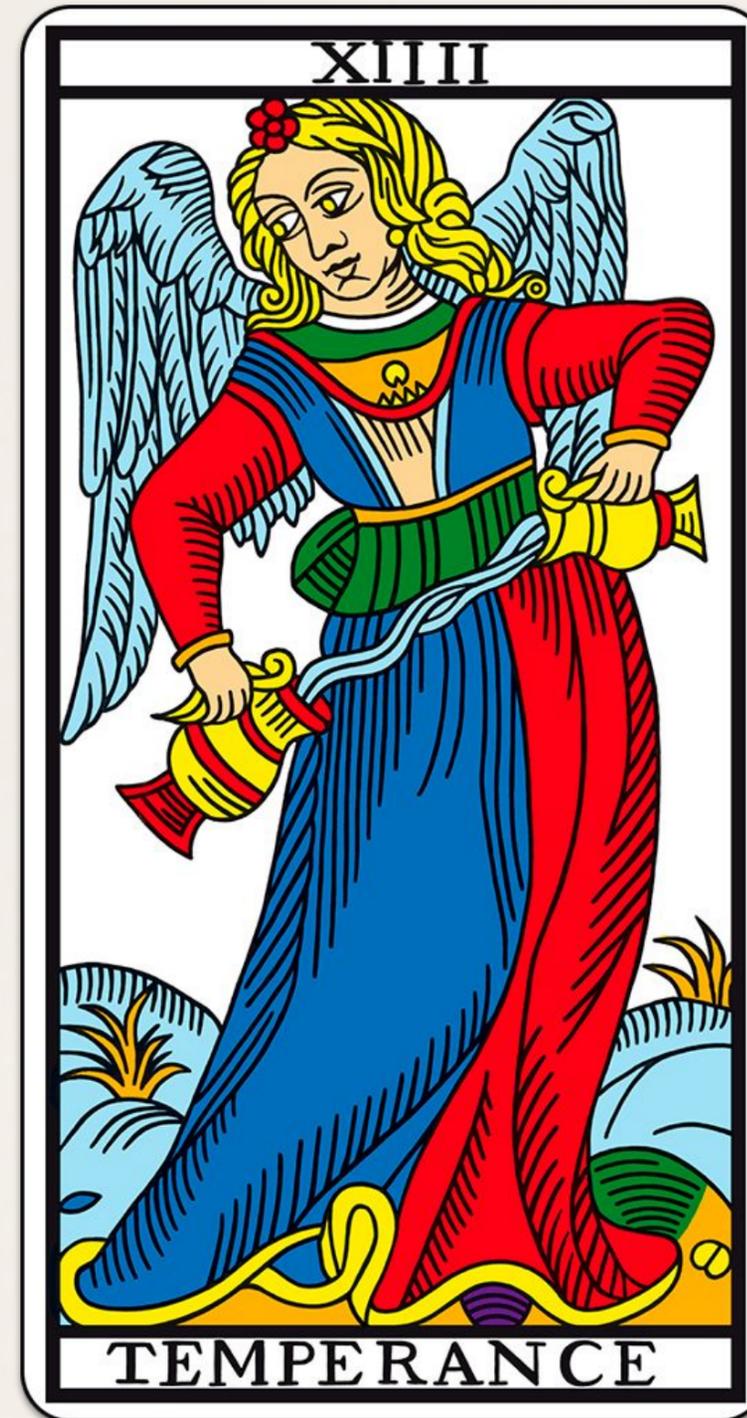
XII - O Arcano Sem Nome ou A Morte

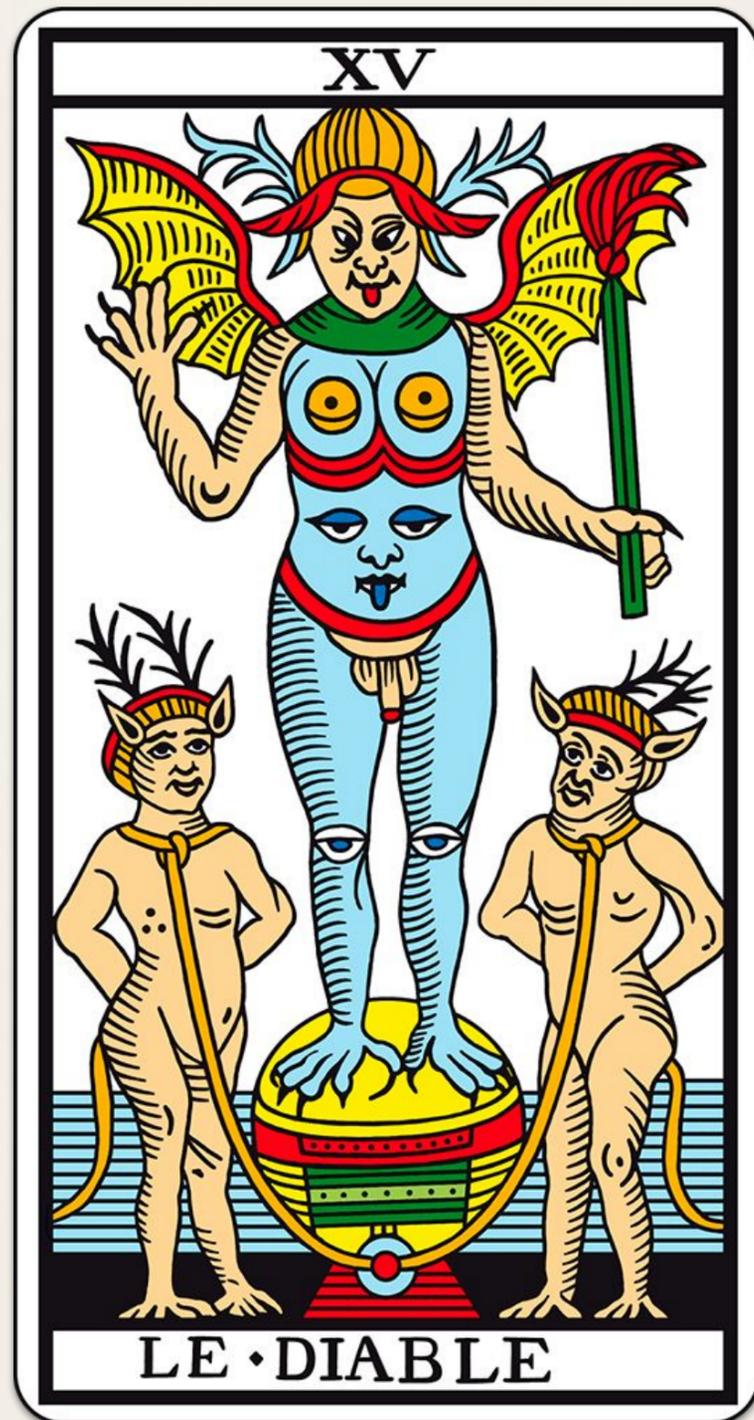
Na carta vemos uma criatura esquelética segurando uma foice. Ela anda sobre um campo de cor preta, por onde estão distribuídas mãos, pés e cabeças. Entre seus significados estão: Transformação profunda, revolução, Mudança, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 217).

2.1.2 Arcanos Maiores

XIII - Temperança

Há ilustrado na carta um anjo que transfere água de um jarro para outro, segurando um em cada mão, tem cabelos longos e usa um vestido. Essa carta é associada com os seguintes significados: Proteção, circulação, cura, prudência, harmonia, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 225).





2.1.2 Arcanos Maiores

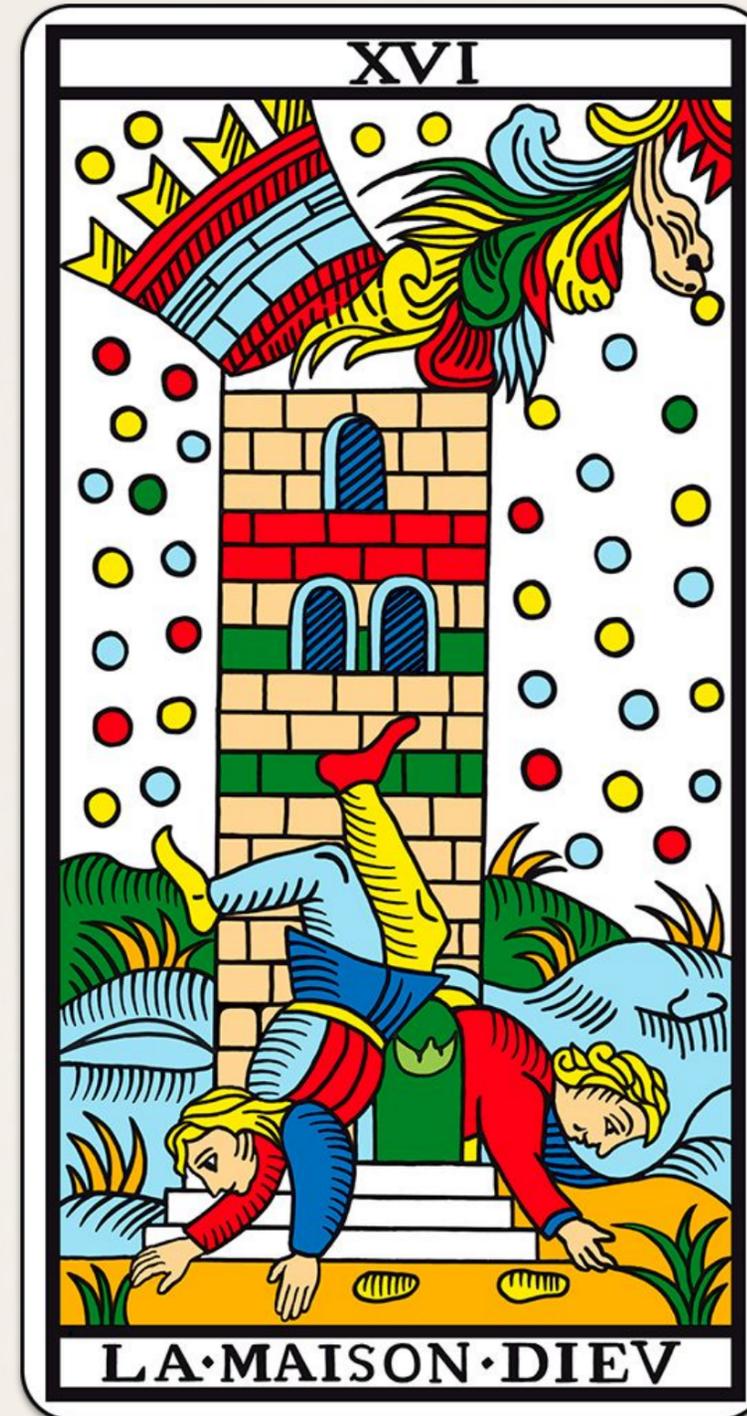
XV - O Diabo

Mostra uma criatura humanoide alada, com garras nas mãos e pés, chifres, um rosto na sua barriga, seios e um pênis. A criatura está de pé em uma plataforma e segura um chicote, na sua frente outras duas criaturas estão presas com cordas no pescoço, amarradas na plataforma. Palavras chave: Tentação, desejo, paixão, obsessão, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 231).

2.1.2 Arcanos Maiores

XVI - A Torre

Na carta vemos uma torre de tijolos. O topo da torre parece estar caindo. embaixo da torre vemos duas pessoas, uma de cabeça pra baixo como se estivesse caindo e outra saindo pela porta da torre. Palavras chave: Templo, choque, abertura, mudar, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 239).





2.1.2 Arcanos Maiores

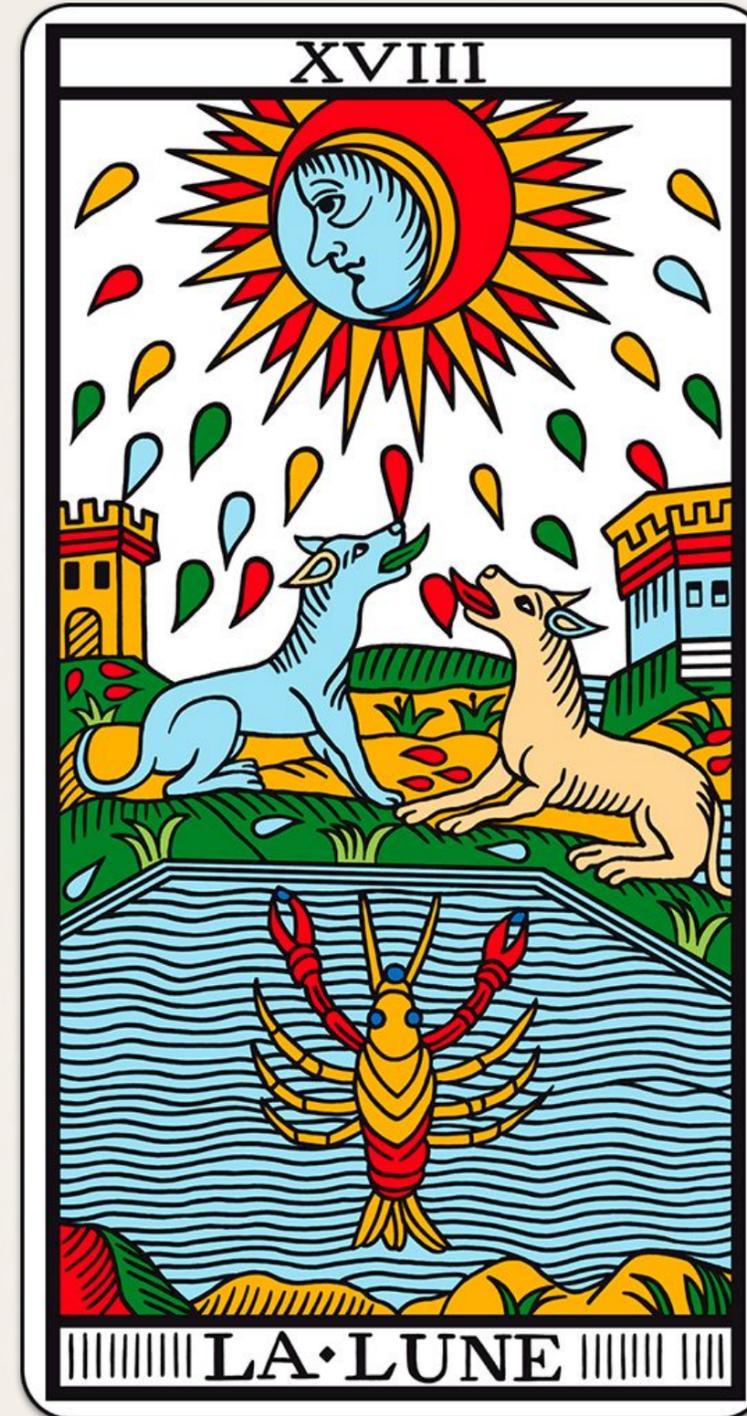
XVII - A Estrela

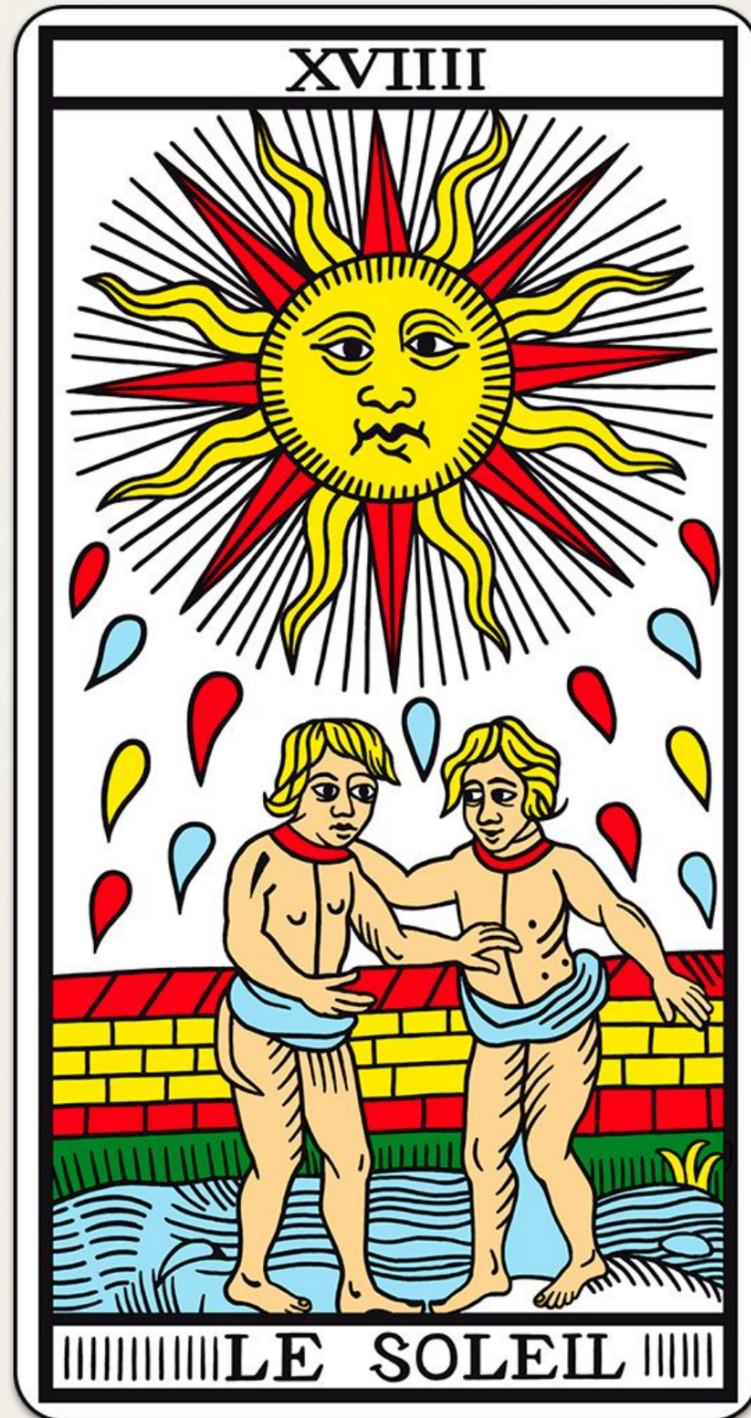
Ilustrado nessa lâmina tem a imagem de uma mulher esvaziando dois jarros em um rio, em cima dela várias estrelas brilham no céu. Palavras chave: Sorte, inspiração, encontrar seu lugar, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 245).

2.1.2 Arcanos Maiores

XVIII - A Lua

Na parte superior dessa lâmina vemos uma representação da lua com um rosto de perfil. Na parte inferior, dois animais como cachorros olham para a lua com suas línguas pra fora, embaixo deles, vemos uma lagosta em uma piscina também olhando para cima. Palavras chave: Sonho, receptividade, refletir, inconsciente profundo, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 251).





2.1.2 Arcanos Maiores

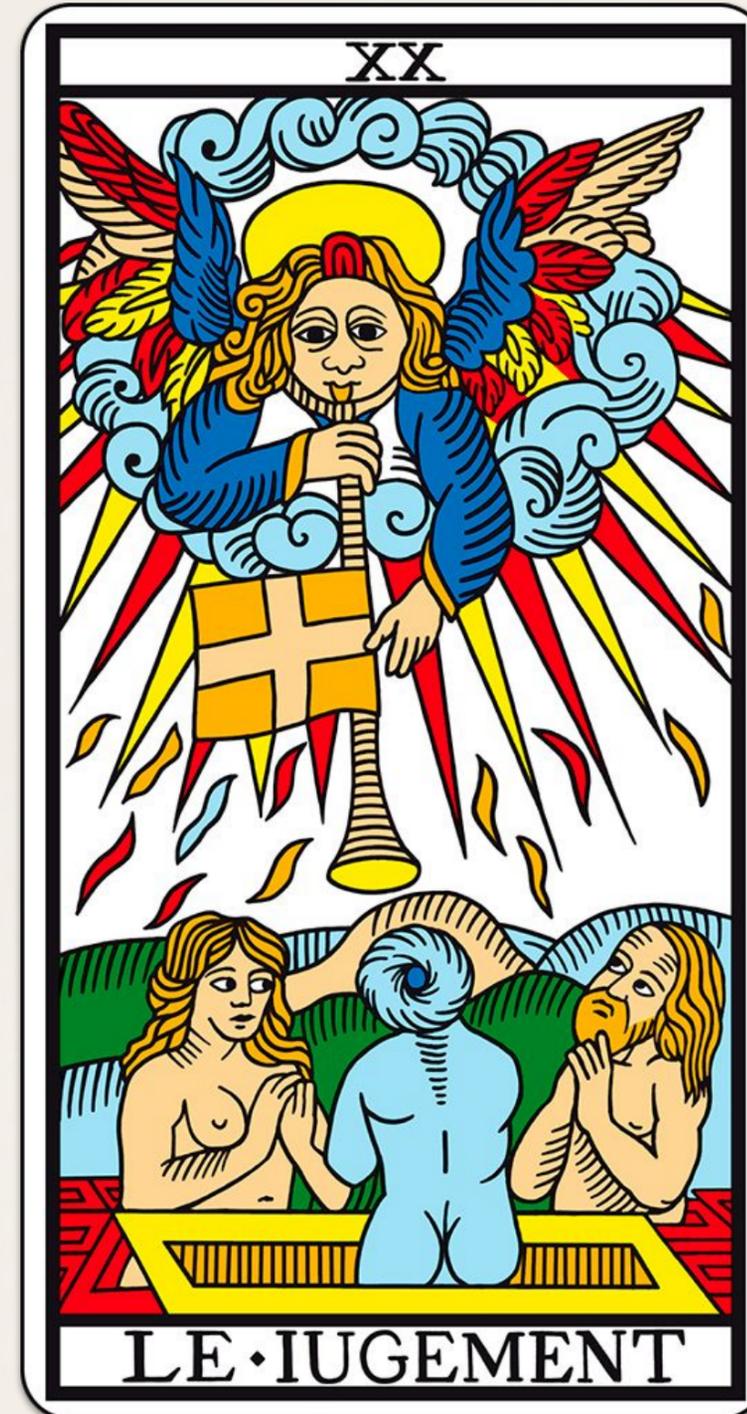
XVIII - O Sol

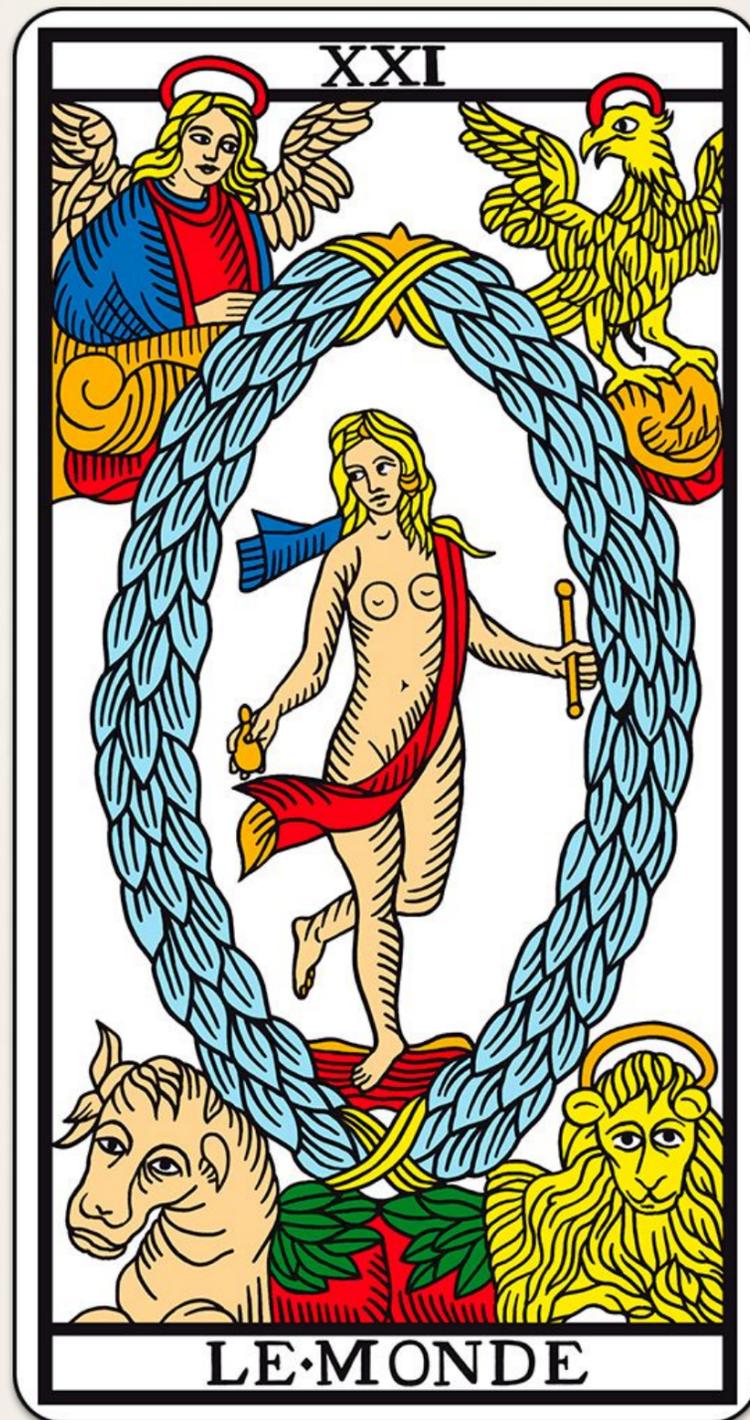
Esse arcano retrata uma cena onde duas pessoas seminuas estão de pé na água. Sobre elas, vemos uma representação do sol com um rosto no centro olhando para frente. Palavras chave: Calor, construção, êxito, evolução, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 257).

2.1.2 Arcanos Maiores

XX - O Julgamento

Mostra, ilustrado na metade superior, um anjo tocando uma corneta. Ele aponta para baixo onde pode-se ver três pessoas, uma mulher na esquerda, ao meio uma figura de costas com a pele azul, e na direita um homem. A mulher olha para a direita enquanto o homem olha na direção do anjo. Os três parecem estar rezando. Palavras Chave: Vocação, chamado, nascimento, renascimento, transcendência, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 263).





2.1.2 Arcanos Maiores

XXI - O Mundo

A imagem desta carta ilustra  uma pessoa dentro de um círculo de folhas. Em volta da pessoa nos 4 cantos da carta podemos ver um anjo, um pássaro, um touro e um leão. Todos menos o touro tem auréolas em volta da cabeça. Palavras chave: Realização total: plenitude, sucesso, heroísmo, etc (JODOROWSKY, 2016, p. 269).

2. Revisão Teórica

2.1.3 Leitura do Tarô



A “Leitura” do tarô se refere ao ato de interpretar as cartas com intuito de extrair delas a resposta para uma pergunta. Esse processo normalmente começa com o embaralhamento das cartas. Depois, as cartas são retiradas do baralho de forma aleatória e posicionadas, de face voltada para baixo, de acordo com o método de leitura da escolha do tarólogo. Então, as cartas são reveladas e o leitor interpreta a mensagem que as cartas estão transmitindo usando do seu conhecimento do tarô.

Em uma leitura, os significados das cartas são vistos em conjunto, assim, dependendo de quais cartas aparecem juntas, o significado individual das cartas pode ser visto de forma diferente.

A leitura também é útil como ferramenta para estudar as cartas, de acordo com Jodorowsky (2016), realizar a leitura permite uma melhor familiarização com o tarô e, no processo, encontrar dificuldades ou incompreensões que podem mostrar lacunas no conhecimento do leitor. Logo, a leitura do tarô é importante para entender como as cartas interagem entre si. Esse conhecimento foi fundamental para o projeto, visto que a releitura proposta exige que as cartas ilustradas sejam vistas como um conjunto, ao invés de cartas individuais.

2. Revisão Teórica

2.2 Narrativa



Fonte: (EISNER, 1996, p. 13)

De acordo com Will Eisner (1996), histórias fazem parte da natureza social do ser humano desde seus primórdios. Elas são usadas para ensinar, dramatizar, discutir, etc. O objetivo de uma história é transmitir informações de uma forma que seja facilmente compreendida. De forma breve, pode-se descrever uma história como pensamentos, ideias, memórias, fantasias que são organizados de forma proposital com a intenção de criar essa comunicação entre os interlocutores.

A história desenvolvida nesse projeto foi desenvolvida na forma de uma narrativa gráfica, ou seja, transmite sua mensagem através de imagens (EISNER, 1996). Esse tipo de narrativa possui algumas limitações. Por exemplo, imagens podem representar apenas cenas estáticas, mesmo que capturem o momento do movimento. Logo, narrativas gráficas exigem do leitor um conhecimento prévio, através do qual, ele é capaz de interpretar a ação que está sendo representada. Com isso em mente, cabe ao criador da narrativa gráfica saber como ilustrar a história de forma que ela possa ser compreendida por quem olha essas imagens.

2. Revisão Teórica

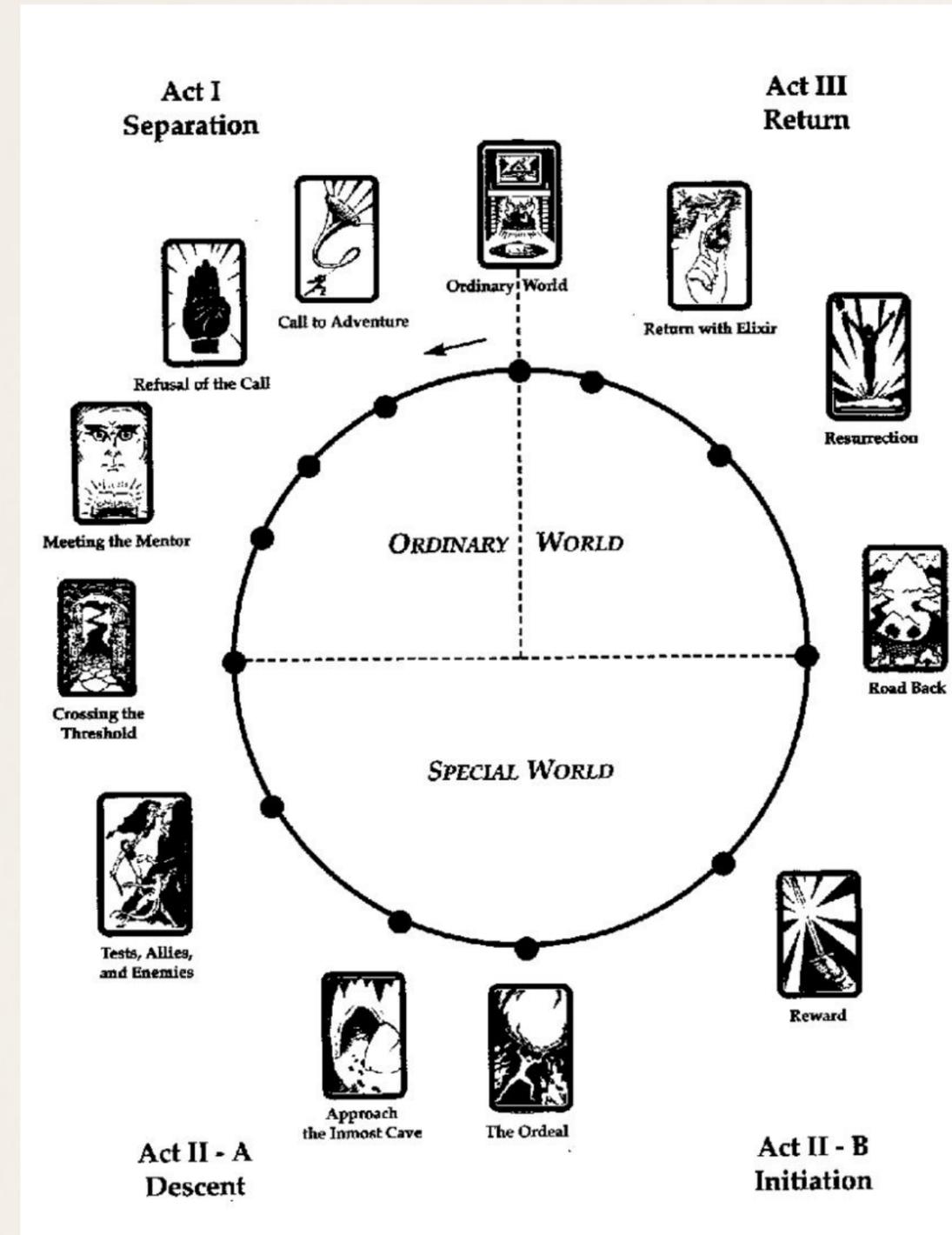
2.2.1 Estrutura Narrativa

“Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantém juntos” (EISNER, 1996, p. 13).

Como guia para a construção da narrativa nesse projeto, foi usada como referência a estrutura da jornada do herói, adaptando-a para encaixá-la no contexto do tarô.

A jornada do herói, também conhecida como Monomito, é um conjunto de elementos narrativos que são universalmente presentes em mitos e histórias (VOYTILLA, 1999, p. 8). A estrutura da jornada do herói pode ser dividida em 12 etapas, elas exemplificam situações que o protagonista da história pode encontrar e como geralmente elas aparecem no desenrolar da história.

Ao basear a história que foi criada nesse projeto em uma estrutura que já é bastante familiar ao usuário



Fonte: Vogler's Hero's Journey Model (VOYTILLA, 1999)

2. Revisão Teórica

2.2.1 Estrutura Narrativa

A estrutura da jornada do herói pode ser dividida em 12 etapas que exemplificam situações que o protagonista encontra na sua jornada

1 - O mundo normal: É onde o leitor descobre o herói, antes que ele embarque na sua jornada, podendo descobrir mais sobre quem ele é.

2 - O Chamado da Aventura: O herói é convocado à embarcar em uma aventura ou resolver um problema.

3 - Recusar o Chamado: O protagonista mostra medo ou hesita em aceitar o desafio que ele deve enfrentar.

4 - Encontro com o Mentor: Nessa fase o herói encontra com uma figura experiente e sábia que pode guiá-lo para seguir no seu caminho.

5 - Cruzar o Umbral: Agora determinado em continuar sua missão, o herói atinge o ponto sem volta e adentra o “mundo especial”.

6 - Testes, Aliados e Inimigos: Acontecimentos que fazem o herói descobrir o que diferencia o mundo normal do mundo especial.

7 - A Aproximação: O herói se prepara para ir de encontro com um confronto contra as forças do fracasso, derrota ou morte.

8 - A Provação: Chega o momento que o herói deve enfrentar seu maior desafio e sente o gosto da morte.

9 - A Recompensa: O protagonista passa por um renascimento, em algum sentido, e recebe uma recompensa por ter confrontado seu medo e a morte.

10 - A Estrada de Volta: Aqui o herói se compromete em terminar a jornada e deixa para trás o mundo especial.

11 - Ressurreição: Um momento climático onde o protagonista é testado, purificado e redimido.

12 - Retorno: O herói retorna para casa com aquilo que aprendeu na sua jornada.

(VOYTILLA, 1999, p. 8, 9).

2. Revisão Teórica

2.3 Ilustração

Ilustração, como área do conhecimento, é uma parte do design gráfico responsável pela construção de imagens, o profissional que atua nessa área é chamado de ilustrador e o produto que ele cria também é chamado de ilustração (HALL, 2012).

A ilustração então, assim como as artes visuais, manipula elementos gráficos para criar um produto visual. Apesar de ambas as áreas lidarem com a comunicação visual, o que diferencia as belas artes da Ilustração é que pode-se ver a ilustração como “arte aplicada”, ou seja, deve atender critérios específicos de acordo com seu propósito (HALL, 2012).

Diferentemente do pintor, que exerce total domínio sobre sua criação, o ilustrador tem limites e condicionamentos em seu trabalho. Não só criar a partir de um texto, mas principalmente pela complexidade, criatividade e sensibilidade do público. (OLIVEIRA, 2008, p. 42)

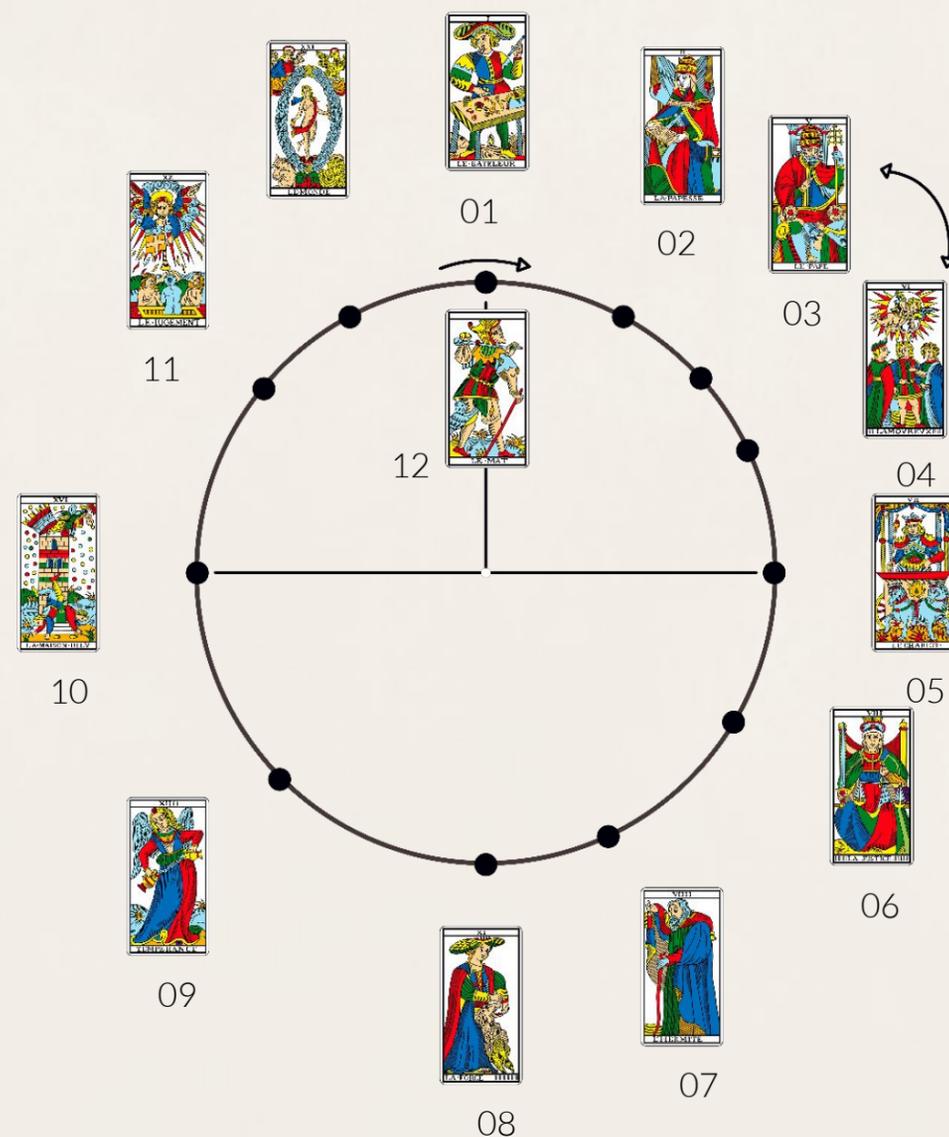
Ilustração então é um produto gráfico elaborado a partir de uma série de requisitos que devem refletir o seu propósito.



3. Realização do Projeto

3. Realização do Projeto

3.1 Criação da Narrativa



O principal desafio do projeto foi encaixar os personagens preexistentes do tarô em uma história que os conecte, mas ao mesmo tempo tentando preservar ao máximo o significado original de cada carta.

De acordo com Jodorowsky (2016, p. 45), “O Louco” e “O Mundo” ocupam naturalmente os papéis de início e conclusão, onde um representa a energia fundamental e o outro a realização total, entre esses dois se desenrolam todas as possibilidades. Visto isso, foi decidido sequenciar (narrativa) as cartas cronologicamente de acordo com o seu número, colocando “O Louco” na posição de número 0, ou seja, a carta que começa a história e “O Mundo” seria onde a história termina.

Como protagonista da história foi escolhido o personagem representado na carta “O Louco” visto que esta carta não tem número e é considerado o antecessor do coringa dos baralhos tradicionais. Assim, como o coringa, o Louco tem a capacidade de se transformar nas demais cartas do baralho e assumir diversos papéis ao longo da história.

Com o ponto de início e conclusão definido, restou determinar onde as demais 20 cartas se encaixam na jornada que o louco faz até o topo do mundo. Para isso, foram usadas as 12 etapas da “jornada do herói” como apoio. Para cada etapa, foi escolhida uma carta para representar aquela parte da história. As cartas foram escolhidas de acordo com seus significados. A maior parte das etapas se encaixam facilmente com uma das cartas, porém ainda foram feitas mudanças na estrutura original da jornada do herói para que a sequência numérica das cartas fosse igual à sua sequência cronológica na narrativa, por exemplo, a terceira e a quarta etapa da jornada foram invertidas para melhor corresponder a ordem das cartas.

3. Realização do Projeto

3.2 Projeto Gráfico

A criação da narrativa e das cartas ocorreu de forma simultânea

Foi decidido que o baralho a ser desenvolvido seria restrito apenas às 22 cartas dos Arcanos Maiores, tendo em vista que são as cartas principais do baralho. Tomamos com referência às cartas do tarô de marseille e também, como objetivo de design e ilustração, os significados individuais das cartas, embora nossa proposta tenha sido de um redesenho e a inserção de um contexto narrativo na sequência de cartas, tivemos o cuidado de preservar as ideias representadas nas cartas originais. Assim, o baralho produzido é capaz de ser usado para leitura como um baralho convencional. Também, foi decidido manter a temática do baralho centrada no período medieval, visto que, o objetivo principal da releitura é a criação narrativa visual que conecta as cartas.

Cada carta do baralho produzido reúne 3 elementos de composição do projeto gráfico diferentes, estes são:

- **Ilustração**, que mostra uma cena da jornada do Louco.
- **Moldura**, cerca a carta e indica o nome e número da carta.
- **Verso**, decora a parte de trás das cartas

3.2 Projeto Gráfico

3.2.1 Ilustração

Essa etapa da criação do projeto foi a mais extensa, foram criadas 22 ilustrações diferentes referentes às cartas dos arcanos maiores do tarô.

Começou-se o processo de criação das ilustrações das cartas pesquisando referências. Depois, foram feitas uma série de esboços simples de cartas que representavam momentos chave na narrativa. Estes rascunhos iniciais ajudaram a definir quais elementos gráficos do tarô de Marselha seriam mantidos ou não na releitura. Através desse exercício criativo da geração desses esboços, foi-se, também, lentamente inserindo elementos gráficos que conectam as cartas cronologicamente fortalecendo a narrativa. Partindo desses rascunhos iniciais, a forma e as ideias foram refinadas em um esboço final, a partir do qual, foi produzido o leiaute do traçado e, posteriormente, a colorização.

3.2.1 Ilustração

Inspirações e Referências Visuais

Antes da experimentação desenhística foi realizada uma busca por referências imagéticas. Para selecionar essas referências, foram escolhidos ilustradores e artistas profissionais com estilos gráficos que combinam com o desejado para esse projeto, através deles, seria possível estudar e aproveitar da sua experiência para enriquecer e guiar as ilustrações das cartas. Essas referências foram usadas para inspiração na elaboração das cartas.

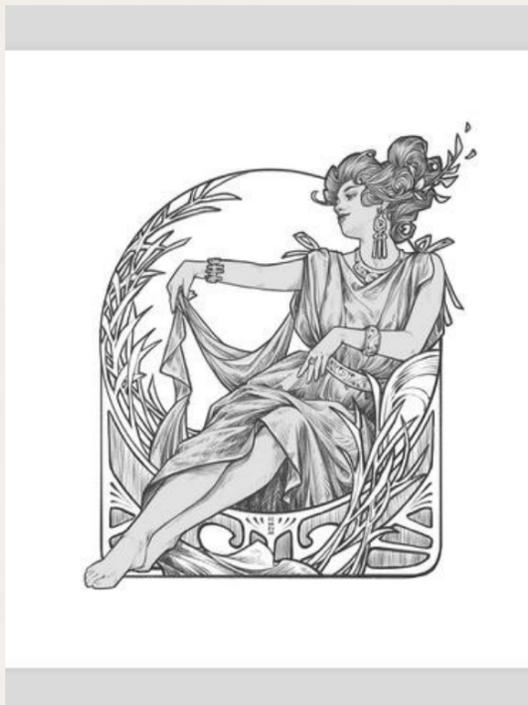
Noble Knight, 2021



Gustavo Pelissari



Anão Bardo, 2021



Maria Dimova



Princesse des Fleurs, ImagineFX magazine Issue 210, 2022



J.C. Leyendecker



Great War Victory Illustration for The Saturday Evening Post, 1918

Thanksgiving, 1628-1928: 300 Years (Pilgrim and Football Player), The Saturday Evening Post cover, November 24, 1928

2. Realização do Projeto

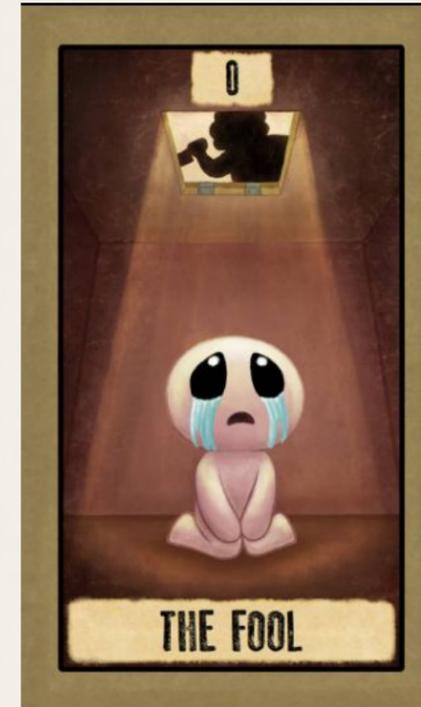
Outras Releituras do Tarô

Apesar de ter sido criado séculos atrás, o tarô ainda é presente na cultura popular atual e constantemente se transforma. Ele é representado frequentemente na mídia, por exemplo, no mangá JoJo's Bizarre Adventure, o autor usa o baralho como inspiração para criação de personagens, no jogo The Binding of Isaac, as cartas viram itens que concedem poderes especiais quando utilizadas, e no jogo Cyberpunk 2077, o jogador recebe uma missão de encontrar as cartas que estão espalhadas pela cidade em forma de grafite.

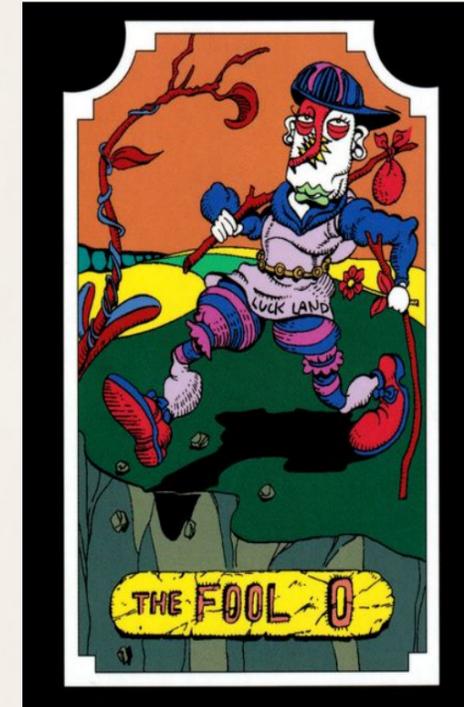
Essas formas modernas que o tarô assumiu deixam claro que o tarô é capaz de ser adaptado de formas diferentes e ainda manter uma conexão com o baralho que o originou. Também, mostram sua atemporalidade e relevância.



O Louco, Cyberpunk 2077



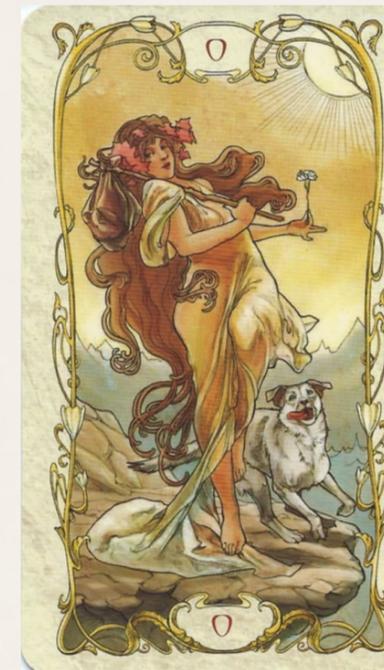
O Louco, The Binding of Isaac



O Louco, Stardust Crusaders Tarot Deck



O Louco, Cats Rule the Earth Tarot



O Louco, Tarot Mucha



O Louco, Tarot Angelus

3.2.1 Ilustração

O Design do Louco

Visto que o Louco é o único personagem que aparece de forma recorrente no baralho criado, foi necessário definir a sua aparência de forma mais cuidadosa que os demais. Para isso, a aparência do Louco foi refinada separadamente das cartas através de desenhos do seu rosto em vários ângulos, das suas roupas e acessórios. Com esses desenhos, foram criados painéis de referência para auxiliar na ilustração das cartas, procurando manter a consistência visual do personagem.



Painel de referência visual do Louco.

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Louco



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

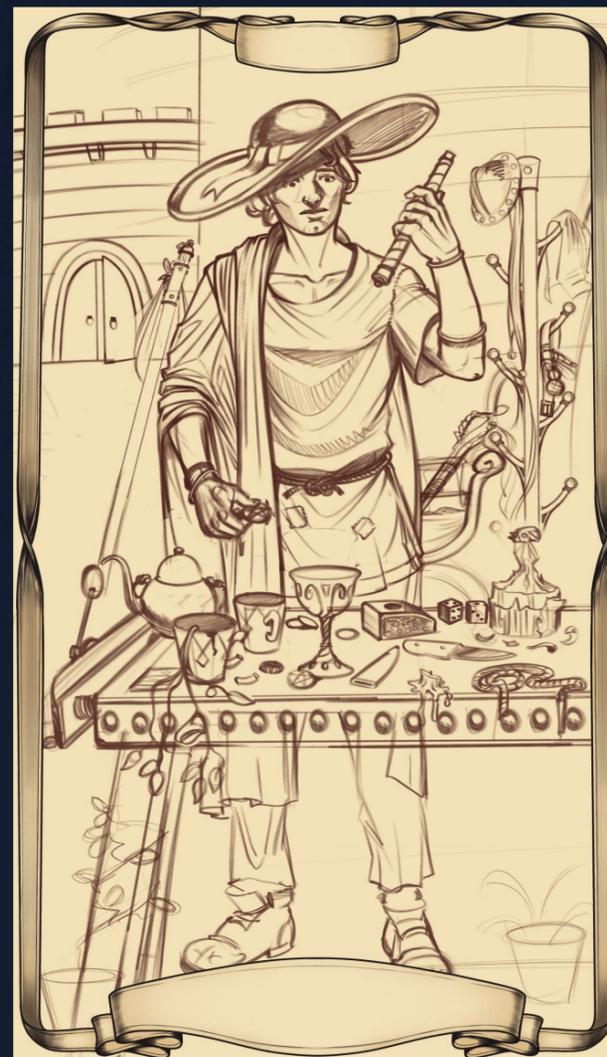
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

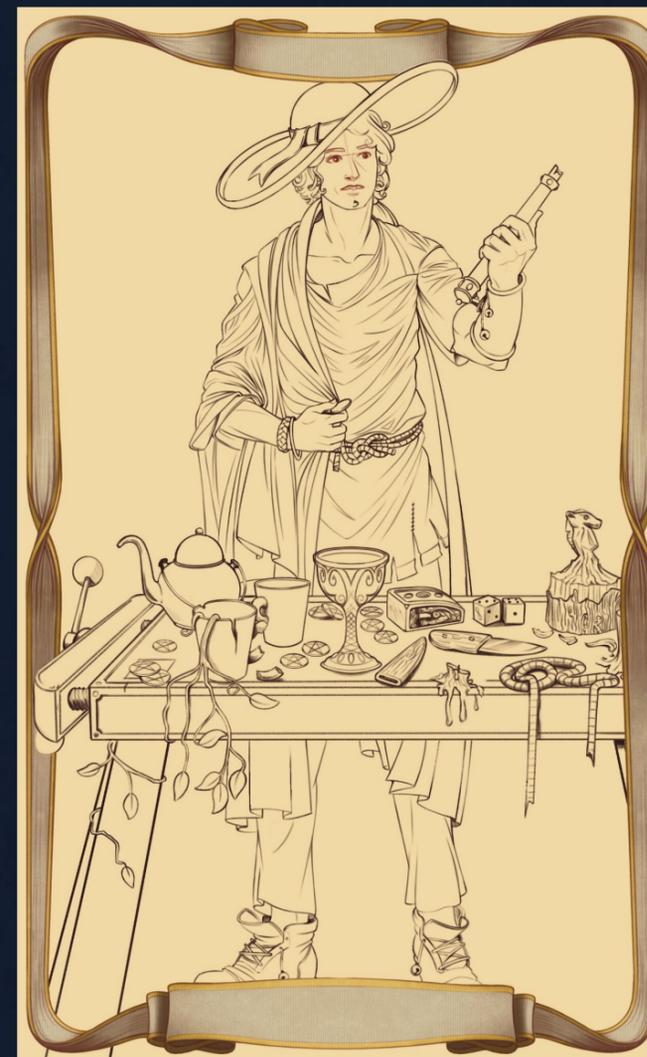
O Mago



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

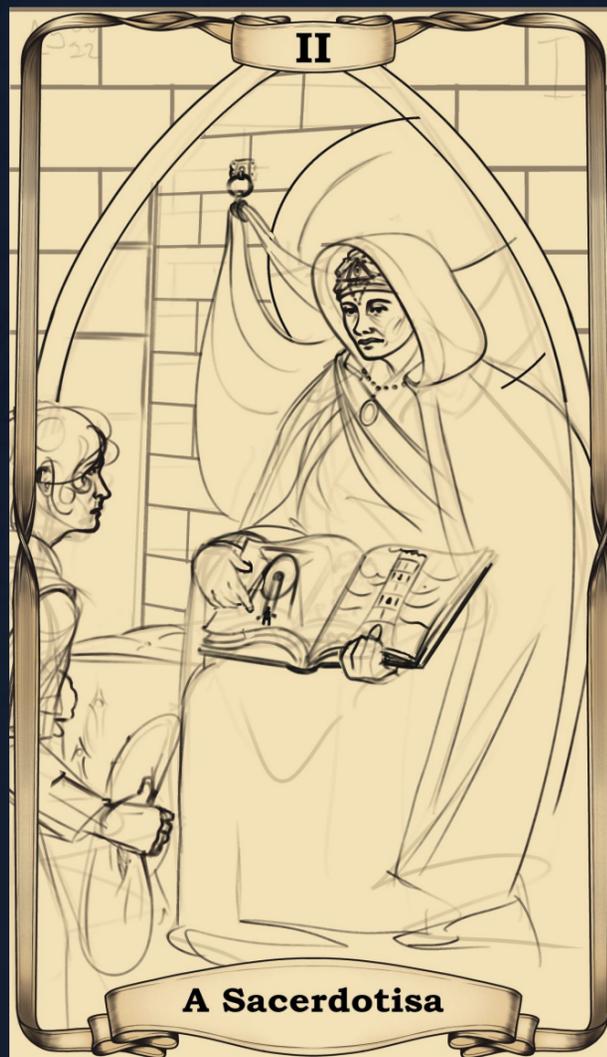


Colorido

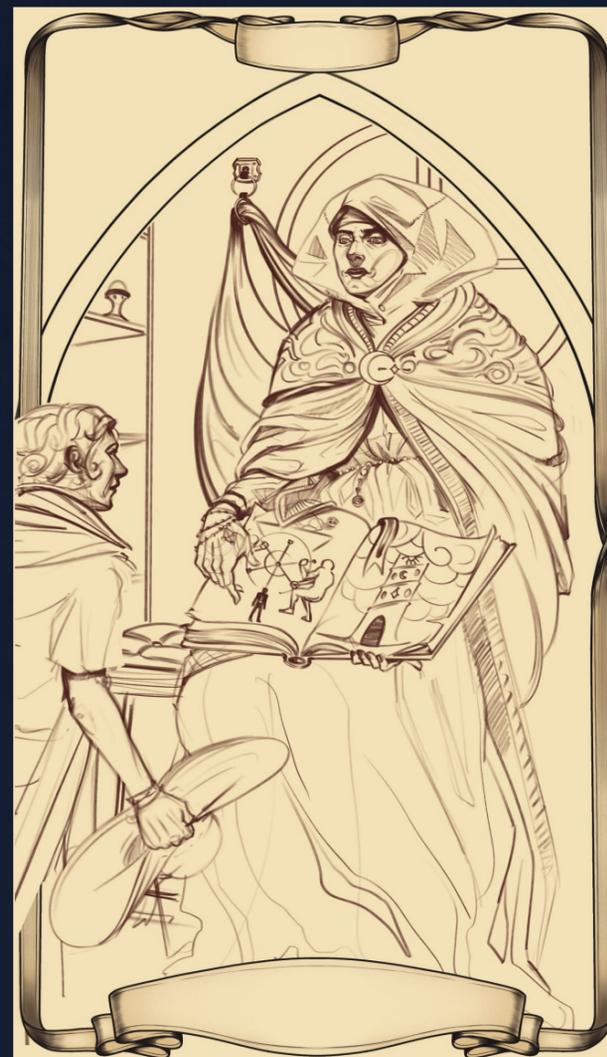
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

A Sacerdotisa



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

A Imperatriz



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

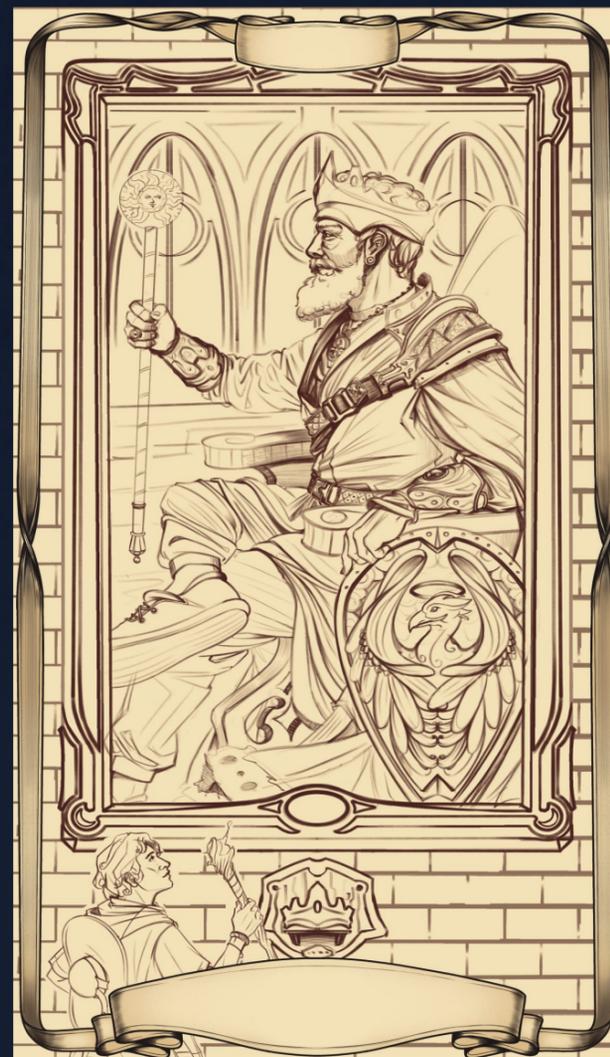
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Imperador



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

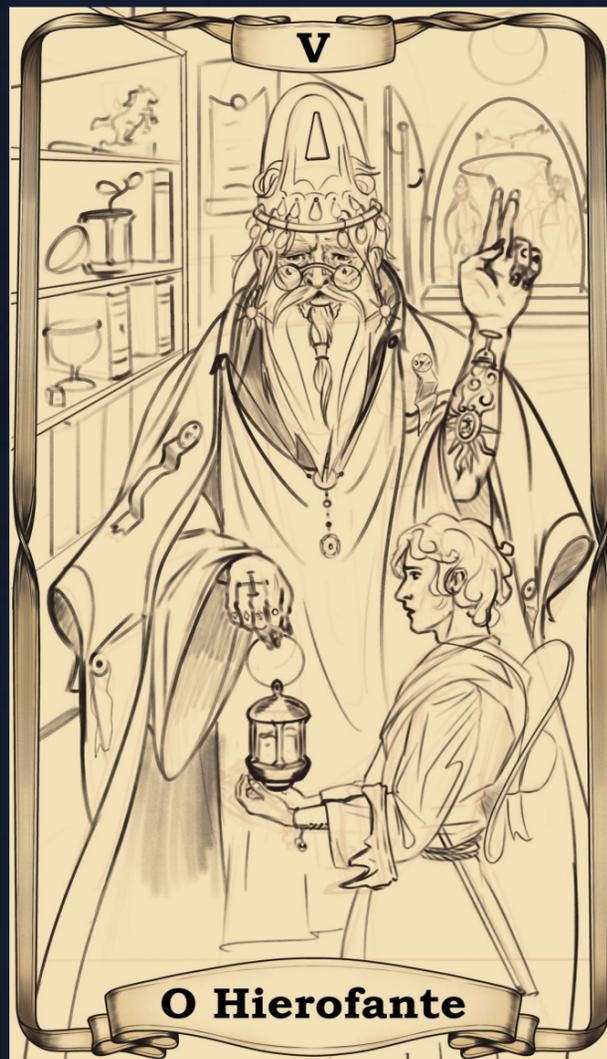


Colorido

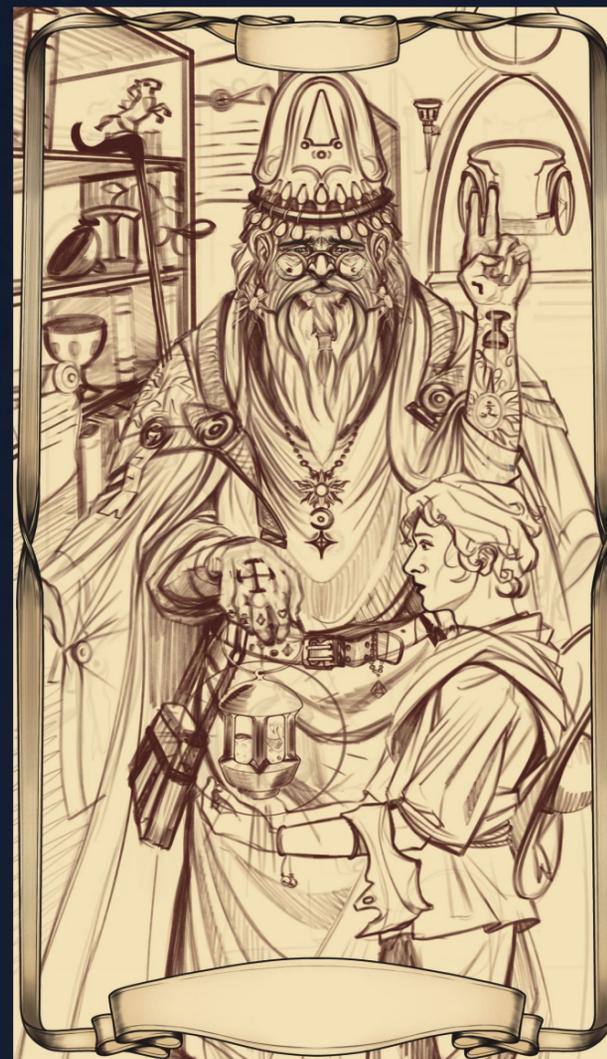
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Sacerdote



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

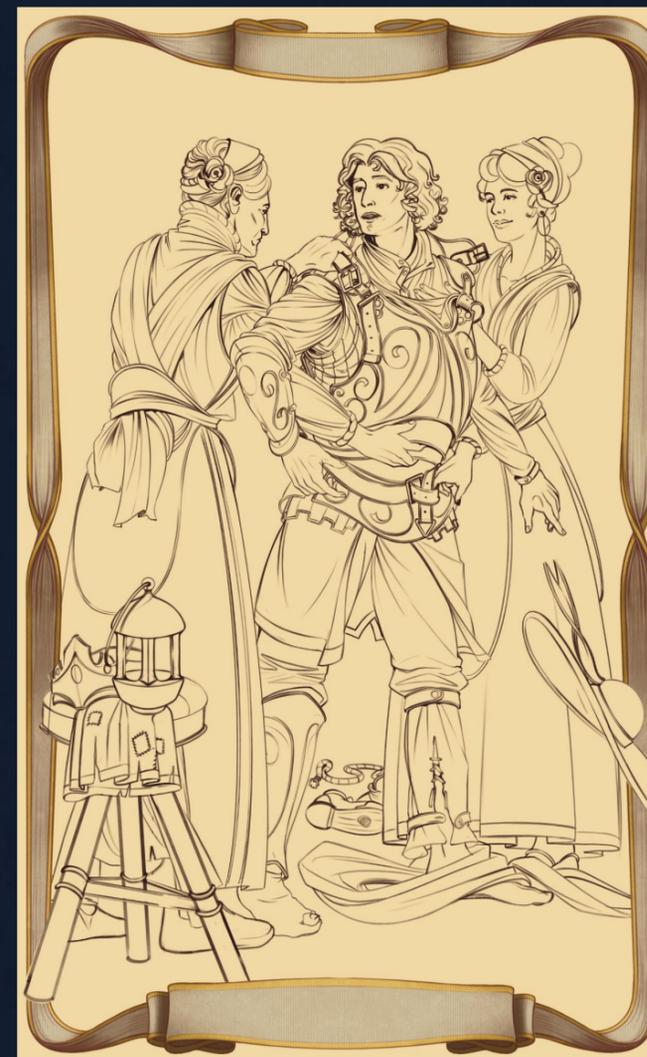
O Enamorado



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

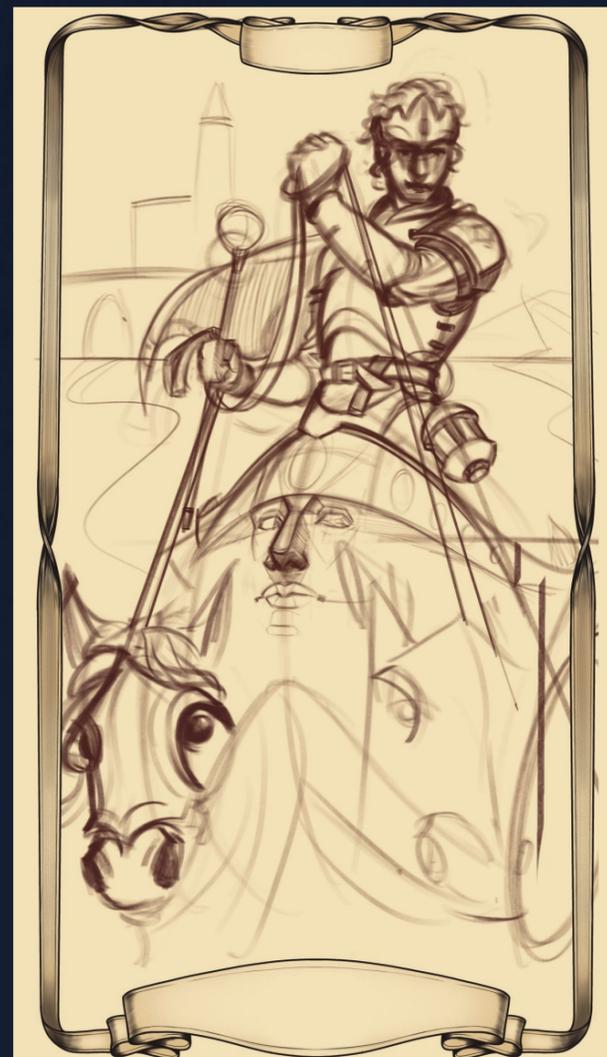
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Carro



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

A Juíza



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Eremita



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

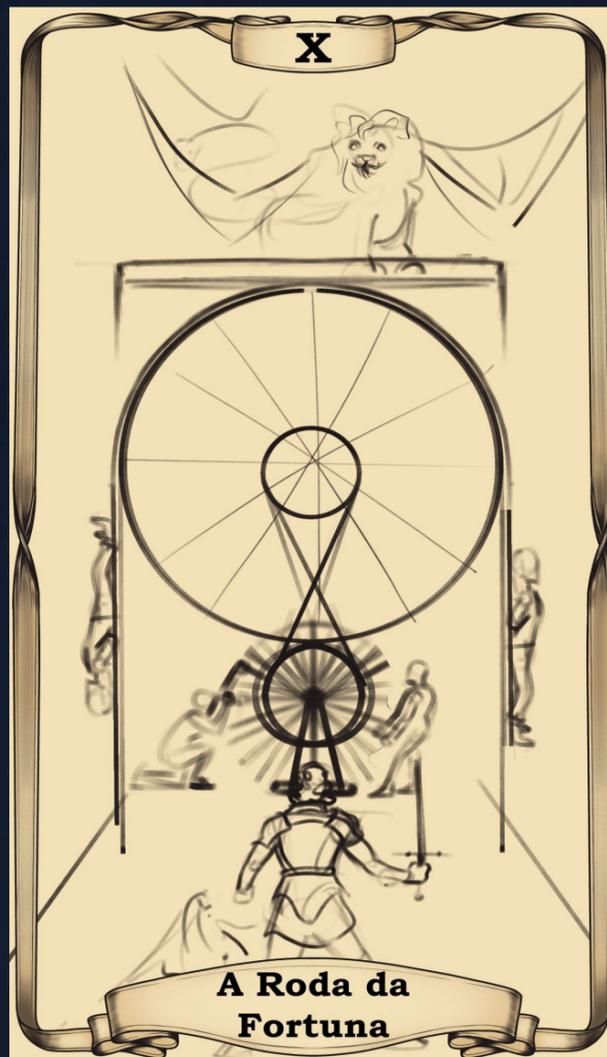


Colorido

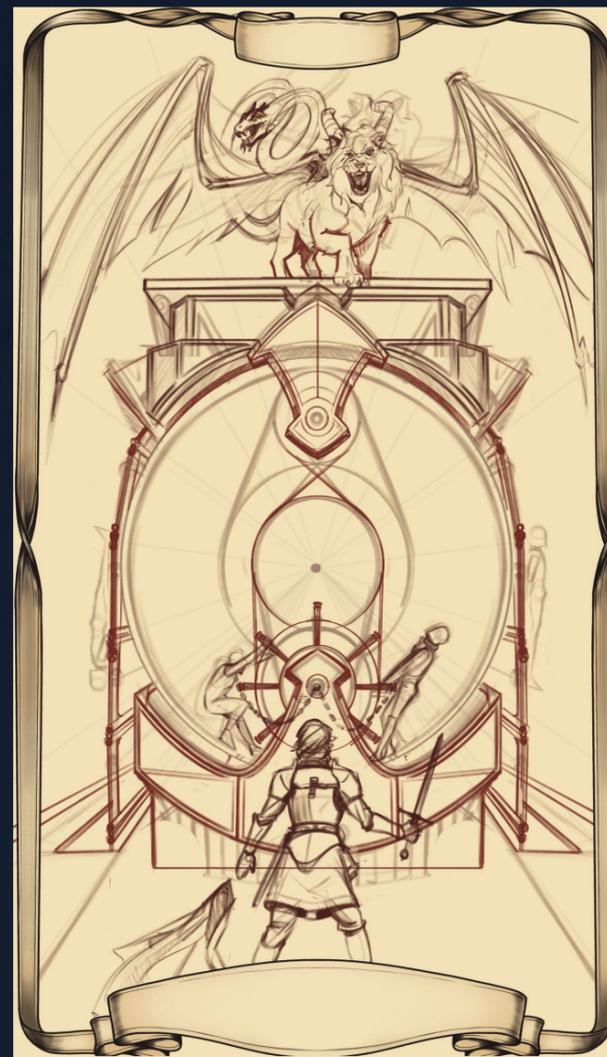
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

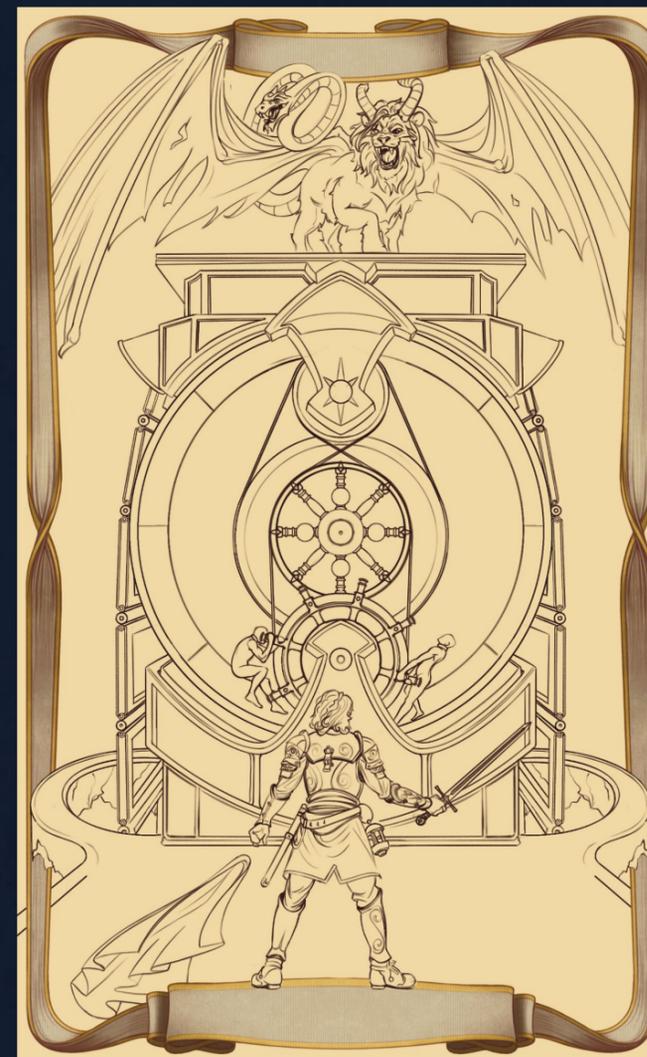
A Roda



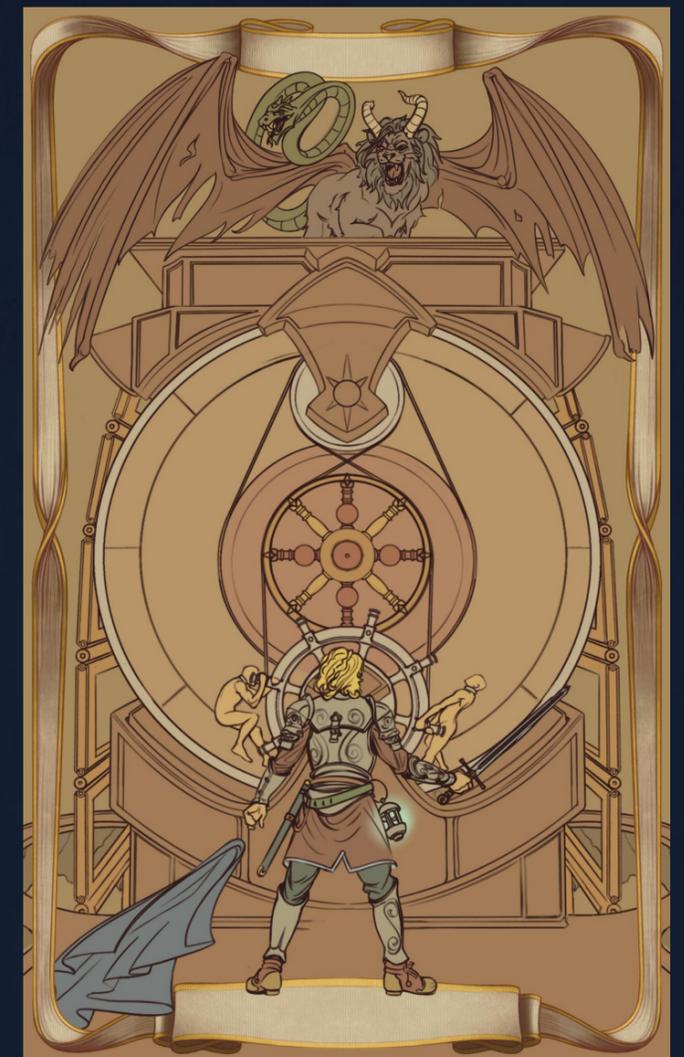
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

Força



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

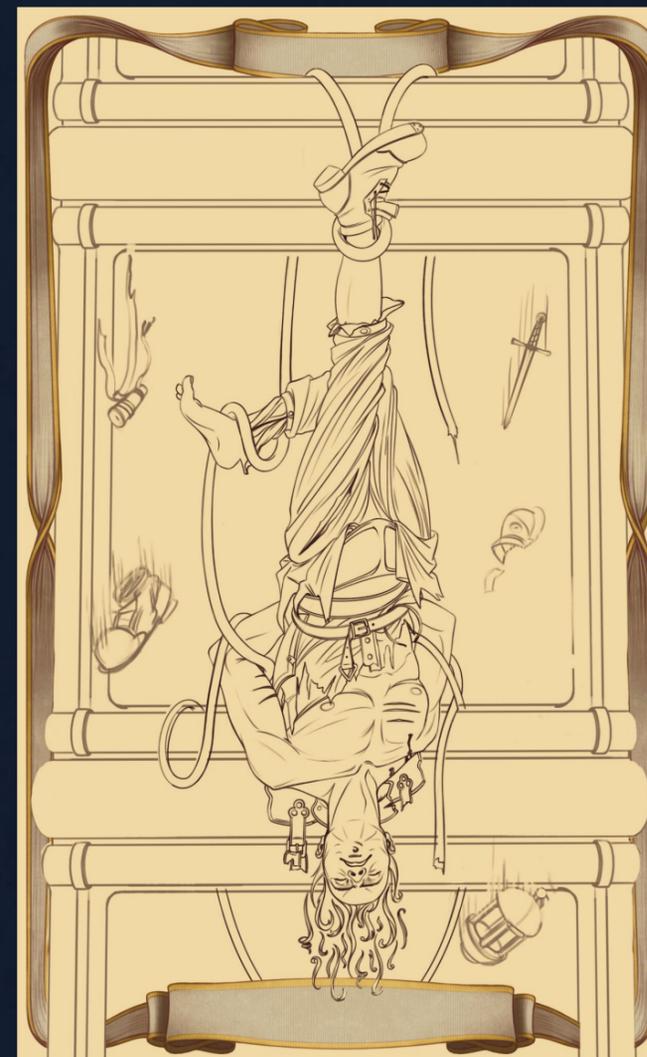
O Pendurado



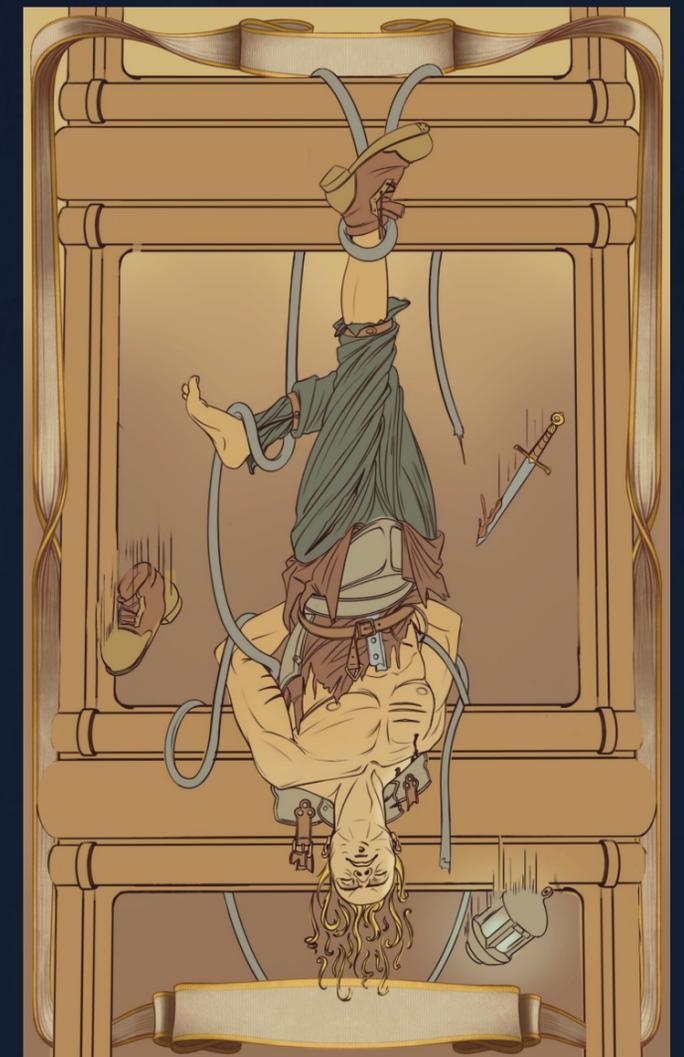
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

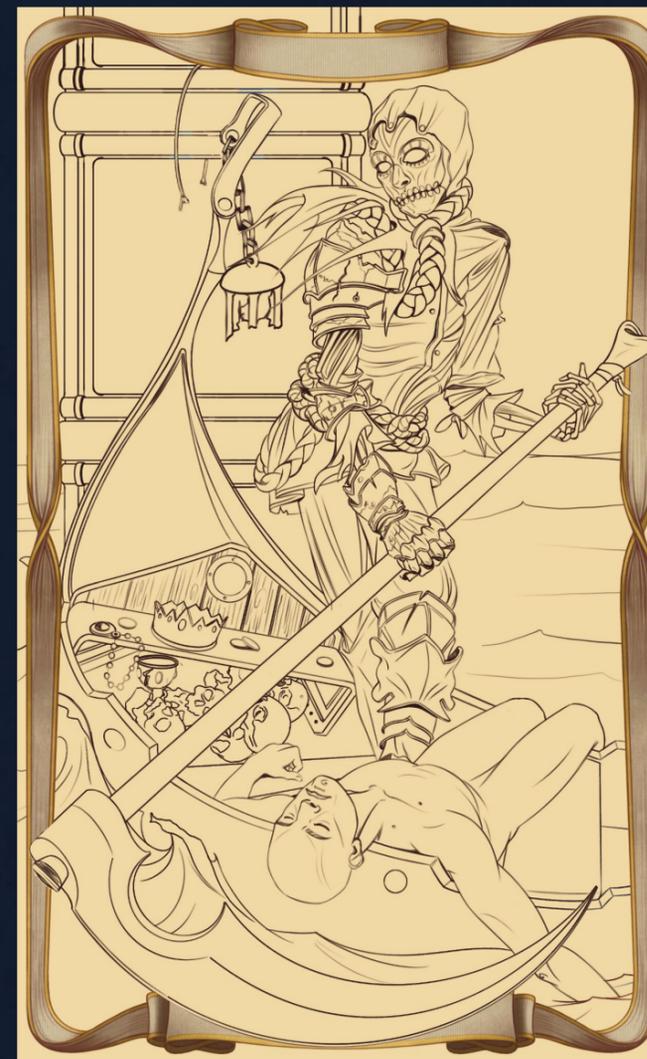
Processo de Ilustração



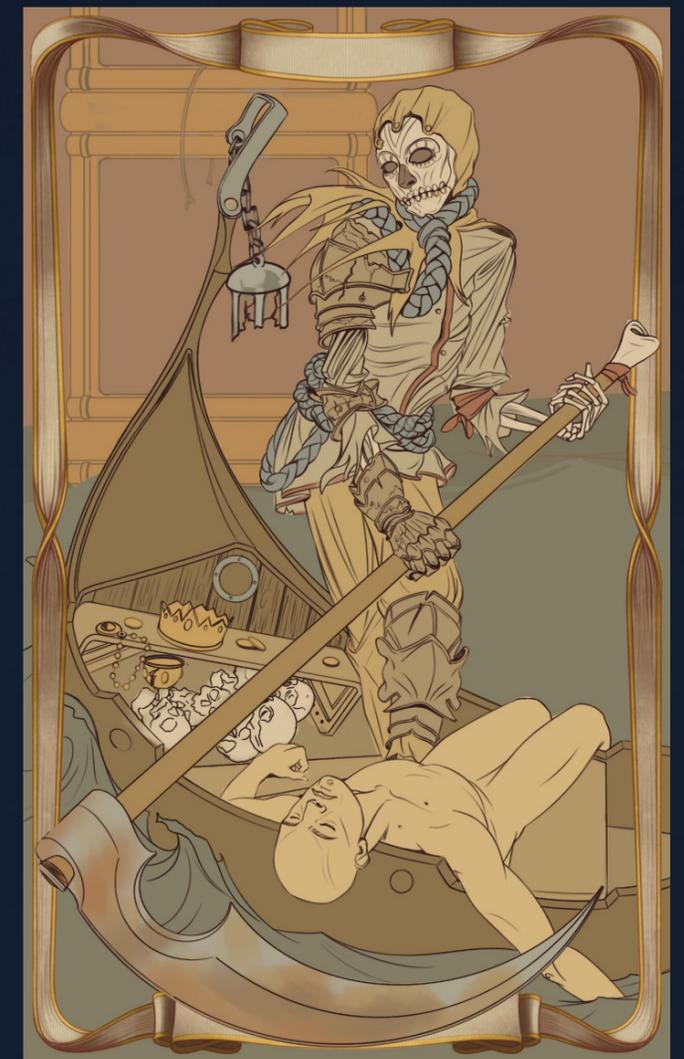
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

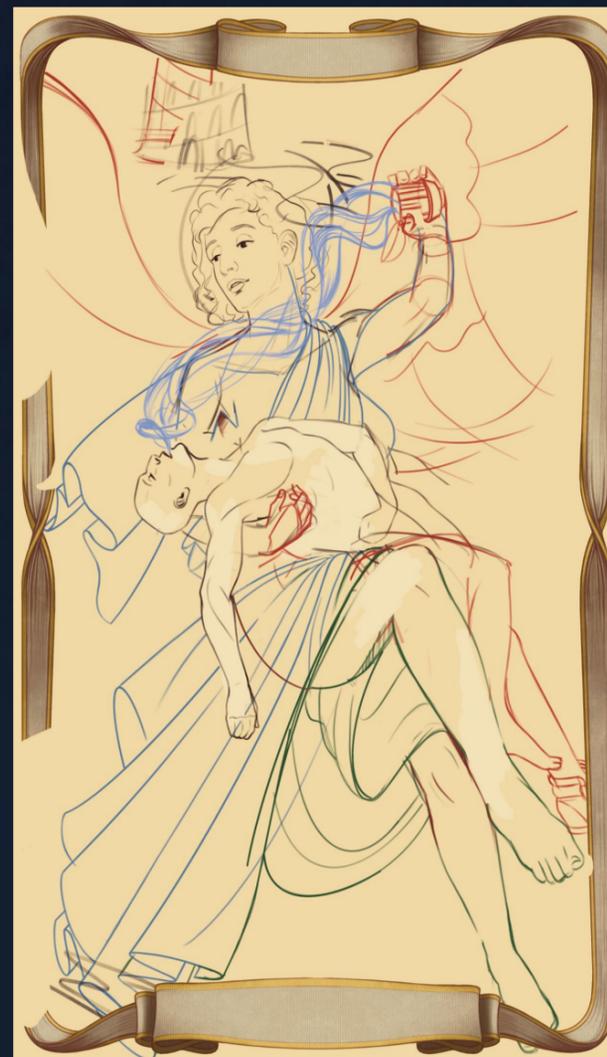
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

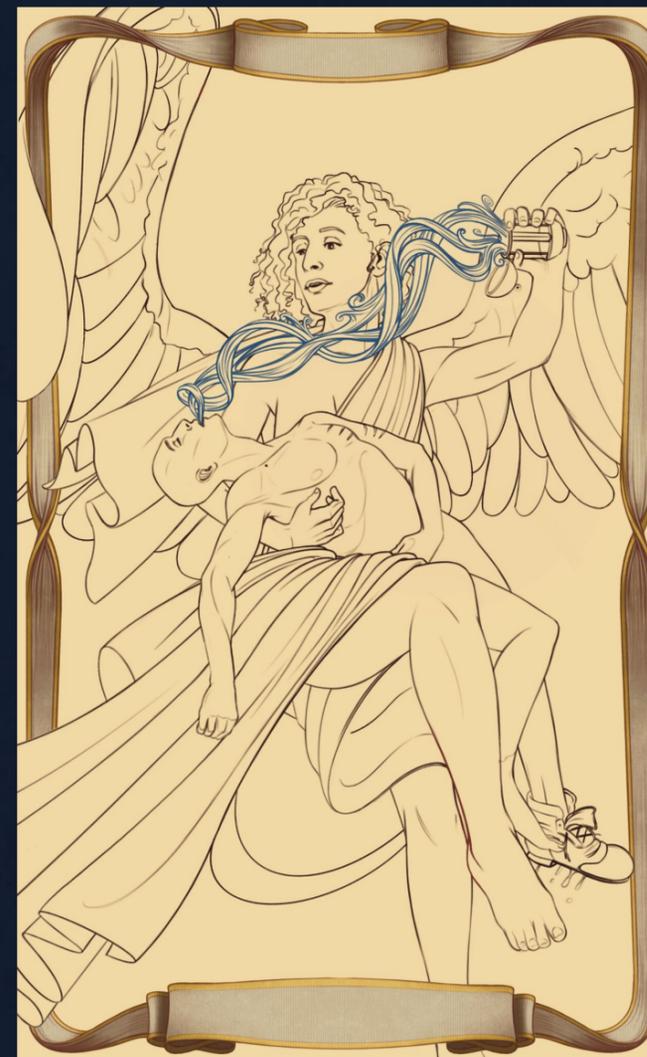
Temperança



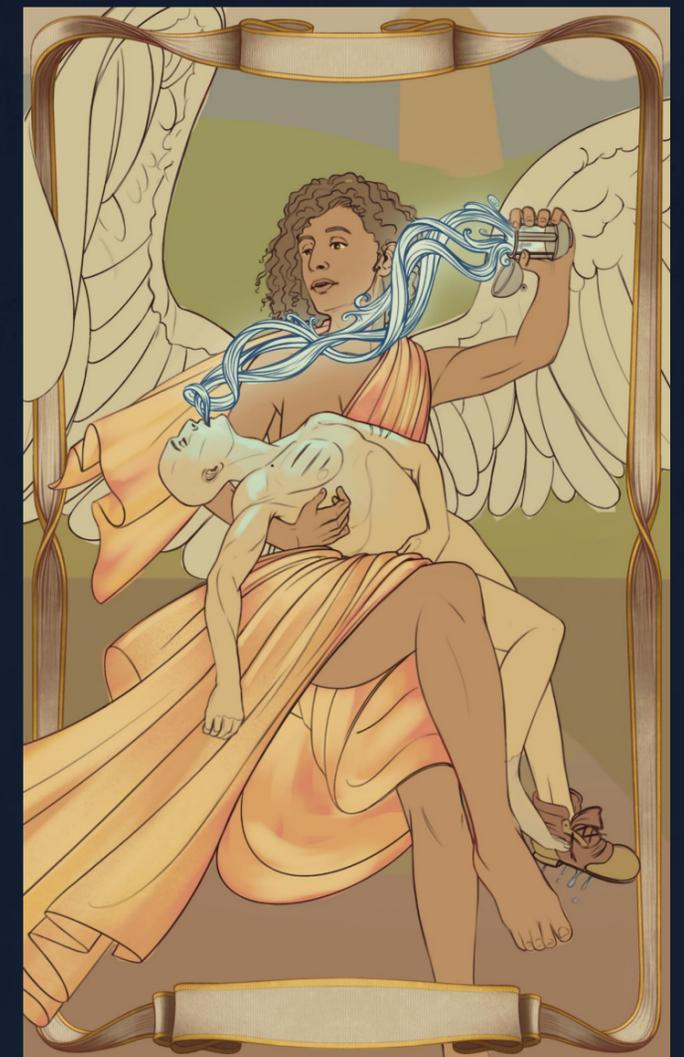
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

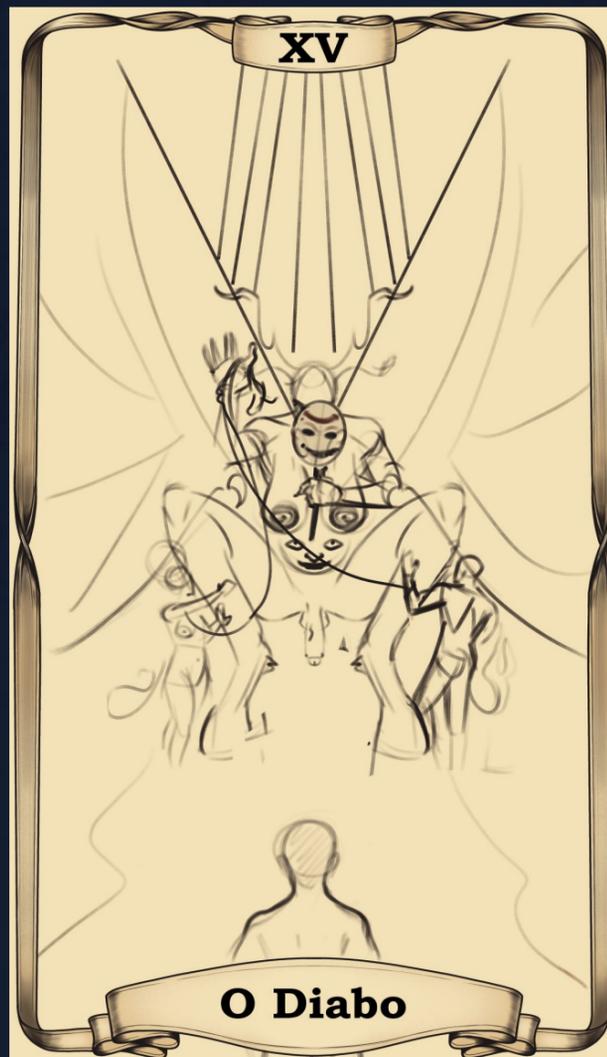


Colorido

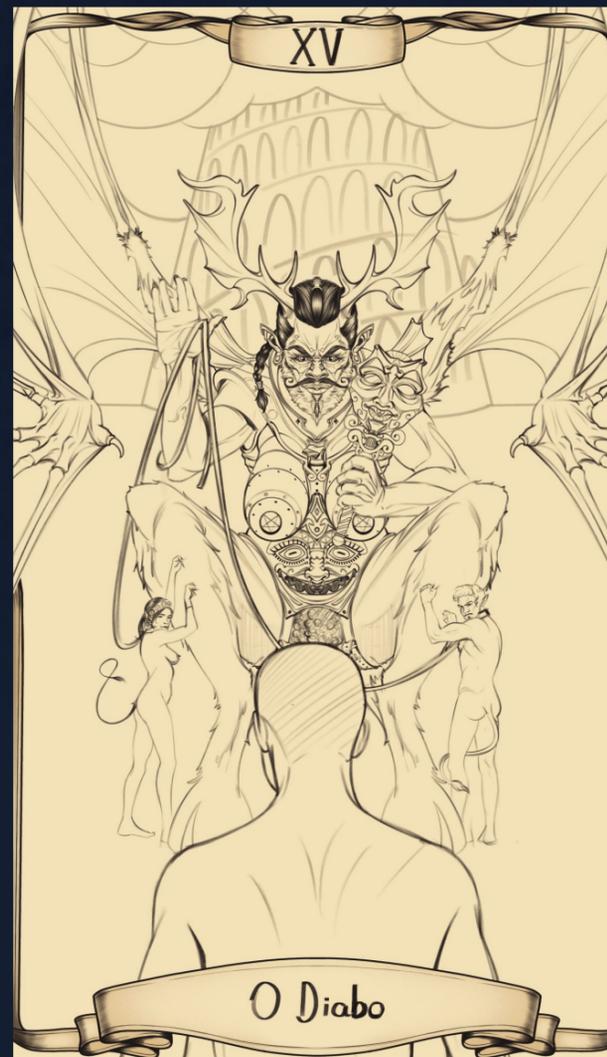
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Diabo



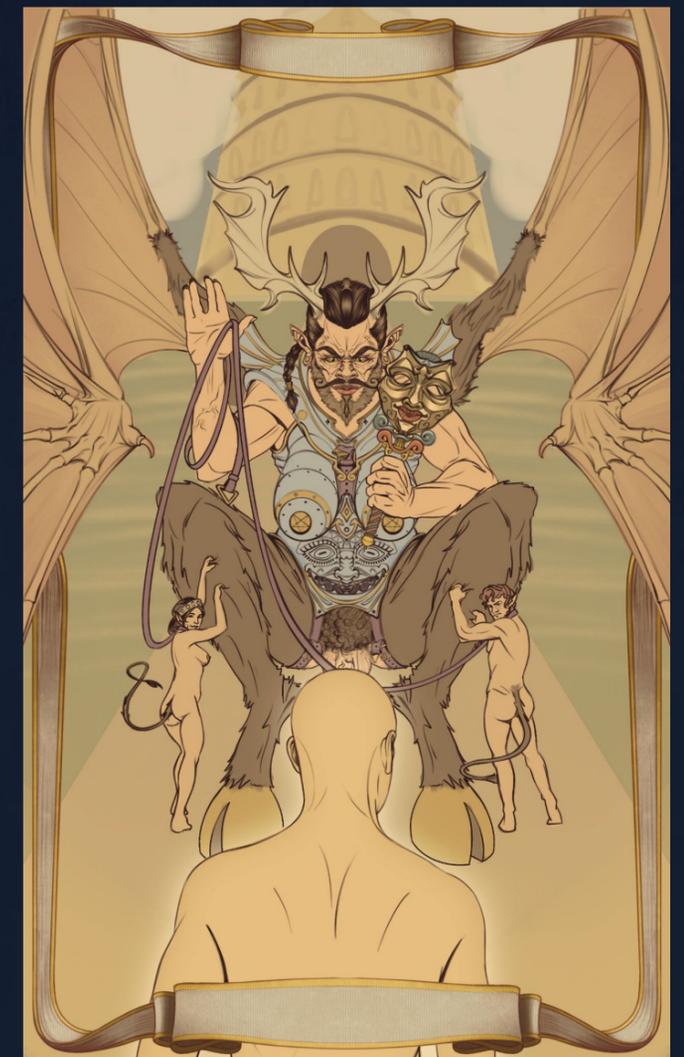
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

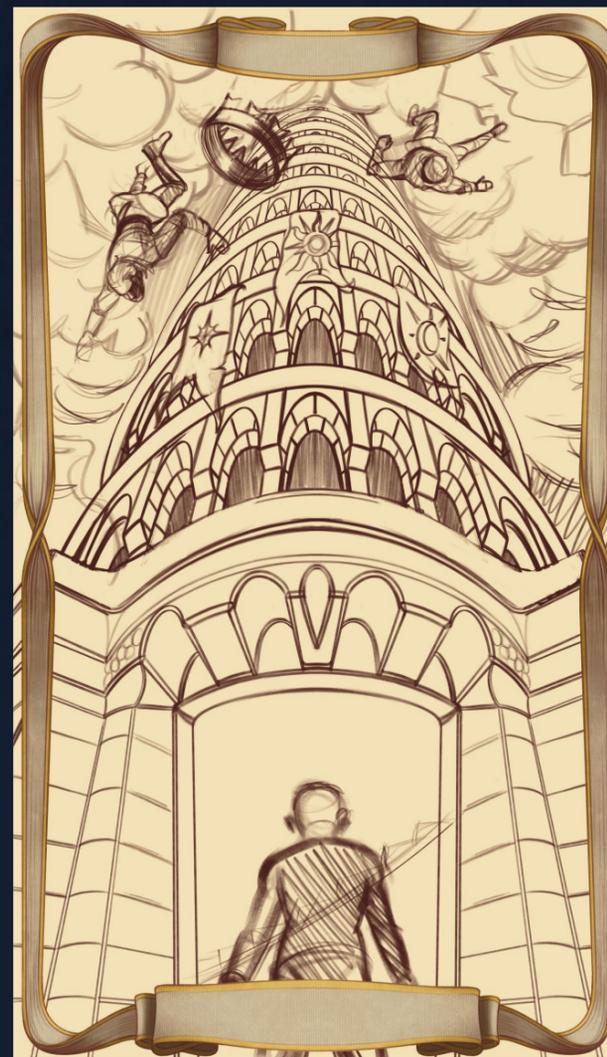
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

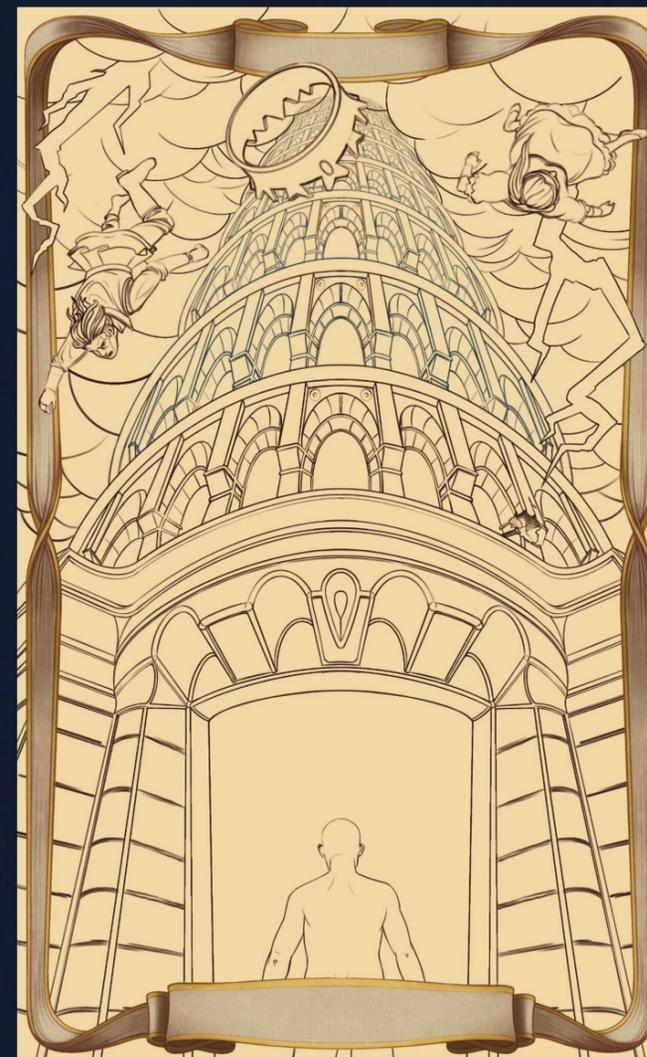
A Torre



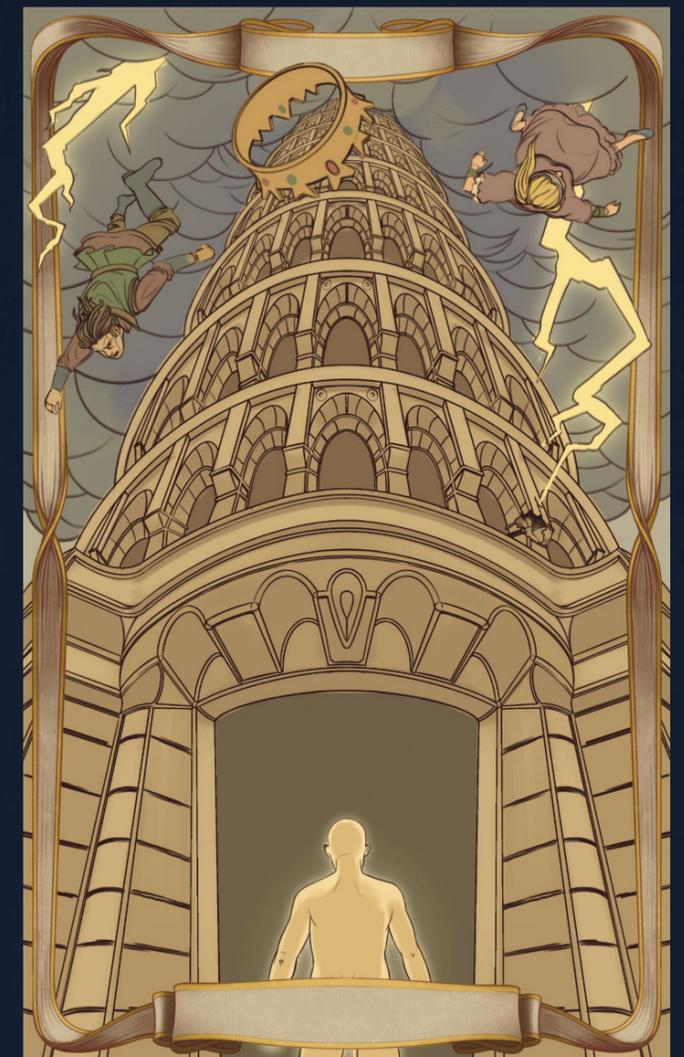
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

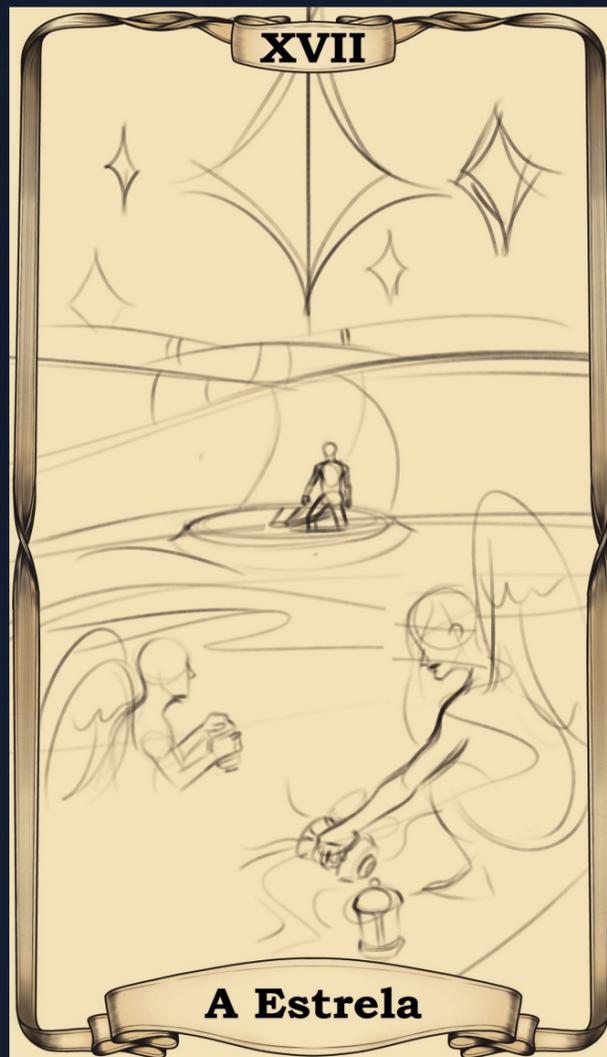


Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

A Estrela



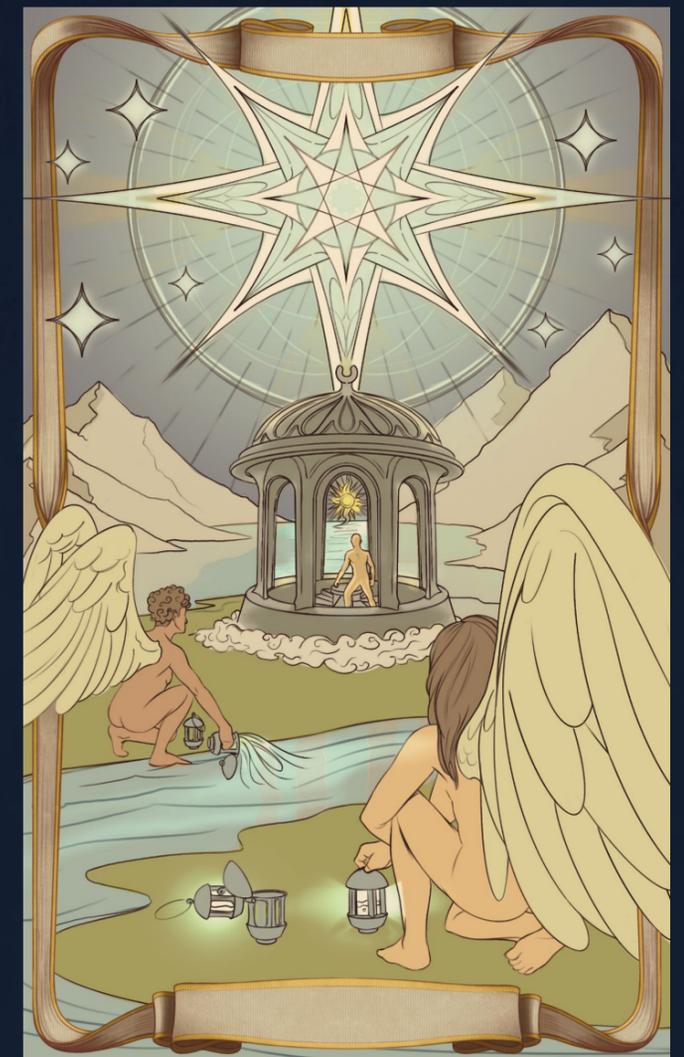
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

A Lua



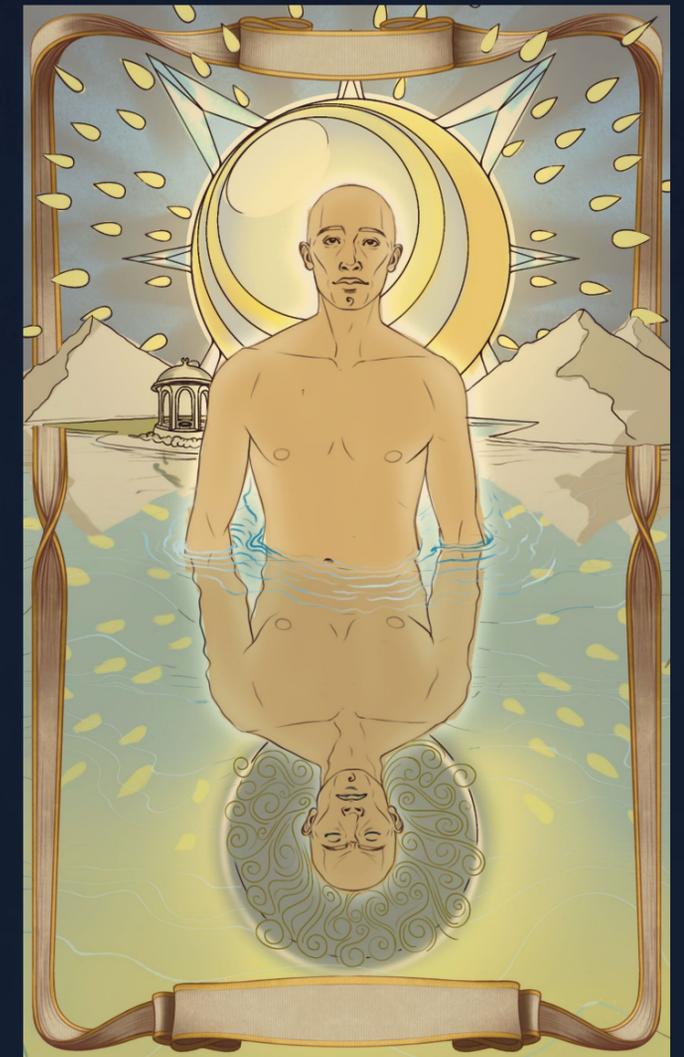
Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

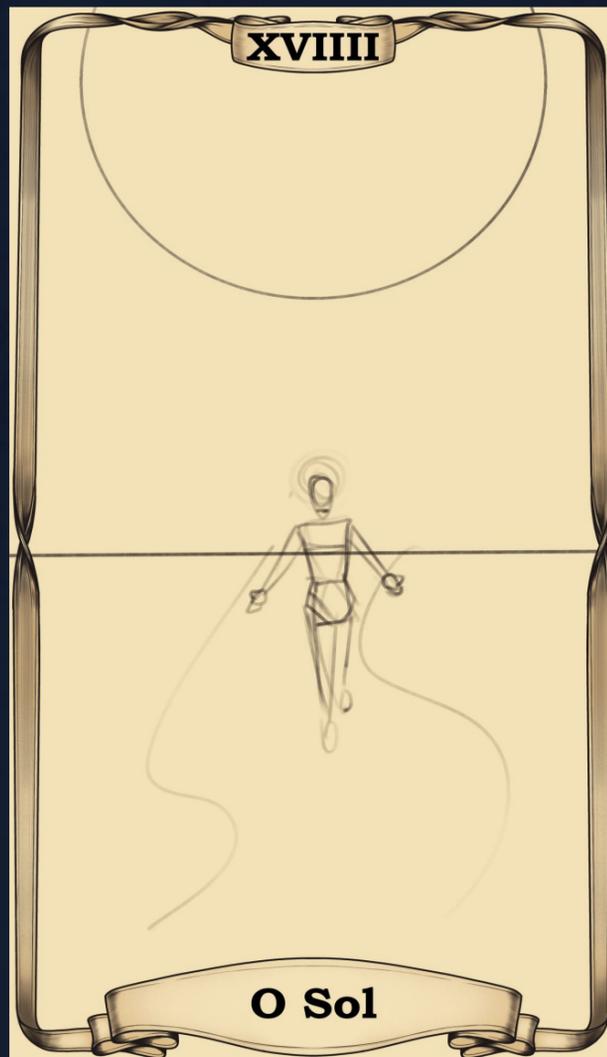


Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

O Sol



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

Julgamento



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado

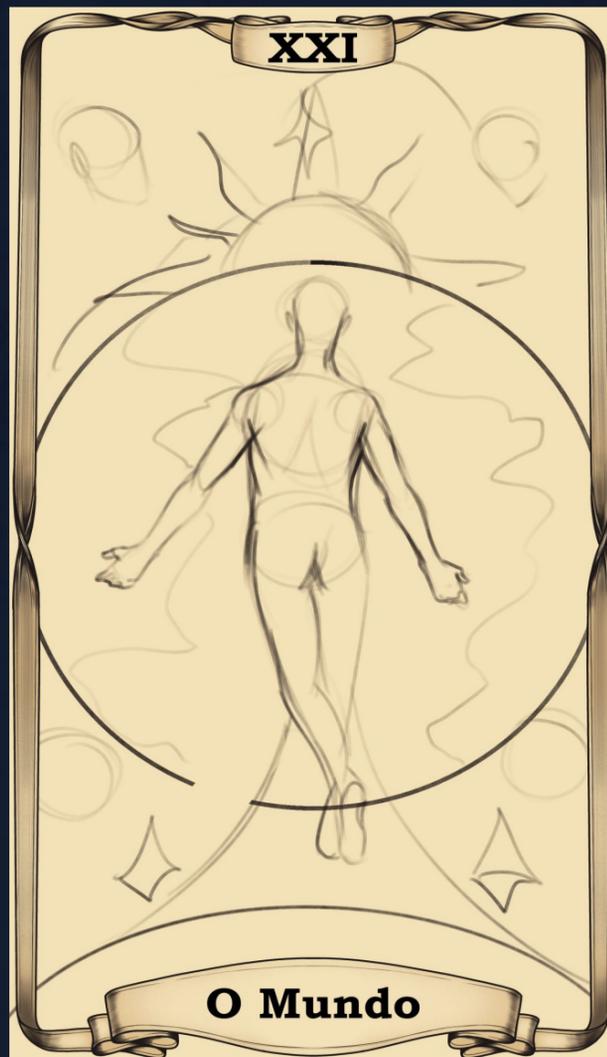


Colorido

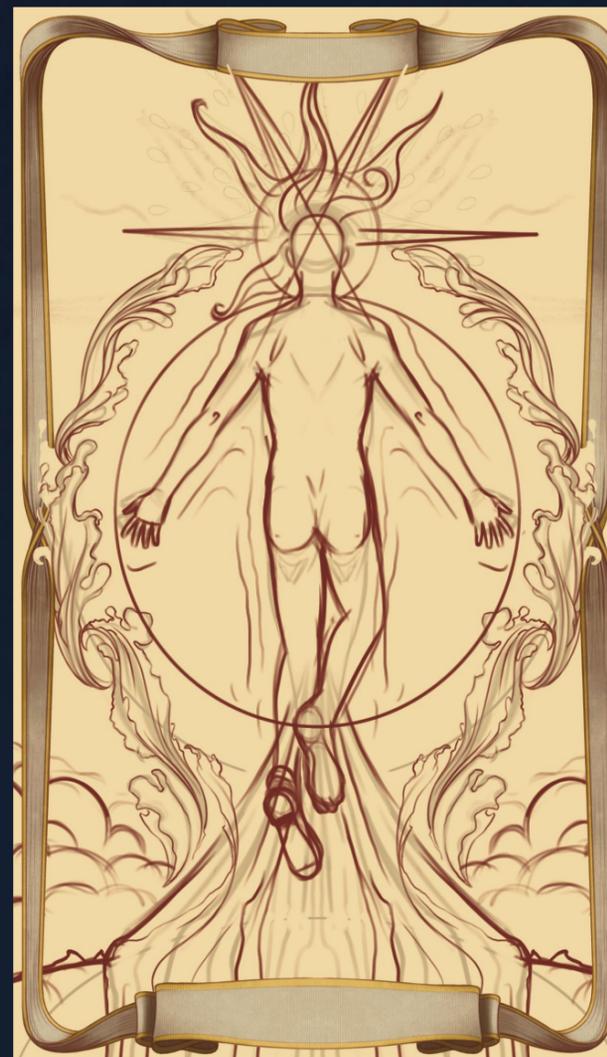
3.2.1 Ilustração

Processo de Ilustração

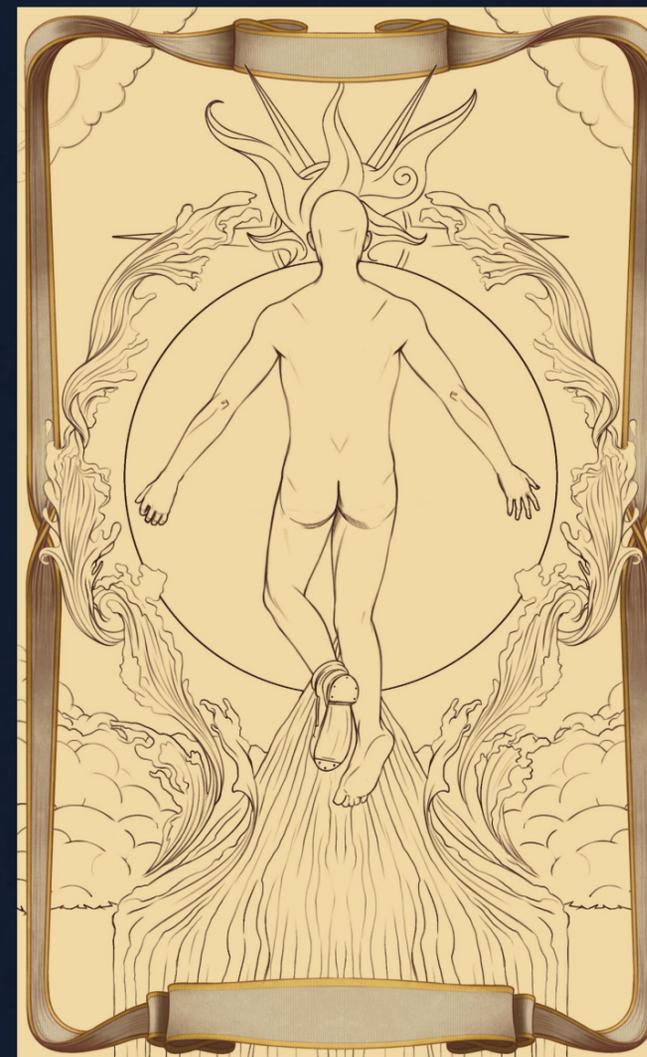
O Sol



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Traçado



Colorido

3.2 Projeto Gráfico

3.2.2 Moldura

Para criação da moldura das cartas se inspirou no elemento gráfico da lemniscata, que vem do latim e significa ornado de fitas. Apesar disso, não necessariamente aparece só no formato de uma fita, ela aparece várias vezes no tarô de Marselha como, por exemplo, nos chapéus das cartas “O Mago” e “A Força”. Geralmente, toma a forma do número 8 deitado como o símbolo do infinito e representa o conhecimento exotérico (GODO, 2020).

A aparência da moldura feita para ser similar ao marca-página do livro que aparece na carta “A Sacerdotisa”, como se a história do louco se passasse dentro das páginas do livro e a moldura das cartas fosse esse marca-páginas que separa uma carta da outra. Buscou-se, através dessa conexão, manter a coerência visual entre as ilustrações e a moldura.



O chapéu da carta O Mago



Lemniscata na moldura



O Livro da Sacerdotisa

3.2 Projeto Gráfico

3.2.2 Moldura

Assim como no tarô de Marselha, um dos requisitos para a moldura era possuir espaço para o nome e número de cada carta.

Para o número das cartas foi usada a fonte Mantinia Regular. Para os nomes das cartas foi utilizada a fonte Perry Gothic.



3.2.2 Moldura

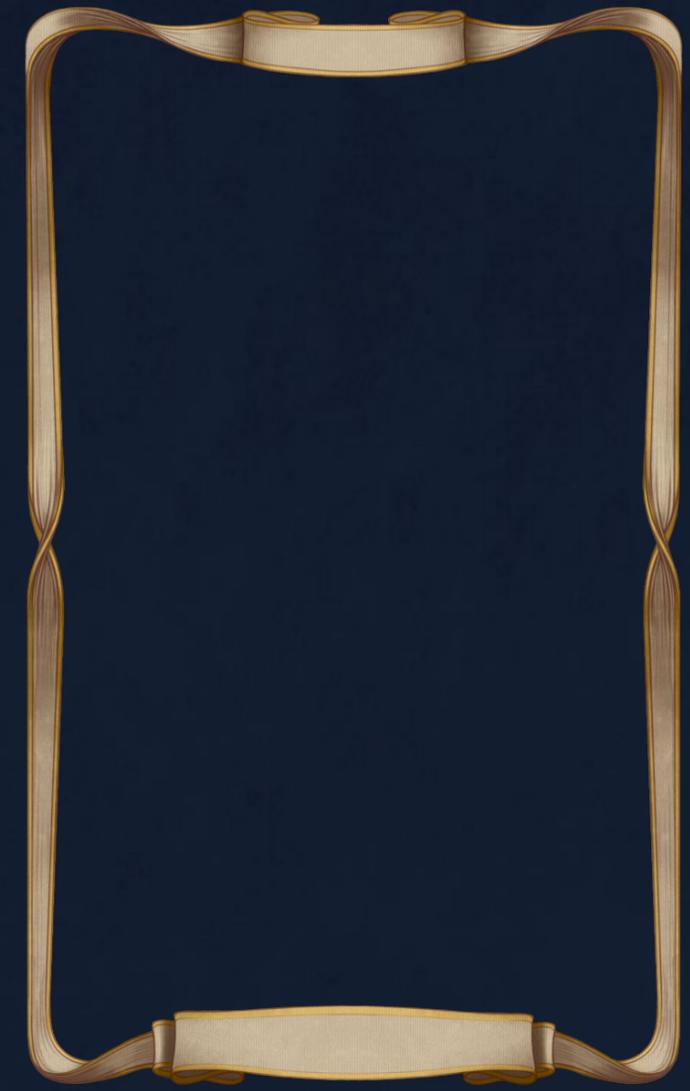
Processo de Ilustração



Rascunho inicial



Rascunho refinado



Finalizado

3.2 Projeto Gráfico

3.2.3 Verso

O verso das cartas foi desenvolvido no laboratório orientado de superfície (curso de Desenho industrial – UFSM).

Durante uma leitura, o significado das cartas de tarô podem mudar dependendo da orientação (na posição normal ou invertida de cabeça pra baixo) com que a carta é visualizada em uma leitura. Logo, um dos requisitos para a criação do verso da carta foi de que não deveria ser possível distinguir a orientação da carta pelo verso para . Por isso, foi decidido usar um padrão de estamparia contínuo. A partir desta constatação, foram exploradas duas ideias diferentes para o verso, usando elementos extraídos das cartas desenhadas. A primeira, foi elaborada na forma de um rapport, usando como inspiração os guizos da roupa do Louco. A segunda, foi criada na forma de uma repetição em rede e, o módulo usado para repetição, foi inspirada nos cabelos ondulados do Louco.

3.2.3 Verso

Rapport

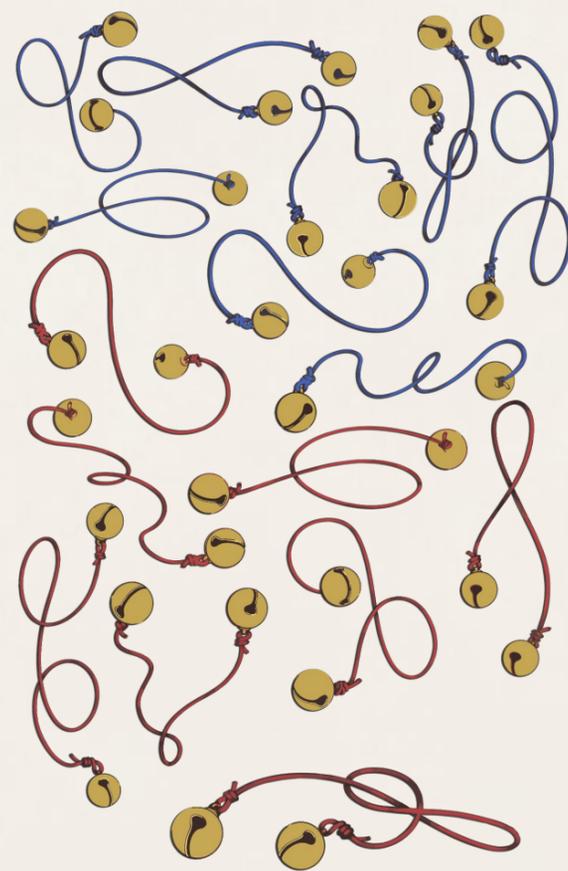
Para criação do rapport foi escolhido como elemento os guizos que adornam a roupa do Louco. Os guizos são um elemento interessante do design do personagem, pois mostram a vontade que o personagem tem em permanecer sempre em movimento realçando cada passo com o som dos guizos. Foi decidido que os elementos seriam arranjados sobre uma cor escura parecida com a do céu noturno, assim, os guizos poderiam também ser vistos como estrelas. Com esses elementos definidos foram geradas várias alternativas de arranjo para tentar encontrar a opção ideal.



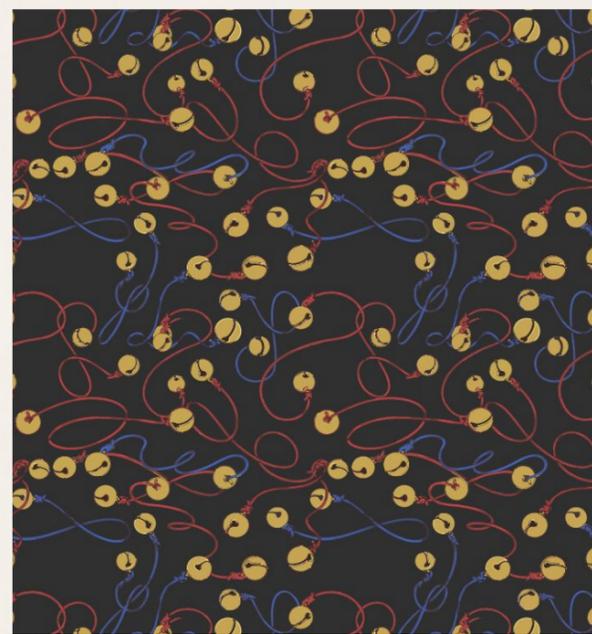
Guizos na roupa do Louco

3.2.3 Verso

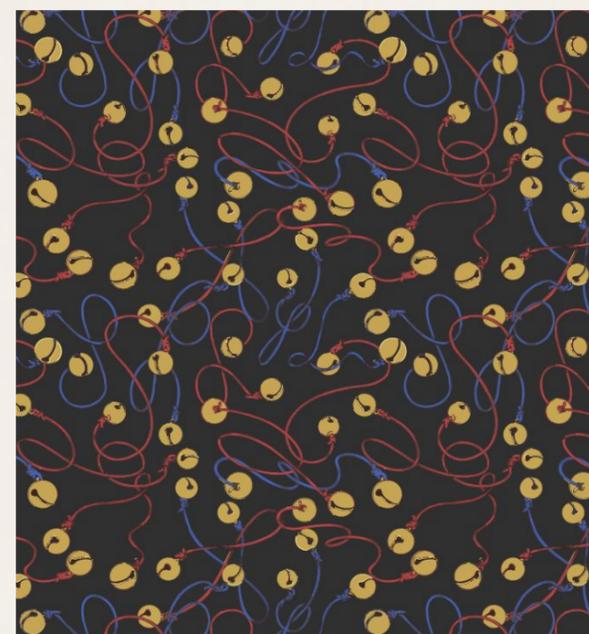
Rapport



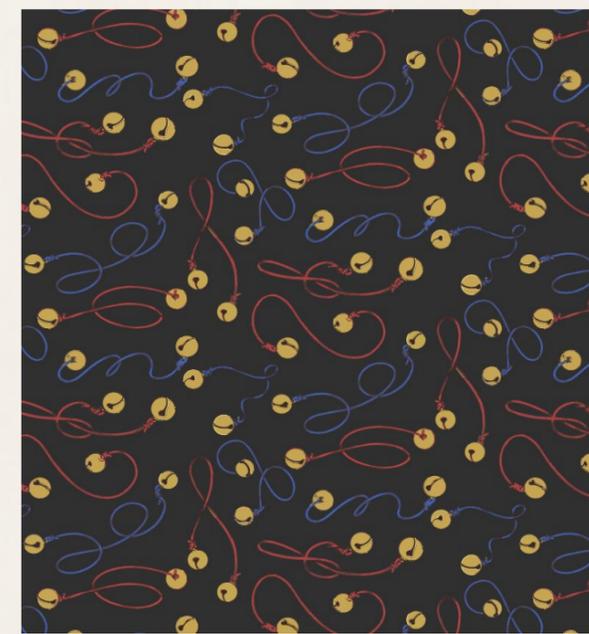
Elementos usados na criação do rapport



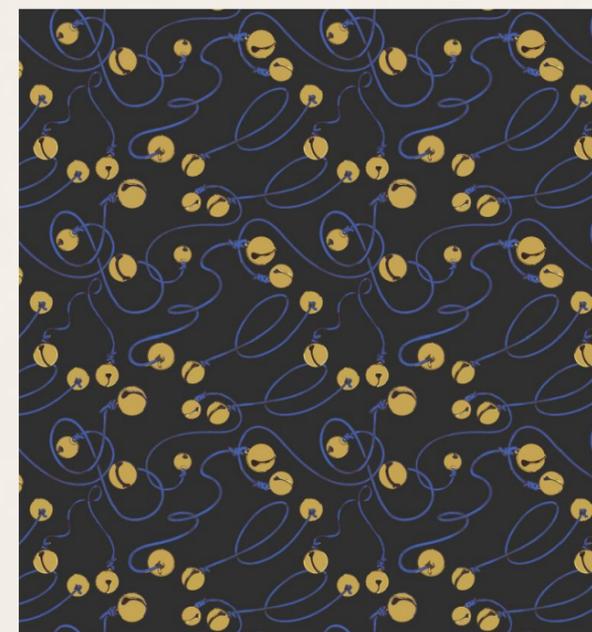
Alternativa 01



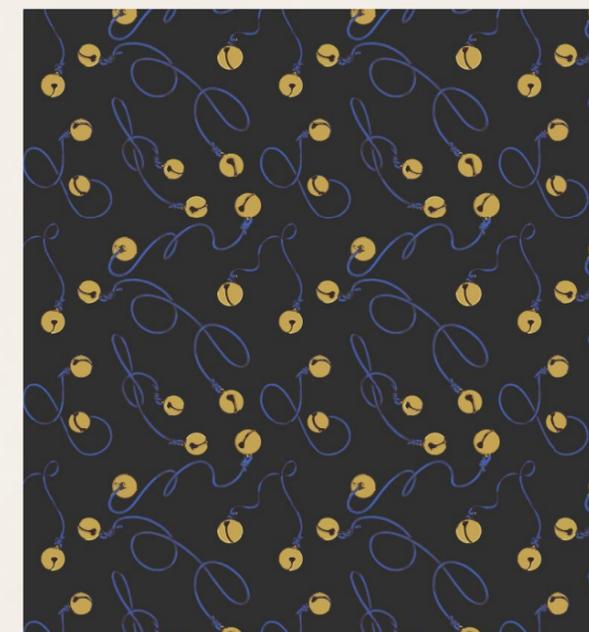
Alternativa 02



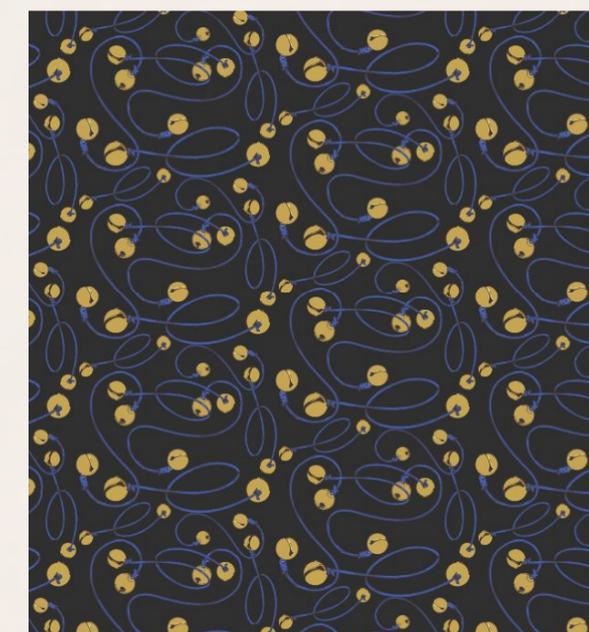
Alternativa 03



Alternativa 04



Alternativa 05



Alternativa 06

3.2.3 Verso

Repetição em Rede

Como inspiração para o módulo que foi usado na repetição foi usado cabelo ondulado do Louco.



O cabelo do Louco na como desenhado na carta
"O Mago"



Módulo

3.2.3 Ilustração

Alternativas



Alternativa 01



Alternativa 02



Alternativa 03

3.2.3 Ilustração

Alternativas



3.2.3 Ilustração

Alternativas



Alternativa 07



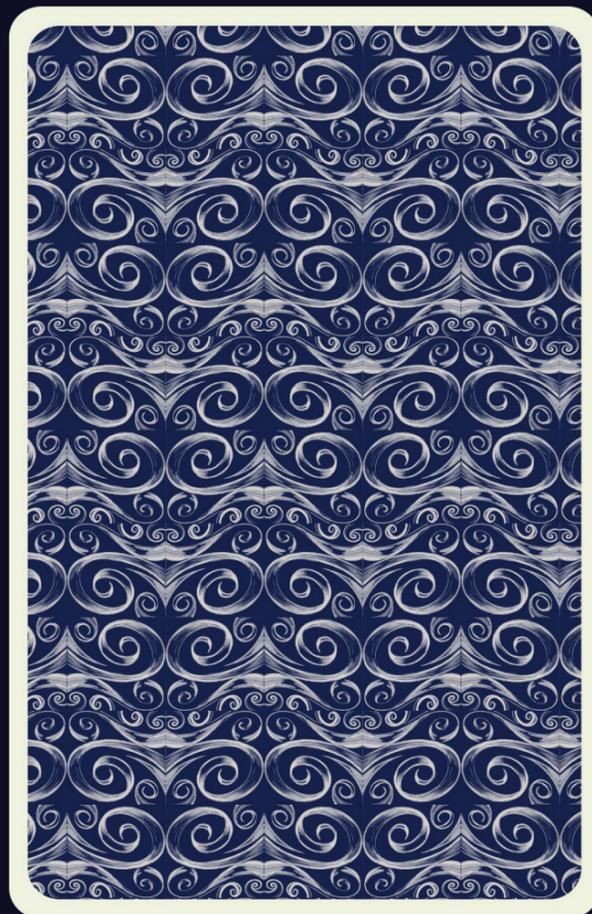
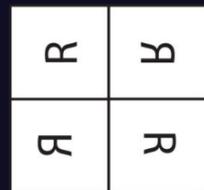
Alternativa 08



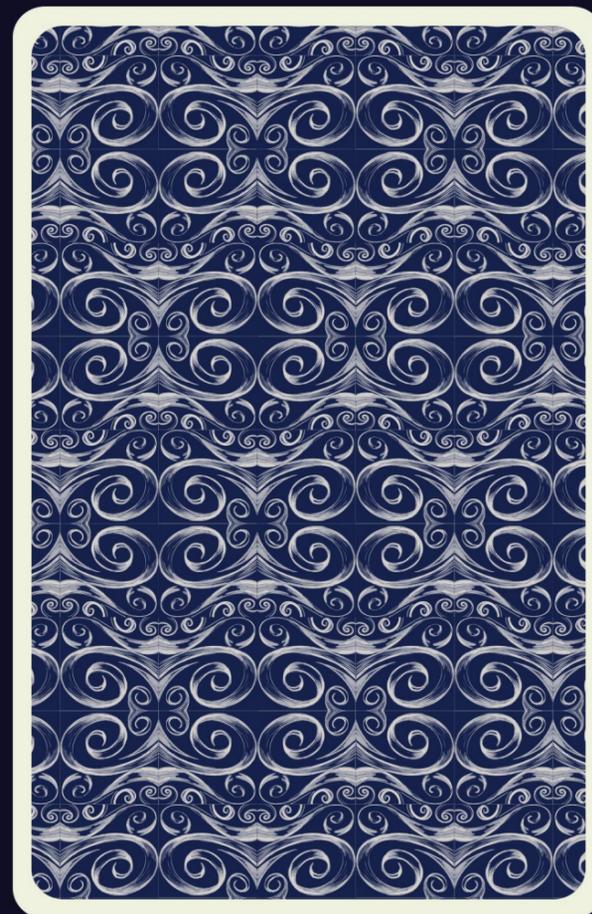
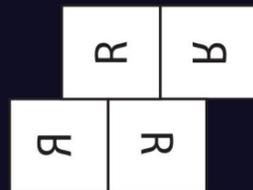
Alternativa 09

3.2.3 Ilustração

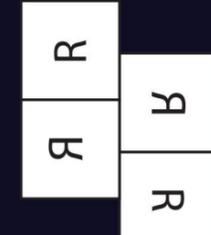
Alternativas



Alternativa 10



Alternativa 11



Alternativa 12



4. Resultados

4. Resultados

4.1 Cartas

O resultado do projeto gráfico são 22 cartas, uma para cada um dos arcanos maiores do tarô.



4. Resultados

Cartas finalizadas

00 - O Louco



70 horas

01 - O Mago



51 horas

02 - A Sacerdotisa



32 horas

4. Resultados

Cartas finalizadas

03 - A Imperatriz



34 horas

04 - O Imperador



26 horas

05 - O Sacerdote



38 horas

4. Resultados

Cartas finalizadas

06 - Enamorado



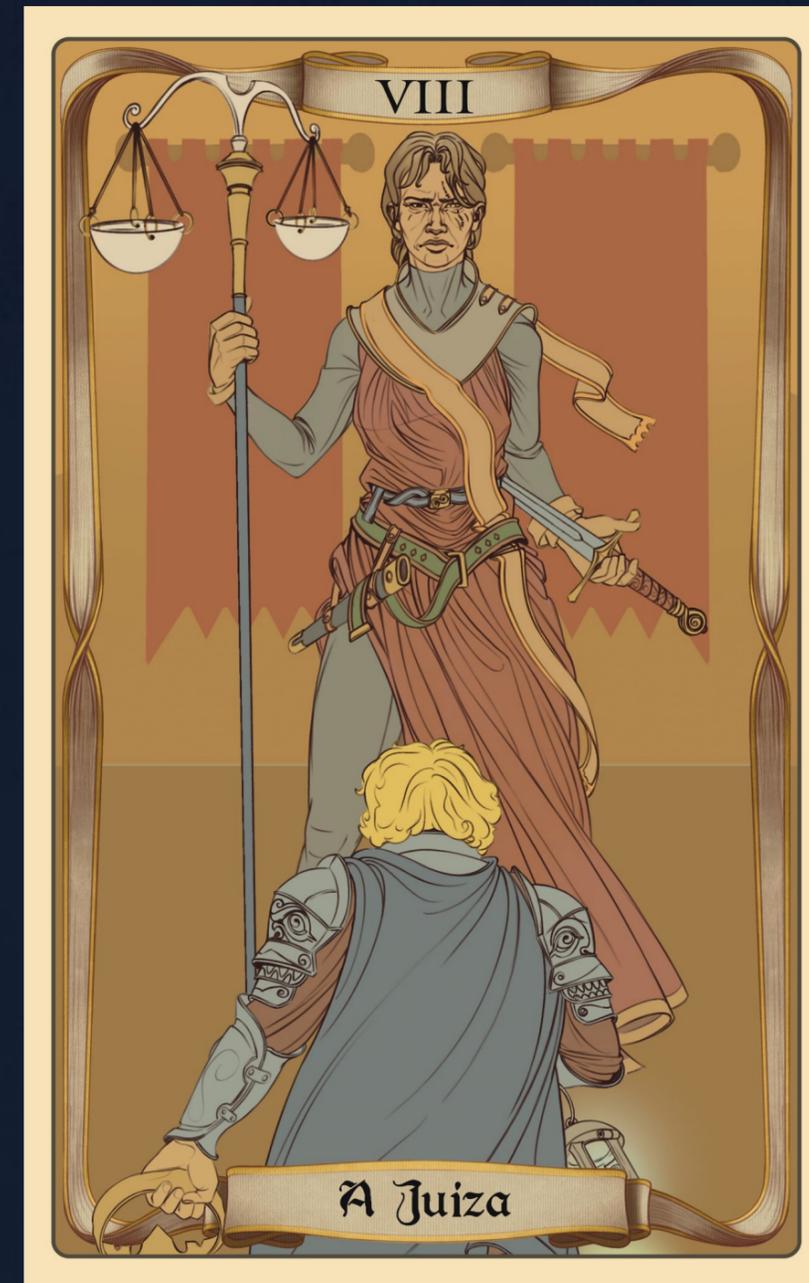
44 horas

07 - O Carro



22 horas

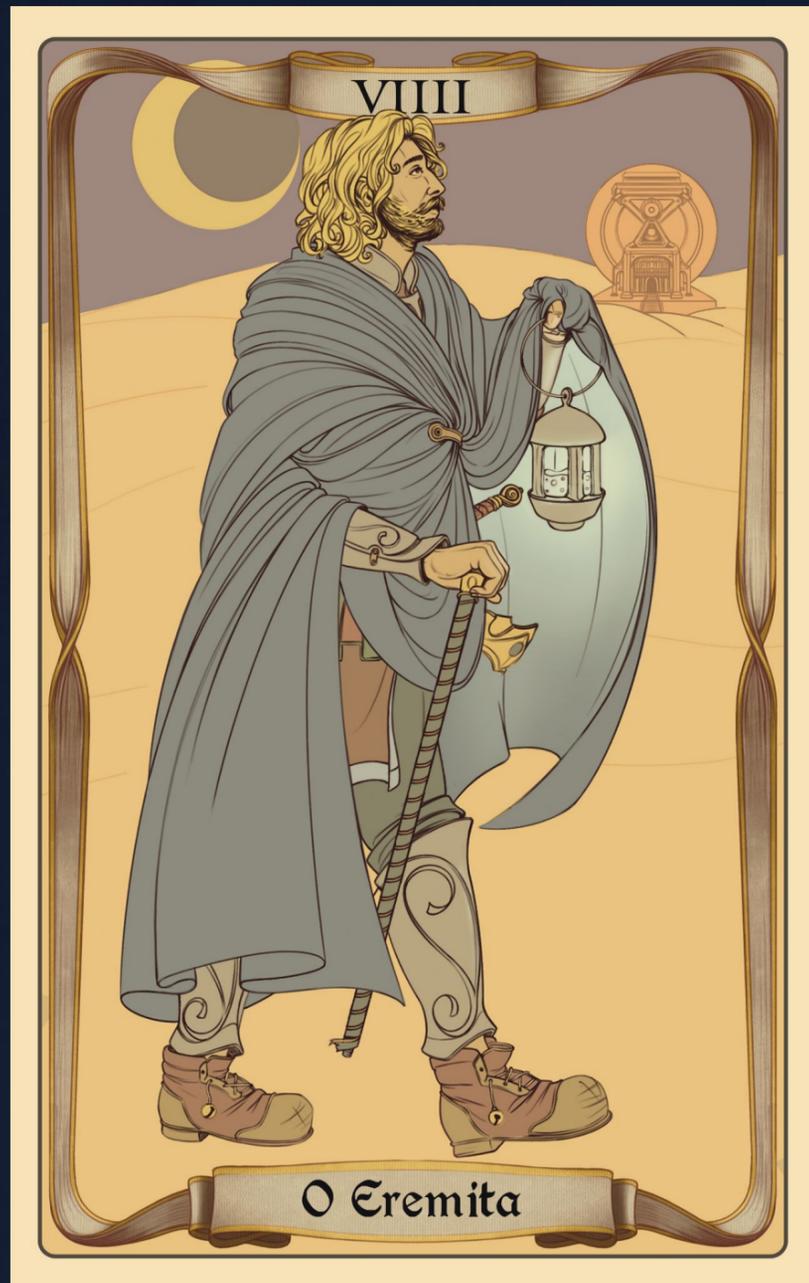
08 - A Juíza



20 horas

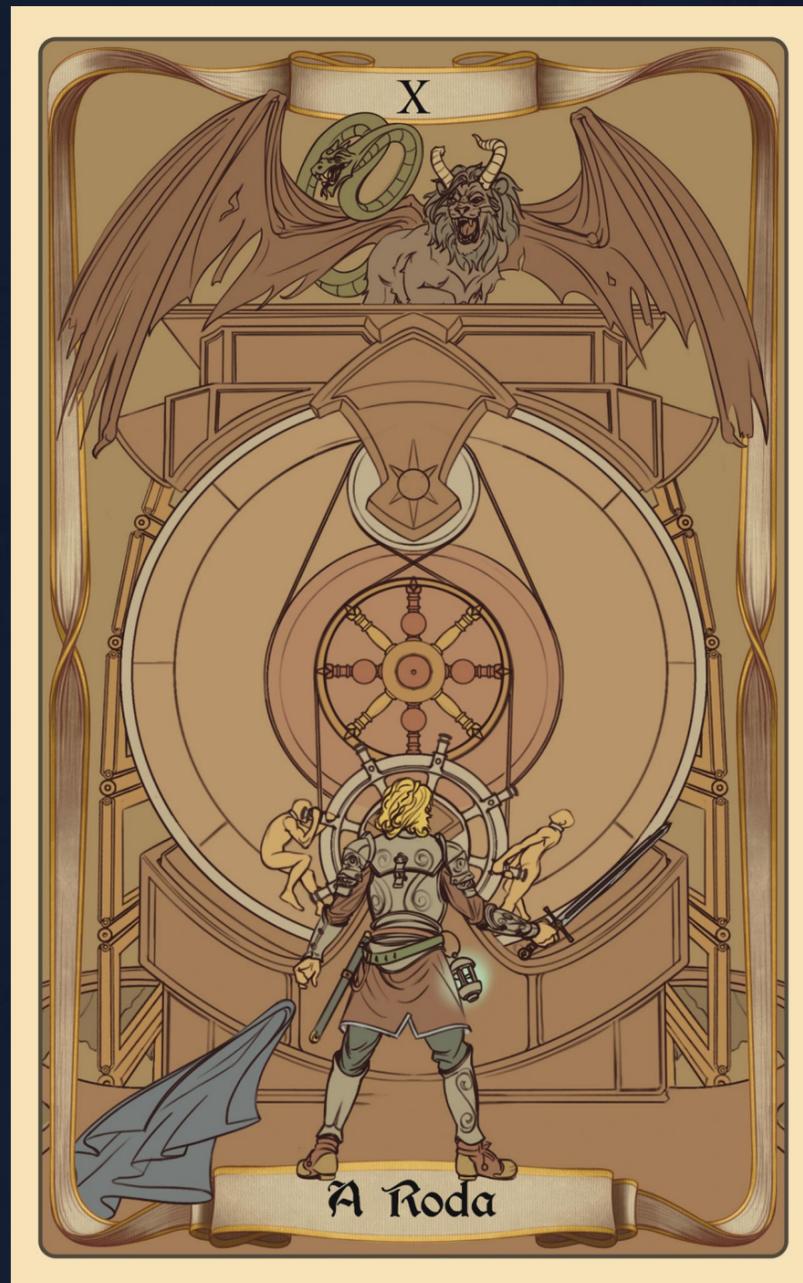
4. Resultados

09 - O Eremita



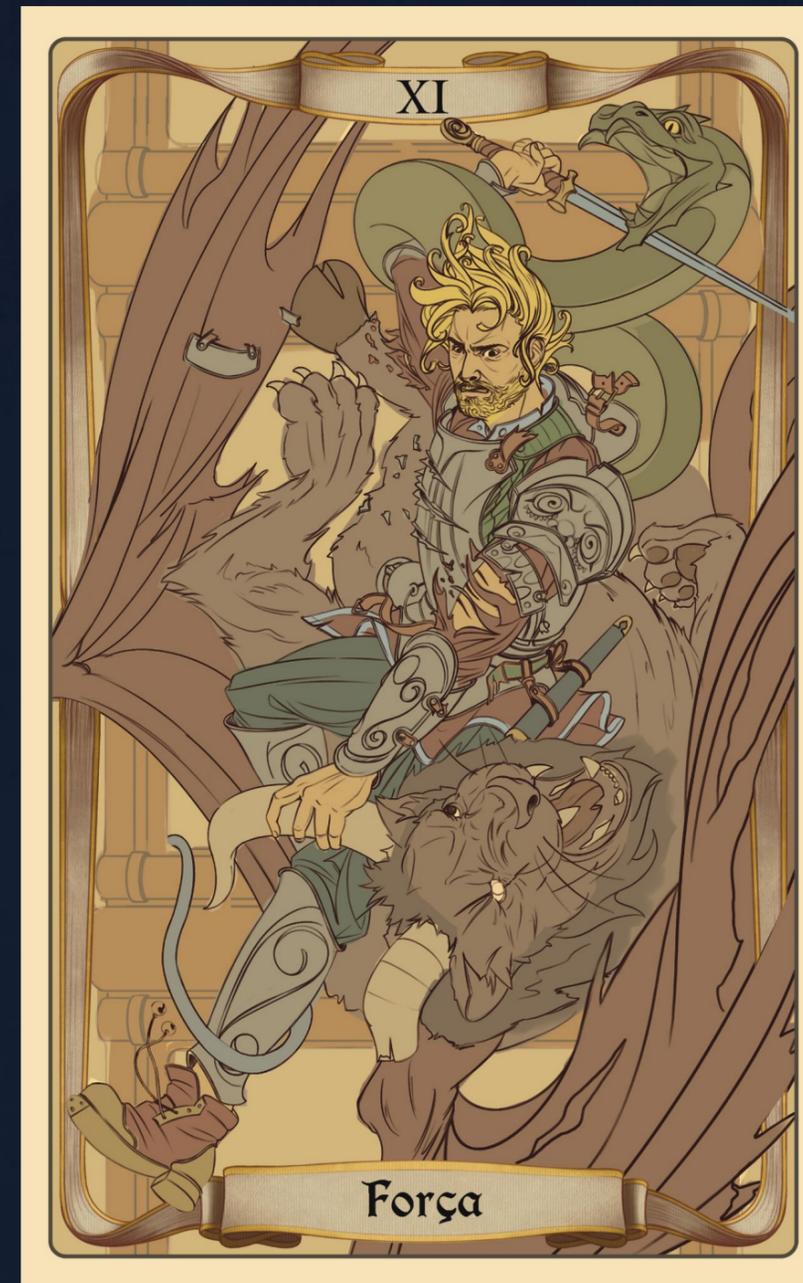
13 horas

10 - A Roda



14 horas

11 - Força



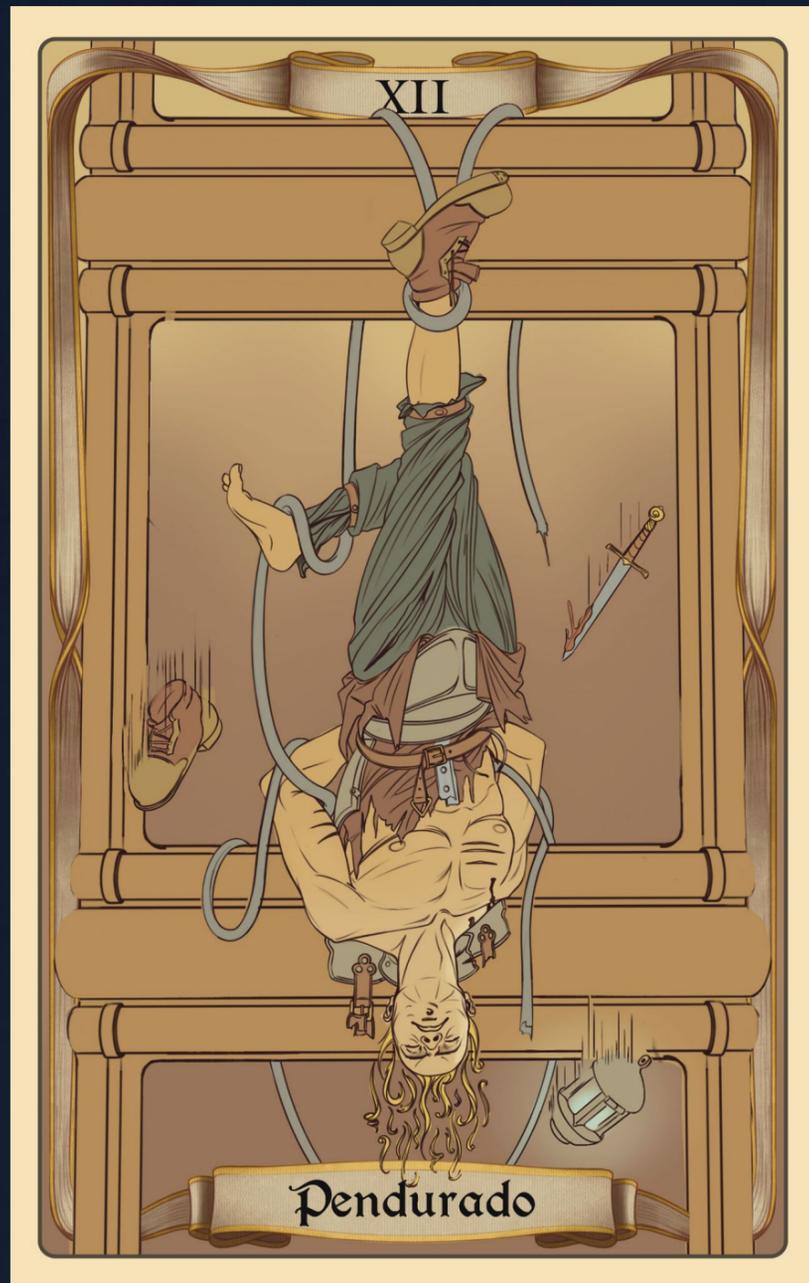
17 horas

Cartas finalizadas

4. Resultados

Cartas finalizadas

12 - Pendurado



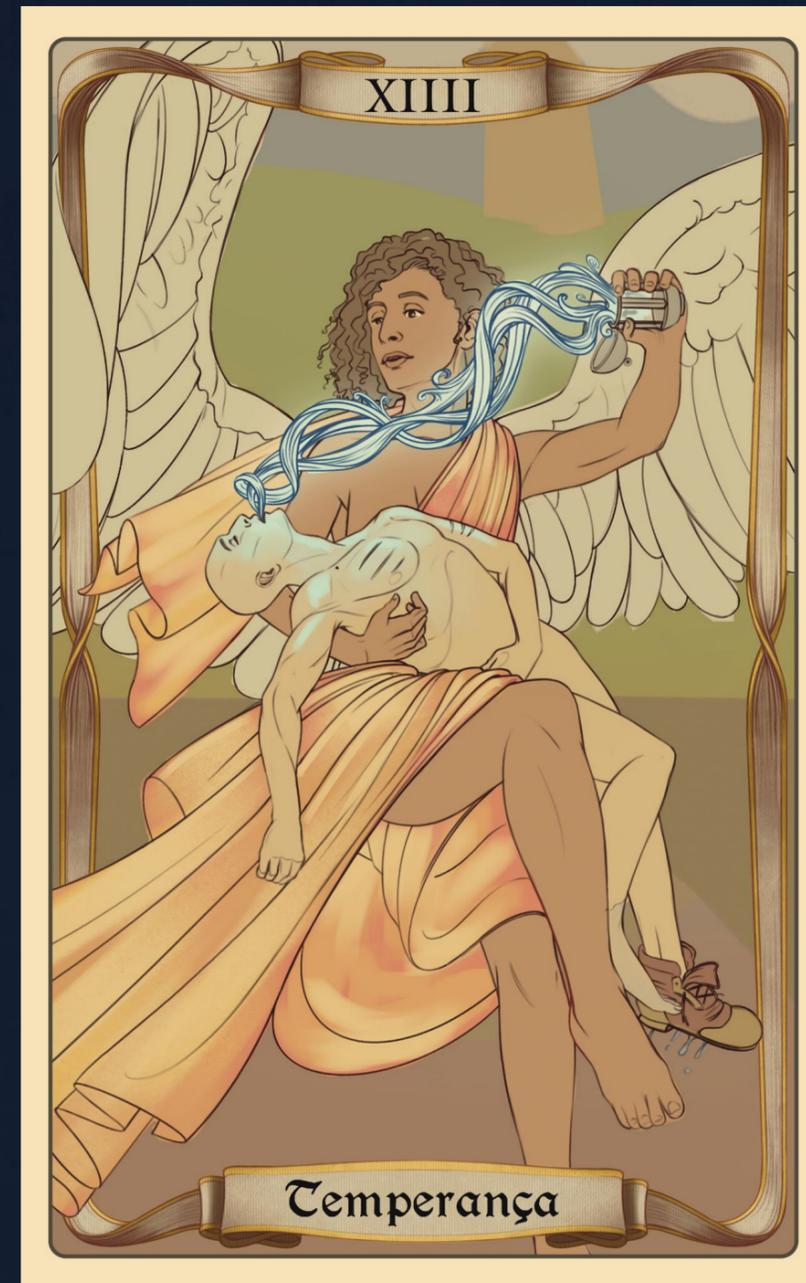
15 horas

13



14 horas

14 - Temperança

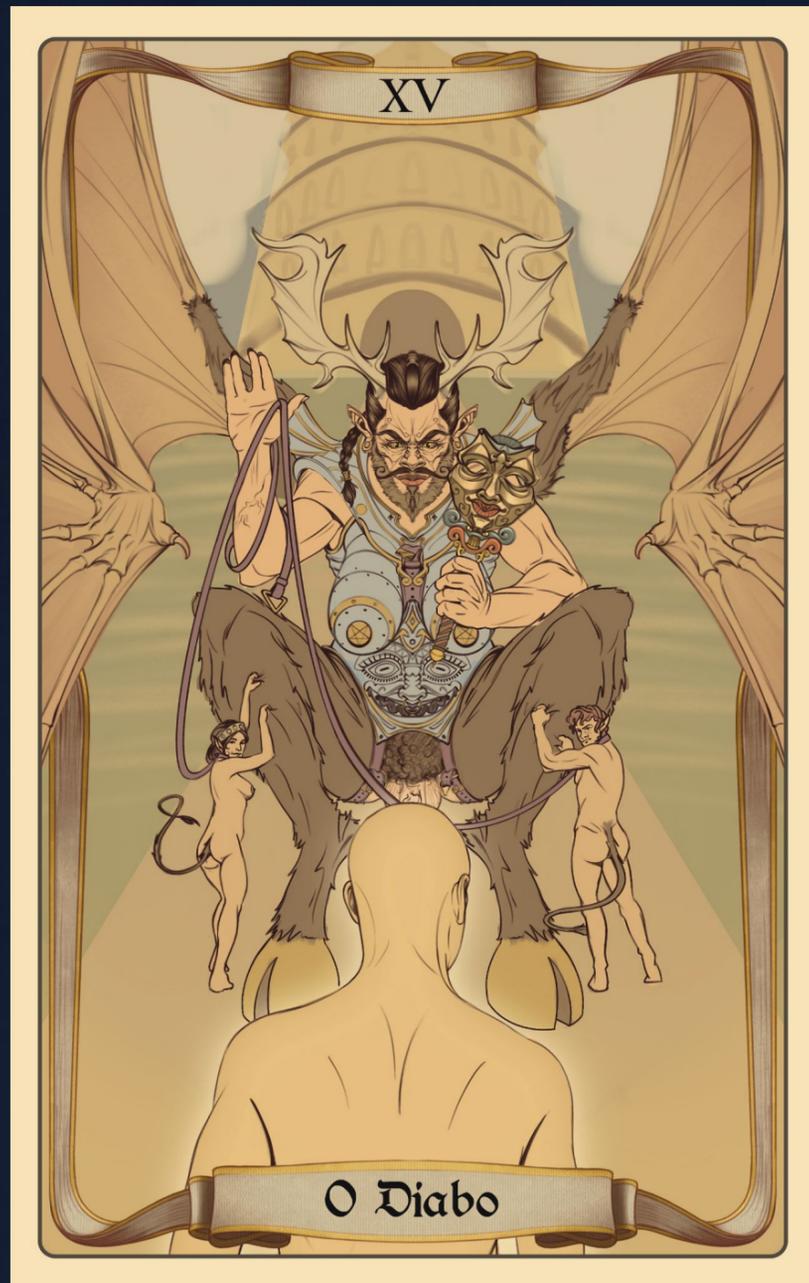


17 horas

4. Resultados

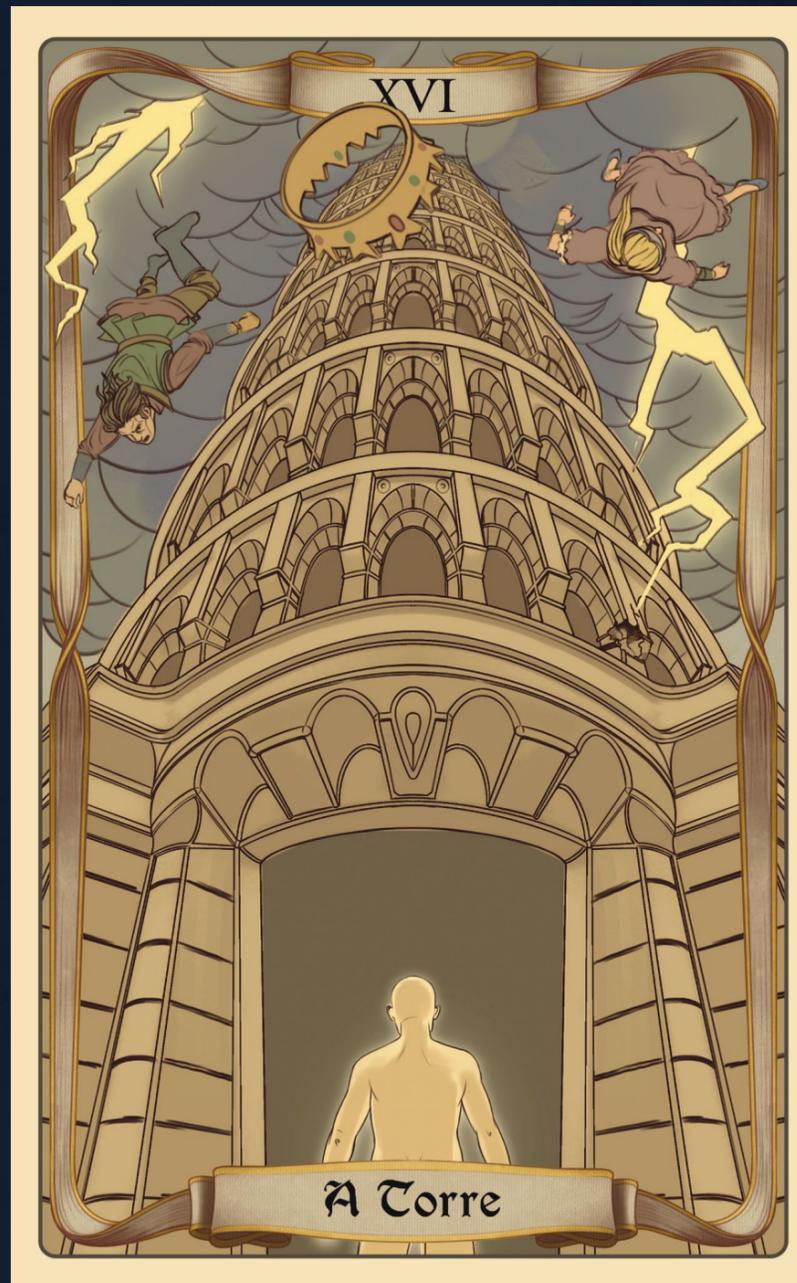
Cartas finalizadas

15 - O Diabo



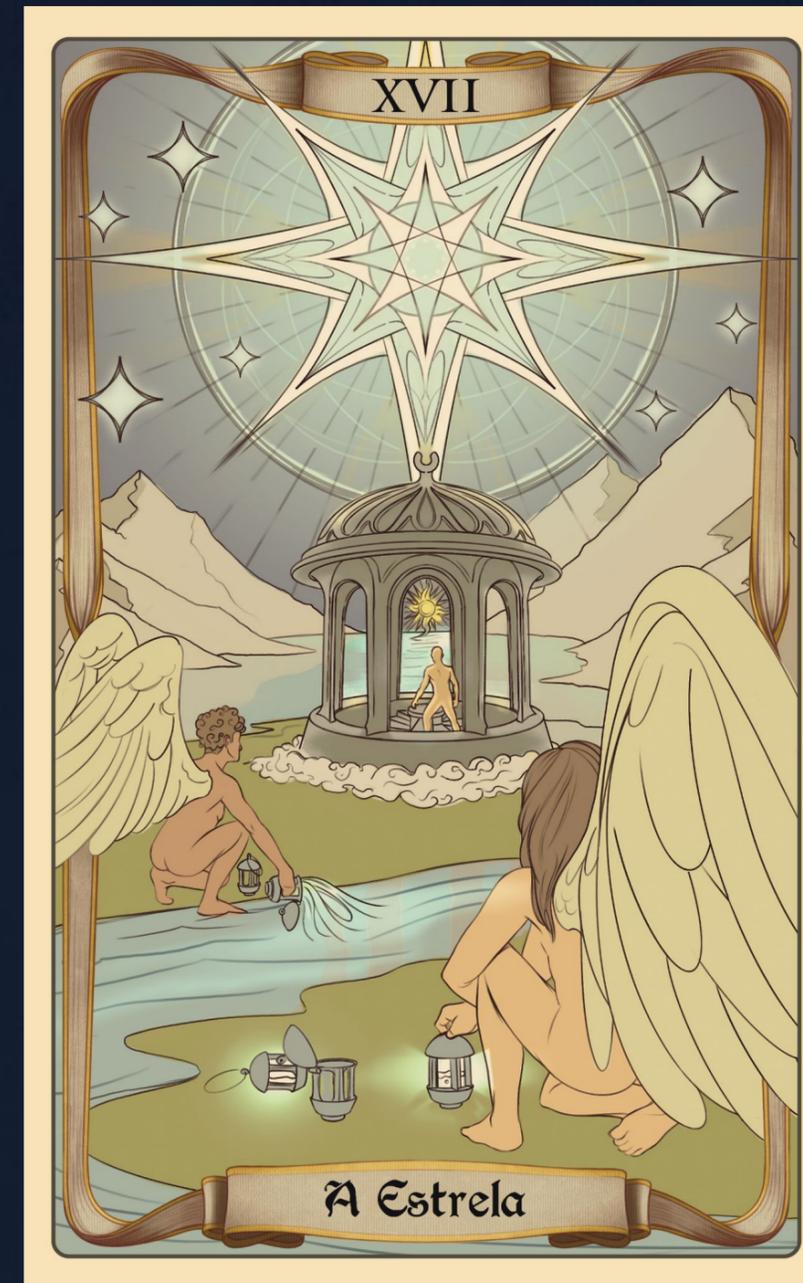
21 horas

16 - A Torre



11 horas

17 - A Estrela

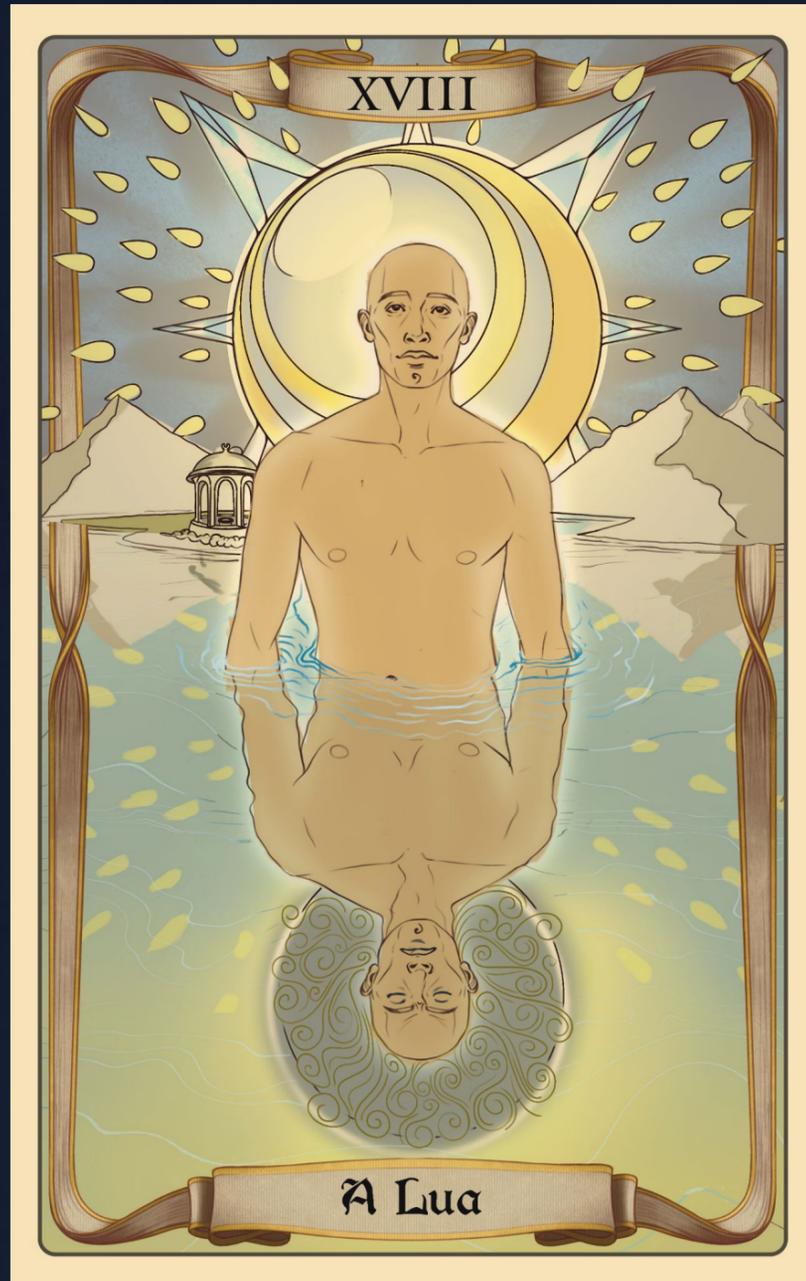


7 horas

4. Resultados

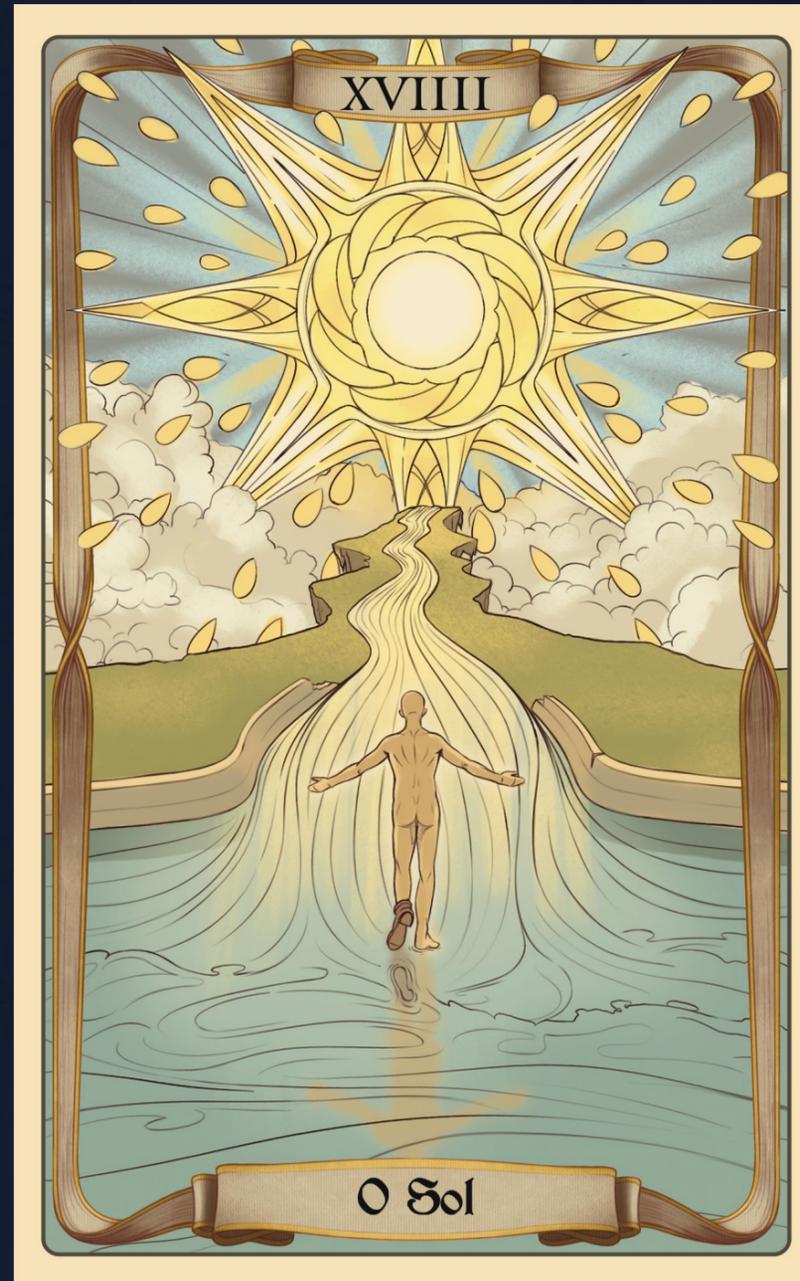
Cartas finalizadas

18 - A Lua



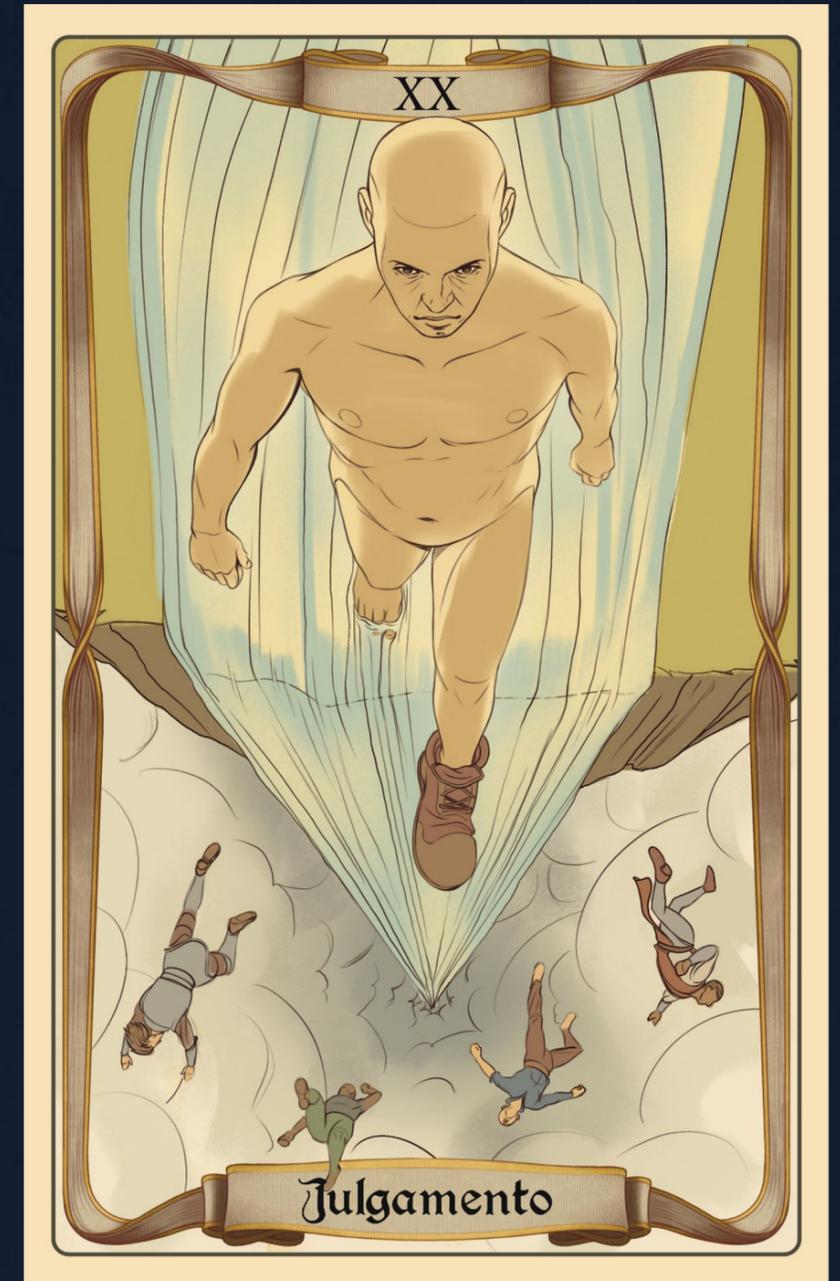
6 horas

19 - O Sol



5 horas

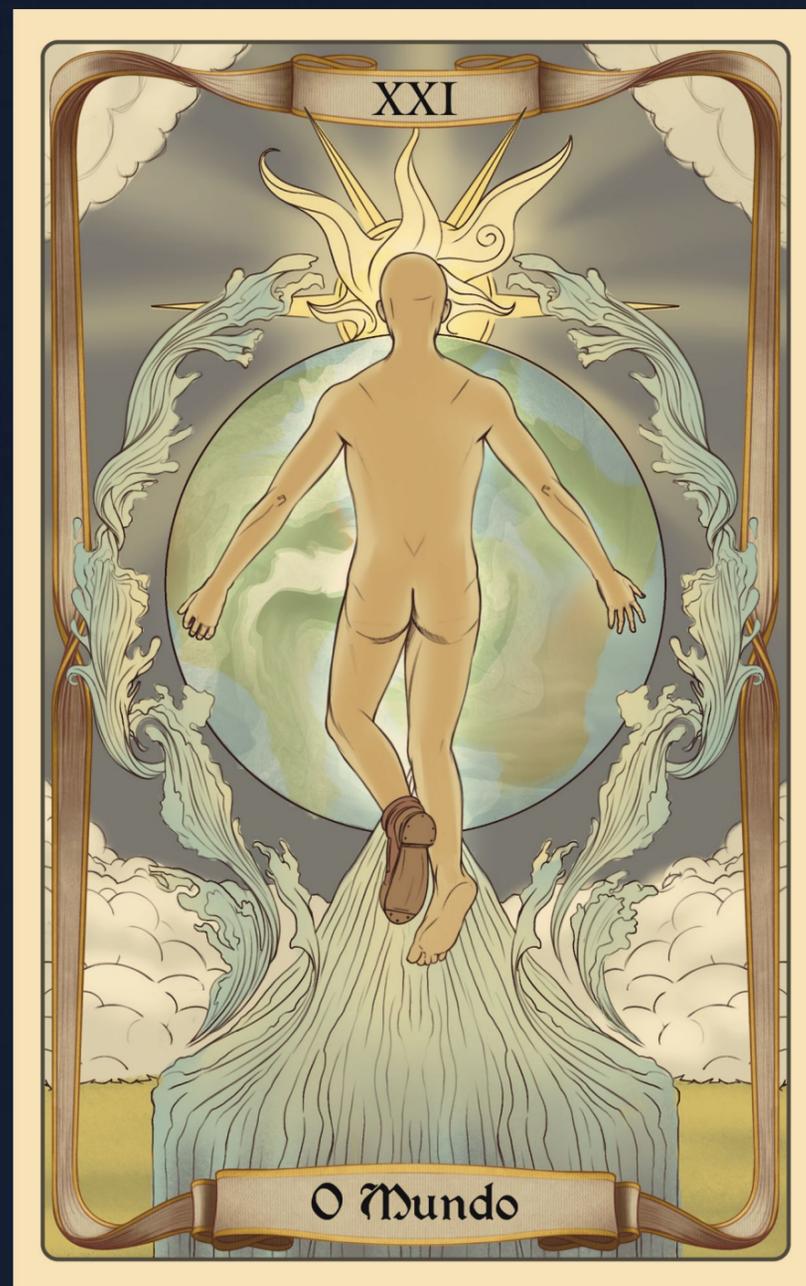
20 - Julgamento



5 horas

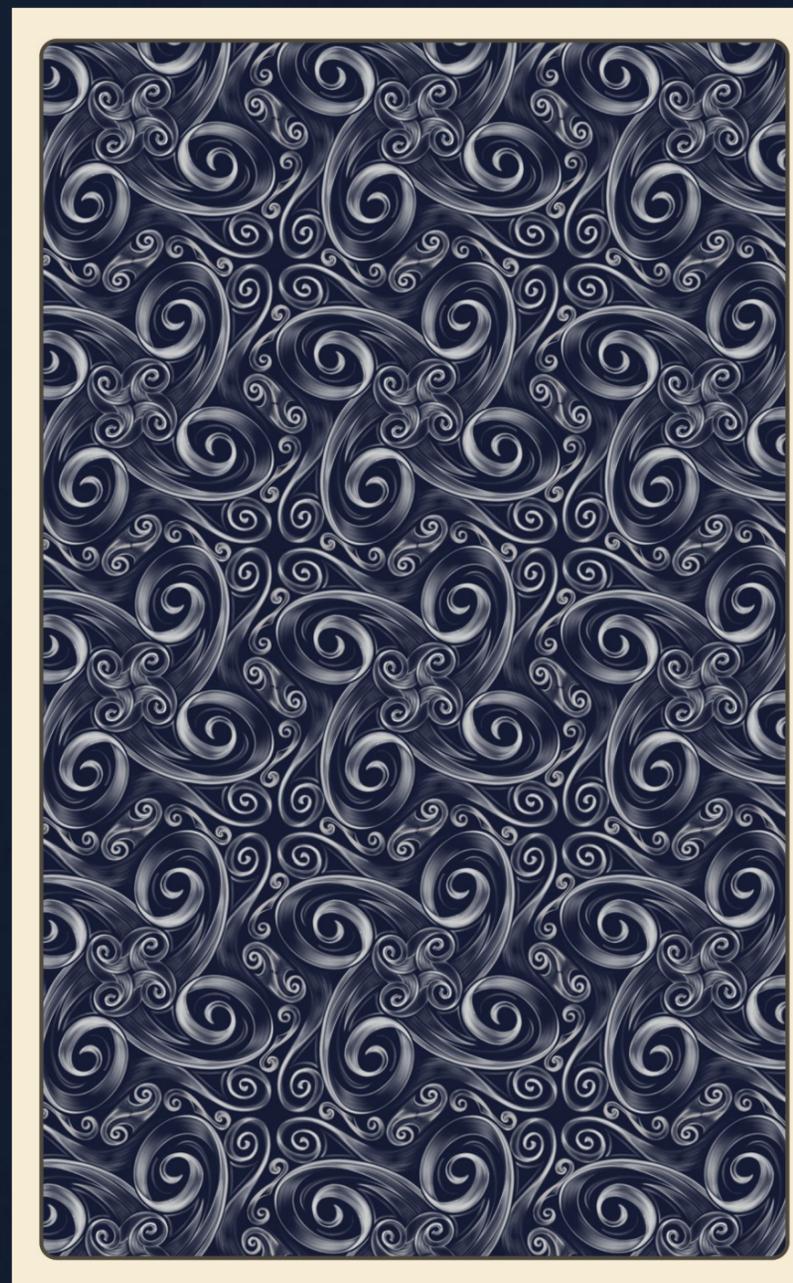
4. Resultados

21 - O Mundo



6 horas

Verso das Cartas



4. Resultados

4.1 A Jornada do louco

Assim como as cartas do tarô, a narrativa inserida nas cartas deste projeto, não tem e nem precisa ter apenas uma interpretação definida e imutável. Como escreveu Sallie Nichols (2007, p. 18), “uma viagem pelas cartas do tarô, primeiro que tudo, é uma viagem às nossas próprias profundezas. O que quer que encontremos ao longo do caminho é, *au fond*, um aspecto do nosso mais profundo e elevado eu”. Então, ainda mais por se tratar de uma narrativa gráfica, a história contada pelas cartas inevitavelmente varia de acordo com a interpretação de quem a vê. Dito isso, uma das formas que a Jornada do Louco pode ser lida é a seguinte:

01: O mundo normal



O Louco, movido por sua curiosidade e vontade de continuar em movimento, anda, aparentemente, sem rumo. No horizonte, um castelo chama a sua atenção.

02: O Chamado da aventura



No pátio do castelo, o Louco explora uma oficina com diversos objetos. Vemos a característica do curinga presente no louco que troca algumas de suas roupas rasgadas e assume o papel do Mago.



Ainda curioso, o Louco adentra o castelo. Durante sua exploração, ele encontra a Sacerdotisa. Ela conta para ele uma história sobre um caminho que leva para lugares inéditos. Encantado, o Louco agora prossegue com rumo.



Ele continua seu caminho pelo castelo, coletando pequenos pedaços das cartas por onde passa.

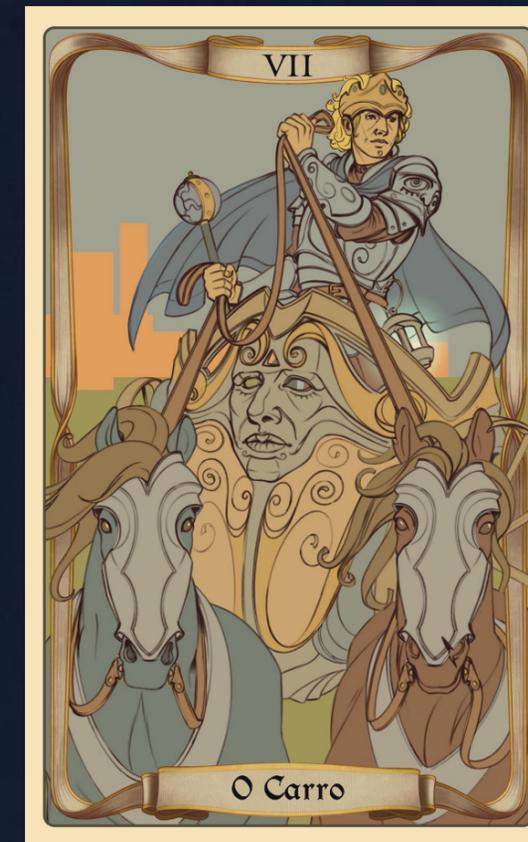


4. Resultados

03: O encontro com o mentor

04: Recusar o chamado

05 - Cruzar o umbral



O Louco imita as poses da imperatriz e do imperador, como se estivesse se estudando-as para nelas se transformar.

Perto da saída do castelo, o protagonista encontra com o Sacerdote. Ele, que conhece o caminho difícil que aguarda o Louco, o presenteia com sua lanterna para guiá-lo.

Do lado de fora do castelo, o Louco se prepara partir. Nesse momento, ele percebe que para seguir nesse caminho deve abrir mão da versão dele mesmo que andava pelo mundo sem rumo. Por um momento ele tem dúvidas sobre sua escolha.

Tendo se livrado das suas dúvidas, o Louco toma a rédea do carro e, com todos os equipamentos que obteve no castelo, embarca de vez na sua jornada.

4. Resultados

06 - Testes, aliados e inimigos



A Juíza

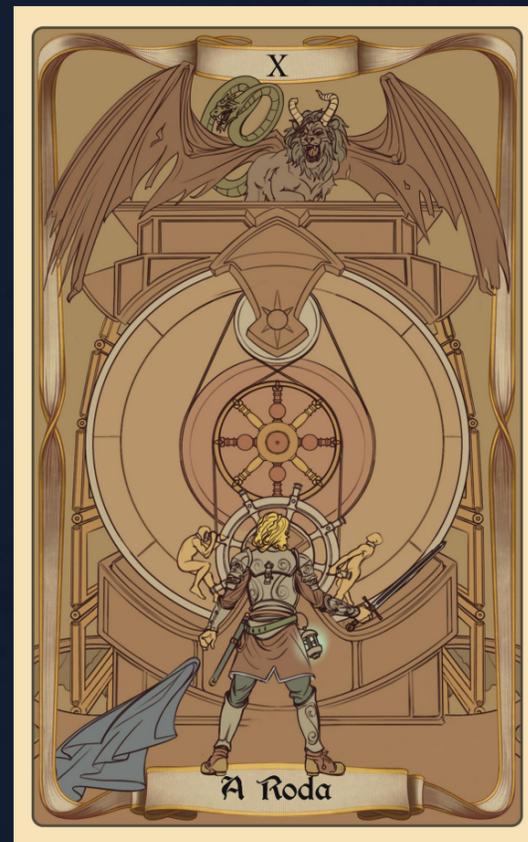
O Carro leva o Louco na direção de sua antiga dona, a Juíza. Cabe a ela julgar se o Louco está pronto para o próximo passo da jornada. Ela estende o cabo da espada para o louco, que se curva na frente dela, aceitando sua missão.



O Eremita

De cabelos longos e barba, pode-se ver que um tempo passa entre as cartas. A armadura do louco já perdeu seu brilho, o cetro que encontrou no castelo foi transformado em uma nova bengala e na cintura carrega a espada da Juíza, mostrando que ele recebeu a sua benção pra continuar.

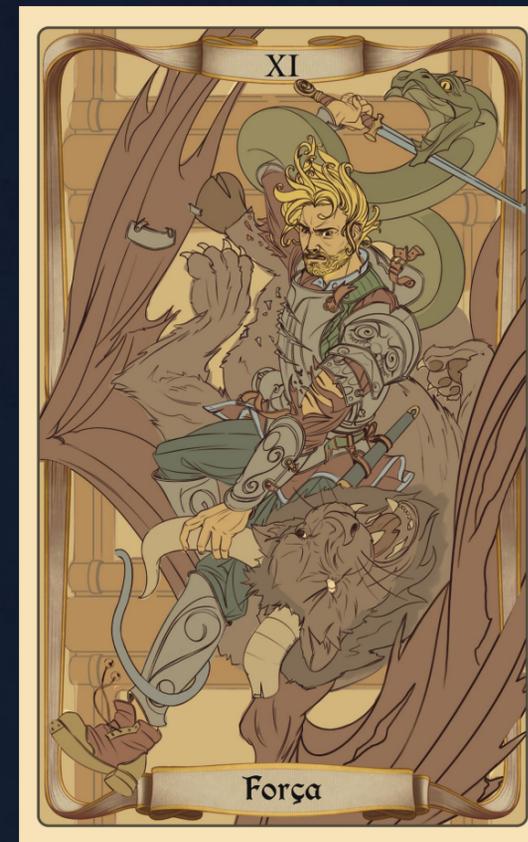
07 - Aproximação



A Roda

O louco chega até o seu destino, uma masmorra onde duas pessoas estão aprisionadas e são forçadas a fazer girar as engrenagens dessa estranha construção. Ele tira sua capa e saca sua espada, preparado para enfrentar o monstro que guarda a Roda.

08 - Provação



Força

Travados em um combate mortal, o Louco e o monstro caem enquanto trocam golpes. A batalha exige que do louco que mostre a toda a força que adquiriu na jornada.

4. Resultados

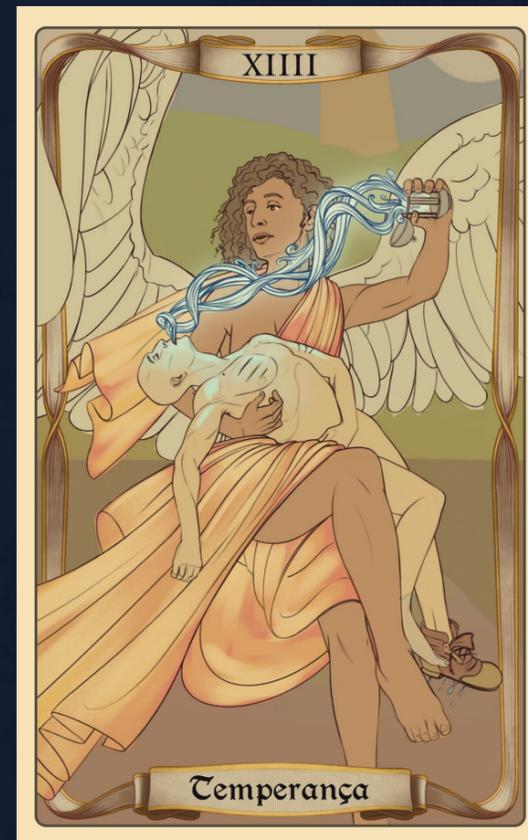
09 - A recompensa



Durante a batalha, a perna do Louco se enrola, deixando ele preso de cabeça pra baixo na estrutura metálica movida pela Roda. Incapaz de se mover, é levado pela estrutura da Roda. Sua armadura e os outros artefatos que carregava.



No ponto mais baixo, o corpo sem vida do Louco é recolhido por um ser esquelético que navega o submundo, coletando os objetos que os mortos deixam para trás.



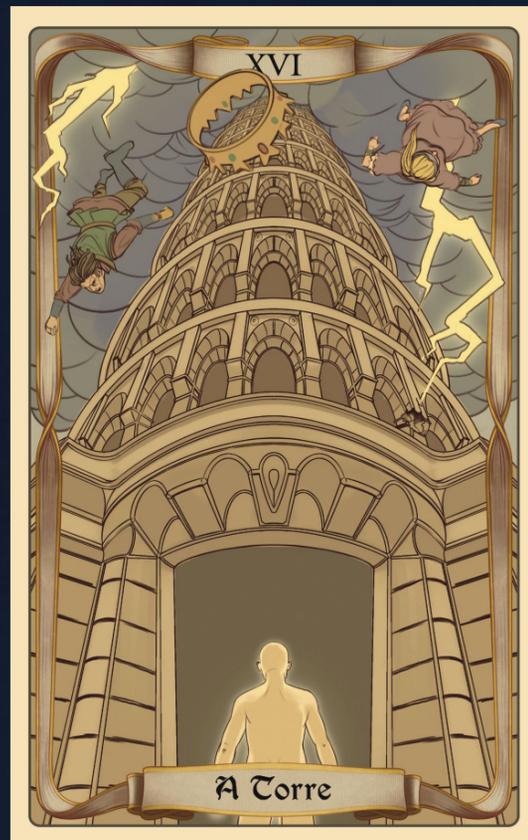
No último instante, o Louco é resgatado por um anjo, que leva-o de volta para a superfície. Como recompensa pela sua bravura, o Louco é presenteado com mais uma chance de terminar a sua jornada.



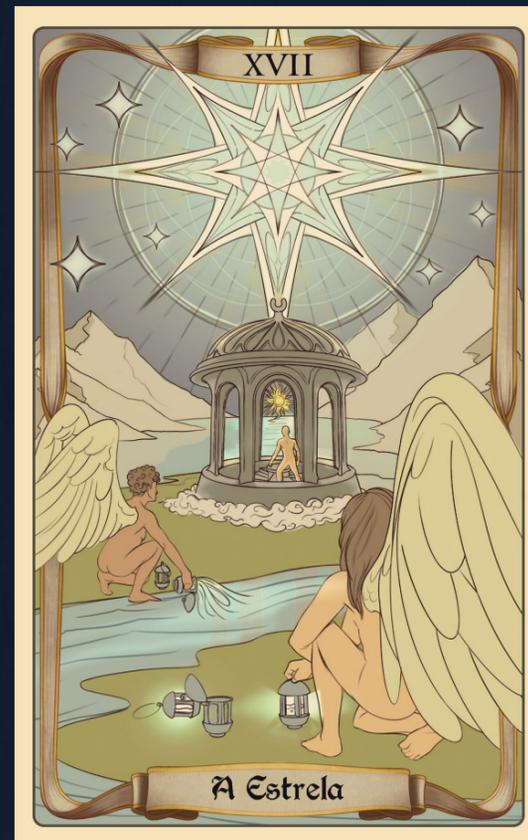
De volta no caminho que leva para a Torre, o Louco avista uma figura parada na estrada. O Diabo faz uma última tentativa de seduzir o Louco com prazeres terrenos e fazê-lo abandonar sua jornada.

4. Resultados

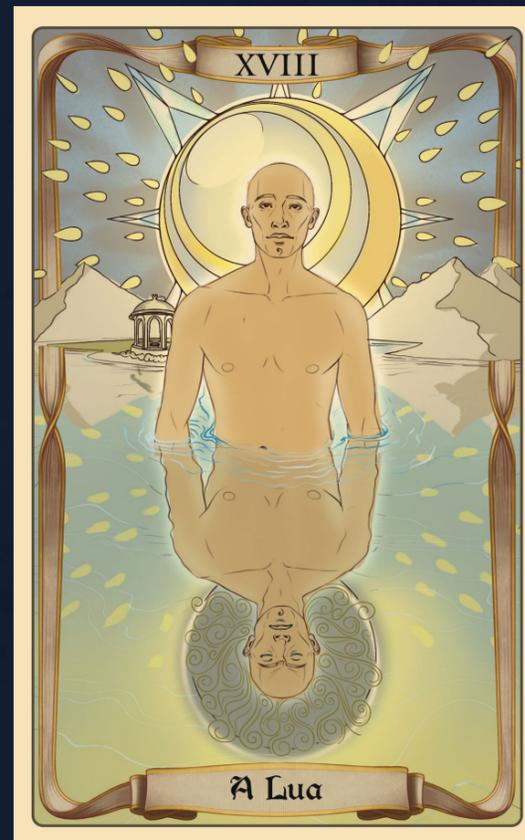
A Jornada do Louco



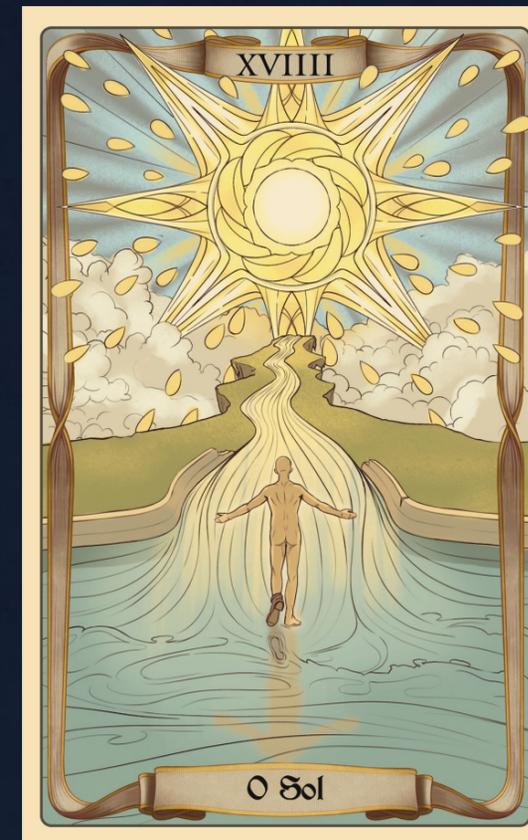
Tendo recusado a oferta do diabo, o Louco procede para o último obstáculo da sua aventura. Uma Torre gigantesca conecta a terra e o céu, a porta aberta convida a subi-la.



Chegando no topo da Torre, o Louco se depara com uma paisagem única, assim como prometeu a história contada pela Sacerdotisa. Um céu estrelado ilumina as águas de um lago cristalino em cima das nuvens.



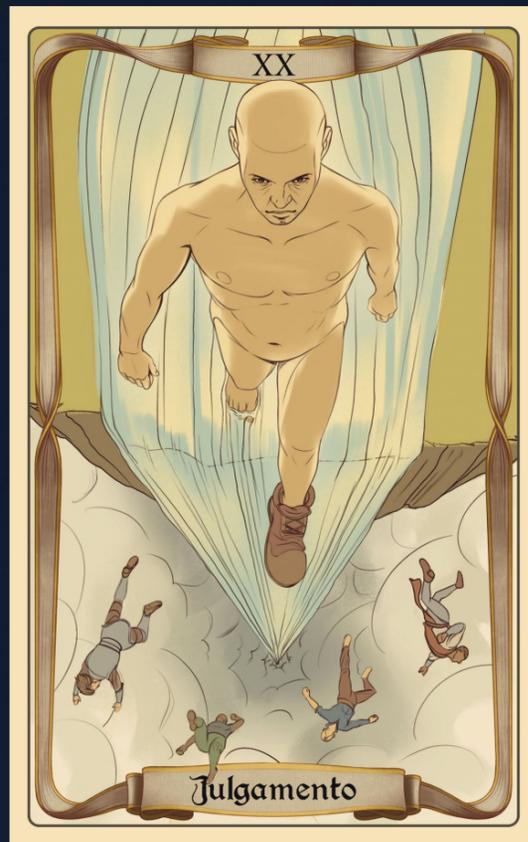
O Louco anda pelas águas do lago em direção ao seu objetivo. Atrás dele, a Lua.



Emergindo das águas, o Louco se banha na luz do Sol. A água do lago escoou por um caminho que se estende na frente dele.

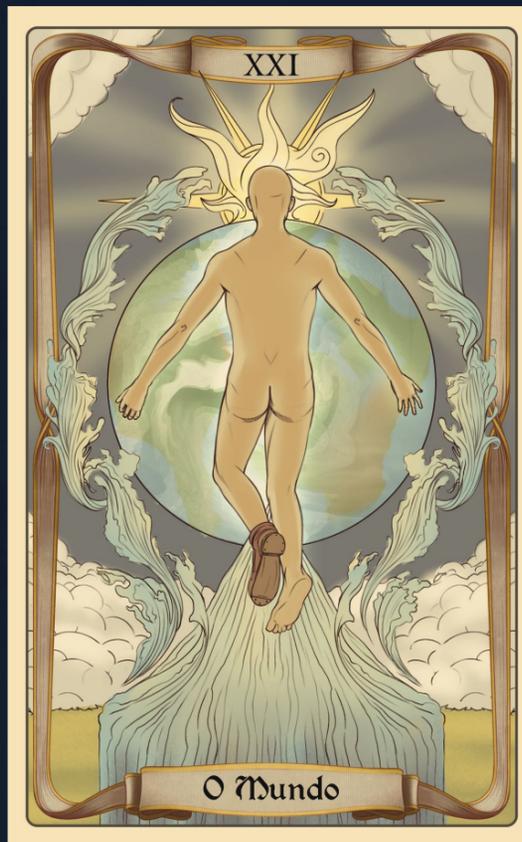
4. Resultados

11 - Ressurreição



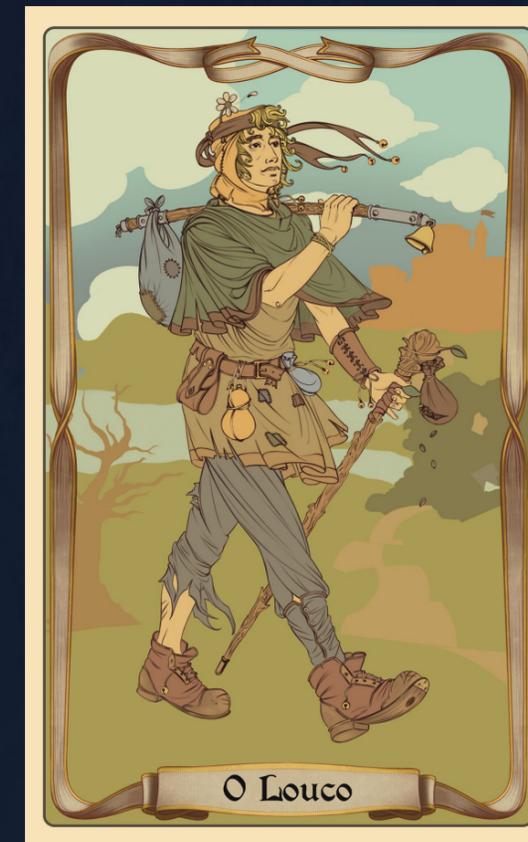
O Último passo da aventura é dado. Aqui, o Louco é julgado. O resultado do julgamento revela se ele é digno de ascender ou se, como muitos, ele vai cair.

XXI



A conclusão da jornada coloca o Mundo inteiro na frente do Louco. Para ele, que, desde o início, foi movido pela vontade de descobrir e explorar, essa parece ser a conclusão que melhor encerra sua jornada.

12 - Retorno



Visto que o Louco pode assumir tanto o número 0 como o 22, para ele, fim de uma jornada nada mais é o início da próxima.

5. Conclusão

Por fim, o apresenta-se as considerações finais sobre os resultados, objetivos e dos aspectos relevantes desse trabalho de conclusão de curso.

Esse projeto nasce de uma afinidade pessoal pelo tarô, pela ilustração e pela criação narrativa. Essa combinação, deu início a um processo de mais de 500 horas de desenho e centenas de horas de pesquisa, que culminaram na criação de um baralho de tarô autoral e único, que foi o objetivo deste trabalho.

Nesse processo, foi necessário aprofundar os meus conhecimentos sobre como contar uma história usando apenas imagens, que foi essencial para conectar as cartas preexistentes do tarô na forma de uma narrativa gráfica.

Concluir este projeto foi um verdadeiro teste, principalmente das minhas competências na área da ilustração e comunicação visual, mas também exigiu certo amadurecimento pessoal. Foi necessário entender meus limites e abrir mão de uma padrão de qualidade inatingível que impedia o progresso, mas, ao mesmo tempo, criar um projeto que representa minha capacidade como Desenhador desenvolvida ao longo do curso.

Dito isto, considera-se que os objetivos objetivos foram alcançados porque consideramos que houve aprofundamento de saberes sobre a ilustração e as narrativas gráficas, porque houve desenvolvimento técnico expressivo e porque percebe-se as qualidades positivas em termos de design no produto que foi desenvolvido.

Referências

Cartas de Tarô: JODOROWSKY, A.; CAMOIN, P. **Tarot de Marseille**. Disponível em: <<https://pt.tarot.boutique/tarots/cartas/ver-cartas-arcanos-tarot-marselha-camoin-jodorowsky>>. Acesso em: 10 Jul. 2022.

GODO, C. **O Tarô de Marselha**. 2 ed. Editora Pensamento: São Paulo, 2020. 144 p.

JODOROWSKY, A.; COSTA, M. **O Caminho do Tarot**. Editora Campos: São Paulo, 2016. 592 p.

VOYTILLA, S. **Myths and the Movies: Discovering the Structure of 50 Unforgettable films**. Editora Michael Wiese Production, 1999, 300 p.

NICHOLS, S. **Jung e o Tarô: Uma Jornada Arquetípica**. Editora Cultrix: São Paulo, 2007. 374 p.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 1996. 168 p.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.