

Ana Luiza Soares Vital

## DESIGN DO JOGO DE CARTAS PURPURINA

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 22 de Maio de 2019.

Prof<sup>a</sup>. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

### Banca Examinadora:

Milton Horn (UFSC)

Douglas Menegazzi (UFSC)

Clóvis Geyer (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Andre Luiz Sens

Data: 23/05/2021 12:25:27-0300

CPF: 008.972.529-85

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina



Documento assinado digitalmente

Ana Luiza Soares Vital

Data: 22/05/2021 22:01:10-0300

CPF: 085.338.859-89

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

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

Vital, Ana Luiza

Design do Jogo de Cartas Purpurina : Projeto de  
Conclusão de Curso / Ana Luiza Vital ; orientador, André  
Luiz Sens, 2021.

26 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. arte drag. 3. jogo de cartas. 4.  
astrologia. 5. projeto de extensão transmídia. I. Sens,  
André Luiz . II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Graduação em Design. III. Título.

Ana Luiza Soares Vital

**DESIGN DO JOGO DE CARTAS PURPURINA**

Projeto de Conclusão de Curso submetido  
ao curso de Design da Universidade Federal  
de Santa Catarina para obtenção do Grau  
de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. André Luiz Sens

Florianópolis  
2021

## RESUMO

Este relatório descreve o processo criativo no desenvolvimento do jogo de cartas “Purpurina”. O produto integra-se ao projeto de extensão transmídia “Purpurina”, do Departamento de Design de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Este projeto busca produzir uma proposta de design para ser aplicado aos componentes de um jogo de cartas analógico, contemplando as ilustrações, o layout e a embalagem das cartas. Para execução, seguiu-se a metodologia Double Diamond (British Design Council, 2015) e referências da identidade do projeto transmídia Purpurina, de elementos de astrologia, da linguagem dos tarôs Marselha e Rider-Waite, além da arte drag e do famoso jogo Super Trunfo. Como resultado, foram produzidas 12 cartas com ilustrações de personagens drags em estilo xilogravura, além da arte de uma embalagem para encarte e comunicação do jogo.

**Palavras-chave:** jogo de cartas, astrologia, arte drag, projeto transmídia.



## ABSTRACT

This paper describes the creative process on the development of the card game “Purpurina”. The game is part of the transmedia extension project “Purpurina”, from the Department of Graphic Expression Design of Santa Catarina’s federal university. This project seeks to propose a design to be applied to the components of the analogic card game, contemplating illustrations, layout and packaging. For the execution of this project the Double Diamond method (British Design Council, 2015) was used, as well as references from the visual identity of the transmedia project Purpurina, elements of astrology, the visual language of Marseille’s and Rider-Waite’s tarot decks, besides from the art of drag and the popular game of Super Trunfo. As a result, 12 playing cards were produced, including drag character illustrations in woodcut style, and art for packaging for the game.

**Key words:** playing cards, drag art, transmedia project.

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Diário perdido da Gravity Falls .....	6
Figura 2 - Etapas da metodologia Double Diamond .....	8
Figura 3 - Cartas Super Trunfo .....	11
Figura 4 - Cartas de tarô Marselha .....	11
Figura 5 - Verso de cartas de tarôs Marselha e Rider-Waite .....	12
Figura 6 - Embalagem de tarô Rider-Waite .....	12
Figura 7 - Painel de recursos preliminares .....	13
Figura 8 - Paleta de cores elaborada para o projeto .....	14
Figura 9 - Definições retiradas do manual de marca Purpurina .....	15
Figura 10 - Painel Guia .....	16
Figura 11 - Painel com análise de similares .....	16
Figura 12 - Rascunhos iniciais .....	17
Figura 13 - Tabela com painéis e linearts .....	18
Figura 14 - Ilustrações de personagem coloridas .....	21
Figura 15 - Layout desenvolvido .....	22
Figura 16 - Representação da frente das cartas .....	22
Figura 17 - Cartas desenvolvidas .....	23
Figura 18 - Embalagem desenvolvida .....	24

**SUMÁRIO**

1.	Introdução .....	6
2.	Objetivos .....	7
2.1.	Objetivo Geral .....	7
2.2.	Objetivos Específicos .....	7
3.	Justificativa .....	7
4.	Metodologia .....	8
5.	Descoberta .....	9
5.1.	Briefing .....	9
5.2.	Regras do jogo .....	9
5.3.	Definições de layout .....	10
5.4.	Análise .....	11
6.	Definição .....	13
6.1.	Ilustrações preliminares .....	13
6.2.	Identidade visual da marca Purpurina .....	14
6.3.	Painéis Visuais .....	16
7.	Desenvolvimento do Projeto .....	17
7.1.	Ilustrações das Cartas .....	17
7.2.	Layout das Cartas .....	22
7.3.	Embalagem das Cartas .....	24
8.	Conclusão .....	25
9.	Referências .....	26

## 1. Introdução

O projeto aqui relatado é uma proposta de design para o jogo “Purpurina”, um jogo de cartas que integra o sistema transmídia “Purpurina”, projeto de extensão do departamento de Design de Expressão Gráfica da UFSC, coordenado pelo professor André Luiz Sens. O projeto explora a cultura drag por meio de um universo narrativo totalmente original, que integra música, teatro, audiovisual e redes sociais. Além de enaltecer a arte do transformismo e a comunidade LGBTQIA+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queers, Intersexo, Assexuais e outras identidades de sexualidade e gênero não hetero-normativas), a ideia é impactar os mais diferentes públicos, através de diferentes plataformas, seja a partir das histórias das personagens, ou através do engajamento e colaboração das artistas drag do mundo real, com suas performances, expressões e relatos.

Narrativas transmídias são definidas pela extensão e/ou expansão de histórias por meio de múltiplas mídias (SENS, 2017). Um dos principais cenários do universo do projeto de extensão é a casa noturna Purpurina. Conhecida por suas incríveis performances drag, também se tornou em uma espécie de lar de apoio para diversos artistas, especialmente àqueles oprimidos ou negligenciados socialmente, principalmente por conta de seu gênero ou sexualidade. Perla, drag queen, cantora e dona do estabelecimento, é uma das protagonistas dessa história, assumindo a gerência da casa e o cuidado de suas artistas. Entre elas está Miguel, um estudante que foge de casa para viver livremente seu desejo pelos homens e pela arte drag. Outro destaque é Sandra, uma atendente que luta para ser uma modelo profissional, apesar do assédio e violência por conta de sua identidade trans.

A casa Purpurina está presente nas principais redes sociais (Instagram, Facebook, Twitter e TikTok) como @casapurpurina, onde, além de apresentar as artistas e novidades sobre o estabelecimento, também busca trazer curiosidades, informações e outros conteúdos sobre a cultura drag e o universo LGBTQIA+. Associado às redes sociais existe o Concurso Purpurina, uma competição virtual de drags que ocorrerá ao longo do primeiro semestre de 2021. Em paralelo à competição está o lançamento de um álbum musical, com quatro faixas inéditas a serem disponibilizadas gratuitamente nas plataformas digitais no mês de junho. As canções possuem importantes mensagens de empoderamento e resistência. O lançamento inclui também um *lyric video* que será ferramenta de engajamento para o Concurso Purpurina.

Dentre as possibilidades de expansão do projeto de extensão está a produção de artefatos diegéticos, que como elabora Bernasconi (2010, p.10), são ferramentas que oferecem ao público imersão no universo narrativo. Podem ser definidos como produções que simulam interação do público com objetos provenientes das histórias, e podem ou não expandir a narrativa em si. Um exemplo de um artefato diegético é o Diário Perdido da série animada Gravity Falls (Figura 1). O Diário é um objeto que existe dentro do mundo fictício e foi confeccionado para comercialização aos colecionadores e fãs do programa.

Figura 1 - Diário perdido de Gravity Falls



Este projeto visa justamente a criação de um artefato diegético associado ao projeto Purpurina, mais especificamente a uma das personagens, a drag Rita Quiron. Rita, além de realizar performances musicais enquanto drag na casa Purpurina, também é reconhecida pelo seu interesse na astrologia e expressa sua mediunidade aflorada por meio de leituras de tarô.

Entretanto, diferente de seu uso convencional, o jogo deverá ser adaptado para um objeto lúdico que, embora faça a alusão ao esoterismo, a arte drag e a narrativa de Purpurina, possa ganhar também outra utilidade como um divertido jogo, um artefato de entretenimento.

## 2. Objetivos

### 2.1. Objetivo Geral

O objetivo do projeto é desenvolver o design do jogo de cartas Purpurina, partindo da criação das ilustrações até o layout de cada uma das lâminas, e embalagem do produto.

### 2.2. Objetivos Específicos

- Produzir 12 (doze) ilustrações de personagens drag representando os signos do zodíaco, que compõem as cartas do jogo;
- Criar o layout das cartas do jogo;
- Desenvolver a embalagem do jogo de cartas;

## 3. Justificativa

O jogo de cartas visa ocupar um espaço de entretenimento pouco explorado, voltado especialmente a cultura LGBTQIA+, com enfoque na arte drag, visibilizando as virtudes e conceitos da prática do transformismo.

Este trabalho está vinculado a um projeto de extensão da Universidade Federal de Santa Catarina, o que garante sua contribuição no fator social, especialmente na a valorização de temáticas subjugadas, como a arte drag.

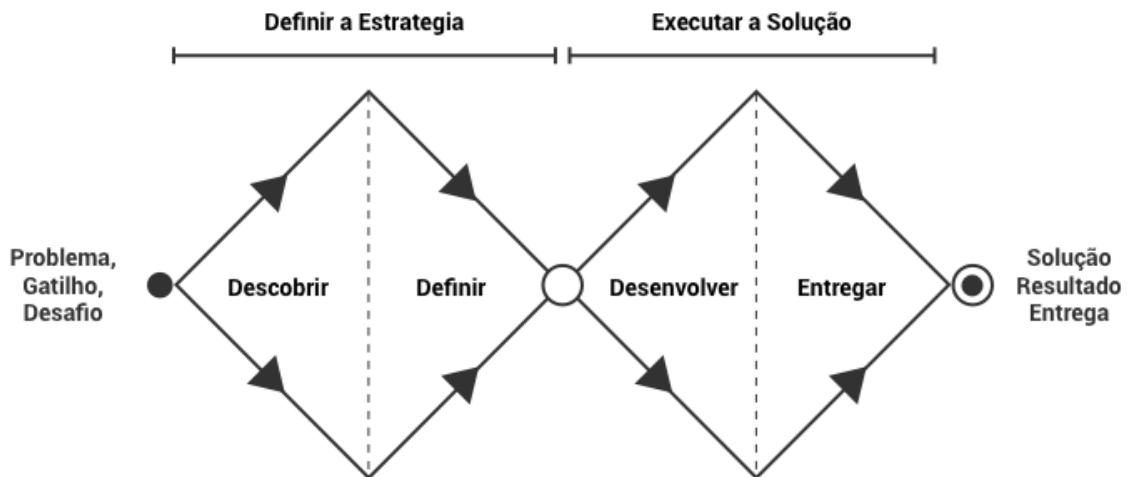
Mesmo que ainda enfrente instâncias de marginalidade e preconceito, este movimento artístico vem conquistando uma grande notoriedade entre o grande público nos últimos anos, com a emergência de artistas como Pablllo Vittar e Gloria Groove, além da popularização de produtos midiáticos como o reality show Rupaul's Drag Race.

A contribuição pessoal para o projeto se dá no exercício da linguagem do design gráfico como solução visual aplicada e na criação de ilustrações originais, com o desenvolvimento de designs de personagem dentro de uma temática que defende a liberdade de expressão.

#### 4. Metodologia

A metodologia escolhida para a execução deste projeto foi a “Double Diamond” (figura 2), elaborada pelo British Design Council, utilizada em projetos de design de diversas naturezas. O método consiste em 4 etapas, que nos guiam da teoria à prática. As etapas são denominadas: “Descobrir”, “Definir”, “Desenvolver” e “Entregar”.

Figura 2 - Etapas da metodologia Double Diamond



Fonte: <https://vidadeproduto.com.br/double-diamond/>

- **Descobrir:** Esta etapa é definida pela pesquisa e reunião de informações essenciais. Neste projeto, foram reunidas informações básicas do jogo, elaboradas pelo projeto Purpurina, e outros dados como a identidade da marca do projeto. Também foram coletados materiais produzidos anteriormente para o jogo, como rascunhos e pesquisas, e feita a análise de similares.
- **Definir:** Aqui o que foi coletado deve ser organizado de forma a servir de norte para o processo criativo. Para a confecção do jogo Purpurina, foram feitos *moodboards* e painéis visuais com base nas análises e os comentários da equipe Purpurina, assim como esquemas para a produção das ilustrações.
- **Desenvolver:** Aqui é onde deve ser feita uma geração de alternativas até que se encontre um resultado que atenda às demandas estabelecidas. Aqui foram feitos rascunhos e montagens para a visualização das possibilidades, até chegar aos resultados finais.
- **Entregar:** A etapa final do método, para este projeto, se deu na disponibilização das ilustrações e guias de layout à equipe do projeto para a eventual confecção do jogo de cartas.

## 5. Descoberta

### 5.1. Briefing

O conceito do jogo, como elaborado pela equipe Purpurina, é o zodíaco astrológico comunicado pela prática drag. Cada carta deve ilustrar um respectivo signo do zodíaco, representado por um personagem em drag, e a mecânica do jogo tem o estilo Super Trunfo onde jogadores batalham entre si via critérios presentes nas cartas, portanto, os critérios de cada personagem são características de personalidade pontuados de acordo com seus arquétipos. As soluções visuais que emolduram o projeto devem se inspirar nos baralhos de tarô clássicos. O público alvo são os apreciadores da arte drag.

### 5.2. Regras do Jogo:

- Jogadores: 2 a 4
- Objetivo: Ficar com todas as cartas do baralho.
- Preparação: As cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador forma seu monte e poderá ver apenas a primeira carta da pilha.
- Como jogar: Cada carta possui informações com pontuações diferentes. O primeiro a jogar escolhe um dos critérios em sua carta que considera capaz de superar as cartas dos adversários, o menciona em voz alta e baixa sua carta. Em seguida, os outros jogadores também devem baixar a primeira carta de suas pilhas e conferir o valor do critério escolhido. Quem tiver o valor mais alto ganha as cartas da mesa e coloca-as embaixo de sua pilha. O próximo a escolher um critério e jogar é o vencedor da última jogada, e assim sucessivamente, até que um dos jogadores fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida.
- Em caso de empate: Mantêm-se as cartas na mesa e o mesmo jogador inicial escolherá outro critério de uma nova carta. O jogador com valor mais alto neste novo critério levará as cartas das duas jogadas.
- Ordem de jogada dos participantes: O primeiro jogador a distribuir as cartas pode ser definido pela ordem dos signos, de acordo com a astrologia. Caso mais de um participante tenha o mesmo signo, quem possui a data de aniversário mais próxima ao início do período pertencente ao signo distribui as cartas. Caso ainda sim, pessoas tenham o mesmo dia e mês de aniversário, resolvem no par ou ímpar. O primeiro a realizar uma jogada é quem está à esquerda de quem distribui. Em uma nova rodada, o vencedor da rodada anterior será o novo responsável por embaralhar e distribuir as cartas, e o primeiro a jogar o participante à sua esquerda, e assim por diante.

## 5.3. Definições de Layout

Seguindo o briefing elaborado, o design do layout aplicado ao jogo deve contemplar a mesclagem do modo de jogo estilo Super Trunfo à linguagem visual dos baralhos de tarô clássicos, tanto as lâminas quanto o layout e embalagem. Ao total o baralho terá 24 cartas, 12 referentes aos signos do zodíaco astrológico, repetidas. Cada carta deve conter nome do signo do zodíaco astrológico, glifo planetário do signo respectivo e os seis critérios de batalha descritos abaixo, ranqueados de 0 a 5, que variam de acordo com cada carta:

	Atakada	Iludida	Versátil	Sexy	Empática	Narcisista
Descrição	Reatividade emocional	Ingenuidade	Versatilidade social e emocional	Sex Appeal	Empatia com pessoas e situações	Egocentrismo
signo	pontuação					
Áries	5	2	2	4	2	3
Touro	1	2	2	4	3	2
Gêmeos	2	2	4	2	3	2
Câncer	2	3	2	3	4	2
Leão	3	2	2	3	2	5
Virgem	3	3	1	2	2	3
Libra	2	1	4	4	5	2
Escorpião	4	1	2	5	2	4
Sagitário	4	3	2	4	3	4
Capricórnio	3	3	1	4	2	4
Aquário	1	3	3	3	2	3
Peixes	1	5	3	4	5	2



#### 5.4. Análise

Para atender a proposta de mesclagem dos baralhos de tarô e Super Trunfo, foi feita uma análise desses produtos. Os pontos relevantes foram levados adiante para estarem presentes no projeto.

Os baralhos de Super Trunfo contém as seguintes informações (Figura 3): Nome, critérios de batalha, numeração e imagem ilustrativa. Por vezes curiosidades sobre os personagens e ícones representando cada atributo são incluídos. Os estilos gráficos de cada edição variam com a época e tema abordados, mas o design do layout mantém seu modelo de leitura em suas diversas impressões, dando destaque tanto ao personagem quanto seus atributos e induzindo o modo de jogo. Os valores dos critérios variam em suas representações, em grafismos que representam intensidade ou apenas em números. Para a confecção do baralho Purpurina, o modelo de leitura foi considerado para a aplicação no layout que ilustra a frente das cartas.

Figura 3 - Cartas Super Trunfo



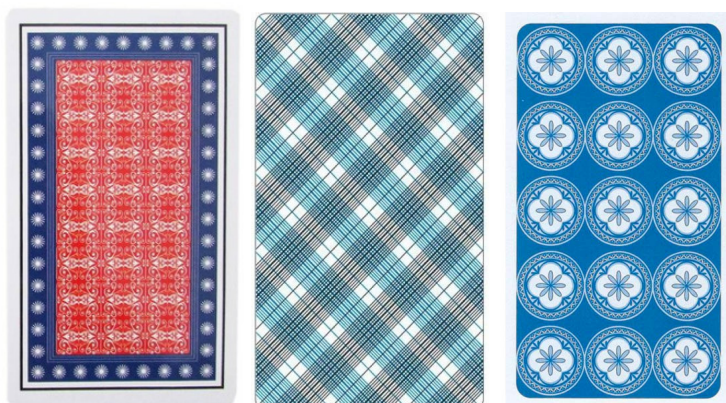
Para o desenvolvimento das figuras e embalagem do jogo, foi analisada a linguagem visual dos tarôs Marselha e Rider-Waite, ambos são marcos estéticos na cultura do tarô como referência visual para este projeto. As ilustrações dos tarôs apresentam técnica de xilogravura e hachuras, com traços marcantes e sombreamento representado por linhas. Nas cenas (Figura 4), elementos de cenário complementam a função narrativa dos personagens. Outra característica presente na frente das cartas é a moldura das ilustrações, que divide em quadros a figura, o título e a numeração, além de traçar as margens.

Figura 4 - Cartas de tarô Marselha



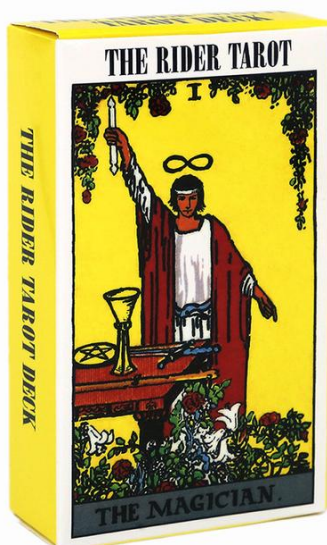
O verso das cartas costuma apresentar um padrão homogêneo, geométrico ou ornado (Figura 5), sem textos ou outros elementos. Para o jogo de cartas Purpurina, foi elaborado um padrão geométrico para ser aplicado ao verso das cartas e no fundo da embalagem.

Figura 5 - Verso de cartas de tarôs Marselha e Rider-Waite



Na embalagem, desconsiderando soluções que fazem referência às diferentes edições, é recorrente a representação de uma ou mais cartas daquele baralho, mostrando o estilo da ilustração. Por vezes somente o personagem é representado, não a lâmina inteira, mas continua sendo a exata representação de personagem que estará na carta daquele conjunto. Para este projeto, foi considerado o modelo de embalagem Rider-Waite mais popular (Figura 6), pela sua estética marcante e representativa do gênero. Nela, está presente para ilustrar sua capa a carta do Mago, de número 1. Para o jogo Purpurina, o personagem de Áries foi escolhido para representar a embalagem, por simbolizar o primeiro signo do zodíaco astrológico.

Figura 6 - Embalagem de tarô Rider-Waite



6. Definição

6.1. Ilustrações preliminares

De acordo com a metodologia, o passo seguinte à coleta de informações se deu pela organização destes recursos. Como ponto de partida, foram consideradas as ilustrações produzidas pela ilustradora Gabriela Roumeliotis, integrante do LAB DAT e pertencente à equipe do projeto Purpurina.

Para melhor visualização dos dados, foi feito um painel (Figura 7) contendo os principais modelos para a produção das ilustrações de personagem e uma inspiração para layout. Podemos observar nas retratações sob qual premissa os figurinos expressam a cultura drag e seus respectivos signos, assim como os objetos que auxiliam a narrativa visual e conceito do jogo.

Figura 7 - Painel de recursos preliminares



## 6.2. Identidade visual do projeto Purpurina

Para o desenvolvimento das soluções gráficas do jogo de cartas foi analisado o manual de marca Purpurina, disponibilizado pela equipe do projeto de extensão. Uma paleta de cores (Figura 8) foi elaborada para ser aplicada às ilustrações, layout e embalagem. Definições da marca (Figura 9) foram utilizadas para ilustrar o produto e conceitos como o tom de voz foram considerados na geração de alternativas nas narrativas visuais das ilustrações, assim como disposição de elementos de leitura e abordagem do jogo enquanto entidade.

Figura 8 - Paleta de cores elaborada para o projeto

			
ROXO PURPURINA	ROSA BARBIE	AMARELO ODARA	AZUL ALICE
R35 G0 B65 C95 M100 Y50 K35 #230041	R235 G100 B190 C15 M70 Y0 K0 #eb64be	R250 G240 B15 C10 M0 Y90 K0 #faef0f	R70 G200 B230 C40 M15 Y15 K0 #aac8e6
			
BRANCO	BRANCO BABADO	PRETO	AZUL BERRO
R255 G255 B255 C0 M0 Y0 K0 #ffffff	R230 G220 B230 C10 M20 Y5 #e6dce6	R0 G0 B0 C0 M0 Y0 K100 #000000	R0 G75 B255 C0 M90 Y75 K0 #004bff
			
ROXO BAPHO	ROSA CHOQUE	AZUL ALIBÃ	ROSA CLOSE
R145 G45 B215 C70 M90 Y0 K0 #912dd7	R230 G0 B125 C0 M100 Y0 K0 #e6007d	R0 G15 B65 C100 M100 Y50 K30 #000f41	R120 G15 B75 C60 M100 Y55 K15 #780f4b

Figura 9 - Definições retiradas do manual de marca Purpurina.

## Tipografia

---

### Poppins

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890!#\$%&'@()\*+,-./:;=?

## Composição Tipográfica

---

### **LOREM IPSUM** (Poppins - CAPSLOCK)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
 adipiscing elit. Donec ut sem leo. Nulla facilisis  
 posuere ligula et interdum. Vivamus vitae elit (Poppins Regular)

## Tom de voz

---

Inspirado pelo universo LGBTQIA+, o tom de voz aplicável em redes sociais se baseia no “pajubá” - dicionário LGBTQIA+.

*“Arrasa beee, que é babado!”*

*“Essa é a chance de você brilhar.”*

*“Suba no salto e bora arrasar!”*

Além disto, as postagens social media devem conter emojis e transmitir um ar de leveza, diversão e humor.

## Hashtags

---

As #hashtags utilizadas nas publicações podem variar, entretanto, obrigatoriamente, devem ser utilizadas no máximo dez (10) por postagem. Segue exemplos:

#lgbtqia #casapurpurina #purpurina #dragqueen  
 #queer #trans #pride #musical #florianópolis





6.3. Painéis Visuais

Para otimizar a consulta de recursos durante o processo criativo fora desenvolvidos painéis reunindo informações visuais. Um painel guia (Figura 10) foi criado reunindo um elemento representativo de cada pilar do projeto, para dispor em uma mesma página ou tela os principais modelos de cada faceta deste trabalho.

Figura 10 - Painel Guia



Outro painel com a análise de similares, colocando cartas e embalagens de tarô e Super Trunfo lado a lado, foi desenvolvido para maiores consultas (Figura 11).

Figura 11 - Painel com análise de similares



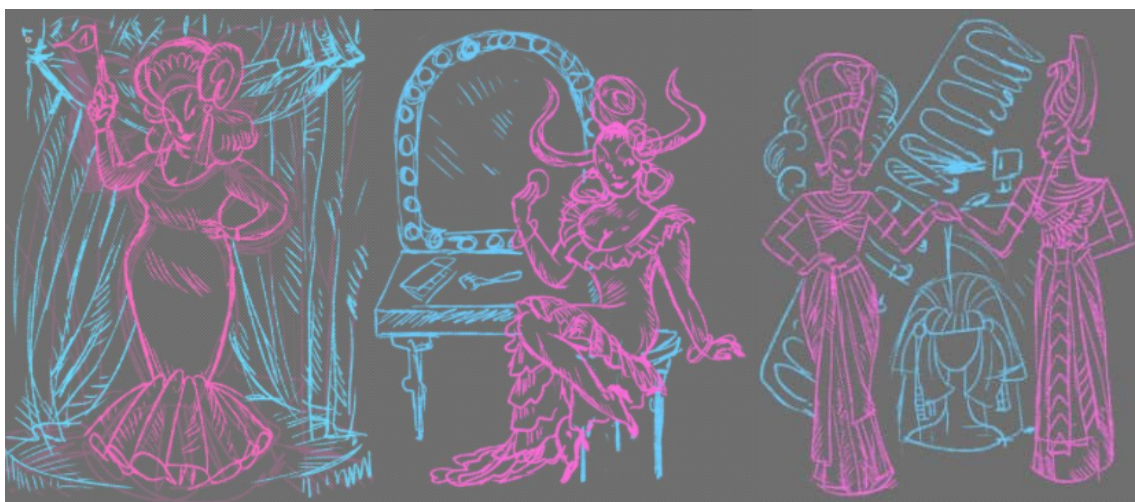
## 7. Desenvolvimento do Projeto

### 7.1. Ilustrações das Cartas

Para desenvolver as figuras das cartas, ou seja, as ilustrações referentes aos signos do zodíaco astrológico, foram utilizadas as ilustrações preliminares como modelo na geração de alternativas. Para ilustrar os cenários, foram designados diferentes elementos que contassem a narrativa do processo do drag. Diferentes etapas do processo, como cabelo, maquiagem e performance, foram considerados e distribuídos pelos signos, que por sua vez eram caracterizados com os figurinos criados para cada um.

Nos rascunhos iniciais (Figura 12), foi feita uma diferenciação entre personagem e cenário para facilitar a visualização da composição das cenas e garantir sua consistência.

Figura 12 - Rascunhos iniciais



Descrição da figura: rascunhos dos signos Áries, Touro e Gêmeos. A vestimenta de Áries faz referência ao filme “Pink Flamingos”, de John Waters. Touro e Gêmeos ilustram etapas do processo de transformação de artistas drag, no camarim e estilizando perucas.



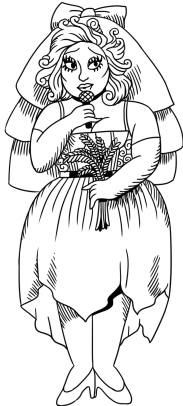
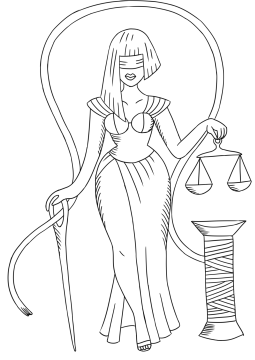
Após os rascunhos iniciais, foi feito o *lineart* dos personagens (Figura 13), e em seguida o preenchimento de cor. Cada personagem traz particularidades da cultura drag. Na tabela abaixo estão painéis que foram desenvolvidos contendo referências de cada personagem, com a descrição do conceito de cada ilustração.



Figura 13 - tabela com personagens e descrição de conceito, painel e lineart referentes

signo	painel	ilustração
<p>Áries: Figurino inspirado no personagem drag Divine, do filme Pink Flamingos</p>		
<p>Touro: Referência espanhola, alusão à touradas e representação de camarim para maquiagem drag</p>		
<p>Gêmeos: Vestimenta egípcia e referência à estilização de perucas</p>		
<p>Câncer: Cenário com cílios postiços, relação do drag com personalidade sensível do signo.</p>		



<p>Leão: Troféus, referência drag de premiações e concursos, e personalidade do signo de apreciar atenção. Figurino faz referência ao Sol, astro regente de Leão</p>		
<p>Virgem: Referência pop do look de Madonna no lançamento de "Like a Virgin", e trigo nas mãos como simbolismo do signo.</p>		
<p>Libra: Referência cultural drag da costura, e vestimenta assimétrica. acessório da simbologia do signo.</p>		
<p>Escorpião: Corset e manequins de modelagem</p>		

<p>Sagitário: Referência drag queer com figurino surrealista</p>		
<p>Capricórnio: Vestido sereia para referenciar a cauda de peixe da cabra que simboliza o signo</p>		
<p>Aquário: Figurino camp referente ao símbolo do signo, um receptáculo fluindo água</p>		
<p>Peixes: Rabo de sereia e cenário burlesque</p>		

Após definição dos linearts foi feita a coloração dos personagens (Figura 14) com base na paleta de cores Purpurina, para o conjunto se adequar à identidade visual da marca.

Figura 14 - Ilustrações de personagem coloridas



## 7.2. Layout das cartas

A análise na etapa de descoberta da metodologia definiu as soluções aplicadas ao resultado final do layout (figura 15). Na frente das cartas, seguiu-se a linha visual dos baralhos Super Trunfo na disposição das informações e representação dos valores dos critérios, assim como as dimensões das lâminas. No verso, foi reproduzido um padrão geométrico, fazendo referência às padronagens presentes nas cartas de tarô. A paleta de cores unificou as ilustrações aos demais grafismos (figura 16).

Figura 15 - Layout desenvolvido

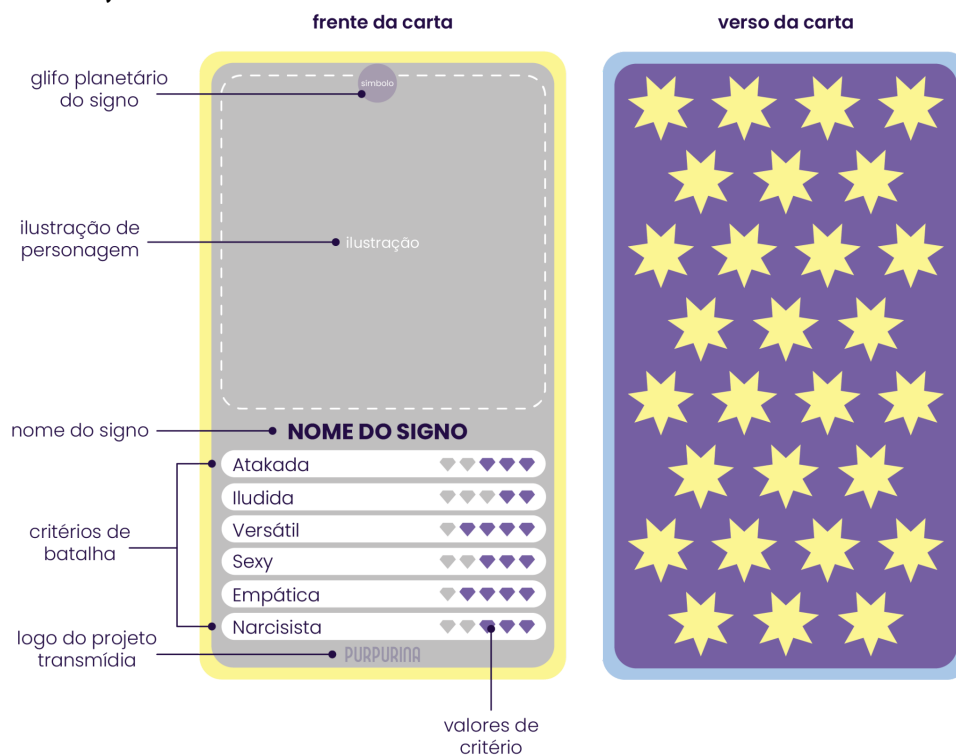


Figura 16 - Representação da frente das cartas







### 7.3. Embalagem

Utilizando como referência o tarô Rider-Waite, a embalagem desenvolvida para o projeto (Figura 18) possui, assim como no tarô, a representação da personagem da primeira carta do baralho, neste caso a ilustração referente ao signo de Áries. As demais soluções gráficas seguem a linha estética do verso das embalagens, com padrões geométricos, e a tipografia foi retirada do manual de marca do projeto Purpurina. No verso da embalagem são contidas informações básicas do jogo.

Mesmo seguindo o modelo antigo do tarô, a identidade visual do projeto Purpurina proporcionou ao resultado final uma harmonia de elementos que ligou o peso da linguagem visual dos baralhos de tarô à proposta descontraída do Super Trunfo.

Figura 18 - Embalagem desenvolvida



## 7. Conclusão

Ao fim do trabalho, pode-se reconhecer valor cultural na expansão de projetos transmídia como forma de comunicação e experimentação com diferentes formas de mídia.

Neste projeto a ideia de unir os conceitos de arte drag com astrologia foi interessante como forma didática de comunicar ambos tópicos, assim como unir a mecânica Super Trunfo à linguagem visual do tarô. A iniciativa é uma solução rica de inserir ferramentas de conhecimento ao mercado, de forma artística, instrutiva e popular, além de contribuir para meios de alcance de projetos de extensão e projetos transmídia.

Durante o processo, a metodologia melhor contribuiu na organização dos elementos com base nas análises feitas, ação que foi fundamental no auxílio na geração de alternativas e guiar a execução do projeto.

Foi gratificante participar de e contribuir para um projeto de extensão transmídia, que por sua vez oferece reflexão, estudo e quebra de barreiras nos limites da comunicação e Design. E assim como as produções transmídia, a arte drag é uma prática que se transforma e se ressignifica ao longo do tempo, juntamente com as evoluções tecnológicas e debates sociais. São tópicos de importante discussão e análise.

## REFERÊNCIAS

AMANAJÁS, Igor. **Drag Queen: Um percurso histórico pela arte dos atores transformistas**. Disponível em

<<https://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/16/drag-queen-um-percurso-historico-pela-artedos-atores-transformistas.pdf>> Acesso em maio de 2021

FALA UNIVERSIDADES. Arte drag: **Como se deu o boom atual das drag queens?** Disponível em

<<https://falauniversidades.com.br/arte-drag-como-se-deu-o-boom-atual-das-drag-queens/>> Acesso em maio de 2021.

HYPENESS. **1ª drag queen foi ex-escravo que se tornou 1º ativista a liderar resistência LGBTQ nos EUA**. Disponível em <

<https://www.hypeness.com.br/2020/02/1a-drag-queen-foi-ex-escravo-que-se-tornou-1o-ativista-a-liderar-resistencia-lgbtq-nos-eua/>> Acesso em maio de 2021

PINHORI, Marina; REGADAS, Tatiana; LIMA, Thaís. **Drag queens: a história da arte por trás de homens vestidos de mulher**. G1, São Paulo, 06/10/2017

SENS, André. **Design Transmídia**: Um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos. Florianópolis, 2017. p.69