

Lucas Bruni de Souza

O TARÔ NA CRIAÇÃO DE UMA WEBCOMIC

Trabalho de Conclusão de Curso da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção de Graduação
em Design

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Lucas Bruni de Souza

O TARÔ NA CRIAÇÃO DE UMA WEBCOMIC

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bracharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 23 de novembro de 2018.

Prof^{ta}., Dr^a.

Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr.

Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Prof.^a Chrystianne Goulart Ivanoski, Dr.^a

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Prof. Wiliam Machado De Andrade, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Dedico este trabalho à Mônica e Pêrsio, meus pais, que sempre me apoiaram e me incentivaram a ser quem eu sou.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, pelo incentivo ao longo de minha vida, não só financeiro, mas também por todo amor, carinho e compreensão pelos caminhos que escolhi.

À Marília Dutra, grande amiga, um agradecimento especial por todo apoio, ideias, inspirações, incentivos, carinho, ajudas e conversas ao longo da elaboração deste trabalho.

Ao professor Mario Cesar Coelho, pela paciência, pelas conversas, pelos caminhos facilitados e pelas ideias e referências.

A todas as pessoas que se envolveram no projeto de alguma forma: Elisa Prestes, Ian Guimarães, Maria Alvina, Whellinton Rocha, Pedro Rocha.

Por fim, mas não menos importante, agradeço a todos irmãos que lutaram, muitos com a própria vida, por um mundo democrático que supostamente vivemos, pelo ensino livre de censura, público e de qualidade.

*You have power and money, but you are mortal.
You know you cannot scape death.
But immortality can be obtained.
(Alexandro Jodorowsky, 1973)*

RESUMO

O objetivo deste trabalho consiste na elaboração de uma webcomic que possui o tarô enquanto temática central e ferramenta narrativa. Para tal, o enredo do projeto foi elaborado a partir de uma tiragem de cartas, o que possibilitou uma ampla gama de histórias. Com esta finalidade, a pesquisa aborda uma discussão teórica que relaciona história em quadrinhos, as webcomics e o tarô. Desta forma, buscamos inter-relacionar as antigas e novas práticas de representação de histórias em quadrinho para conceber um produto visual pouco habitual na Academia.

Palavras-chave: Webcomic; Quadrinho digital; Tarô.

ABSTRACT

The objective of this work is the elaboration of a webcomic that has the tarot as a central theme and narrative tool. For that, the plot of the project was drawn from a tarot game, which enabled a wide range of stories. To this end, the research relates comics, webcomics and tarot. In this way, we seek to interrelate the old and new practices of representation of comics to conceive a visual product unusual in the Academy.

Keywords: Webcomic; Digital Comics; Tarot.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Arte sequencial no Egito Antigo. “Vários estágios da produção de grãos”.....	26
Figura 2 – Quadrinhos impressos contemporâneos	27
Figura 3 – Exemplo de transição de quadro: Momento a momento	29
Figura 4 – Exemplo de transição de quadro: Ação a ação	30
Figura 5 – Exemplo de transição de quadro: Tema a tema	31
Figura 6 – Exemplo de transição de quadro: Cena a cena	32
Figura 7 – Exemplo de transição de quadro: Aspecto a aspecto.....	33
Figura 8 – Exemplo de transição de quadro: Non-sequitur.....	34
Figura 9 – Tela infinita com leitura horizontal e vertical.....	38
Figura 10 – Gama de cores RGB, CMYK e as Visíveis ao olho	39
Figura 11 – Arcanos maiores do Baralho de Marselha.....	43
Figura 12 – Arcanos maiores do Baralho Rider Waite.....	44
Figura 13 – O Louco. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	45
Figura 14 – O Mago. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	46
Figura 15 – A Sacerdotisa. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	47
Figura 16 – A Imperatriz. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	48
Figura 17 – O Imperador. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	49
Figura 18 – O Hierofante. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	50
Figura 19 – O Enamorado. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	51
Figura 20 – O Carro. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	52
Figura 21 - A Justiça. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.....	53
Figura 22 – O Eremita. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.....	54
Figura 23 – A Roda da Fortuna. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.....	55
Figura 24 – A Força. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.....	56

Figura 25 – O Pendurado. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	57
Figura 26 – A Morte. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	58
Figura 27 – A Temperança. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	59
Figura 28 – O Diabo. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	60
Figura 29 – A Torre. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	61
Figura 30 – A Estrela. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	62
Figura 31 – A Lua. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	63
Figura 32 – O Sol. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	64
Figura 33– O Julgamento. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	65
Figura 34 – O Mundo. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite	66
Figura 35 – Exemplos de tiragem por três.....	67
Figura 36 – Exemplo de tiragem em cruz.....	68
Figura 37 – Exemplo de tiragem em ferradura.....	69
Figura 38 – Sequência de cartas usadas para escrever a história.	71
Figura 39 – Primeiros thumbnails usados para a elaboração da história.....	73
Figura 40 – Storyboard desenvolvido para a webcomic.	74
Figura 41 – Esquema de organização do universo da história.....	76
Figura 42 – Painel semântico do personagem.....	77
Figura 43– Personagem da história.....	78
Figura 44 – Universalidade aplicada à rostos de personagem.	79
Figura 45 – Esquema desenho exemplificando a proporção de oito cabeças... ..	79
Figura 46 – Painel semântico para a caracterização do personagem na primeira	81
Figura 47 – Painel semântico da primeira cena (deserto).	82
Figura 48 – Painel semântico da primeira cena (caverna).	82
Figura 49 – Detalhe do rascunho da primeira cena (deserto).	83
Figura 50 – Rascunho da primeira cena (caverna).	84
Figura 51 – Detalhe da arte final da primeira cena (deserto).	85
Figura 52 – Detalhe da arte final da primeira cena (caverna).	86

Figura 53 – Painel semântico da segunda cena.	87
Figura 54 – Detalhe do quadro “Jardim das Delícias Terrenas”, de Hieronymus Bosch.....	88
Figura 55 - Detalhe do rascunho da segunda cena (inferno).	89
Figura 56 – Detalhe da arte final da segunda cena (inferno).	89
Figura 57 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda).	90
Figura 58 - Detalhe da arte final da terceira cena (queda).	91
Figura 59 – 10 de espadas do baralho de Rider White.	92
Figura 60 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda).	93
Figura 61 – Pedro posando para referência anatômica.	93
Figura 62 - Detalhe da arte final da quarta cena (morte).	94
Figura 63 – Representação das camadas do solo.....	95
Figura 64 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda)	96
Figura 65 - Detalhe da arte final da última cena (sol).	97
Figura 66 – Cartas do baralho de Marselha com efeitos de cor aplicados.....	98
Figura 67 – Specimen da fonte <i>Grrtenberg</i>	99
Figura 68 – Printscreen do código usado.	101

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	22
1.1	OBJETIVOS.....	23
1.1.1	Objetivo Geral.....	23
1.1.2	Objetivos Específicos	23
1.1.3	Justificativa	24
1.2	MÉTODOS DO PROJETO.....	24
1.2.1	Descobrir	24
1.2.2	Definir	24
1.2.3	Desenvolver	25
1.2.4	Entregar.....	25
2	PESQUISA	25
2.1	INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ..	25
2.2	LINGUAGEM DAS HQS.....	28
2.2.1	Momento a momento	29
2.2.2	Ação a ação	30
2.2.3	Tema a tema	31
2.2.4	Cena a cena.....	32
2.2.5	Aspecto a aspecto	33
2.2.6	Non sequitur	34
2.3	INTRODUÇÃO ÀS WEBCOMICS	35
2.3.1	Potencialidades das Webcomics.....	36
2.3.1.1	Tela Infinita	37
2.3.1.2	Cor	38
2.4	INTRODUÇÃO AO TARÔ.....	39
2.3.1	O Tarô e o Inconsciente.....	40
2.3.2	As Cartas do Tarô.....	41
2.3.1.1	O Louco	45
2.3.1.2	O Mago	46
2.3.1.3	A Sacerdotisa	47
2.3.1.4	A Impertatriz.....	48
2.3.1.5	O Imperador	49
2.3.1.6	O Hierofante	50
2.3.1.7	O Enamorado	51
2.3.1.8	O Carro	52
2.3.1.9	A Justiça	53
2.3.1.10	O Eremita.....	54
2.3.1.11	A Roda da Fortuna	55
2.3.1.12	A Força	56
2.3.1.13	O Pendurado	57
2.3.1.14	A Morte.....	58

2.3.1.15	A Temperança.....	59
2.3.1.16	O Diabo	60
2.3.1.17	O Torre	61
2.3.1.18	A Estrela	62
2.3.1.19	A Lua	63
2.3.1.20	O Sol.....	64
2.3.1.21	O Julgamento.....	65
2.3.1.22	O Mundo.....	66
2.3.3	Tiragens Populares de Cartas.....	67
2.3.3.1	Tiragem por três.....	67
2.3.3.2	Tiragem em Cruz	68
2.3.3.3	A Ferradura.....	69
3	DESENVOLVIMENTO	71
3.1	IDEIAS INICIAIS, THUMBNAILS E STORYBOARD ...	71
3.1.1	Gráfico de intensidade.....	75
3.2	PERSONAGEM.....	77
3.3	CENÁRIOS.....	80
3.3.1	O Eremita	80
3.3.2	O Diabo.....	86
3.3.3	A Roda da Fortuna	90
3.3.4	A Morte.....	92
3.3.5	O Sol.....	94
3.4	CARTAS.....	98
3.5	TIPOGRAFIA	98
4	ENTREGA.....	100
4.1	CÓDIGO	100
4.2	MENU INICIAL	101
4.3	FRAME PARA LEITURA	102
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	103
	REFERÊNCIAS	104
	ANEXO A – Descrição.....	106

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste projeto é a elaboração de uma narrativa visual tendo como temática central as cartas de tarô e, para essa representação, escolhemos a criação de uma webcomic.

Em um primeiro momento, tínhamos como ideia a criação de um baralho de Tarô que reinterpretasse a realidade contemporânea e seus respectivos símbolos culturais. Para tal, pesquisamos sobre as cartas, seus arquétipos e suas interpretações. As leituras de cartas do tarô, para fins de adivinhação ou terapia, relacionam as cartas escolhidas entre si, formando uma espécie de narrativa.

Desta forma, houve o ensejo de mudança de tema para a criação de uma webcomic por dois motivos principais: a possibilidade de construir uma história que não possui a presença de quadros e que transforma-se de forma fluida (conceito de tela infinita, que será explicado mais a frente); e, possibilitar a propagação e acessibilidade deste material de forma gratuita pela internet.

O baralho de Tarô é constituído de 78 cartas e, quando usado para fins divinatórios, cada uma delas é denominada de arcano, palavra que significa "mistérios ou segredos a serem desvendados". Pode-se dividi-las em dois grupos: os arcanos maiores e os arcanos menores. Os arcanos menores são divididos em quatro naipes; espadas, paus, copas e ouros, como nos baralhos de cartas contemporâneos, porém possuindo quatorze cartas por naipe (de Ás a 10, seguido por Valete, Cavaleiro, Dama e Rei).¹

¹ O baralho de tarô possui uma carta por naipe a mais do que nos baralhos de cartas comuns, totalizando cinquenta e seis cartas.

Para este projeto, usamos apenas os arcanos maiores, compostos de 22 cartas, também chamadas de Trunfos, que não correspondem a nenhum dos quatro naipes, sendo consideradas as cartas mais importantes do baralho. Cada uma delas possui um nome próprio (O Mago, A Imperatriz, A Morte, O Mundo, assim por diante) e as cartas são numeradas de 1 a 21 – além da carta “O Louco”, que ou não é numerado ou pode representar o zero, dependendo do baralho analisado. Colocando os Trunfos em ordem, eles aparentam contar uma história, sendo este o foco do projeto.

A história criada baseou-se em uma tiragem de cinco cartas que se relacionam uma com a outra, a fim de formar uma narrativa que inspirasse a elaboração da trama. Para tanto, escolhemos respectivamente as seguintes cartas: o Eremita (Arcano número 9); o Diabo (Arcano número 15); a Roda da Fortuna (Arcano número 10); a Morte (Arcano número 13) e O Sol (Arcano número 19).²

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Elaborar uma webcomic que possui como narrativa central as cartas de Tarô.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Destacar os arquétipos existentes no baralho de tarô explorando narrativas a partir deles;
- Trazer graficamente para o leitor a experiência e o contato com as cartas e suas possíveis interpretações.

² Estas cartas foram escolhidas de forma aleatória, tal qual preconiza o princípio básico do jogo de Tarô.

1.1.3 Justificativa

Escolhi trabalhar com a webcomic não só pelos aspectos dos recursos gráficos que a plataforma proporciona, mas também pela possibilidade de propagar de forma gratuita e acessível um material que acreditamos poder sensibilizar os leitores.

Ao início da elaboração deste projeto, ao cursar a disciplina de História em Quadrinhos, ministrada pelo orientador deste trabalho, Prof. Dr. Mário César Coelho. Tive a oportunidade de escrever como trabalho final o pré-projeto que culminou neste Projeto de Conclusão de Curso, que reflete de forma sincera parte do que vivia naquele momento de minha vida.

1.2 MÉTODOS DO PROJETO

Este projeto tem a finalidade de elaborar uma webcomic onde o foco está nas ilustrações, tendo como metodologia projetual o método “Double Diamond”, do Design Council.

Este método divide-se em quatro fases características envolvendo os principais métodos do design: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Tal método foi adaptado neste projeto com o propósito de melhor atender às dificuldades encontradas em um projeto gráfico, disposto da seguinte forma:

1.2.1 Descobrir: Esta etapa marca o início do projeto, onde são definidas suas necessidades e ideias iniciais. São definidos os objetivos, propósitos e tema que será seguido. Aqui é feita a pesquisa teórica, tanto na área do tarô como na das webcomics.

1.2.2 Definir: A segunda etapa envolve a fase de definição do projeto. Procura-se interpretar e alinhar as necessidades a partir dos

objetivos traçados com a intenção de aperfeiçoar as ideias iniciais do projeto. Aqui foi feito o briefing, peça fundamental para a elaboração de uma proposta, a fim de orientar o projeto e evitar que se perca o foco.

1.2.3 Desenvolver: Nesta fase inicia-se a produção da webcomic. Aqui foram elaborados roteiros, thumbnails, storyboards, painéis semânticos, rascunhos e arte finalização do material visual.

1.2.4 Entregar: A última etapa envolve a fase em que o produto é apresentado e lançado. A história em quadrinhos finalizada será disponibilizada em um site, onde o leitor poderá acessá-la.

2 PESQUISA

2.1 INTRODUÇÃO ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo McCloud (1995), ao definirmos o conceito de histórias em quadrinhos, devemos “separar forma de conteúdo”, separando a mensagem do mensageiro, fazendo uma analogia com uma jarra que pode conter diversos tipos e variedades de conteúdo. Sendo assim, podemos compará-las a outras grandes mídias, como arte visual, música, vídeo, teatro, palavra escrita, etc., cada um deles podendo ter diversos conteúdos diferentes, como estilos, estéticas e formatos. A partir desta delimitação, o autor conclui: quadrinhos são imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informação e/ou produzir uma resposta ao espectador.

Ainda de acordo com McCloud (1995), a história em quadrinhos moderna possui sua origem no século 19; contudo, há evidências mais antigas de histórias similares. Podemos encontrar a presença de imagens (muitas vezes junto de palavras, mesmo não

havendo quadros) de histórias sendo contadas numa narrativa sequencial em períodos pré-colombianos, no Egito Antigo, na Idade Média, entre outros.

Com a invenção e popularização da imprensa, a arte sequencial foi tornando-se mais acessível, e seu avanço relativamente rápido resultou nos quadrinhos impressos contemporâneos. Vemos que a mídia digital vem sendo explorada para a criação e propagação das histórias em quadrinhos, levando o nome de webcomic.

Figura 1 – Arte sequencial no Egito Antigo. “Vários estágios da produção de grãos”.



Fonte: <http://guity-novin.blogspot.com/2016/09/chapter-1-birth-of-graphic-design-egypt.html> acesso em 24/20/2018

Figura 2 – Quadrinhos impressos contemporâneos.



Fonte: <https://www.europosters.pt/posters/marvel-comics-comic-panels-v16784>
 acesso em 24/10/2018.

Segundo Evangelista (2015), ao longo do século XX foram agregadas diversas imagens simbólicas que adquiriram um sentido global com o passar dos anos, estabelecendo características e estruturas básicas das HQs. Dentre elas:

- Balões de fala e legenda: espaços destinados para fala e pensamentos das personagens.
- Onomatopeias: representação visual de sons por meio de palavras.
- Linhas cinéticas: traços que indicam movimento.
- Percepção visual de tempo e espaço: a diagramação e o espaço geométrico trabalham na percepção de tempo da narrativa.
- Enquadramento: uns dos responsáveis pelo tempo nos quadrinhos, sendo este elemento visual uma característica marcante das HQs.

- Sarjetas: espaços entre um quadrinho e outro que possibilita o leitor uma complementação mental.

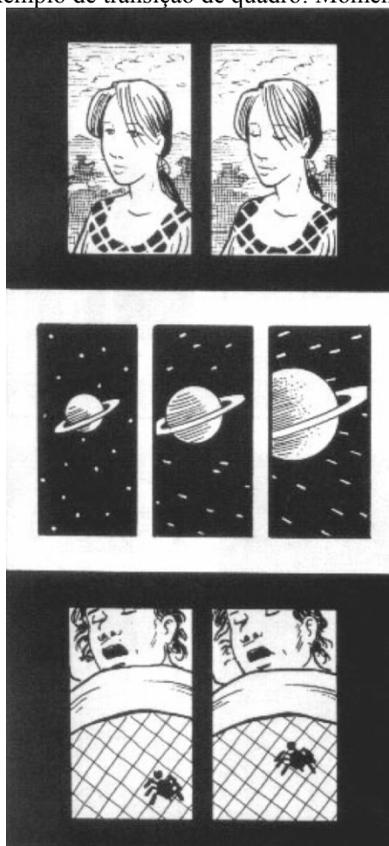
2.2 LINGUAGEM DAS HQS

Para que se possa perceber a passagem do tempo nos quadrinhos, McCloud (1995) afirma que usamos um recurso que ele chama de “conclusão”, que consiste em observar as partes e perceber um todo, que nos ajuda a preencher com a imaginação o espaço que há entre um quadro e outro, espaço este chamado de sarjeta. A partir da “conclusão”, o autor aponta seis tipos de transições de quadros.

2.2.1 Momento a momento

Esta transição exige pouca conclusão, pois retrata um curto espaço de tempo, retratando ações e “movimentos de câmera”. São úteis para retardar uma ação, capturando pequenas mudanças e criando um efeito cinematográfico, o que aumenta o suspense. “Uma única ação retratada em uma série de momentos.” (MCCLLOUD, 2008, PAG 15).

Figura 3 – Exemplo de transição de quadro: Momento a momento.

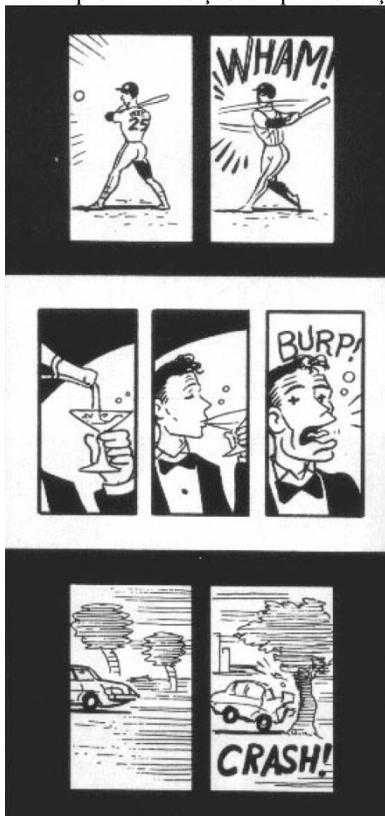


Fonte: (MCCLLOUD, 1995, p. 70).

2.2.2 Ação a ação

Esta transição apresenta um único tema em progressão distinta, sendo o tipo mais recorrente em quadrinhos. “Um único sujeito (pessoa, objeto, etc) em uma série de ações” (MCCLLOUD, 2008, PÁGINA 15).

Figura 4 – Exemplo de transição de quadro: Ação a ação.



Fonte: (MCCLLOUD, 1995, p. 70).

2.2.3 Tema a tema

Esta transição permanece dentro de uma cena ou ideia e para isso requer certo grau de envolvimento do leitor, alternando ângulos para dirigir a atenção do leitor conforme o necessário. “Uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena”. (MCCLLOUD, 2008, PÁGINA 15).

Figura 5 – Exemplo de transição de quadro: Tema a tema.



Fonte: (MCCLLOUD, 1995, p. 71).

2.2.4 Cena a cena

Como afirma McCloud (2008), exige-se o raciocínio dedutivo na leitura, pois a transição nos leva através de distâncias significativas entre tempo e espaço. Permite-se, desta maneira, diversos intervalos de tempo e uma variedade de locais.

Figura 6 – Exemplo de transição de quadro: Cena a cena.



Fonte: (MCCLOUD, 1995, p. 71).

2.2.5 Aspecto a aspecto

Esta transição supera o tempo, como se o paralisasse, funcionando como um “olho migratório” sobre diferentes aspectos e detalhes de um lugar, ideia ou atmosfera. Este tipo de transição se tornou popular nos quadrinhos japoneses, como pontua McCloud (2008, PÁGINA 17) “Transição de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito”.

Figura 7 – Exemplo de transição de quadro: Aspecto a aspecto.

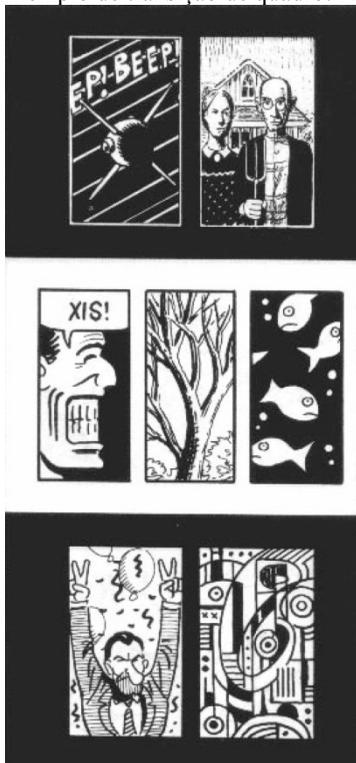


Fonte: (MCCLLOUD, 1995, p. 72).

2.2.6 Non sequitur

Significa, do latim, “não se segue”. Esta transição não apresenta nenhuma sequencia lógica entre os quadros. Apesar de não levar a história para frente, tem sido usada nos quadrinhos experimentais para gerar ocasionais piadas absurdas. “Uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas.” (MCCLLOUD, 2008, PÁGINA 15).

Figura 8 – Exemplo de transição de quadro: Non-sequitur.



Fonte: (MCCLLOUD, 1995, p. 72).

2.2 INTRODUÇÃO ÀS WEBCOMICS

Segundo Evangelista (2015), até meados do século 20 o papel era o principal recurso para a criação e disseminação dos quadrinhos. A partir da década de 1980, com o avanço da tecnologia e acesso aos computadores e programas para desenho, novas possibilidades criativas puderam ser colocadas em prática.

Inicialmente, os primeiros quadrinhos eram apenas digitalizados para serem lidos no computador, servindo exclusivamente como suporte, assim como o papel. À medida que a tecnologia foi desenvolvendo-se, as histórias em quadrinhos começaram a ser feitas inteiramente no computador. Dentro do contexto contemporâneo, afirma Franco (2013), a congregação das HQs com diversas características de outras mídias, como fotografia, cinema, TV e rádio, por exemplo, promoveram o surgimento de uma nova linguagem.

A partir disso, diversos nomes foram criados para essa nova forma híbrida, como por exemplo: Interactive Comics, Digital Comics, Internet Comics, Cyber Comics, Online Comics, Web Comics e, o mais utilizado, E-Comics. No Brasil, alguns nomes têm sido propostos, como: Mangá Telemático, HQ Interativa, Quadrinhos Online e HQnet. Franco (2013) propõe o neologismo HQtrônicas, formado pela contração da abreviação HQ (histórias em quadrinhos), com o termo eletrônicas, referindo-se ao novo suporte.

2.2.1 Potencialidades das Webcomics

Mesmo com elementos agregados à linguagem das HQs, as webcomics possuem diversas características singulares, propiciadas graças às novas intermédias. Dentre elas, Franco (2013) aponta:

- Interatividade:
- Animações: 2D, mais comuns, ou 3D, podendo ser divididas em quatro manifestações: animações de um dos quadrinhos da página ou cena; objeto animado que sobrepõe à página ou cena; sequência animada paralela à narrativa principal e animação do enquadramento.
- Diagramação dinâmica: ao invés de simplesmente saltar para a página seguinte, os criadores de webcomics podem fazer com que alguns quadrinhos da página movam-se para fora dela, dando lugar a outros quadrinhos.
- Trilha sonora: ao dividir as webcomics em capítulos, pode-se criar um tema musical que o acompanha, criando uma atmosfera geral do capítulo, sendo esse tema tocado em *loop*.
- Efeito de som: dependerá do ritmo da leitura, mas normalmente implementado por um comando que aciona o som ou também em *loop*.
- Tela infinita: conceito atribuído à leitura contínua, sem cortes, normalmente conduzida pela barra de rolagem.
- Narrativa multilinear: leituras que o leitor pode, e muitas vezes deve, sugerir caminhos alternativos para a continuidade da história.

Para este trabalho, foram ressaltadas a tela infinita e a cor, que não está citada, mas que se apresenta como uma potencialidade das webcomics.

2.2.1.1 Tela Infinita

Com a migração dos quadrinhos do papel para o meio digital, foi possibilitada uma libertação da diagramação tradicional do meio impresso, que se desenvolveu durante o século XX. É esse novo ambiente, com possibilidades ilimitadas de diagramação, que McCloud (2005) nomeia de Tela Infinita.

Há diversos exemplos deste formato na Antiguidade: a Coluna de Trajano, descrevendo uma série de campanhas militares em uma espiral ascendente de cenas de baixo relevo, construída no ano de 113 d.C; a *Bayeux Tapestry*, tapeçaria de 70 metros que detalha a conquista normanda da Inglaterra no ano de 1066; os *Ê-kimono*, grandes rolos japoneses que contavam histórias por meio de imagens, revelando-as à medida que os desenrolava; entre outros.

No meio digital, este mesmo conceito se mostra de um jeito similar. À medida que o leitor avança na tela, as imagens vão sendo mostradas, como se o monitor fosse uma janela para um cenário infinito, mostrando cada parte de uma vez, de maneira contínua e sem pausas, como o virar da página, afirma Evangelista (2005).

Imagem 9 – Tela infinita com leitura horizontal e vertical



Fonte: (EVANGELISTA, 2015, p. 53)

Aos poucos, os webquadrinistas vão tomando consciência desse potencial e experimentando novas diagramações.

2.2.1.2 Cor

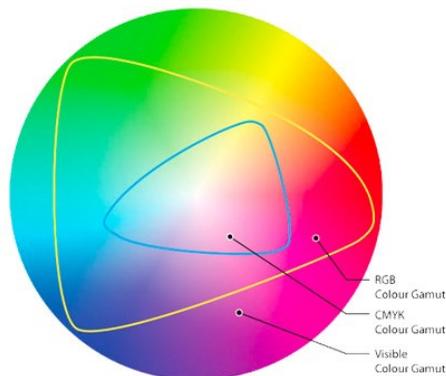
As cores são capazes de definir ações e comportamentos, despertar sensações e provocar reações corporais e psicológicas. Por estas razões, Evangelista (2015) afirma que são indispensáveis na vida das pessoas.

As telas dos computadores e celulares operam no sistema de cores RGB pelo fato de emitirem luz, ao passo que as HQs no papel, pelo fato de serem impressas, utilizam do sistema CMYK. Nem todas as cores vistas no monitor podem transpor-se na impressão, uma vez que o espectro de cores CMYK é significativamente menor que o RGB, se mostrando assim um diferencial na produção de um quadrinho.

Outra vantagem desse sistema seria que, pela utilização de softwares para a composição das imagens, se torna possível o uso de texturas diferenciadas em sua coloração, como por exemplo: a possibilidade de metalizar uma cor; aplicar efeitos de brilho e

sombra; além da utilização das mais diversas texturas (EVANGELISTA, 2015).

Imagem 10 – Gama de cores RGB, CMYK e as Visíveis ao olho humano.



Fonte: <http://www.impressora.blog.br/os-limites-da-reproducao-de-cor-na-impressao-digital/> acesso: 05/10/2018.

2.3 IINTRODUÇÃO AO TARÔ

Segundo Riemma (2016), não há registros históricos que mostrem alguma escola ou corporação de ofício que tenha criado este conjunto de 78 cartas ou tenha feito adaptações de jogos tradicionais anteriores. Tudo indica que o que conhecemos hoje como Tarô ganhou forma pelas mãos de artistas e artesãos no período pré-renascentista.

É importante lembrar, do ponto de vista histórico, que existe um exemplar de baralho com 52 cartas, anterior às versões que hoje conhecemos. Trata-se do baralho Mamlûk, utilizado pelos guerreiros mamelucos e que, evidentemente, tiveram suas cartas copiadas pelos impressores europeus. Continua uma incógnita, até hoje, quais foram os autores dos 22 trunfos (arcãos maiores) agregados ao

modelo do baralho mameluco. (RIEMMA, 2016)

Devido a sua origem anônima, ausente de instruções e regras dogmáticas, o tarô abriu possibilidades a inúmeras fantasias, releituras e reinvenções, sendo, desde o seu surgimento, usado por todas as classes, de nobres à plebeus. Possui como finalidade o jogo e, ao que tudo indica, como “instrumento de mancias”.

2.3.1 O Tarô e o Inconsciente

Antes de iniciarmos o estudo efetivo sobre as cartas de Tarô, devemos lembrar que elas são imagens que se apresentam como signos, os quais possuem múltiplas leituras e associações, e a comunicação com estes signos somente se estabelece quando existe uma relação do observador com a representação pictórica, como afirma Martinelli (2013). A linguagem visual, por vezes, supera as palavras. Em alguns casos as palavras não podem dizer tudo a respeito de alguma coisa, podem apenas circunscrever essa coisa, pois aquilo que há para ser descrito ocupa uma área de significado maior que o contexto de qualquer reunião de palavras. Quando procuramos transmitir sentimentos, emoções ou implicações sutis, normalmente as palavras se tornam inadequadas.

Segundo Nichols (2007), as muitas hipóteses imaginativas que referem-se ao advento das cartas e às numerosas visões e revisões inspiradas pela sua simbologia pictórica constituem uma prova de sua atração universal, demonstrando o poder de ativar a imaginação humana. A essência de sua importância evidencia que essas velhas cartas foram concebidas no interior da consciência humana, no nível

mais profundo da psique humana. Essa camada profunda da psique, que Carl Gustav Jung denominou de inconsciente, por definição, não é consciente. Suas imagens não nascem do nosso intelecto ordenado, e, sim, apesar dele. Elas não se apresentam de maneira lógica.

O inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal pelo fato de que não deve sua existência à experiência individual. Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes mas, no entanto, desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade.

Enquanto o inconsciente pessoal consiste em sua maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído essencialmente de arquétipos. O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar (JUNG, 2000).

2.3.2 As Cartas do Tarô

A melhor maneira de apreender o significado individual das cartas do Tarô seria analisa-las uma a uma, tal qual o faríamos ao observar os quadros de uma galeria de arte. Como as pinturas, os trunfos são os chamados detentores da projeção, o que quer dizer simplesmente que são o gancho para apresar a imaginação. Psicologicamente, projeção é um processo inconsciente e autônomo, pelo qual primeiramente vemos em pessoas, objetos e acontecimentos as tendências, características,

potencialidades e deficiências que, na realidade, são nossas. Como afirma Nichols (2007), povoamos o mundo exterior de diabos e heróis do drama sepultado em nossas profundezas.

Os arcanos do Tarô são representados sob diversas maneiras e diversos pontos de vista de seus elaboradores, que enfatizam determinadas características e símbolos de forma deliberada. Desta forma, pode haver divergências na simbologia de um baralho para outro, mesmo quando se mantém a essência das cartas. Por isso, para este projeto, escolhemos dois baralhos como referência: o Tarô de Marselha e o Tarô de Rider Waite.

O Tarô de Marselha é o baralho mais antigo que encontramos a nosso dispor. Segundo Nichols (2007), ele preserva o tom e estilo dos baralhos que encontramos em museus. O escolhemos porque este baralho transcende o pessoal, tendo em vista que não há evidências que comprovem que o mesmo tenha sido criado por um único indivíduo, como o que acontece com a maioria dos baralhos contemporâneos de tarô.

Figura 11 – Arcanos maiores do Baralho de Marselha



Fonte: <https://laprofeciadelaestrella.wordpress.com/2012/09/04/nacimiento-de-la-estrella-2/>.

O segundo escolhido, o baralho de Arthur Edward Waite (1857-1942), teve sua primeira impressão no ano de 1910 sob o nome de “The Rider Tarot Deck”, podendo também ser chamado “Rider-Waite”. Foi escolhido devido ao fato de encontrar-se entre os tarôs mais copiados e imitados atualmente, segundo Riemma (2013). Outro fato que contribuiu para sua escolha foram as ilustrações, desenvolvidas por Pamela C. Smith, que apresentam figuras trajadas à moda medieval, apresentando também referências clássicas, como por exemplo a coroa de louros que aparece em diversas figuras (KRASSUSKI, 2007).

Figura 12 – Arcanos maiores do Baralho Rider Waite



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rider-Waite-Smith_deck.png

2.3.2.1 O Louco

Esta carta apresenta um homem, vestido de roupas extravagantes e carregando um bastão com uma trouxa amarrada na extremidade, remetendo a imagem de um andarilho viajante, acompanhado de seu cão.

Figura 13 – O Louco. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

Por não ter numeração ou ser o zero, O Louco pode transitar por todo o baralho, sem ter posição fixa. Representado por um andarilho, enérgico, ubíquo e imortal, está livre para viajar à vontade, perturbando, não raro, a ordem estabelecida com as suas travessuras. Seu vigor o impulsionou através dos séculos, onde ele sobrevive em nossas modernas cartas de jogar como o Coringa (NICHOLS, 2007).

2.3.2.2 O Mago

Representado por um homem, de pé, segurando um bastão e em frente a uma mesa com seus aparatos, representa um mago em vias de executar um truque, mas embora nossa mente saiba que o que vamos ver será uma demonstração de habilidade e destreza manual, o resto de nós se comporta como se alguma coisa realmente milagrosa estivesse por acontecer (NICHOLS, 2007).

Figura 14 – O Mago. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita

2.3.2.3 A Sacerdotisa

A Suma Sacerdotisa, que às vezes pode ser denominada A Papisa, é representada por uma mulher, com aparência séria ou serena, com algum tipo de adorno na cabeça, sentada e segurando um livro.

Figura 15 – A Sacerdotisa. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

Pode ser vista simbolizando o arquétipo da Virgem, familiar nos mitos e escritos sagrados de muitas culturas, representando a feminilidade espiritual. Na cultura ocidental, o relato bíblico da Virgem Maria pode dramatizar o arquétipo (NICHOLS, 2007).

Como pontua Riemma (2016):

Alguns autores veem na Sacerdotisa a representação de Ísis, com todas as suas conotações noturnas e ocultas. Também a associam a Cassiopeia, a rainha negra da Etiópia e mãe da constelação Andrômeda, e a Belkis, a belíssima rainha de Sabá, para quem Salomão teria composto o Cântico dos Cânticos. Essa relação da Sacerdotisa com

deusas e rainhas negras (ou escuras) não parece casual e acentua a contrapartida com a carta a seguir: o simbolismo branco, luminoso e diurno do Arcano III (A Imperatriz), com quem a Sacerdotisa forma a dupla oposta e complementar da feminilidade.

2.3.2.4 A Imperatriz

Esta carta apresenta uma mulher, que lembra uma rainha segurando um cetro, vestindo roupas com muito tecido, usando uma coroa e sentada de forma aparentemente confortável.

Figura 16 – A Imperatriz. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

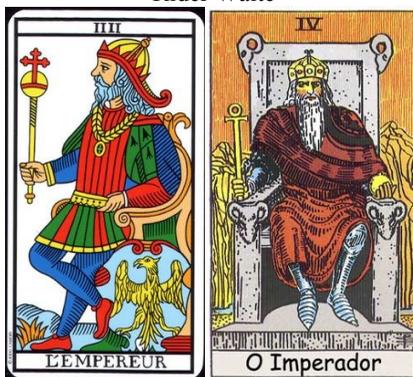
Simbolizando o arquétipo da Mãe em escala grandiosa, é comum que quando crianças, todos provavelmente vimos nossas mães como “boas”, “nutriz” e “protetora”. Muito parecida com a Papisa que está ligada a espiritualidade, A Imperatriz está mais ligada ao reino mundano, tendo como um dos principais atributos a capacidade de ligar o céu à Terra, o espírito à carne. Nesta carta, a atmosfera, estática e enraizada, enfatiza a proteção e a contenção (NICHOLS, 2007)

Como primeiro passo a compreender, precisamos saber que a carta da Imperatriz é símbolo de uma inteligência aguçada, de um planejamento desenvolvido, e este aspecto é muito bem representado por um simbolismo que nos liga fortemente ao feminino sagrado, descrevendo diretamente à maternidade e o poder material gerador desse universo. (GUEDES, 2012)

2.3.2.5 O Imperador

Simbolizando o arquétipo do Pai, entronizado como o “onisciente”, “corajoso” e “poderoso”. Pode ser visto como princípio masculino ativo que impõe ordem e estabelece limites. Percebe-se a afirmação do mundo patriarcal da palavra criativa, que inicia o domínio masculino do espírito sobre a natureza, sendo esse dominador uma personificação do princípio racional, que é um aspecto do arquétipo do Pai.

Figura 17 – O Imperador. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.6 O Hierofante

O Hierofante – também denominado de O Papa segundo o dogma da Igreja – é o representante de Deus na Terra. Como tal, é infalível. Representa uma figura de autoridade arquetípica, cujo poder ultrapassa o do Imperador. Em termos junguianos, representa o Velho Sábio arquetipo. Aparecem em nossa sociedade, não raro, como um guru de turbante ou como um caminhante idoso e barbudo, porém ligado a uma imagem mais institucional (NICHOLS, 2007).

Figura 18 – O Hierofante. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.7 O Enamorado

Esta carta representa um jovem paralisado entre duas mulheres que lhe requisitam a atenção. Não há dúvida de que o eterno triângulo é uma situação arquetípica vivida em nossa própria experiência pessoal, bem como em grande parte da literatura e do drama existente no mundo. No céu, acima e atrás do Enamorado, um deus alado está prestes a atingi-lo e mostrar-lhe o caminho.

Figura 19 – O Enamorado. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.8 O Carro

Segundo Nichols (2007), esta carta apresenta um jovem e vigoroso rei revestido de suas insígnias reais e de uma coroa de ouro, postado diante de nós em seu carro. Na carta do Enamorado, o herói foi imobilizado na encruzilhada, já este personagem parece saber onde vai e já estar no caminho. Quando o jovem rei aparece em sonhos e mitos, costuma simbolizar a emergência de novo princípio diretivo.

Figura 20 – O Carro. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.9 A Justiça

Esta carta é representada por um personagem segurando uma espada com a mão direita e uma balança com a mão esquerda entre duas pilastras, com um pano cobrindo o fundo. O herói precisa avaliar problemas morais para si mesmo e precisará da Justiça para avaliar e cotejar questões difíceis. O Louco afirma que ela é uma ilusão de ótica, porque, como todo louco sabe, a justiça não existe (NICHOLS, 2007).

Figura 21 - A Justiça. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.10 O Eremita

Representado por um velho senhor voltado para o lado esquerdo, vestido uma longa túnica, carrega consigo uma lanterna na mão direita e um cajado na mão esquerda.

Figura 22 – O Eremita. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita

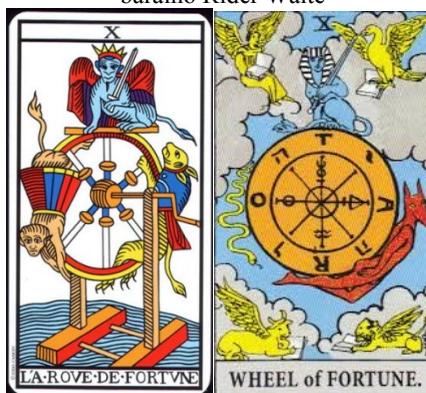
Na terminologia junguiana, o Eremita representa o Velho Sábio arquetípico. Homem de poucas palavras, vive no silêncio da solidão. Se o herói não puder encontrar a iluminação que procura dentro de uma religião estabelecida, esse frade pode ajudá-lo a encontrar uma luz mais individual (NICHOLS, 2007).

Alguns estudiosos acreditam que boa parte do simbolismo do Ermitão liga-se aos princípios fundamentais da conhecida história de Diógenes em busca de um homem honesto: desprezo pelas convenções e vaidades, isolamento, renúncia à transmissão pública do conhecimento. (RIEMMA, 2017).

2.3.2.11 A Roda da Fortuna

Nesta carta, vamos da íntima contemplação da iluminação pessoal ao panorama mais amplo dos princípios universais, culminando na questão central do destino contra o livre-arbítrio. A Roda da Fortuna é um símbolo de força inexorável na vida que parece operar além do nosso controle e com a qual teremos todos de chegar a um acordo (NICHOLS, 2007).

Figura 23 – A Roda da Fortuna. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

A vida é cíclica e tudo o que existe está em constante movimento. Tudo na vida precisa de movimento, nosso corpo, nossa mente, nosso cotidiano e estando em sintonia com o movimento, pulso e ritmo da Natureza, as mudanças tendem a ser sempre positivas. (HAUY, 2013)

2.3.2.12 A Força

Esta carta é normalmente representada por uma dama domando um leão, simbolizando o enfrentamento da natureza animal. Podemos encarar esta mulher como a *anima*, personagem arquetípico que simboliza o lado feminino do inconsciente (NICHOLS, 2007).

Figura 24 – A Força. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.

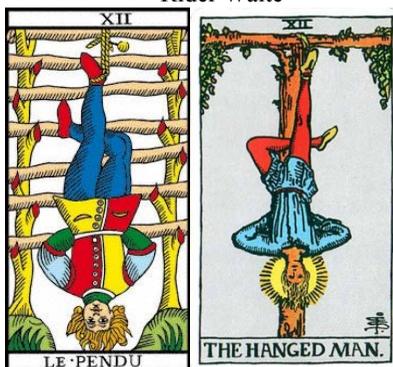


Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.13 O Pendurado

Segundo Nichols (2007), esta carta é representada por um homem pendurado de cabeça para baixo por um dos pés, dando a impressão de não estar ferido, mas pelo menos de momento, estar completamente desamparado.

Figura 25 – O Pendurado. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.14 A Morte

Apresenta como figura principal um esqueleto, representando esta figura arquetípica que, segundo Nichols (2007), encarna o sentimento de desamparo. Ainda assim, apresenta-se enquanto instrumento de mudança no contexto de nossa vida terrena. Esta carta é difícil de aceitar, uma vez que somos criaturas de hábito e resistimos a mudanças.

Figura 26 – A Morte. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

Entre o término de um ciclo e o início de outro, existe um espaço que pode ser chamado momento de passagem ou de transformação profunda, simbolizado pelo arcano da Morte. Em nossos processos normais, sempre temos alguma coisa a fazer, resolver, ou mesmo nos preocuparmos [...] Quando no Tarô sai a Morte, dificilmente é uma grande morte, mas talvez uma das centenas ou mesmo milhares de transformações e mudanças que acontecem em nossas vidas, todas potencialmente importantes e reveladoras. Nosso planeta está também atravessando um destes períodos e por isso todos são afetados fortemente por esta experiência. A Roda da Fortuna junto com a

Morte nos ensina que encerrado um ciclo podemos nos entregar ao período do vazio da transformação, ao fogo criador, conservando apenas a Presença, sabendo que a Vida, ressurgindo das cinzas, mas uma vez virá em todo seu esplendor. (SIMONSEN, 2007)

2.3.2.15 A Temperança

Apresenta uma figura prestimosa, podendo ser um anjo, ocupado em transpor o líquido de um vaso a outro. Neste ponto, as energias e esperanças voltam a fluir em uma nova direção (NICHOLS, 2007).

Figura 27 – A Temperança. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite.



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.16 O Diabo

Esta carta é representada por uma figura sobre um pedestal no centro de duas figuras humanas (um homem e uma mulher) com características animais. Possui uma mão aberta e elevada e a outra segurando uma tocha. Segundo Nichols (2007), esta carta é marcada pela tentação e obsessão, muito ligada à sexualidade, como impulso cego e paixões carnis descontroladas. Pode também estar associada a confusão mental.

Figura 28 – O Diabo. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

Quanto não estiveram envolvidos em situações de desejo intenso, ficando cegos para qualquer fragmento de razão? Quantas vezes não ficamos tão preocupados e ansiosos que ficávamos atormentados por imagens terríveis? Quantas vezes já sufocamos ou fomos sufocados? Quanto já sofremos pelas dores do amor? Mas, Deus e de nossos momentos de quase genialidade criativa, de nossos momentos absolutamente mágicos, dos encantos de nossos animais internos, de nossa força selvagem, de nossos maiores aventuras, de nossa total falta de limite? (SIMONSEN, 2007)

2.3.2.17 A Torre

O trunfo de número 16 retrata duas figuras humanas que estão sendo violentamente lançadas de uma torre atingida por um raio. Suas expressões são de aturdimento, mas elas não parecem feridas. A própria torre não foi demolida, mas um relâmpago fez pular fora a coroa que lhe servia de teto, que segundo Nichols (2007), pode simbolizar o choque de sermos derrubados e lançados fora da nossa imaginada segurança.

Figura 29 – A Torre. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite

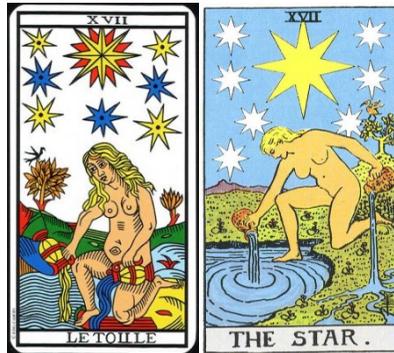


Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.18 A Estrela

Nesta carta vemos, pela primeira vez, um ser humano nu, despojado de toda e qualquer identificação e roubado de todas suas pretensões. Assim, seu eu essencial está exposto. A Estrela ajuda-nos a pôr as imaginações de nossa alma em harmonia com a natureza, dando-nos uma nova realidade (NICHOLS, 2007).

Figura 30 – A Estrela. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.19 A Lua

Ainda de acordo com Nichols (2007), nesta carta vemos uma paisagem desolada, sobrenatural e aterradora, vista no escuro da lua. Aqui, perdemos todo nosso contato com nosso eu humano, afundando ao nível do reino animal, estando inteiramente submerso no inconsciente, sem nenhuma mão auxiliadora ou estrela guia para auxiliar.

Figura 31 – A Lua. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.20 O Sol

Após a escuridão da carta de número 18, O Sol aparece em toda sua glória, derramando bênçãos sobre crianças que brincam, partindo então para um mundo simples da criança ensolarada. Esta carta retrata o momento em que o herói, deixando para sempre o mundo das opiniões estéreis e dos dogmas formais, ingressa no mundo ensolarado da experiência direta e do conhecimento puro (NICHOLS, 2007).

Figura 32 – O Sol. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



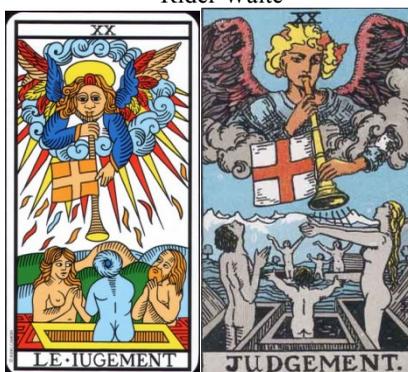
Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

O arcano do Sol representa o indivíduo que se encontra com todo seu potencial de vida e realização, que venceu seus medos e, assim, conseguiu integrar plenamente seu ser interno [...] A carta do Sol e toda sua simbologia vem nos falar de um feliz renascimento, aquele que acontece quando finalmente nos conhecemos em toda nossa essência e verdade. A criança está nua e todos os elementos da carta olham para frente, pois não há medo de se expor de forma verdadeira. (YIN, 2018).

2.3.2.21 O Julgamento

Esta carta dramatiza o momento da ressurreição espiritual de diversas maneiras. Aqui, pela primeira vez, uma figura humana se vê diante da fonte de iluminação, sendo que a figura central percebe conscientemente e ouve o chamado do anjo, sendo enfatizada pelo tamanho do mesmo, pelos raios compridos e pela sua enorme trombeta (NICHOLS, 2007).

Figura 33– O Julgamento. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.2.22 O Mundo

Com a carta final da série do Tarô, o eu, agora plenamente compreendido, é representado como um gracioso bailarino. Aqui, todas as forças antagônicas com que o herói vem lutando, unem-se num mundo. Nesta figura, o bom-senso e o despropósito a ciência e a magia, o pai e mãe, o espírito e a carne, todos fluem juntos numa dança harmoniosa de puro ser. Nos quatro cantos da carta, quatro figuras simbólicas testemunham o milagre final (NICHOLS, 2007).

Figura 34 – O Mundo. À esquerda, baralho de Marselha. À direita, baralho Rider Waite



Fonte: www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Marseille-Camoin.asp na esquerda e www.clubedotaro.com.br/site/galerias/Waite_maiores.asp na direita.

2.3.3 Tiragens Populares De Cartas

Há diversos tipos de tiragens de cartas de Tarô, cada uma destinada a um fim ou a um tipo de leitura específico. As técnicas apresentadas para ler o tarô são muito eficazes, apesar de sua simplicidade. Sobretudo, quando a questão proferida está bem formulada (RIEMMA, 2015). Apresentaremos algumas tiragens mais populares para fins de exemplificação.

2.3.3.1 Tiragem por três

Nesse modelo de leitura, são escolhidas três cartas do maço. São colocadas em linha ou na forma de um triângulo com o vértice para cima, como está indicado na figura abaixo.



Figura 35 – Exemplos de tiragem por três

Fonte: http://clubedotaro.com.br/site/p52_2_simples.asp#tres acesso em 24/10/2018.

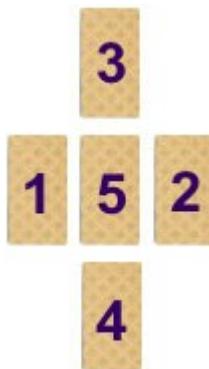
A leitura poderá ser como numa frase com: 1) sujeito, 2) verbo e 3) complemento. É muito importante aplicar variações com a finalidade de adaptar a função de cada carta ao assunto que será tratado pela a tiragem. Por exemplo:

- 1: o positivo; 2: negativo; 3: a síntese.
- 1: a causa; 2: o desenvolvimento; 3: os efeitos ou as consequências.
- 1: uma alternativa; 2. a outra; 3: a avaliação final.
- 1: a meta, a intenção; 2: os meios para alcançá-la; 3: as consequências.
- 1: eu, 2: o outro, 3: as perspectivas.

2.3.3.2 Tiragem em Cruz

Na Tiragem em Cruz, há um maior número de ângulos para examinar uma questão. São retiradas do maço cinco cartas, que são colocadas de face para baixo, como na sequência indicada pela figura abaixo.

Figura 36 – Exemplo de tiragem em cruz



Fonte: http://clubedotaro.com.br/site/p52_2_simples.asp#tres acesso em 24/10/2018.

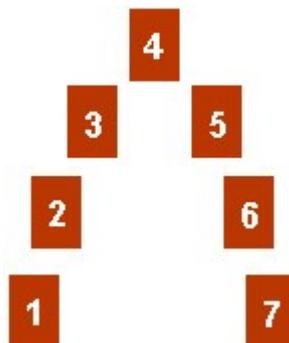
Há diversas variações que podem ser atribuídas para a função de cada carta, dentre elas:

- 1. a pessoa, 2. o momento, 3. os prognósticos, 4. os desafios a superar, 5. o conselho para lidar com a situação;
- 1. o fato, 2. o que ele causa, 3. onde e quando ocorre, 4. como ocorre, 5. porque ocorre;
- 1. o consulente, 2. o outro, 3. o que os aproxima, 4. o que os separa, 5. a tendência para o futuro ou a estratégia a seguir;
- 1. o aspecto interno da questão, 2. o aspecto externo, 3. o que é superior ou favorável, 4. o que é inferior ou desfavorável, 5. a síntese ou resposta.

2.3.3.3 A Ferradura

Designada "*horse*" na língua inglesa, esta técnica é indicada para avaliar o desenvolvimento de uma situação ou relacionamento. As cartas são dispostas numa curva que lembra uma ferradura de cavalo.

Figura 37 – Exemplo de tiragem em ferradura



Fonte: http://clubedotaro.com.br/site/p52_2_simples.asp#tres acesso em 24/10/2018.

São atribuídas as seguintes funções de cada carta, de acordo com a ordem que foi escolhida:

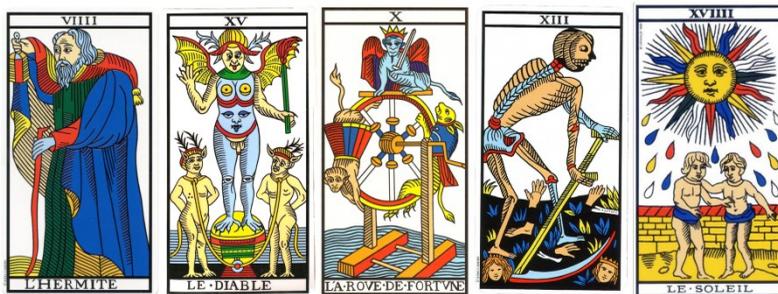
- 1. O Passado: os eventos passados que afetam a questão ou situação do consulente.
- 2. O presente: sentimentos, pensamentos ou acontecimentos reais que influem decididamente sobre o assunto em questão.
- 3. O futuro imediato: eventos próximos que irão afetar essa situação e que até mesmo poderão surpreender o consulente.
- 4. Obstáculos: o que preocupa o consulente. Dificuldades a superar, que podem ser atitudes mentais ou dificuldades de ordem prática.
- 5. As atitudes dos outros: o ambiente, atitudes e pensamentos que as pessoas ao redor do consulente têm sobre a situação.
- 6. O caminho de superação: o que deve ser feito para o melhor encaminhamento da situação. Trata-se de uma sugestão prática para o consulente.
- 7. O resultado final: o resultado mais provável. O que se pode esperar se o consulente seguir o conselho dado pela sexta carta.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 IDEIAS INICIAIS, THUMBNAILS E STORYBOARD

A ideia inicial da história a ser criada neste projeto consistiu em simular uma leitura de cartas, baseada em escolher uma série específica de forma aleatória, dispostas de maneira previamente definida, de acordo com o tipo de leitura desejada. Para a elaboração do roteiro, usei 5 cartas escolhidas aleatoriamente: O Eremita (Arcano número 9); O Diabo (Arcano número 15); A Roda da Fortuna (Arcano número 10); A Morte (Arcano número 13) e O Sol (Arcano número 19). O Eremita (Arcano número 9); O Diabo (Arcano número 15); A Roda da Fortuna (Arcano número 10); A Morte (Arcano número 13) e O Sol (Arcano número 19), disposto em uma linha horizontal, conforme figura abaixo.

Imagem 38 – Sequência de cartas usadas para escrever a história.



Fonte: elaboração do autor.

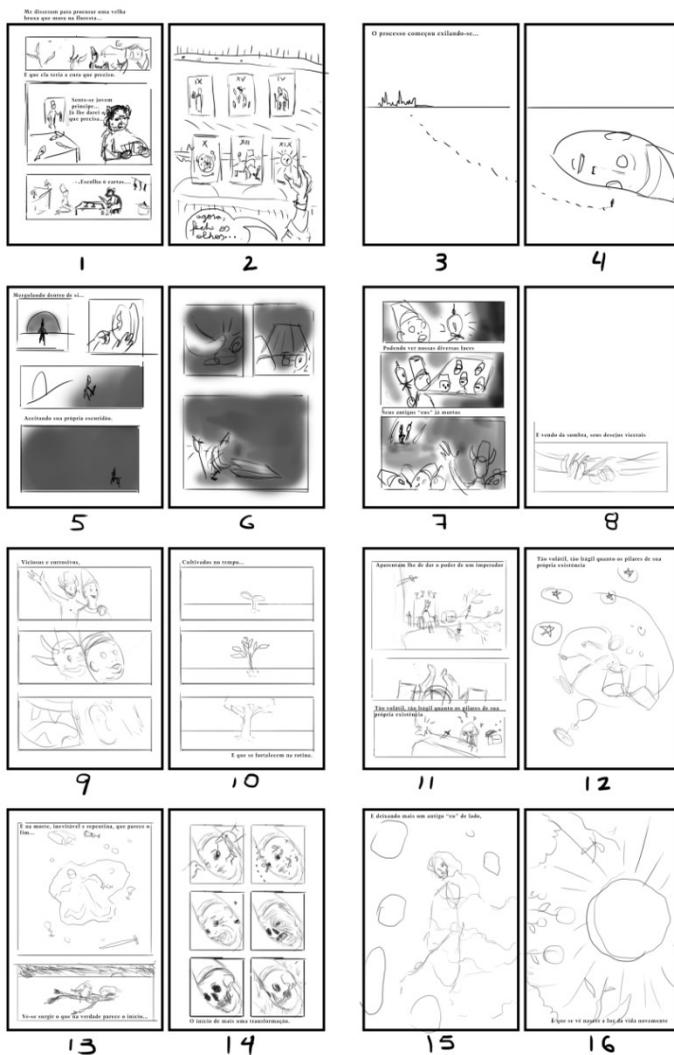
A partir desta sequência, foi dado início à elaboração da trama. Buscou-se uma leitura inspirada nas leituras feitas em “O Castelo dos Destinos Cruzados”, de Ítalo Calvino. O enredo possui como panorama de fundo um castelo, onde as personagens estão sentadas em torno de

uma mesa, contando suas histórias. Por motivos desconhecidos, são impossibilitadas de falar e usam um baralho de Tarô para narrar suas histórias de vida pessoal.

As cartas são as mesmas para todas as personagens, porém, servem para contar diversas histórias, sendo colocadas em ordens diferentes e cada uma delas contendo múltiplas interpretações. As ordens escolhidas não seguem os moldes divinatórios da cartomancia, mas se mostram excelentes ferramentas para compor um enredo.

Optou-se por começar pelos thumbnails ao invés do roteiro, por ser, para mim, mais fácil de descrever a narrativa por uma lógica visual. Em paralelo à elaboração dos thumbnails, foi escrito uma poesia que acompanha todo o enredo, diluída ao longo dele. Abaixo, seguem os primeiros rascunhos que guiaram a elaboração da história.

Imagem 39 – Primeiros thumbnails usados para a elaboração da história.



Fonte: elaboração do autor.

A partir deste primeiro thumbnail, a história foi adaptando-se e reiventando-se e, neste processo, foi necessário que não houvesse separação de páginas, para que a história se tornasse mais fluida, com uma cena conectando-se a outra. Surgiu, então, a ideia de utilizar a linguagem da webcomic, para que pudessemos explorar essa fluidez com os muitos recursos facilitados pela plataforma virtual, dentre eles o recurso de tela infinita.

O thumbnail foi adaptado inicialmente para um novo formato, de forma que fosse contínuo. A primeira ideia consistiu em elaborar a webcomic horizontalizada, conforme Anexo A. Após estudos, para que se encaixasse com o enredo da história, optou-se por desenvolver a história nos eixos X e Y, para que pudessem ser intensificados os efeitos como ascensão, declive e estabilidade, culminando no storyboard usado de guia durante as próximas etapas.

Figura 40 – Storyboard desenvolvido para a webcomic.



Fonte: elaboração do autor.

3.1.1 Gráfico De Intensidade

Em paralelo à elaboração dos thumbnails e do storyboard, tornou-se pertinente realizar um estudo sobre a intensidade da história como um todo para que, ao elaborar os rascunhos e as artes finais, as escolhas das formas e cores dialogassem com a intensidade pertencente à cena em questão.

Para fins de organização, a história dividiu-se em três atos e, dentro destes, em cinco cenas principais, marcadas cada uma por uma carta.

- ATO 1: Aqui é apresentado o universo, habituando o leitor ao formato não convencional da leitura em tela infinita e mostrando o personagem e sua busca por uma resolução de um problema interno.

Este ato corresponde à introdução e à primeira carta apresentada (O Eremita). Por um algum motivo que não interessa aqui, o personagem precisou abandonar sua cidade para entrar em contato consigo mesmo e o faz ao entrar em um escombros de uma grande estátua de si mesmo, afundada na areia do deserto. Ao entrar, desce por uma caverna escura e repleta de estalagmites e estalactites.

- ATO 2: Aqui inicia-se o conflito e o desenvolvimento da história.

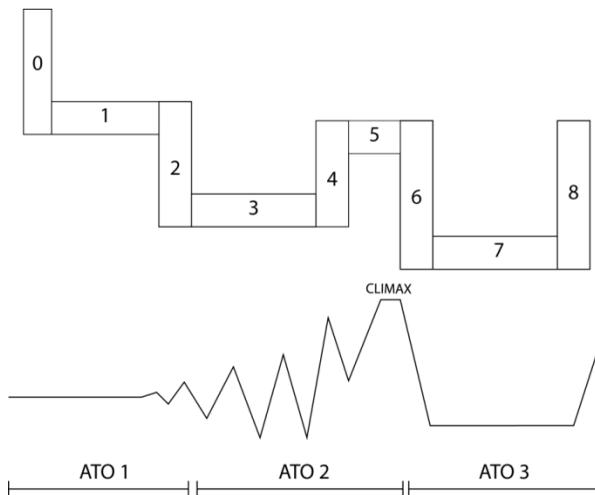
Ao aparecer a próxima carta (O Diabo), o personagem entra no inferno e se depara com uma mesa repleta de comida e muitos pequenos diabinhos. Após ser seduzido, de maneira lúdica, o personagem se vê no

poder, representado por um trono no topo de uma árvore. Eis que aparece a próxima carta (A Roda da Fortuna) e inicia-se o clímax da história. O personagem cai dessa árvore que se encontrava, num processo onde perde todo aquele poder. Esta queda pode ser considerada o clímax da história.

- ATO 3: Aqui apresenta-se o encaminhamento e resolução do enredo.

Ao fim da queda, aparece a próxima carta (A Morte) e o personagem atinge o chão, explicitando a morte e, em seguida, todo o processo de decomposição de seu corpo. Então, aparece a última carta (O Sol) que, ao mostrar uma árvore sob um forte sol, com as raízes emaranhadas no esqueleto do personagem, nos mostra, simbolicamente, o processo de renascimento do mesmo.

Figura 41 – Esquema de organização do universo da história



Fonte: elaboração do autor.

3.2 PERSONAGEM

Para a elaboração do personagem, partiu-se da ideia da necessidade de, assim como nas cartas de tarô, o leitor pudesse ver a si próprio, projetando o cenário e as situações para si mesmo. Tendo isso em vista, o personagem teria que servir como um “avatar” para o leitor.

Tendo em vista que as figuras das cartas de tarô são, em sua grande maioria, representadas por pessoas caucasianas, senti a necessidade de que o personagem central dessa história fosse um jovem negro, afim de quebrar paradigmas e atuar como um material inclusivo, mesmo que essa não seja uma pauta direta da história. Para tal, foi feito um painel semântico com tema de vestes tradicionais africanas.

Figura 42 – Painel semântico do personagem



Fonte: elaboração do autor.

A partir deste ponto, foram elaborados os primeiros rascunhos até chegar a versão definitiva que foi utilizada na história. Fizemos o mesmo com proporções anatômicas, para que o leitor pudesse mais facilmente identificar-se com o personagem. Para tal, desenvolvemos aproximadamente oito cabeças com altura total. Apesar dessa relação anatômica no corpo, o rosto foi bastante simplificado, buscando a universalidade, tendendo ao “cartum”, para que assim, mais pessoas possam se identificar no personagem, pois, quanto mais simplificado um rosto, mais pessoas ele pode descrever, afirma McCloud (1995).

Figura43– Personagem da história



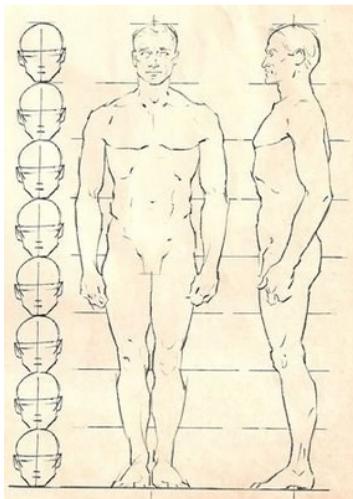
Fonte: elaboração do autor.

Figura 44 – Universalidade aplicada à rostos de personagem.



Fonte: (MCCLLOUD, 1995)

Figura 45 – Esquema desenho exemplificando a proporção de 8 cabeças.



Fonte: <https://joaomarcosguido.wordpress.com/category/anatomia-humana/>
 acesso 24/10/2018.

3.3 CENÁRIOS

O enredo se desenrola de acordo com o aparecimento de cada carta de tarô na história. Tendo isto em vista, foi pertinente dividir este capítulo por carta, abordando os processos dentro de cada cenário desenvolvido ao invés de dividi-lo por etapas gerais.

3.3.1 – O Eremita

O processo de criação para os cenários, com algumas exceções, foi dividido em três etapas: elaboração de painéis semânticos, rascunho e arte finalização.

A primeira parte é marcada pela carta “O Eremita” e retrata o autoexílio do personagem principal, saindo de sua cidade para lançar-se em um vasto deserto, até o ponto em que encontra uma ruína de uma estátua. Ao entrar nela, desce por uma caverna escura. Foram então elaborados dois painéis semânticos: um para caracterizar o personagem dentro dessa cena e dois para o cenário, sendo uma para o deserto e a estátua e um para a caverna.

Figura 46 – Pannel semântico para a caracterização do personagem na primeira cena.



Fonte: elaboração do autor

Ao desenvolver os rascunhos do personagem nesta cena, levou-se em conta que o personagem na carta é um andarilho viajante, que normalmente carrega consigo um bastão e uma lamparina e aparenta ser um tanto introspectivo. Para o cenário, foram pensados dois painéis. O primeiro, que se passa no deserto e apresenta uma ruína de uma estátua; e o segundo, que se passa numa caverna escura, com diversas estalagmites e estalactites.

Figura 47 – Pannel semântico da primeira cena (deserto).



Fonte: elaboração do autor

Figura 48 – Pannel semântico da primeira cena (caverna).



Fonte: elaboração do autor

Perpassada esta etapa, foi dado início à elaboração do rascunho da passagem do deserto, feito todo em softwars de computador, conforme mostra a figura XX.

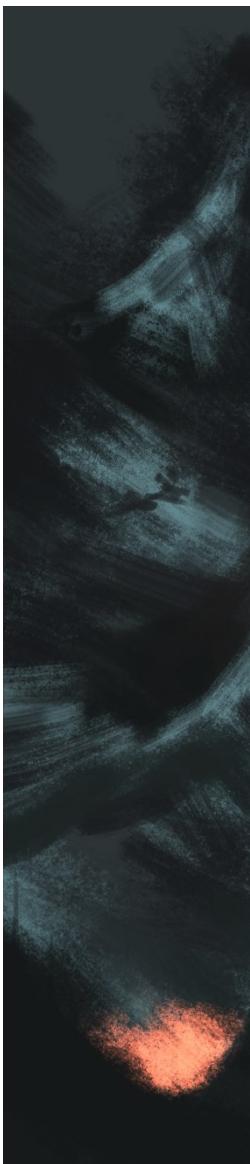
Figura 49 – Detalhe do rascunho da primeira cena (deserto).



Fonte: elaboração do autor

Para a elaboração do rascunho da cena a caverna, explorei movimentos mais fluidos, utilizando pincéis, ou *brushes*, com texturas, focando mais no movimento do que na forma em si. Por não haver contornos, explorei fazer o rascunho com as cores que seriam feitas na arte final, como num processo de pintura de um quadro.

Figura 50 – Rascunho da primeira cena (caverna).

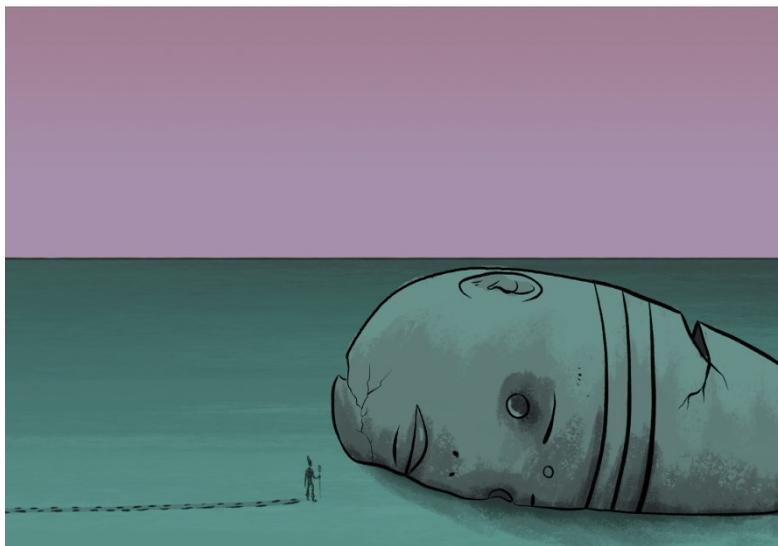


Fonte: elaboração do autor.

Por terem sido feitos para serem visualizadas nas telas de computador, seu formato não cabe nas folhas impressas deste relatório, portanto apresentarei aqui apenas fragmentos da arte final, a fim de ilustrar.

Na primeira parte do enredo, o universo da história ainda estava sendo apresentado, ainda num clima pacífico. Logo, há a presença marcante de linhas horizontais e cores “pasteis”, que não representam agressividade. Contudo, o céu rosa e o chão do deserto azul sugerem um caráter lúdico ao universo.

Figura 51 – Detalhe da arte final da primeira cena (deserto).



Fonte: elaboração do autor.

Com o desenrolar da cena, a história intensifica-se, como apresentado na figura XX. Para tal, utilizei de formas pontiagudas e cores com forte contraste tonal e de saturação.

Figura 52 – Detalhe da arte final da primeira cena (caverna).



Fonte: elaboração do autor.

3.3.2 – O Diabo

Ao chegar no inferno, logo após aparecer a carta do Diabo, o personagem central depara-se com um banquete e diversos pequenos diabos festejando. Uma vez que o Diabo representa as tentações, prazeres e vícios carnis, optamos por fazer vários diabinhos ao invés de

fazer um único personagem para representá-lo, simbolizando que os vícios e prazeres se manifestam de diversas formas.

Para essa cena, elaborou-se apenas um painel, que seria para criar os diabinhos. Para isso, buscamos por personagens que tivessem as características psicológicas que tínhamos em mente para eles: sorridentes; maléficos; brincalhões; irônicos e ambíguos. Dentre a pesquisa feita, os que mais foram utilizados para a elaboração do personagem foram os diabinhos do curta *Hells Bells*, da serie *Silly Symphony* da Walt Disney e o vilão Him, ou em português Ele, da série de desenho animado *The Powerpuff Girls*, conhecido no Brasil como *As Meninas Superpoderosas*, ambos presentes na figura 53.

Figura 53 – Painel semântico da segunda cena.



Fonte: elaboração do autor.

Ao pensar no rascunho dessa cena, buscamos inspiração no quadro “Jardim das Delícias Terrenas”, de Hieronymus Bosch. Esta obra descreve a história do Mundo a partir da criação, apresentando ao centro a celebração dos prazeres da carne, com participantes desinibidos, sem

sentimento de culpa e apresentando o Paraíso terrestre e o Mundo Terreno e o Inferno nas asas laterais. Para o rascunho dessa cena, focamos no que seria o inferno, podendo-se notar uma composição repleta de cenas acontecendo simultaneamente com seres fantásticos, de forma a ser difícil de entender o que se passa num primeiro olhar.

Figura 54 – Detalhe do quadro “Jardim das Delícias Terrenas”, de Hieronymus Bosch.



Fonte: <http://valdeci-paiva.blogspot.com/2011/03/jardim-das-deliciasinferno-de-bosch.html> acesso 24/10/2018.

O foco nesse rascunho foi escolher a disposição dos elementos com o propósito de criar uma leitura que incomode, que cause estranhamento e desconforto, em contraste com a sedução gerada pelo banquete representado na cena.

Figura 55 - Detalhe do rascunho da segunda cena (inferno).



Fonte: elaboração do autor.

A arte final apresenta um tom de laranja bastante saturado ao fundo que contrasta em tonalidade dos diabinhos e das estalagmites e estalactites, deixando-os quase que como silhuetas. Já com o personagem e com alguns elementos atrelados à ele, o fundo se contrasta por matiz, separando-os entre cores quentes e frias.

Figura 56 – Detalhe da arte final da segunda cena (inferno).



Fonte: elaboração do autor.

3.3.3 – A Roda da Fortuna

Após uma metáfora envolvendo prazeres e vícios com o crescimento de uma planta, o personagem se depara com o topo de uma árvore, sentado num trono de pedra e repleto de moedas e cálices de ouro. Em seguida o galho quebra, fazendo com que o personagem caia num abismo, de maneira lúdica.

A roda da fortuna representa a mudança inevitável, alternando entre ascensão e queda. Neste caso, foi simbolizado o momento da queda, tendo em vista que a próxima carta será a carta da morte.

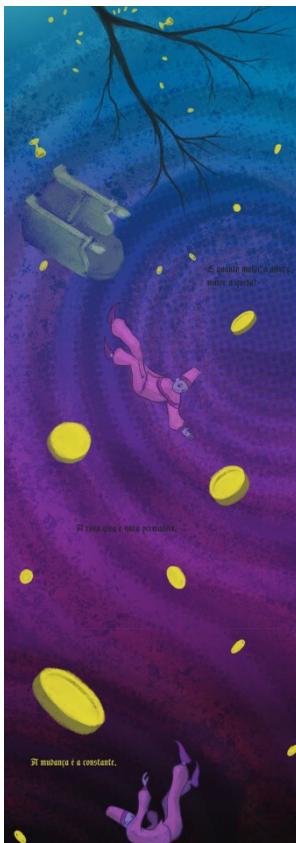
No rascunho, buscamos apenas posicionar as figuras de modo a ocupar o espaço para uma leitura dinâmica, proporcionada pelos objetos na cena, sem dar importância a proporções e formas.

Figura 57 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda).



Fonte: elaboração do autor.

Figura 58 - Detalhe da arte final da terceira cena (queda).



Fonte: elaboração do autor.

Para a arte final desta cena, foram utilizados filtros digitais para criar um caráter lúdico à cena, como por exemplo, o *Collor Haftone*, efeito reticulado comum para impressões que separa as camadas de cor RGB, reticulando-as. Esta textura formada com o efeito ao fundo cria um caráter irreal. Junto desse efeito, escolhemos colocar espirais, para que causassem ideia de movimento e de vertigem, aumentando a sensação de queda.

3.3.4 – A Morte

Continuando a cena anterior, ao aparecer a carta da morte, o personagem aparece caído no chão, com sangue ao seu redor. A partir deste momento, inicia-se seu processo de decomposição.

Para essa cena, não foi necessário criar painéis semânticos. Contudo, para o cenário utilizamos a carta de 10 de espadas do Tarô de Rider White como inspiração, principalmente no que diz respeito às cores e disposição dos elementos. Esta carta se assemelha com a carta da Morte pela temática, pois as duas retratam a morte de maneiras diferentes. É controverso afirmar se o céu ao fundo está amanhecendo ou anoitecendo, criando uma cena ambígua de forma proposital.

Figura 59 – 10 de espadas do baralho de Rider White.



Fonte: <http://tarotgratis.guru/diez-de-espadas/> acesso 24/10/2018.

A partir disso, iniciou-se o rascunho e, para tal, focamos em definir como seria contada a narrativa da cena, focando no aspecto

simbólico e não na forma em si. Aqui, o foco tratou de narrar o processo de decomposição, desde a morte recém-ocorrida, até o momento em que sobram apenas os ossos do personagem e esses acabam sendo enterrados.

Figura 60 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda).



Fonte: elaboração do autor.

Com a ideia definida, tendo as posições e os elementos que iriam compor a cena definidas, passou-se para o processo de finalização. Tornou-se necessário a utilização de uma referência fotográfica para a posição e anatomia do personagem. Pedi então a um amigo, Pedro, que posasse para uma foto, a fim de facilitar o processo de desenho.

Figura 61 – Pedro posando para referência anatômica.



Fonte: acervo pessoal

Deu-se início à finalização de fato, seguindo a mesma estética usada nas cenas anteriores, com forte presença de texturas, tanto de

granuladas como texturas que simulam giz e pinceladas. Para as cores desta cena, usaram-se contrastes de saturação entre o personagem (pouco saturado) com o fundo (bastante saturado), criando um aspecto pálido, dando a ideia de morte.

Figura 62 - Detalhe da arte final da quarta cena (morte).



Fonte: elaboração do autor.

3.3.5 – O Sol

Emergindo de debaixo da terra, de maneira simbólica, o personagem, depois de morto, pode ver a luz do sol ao nutrir uma árvore com seus restos mortais. Desta forma, ele pode novamente ver a vida, representada pelo sol que brilha.

Para criar esta cena, buscamos inspiração na representação das camadas do solo, a fim de elaborar algo semelhante à realidade.

Figura 63 – Representação das camadas do solo



Fonte: <http://abvetor.blogspot.com/2016/01/esquema-mostrando-camadas-de-solo.html> acesso em 24/10/2018.

A elaboração do rascunho desta cena foi feita de forma bastante livre, escolhendo as cores, formas e disposição dos elementos de maneira dinâmica, alternando o foco a ser trabalhado.

Figura 64 - Detalhe do rascunho da terceira cena (queda).

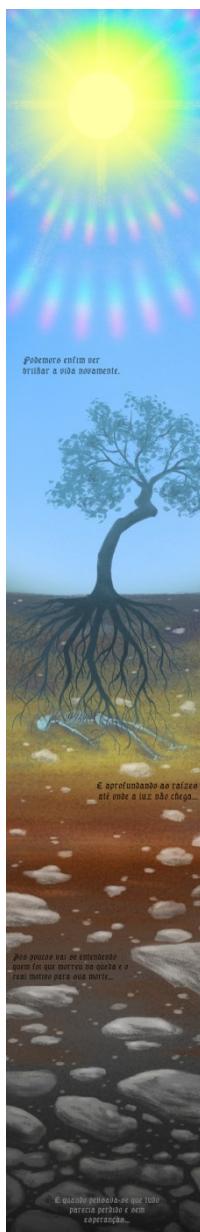


Fonte: elaboração do autor.

Dividiu-se em duas partes a arte final desta cena: a primeira, que ocorre debaixo da terra, com presença marcante de texturas; e a segunda, que acontece acima da terra, tendo a presença de uma árvore e o sol, ao fundo um céu azul, com presença de pouca textura.

A escolha de utilizar pouca textura para essa segunda parte veio da ideia de fazer com que a própria realidade se materializasse, diferentemente do restante da história que apresenta um caráter onírico.

Figura 65 - Detalhe da arte final da ultima cena (sol).



Fonte: elaboração do autor

3.4 CARTAS

Com relação às cartas que aparecem na história, utilizamos o Tarô de Marselha com a aplicação de efeitos de colorização sobre elas. Desta forma, buscou-se a impressão de diálogo com a cena em que foram apresentadas. Em cada carta utilizada, aplicou-se um efeito chamado *gradient map*, ou mapa de gradiente, colorindo-as com as cores presentes em cada cena.

Figura 66 – Cartas do baralho de Marselha com efeitos de cor aplicados



Fonte: elaboração do autor.

3.5 TIPOGRAFIA

A fonte escolhida para este projeto foi a *Grrtemberg*, desenvolvida para a Disciplina de Tipografia pelos colegas de curso, artistas e designers, Maria Alvina de Melo Branco e Whellinton Rocha.

Inspirada nos tipos metálicos de Johannes Gutenberg, que, juntos da prensa tipográfica, revolucionaram a escrita, essa fonte se apresenta como uma versão mais agressiva e temperamental, segundo seus próprios criadores.

Existem três classes de tipografias góticas e a *Grrtemberg* segue a classe das texturas, que levam esse nome devido a trama fechada que se forma quando disposta em caixa de texto.

Esta fonte foi escolhida por trazer, assim como o tarô, uma estética ligada ao período medieval e todo o misticismo ao qual ele remete. Outro motivo foi que, pelo fato de as letras apresentarem poucas diferenças aparentes, a leitura se torna mais lenta, característica essa escolhida propositalmente para ditar um ritmo à narrativa.

Figura 67 – Specimen da fonte *Grrtemberg*.



Fonte: elaboração de Maria Alvina e Whellinton Rocha.

4 ENTREGA

Seguindo a metodologia da pesquisa, a última etapa do projeto consiste na entrega do produto final. Por tratar-se de uma webcomic, foi necessário realizar a implementação do material visual em um site, possibilitando o acesso ao público. Para tal, recorreremos ao auxílio de um programador. Devido à proximidade e à competência, convidamos Ian Guimarães, antigo colega de trabalho.

A ideia central foi que, através da rolagem para baixo do mouse, o leitor pudesse percorrer todo o percurso da webcomic, independentemente se a cena se apresenta subindo ou descendo. Ou seja: rolagem para baixo avança na história e rolagem para cima recua.

4.1 CÓDIGO

Para a implementação da webcomic foram usadas três tecnologias principais: HTML5, CSS3 e JavaScript, esta última sendo ainda acrescida das bibliotecas jQuery e jQuery Scroll Path.

O código em HTML e CSS tem o papel de organizar e dispor as imagens e tudo que é visto através da página web.

Já o JavaScript e as bibliotecas jQuery e jQuery Scroll Path são responsáveis pela parte lógica do projeto. Exercem a função dentro do navegador de guiar a rolagem da página por toda a webcomic, rolagem esta que sempre será feita para baixo, mas mesmo assim a história segue sua trilha. A trilha é um parâmetro controlável, composta por pontos no plano cartesiano que se ligam e formam o caminho a ser percorrido. O JavaScript puro (Vanilla JavaScript) ainda é utilizado para o menu inicial, descrito abaixo.

O ambiente de desenvolvimento utilizado neste processo foi o editor de texto Visual Studio Code e os navegadores utilizados para os testes da implementação foram o Mozilla Firefox e Google Chrome.

Figura 68 – Printscreen do código usado.

```
$(document).ready(init);

function init(){
  let path = $.fn.scrollPath("getPath", {
    scrollSpeed: 20,
  })

  path.moveTo(0, 0);
  path.lineTo(0, 2880);
  path.lineTo(2250, 2880);
  path.lineTo(2250, 6750);
  path.lineTo(8400, 6750);
  path.lineTo(8400, 5270);
  path.lineTo(9700, 5270);
  path.lineTo(9700, 10500);
  path.lineTo(12900, 10500);
  path.lineTo(12900, 5440);

  $(".comic-wrap").scrollPath({
    drawPath: false,
    wrapAround: false,
    scrollBar: true
  });
}

function menu() {
  let frameWrap = document.getElementsByClassName('wrap-frame')[0];
  let comicWrap = document.getElementsByClassName('comic-wrap')[0];
  let menuWrap = document.getElementsByClassName('menu-wrap')[0];

  frameWrap.classList.remove('frame-hidden');
  comicWrap.classList.remove('frame-hidden');
  menuWrap.classList.add('frame-hidden');
}
```

Fonte: elaboração do autor.

4.2 MENU INICIAL

O site da webcomic possui em sua página inicial a representação de um baralho de tarô que, em um segundo momento, conduz o leitor à trama da história. O menu da página inicial é composto por uma tag de imagem do HTML, a qual contém a imagem que é invocada ao ser iniciada a página. Esta figura também tem a característica de botão, que

após um clique simples, invoca uma função do JavaScript que faz a troca dos elementos na tela, onde o menu dá espaço ao conteúdo da comic.

4.3 FRAME PARA LEITURA

O frame para leitura é uma imagem que sobrepõe a webcomic com o propósito de delimitar a parte a ser vista pelo leitor, aumentando o suspense e conduzindo a leitura conforme planejada pelo idealizador.

Apresenta uma regra de posicionamento absoluto e estático definida pelo CSS, ou seja, ao ser rolada a página o frame continua estático com sua posição absoluta.

O resto do conteúdo é definido com a regra de posicionamento relativo à rolagem da página, e por ter este posicionamento, é disposto ao fundo da página, enquanto o frame ocupa a posição de destaque.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo a elaboração de uma webcomic que utilizou-se do tarô enquanto ferramenta narrativa e tema central da trama da história. Buscou-se realizar uma breve discussão teórica acerca das histórias em quadrinhos e de quais formas o tarô, enquanto elemento dinamizador, poderia estruturar a narrativa deste projeto.

Buscou-se percorrer todo o processo da criação de uma webcomic, desde a concepção da ideia inicial até sua implementação como produto final. Não privilegamos um debate sobre as questões mercadológicas que poderiam implicar a criação da mesma, visto que este não foi o propósito central deste trabalho.

A metodologia “Double Diamond”, do Design Council, mostrou-se eficaz para a organização e o desenvolvimento deste projeto, pois possibilitou aliar as cartas de tarô enquanto elaboradoras da narrativa de nossa webcomic. Abre-se oportunidade, portanto, para a criação de outras histórias baseadas nesta mesma proposta.

Após o estudo para a implementação do material gráfico em um site, percebemos uma gama de possibilidades que a programação e o código usado permitem, podendo explorar ainda mais o recurso de tela infinita, com narrativas que possam girar e rodar em diferentes eixos, bem como efeitos de paralaxe e transições de página com animações.

Por fim, acreditamos que as webcomics, enquanto plataforma digital consideravelmente ampla e possibilitadora de difusão de conteúdo visual, cumpre os propósitos almejados por esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô: Uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 2007. 374 p.

JUNG, C.G.. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. 2. ed. Perrópolis: Editora Vozes, 2000.

MARTINELLI, Cristina Gonçalves Skrebys. **OS SIGNOS PICTÓRICOS DAS CARTAS DE TARÔ COMO VEÍCULOS NARRATIVOS**. 2013. 114 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Cultura, Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2013.

KRASSUSKI, Livia. **Tarô Rider-Waite**. 2007. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/h23_20_waite-livia.asp>. Acesso em: 15 out. 2016.

RIEMMA, Constantino K.. **O Tarô de Arthur Waite & Pamela Smith**. 2013. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/h23_20_waite.asp>. Acesso em: 15 out. 2016.

RIEMMA, Constantino K.. **O que é o Tarô**. 2016. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/h21_0_o_que.asp>. Acesso em: 18 out. 2016.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **WEBCOMICS MALVADOS: TECNOLOGIA E INTERAÇÃO NOS QUADRINHOS DE ANDRÉ DAHMER**. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

RIEMMA, Constantino K.. **II. A Papisa (ou A Sacerdotisa): O Arcano da Sabedoria, da Gnose, do Princípio Receptivo**. 2018. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_02_papisa.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

GUEDES, Cristina. **A Imperatriz, tudo nela cresce e prospera!:** Poderes e potenciais são revelados!. 2012. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_03_Imperatriz_CrisGuedes.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

RIEMMA, Constantino K.. **IX . O Eremita:** O Arcano da Busca do Conhecimento e do Iniciado. 2017. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_09_ermitao.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

HAUY, Cláudia. **A Roda da Fortuna e os ciclos do Destino.** 2013. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_10_Claudia_Hauy.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

SIMONSEN, Betoh. **13. A Morte.** 2007. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_13betoh.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

SIMONSEN, Betoh. **15. O Diabo.** 2007. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_15betoh.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

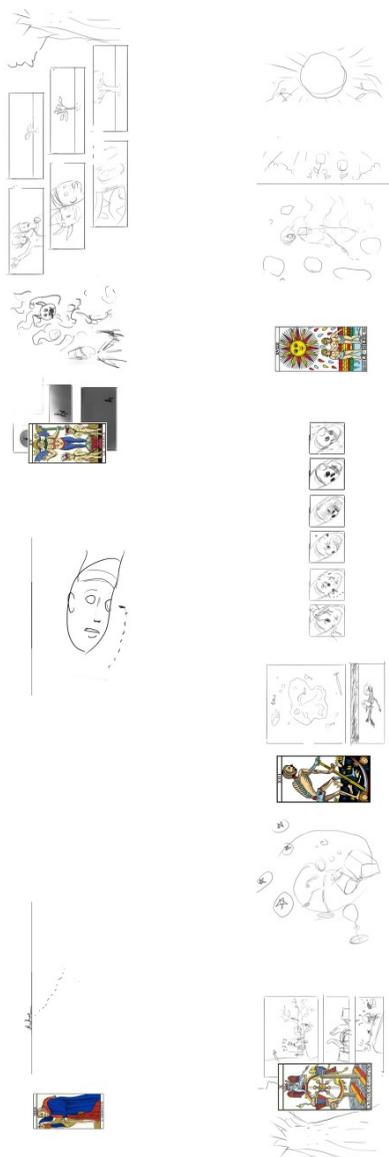
YIN, Verbenna. **Sol, potencial de vida e de realização.** 2018. Disponível em: <http://www.clubedotaro.com.br/site/m32_19_Sol_Verbenna.asp>. Acesso em: 26 jun. 2018.

EVANGELISTA, Eduardo. **Quadrinhos Digitais:** Potencializando a leitura. 2015. 158 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Ufsc, Florianópolis, 2015.

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinho e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua Terceira Geração In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital:** Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

RIEMMA, Constantino K.. **Tiragens simples com até sete cartas.** 2015. Disponível em: <http://clubedotaro.com.br/site/p52_2_simples.asp>. Acesso em: 14 out. 2018.

ANEXO A



Primeiro esboço para webcomic de tela infinita.