

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**INSTITUTO DE ARTES E DESIGN**  
**BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

JÚLIA CARVALHO DOS ANJOS

**“O JOGO DOS TRONOS: DESENVOLVIMENTO DE BARALHO TEMÁTICO DE  
AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO”**

JUIZ DE FORA

2026

Júlia Carvalho dos Anjos

**“O JOGO DOS TRONOS: DESENVOLVIMENTO DE BARALHO TEMÁTICO DE  
AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO”**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Hamilton Ferpa

JUIZ DE FORA

2026

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Anjos, Júlia Carvalho dos.

O Jogo dos Tronos : desenvolvimento de baralho temático de As Crônicas de Gelo e Fogo / Júlia Carvalho dos Anjos. -- 2026.  
60 f. : il.

Orientador: Hamilton Ferpa  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2026.

1. Ilustração Digital. 2. Processo criativo. 3. As Crônicas de Gelo e Fogo. 4. Jogo de Cartas. I. Ferpa, Hamilton, orient. II. Título.

Júlia Carvalho dos Anjos

**“O JOGO DOS TRONOS: DESENVOLVIMENTO DE BARALHO TEMÁTICO DE  
AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO”**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Artes Visuais.

---

Prof. Hamilton Ferpa (Orientador)  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof.<sup>a</sup> Leticia Perani Soares  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof.<sup>a</sup> Sandra Minae Sato  
Universidade Federal de Juiz de Fora

JUIZ DE FORA

2026

## RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um baralho ilustrado inspirado na série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, com ênfase na descrição de seu processo criativo, nas pesquisas visuais e bibliográficas realizadas e no potencial artístico das ilustrações aplicadas às cartas. Inicialmente, foi conduzida uma investigação sobre a origem histórica do baralho, contemplando exemplos de cartas produzidas em diferentes períodos e contextos culturais, a fim de embasar conceitual e visualmente o projeto. Em seguida, são detalhados os procedimentos técnicos adotados para a elaboração do baralho, incluindo as etapas de criação digital, as ferramentas e os softwares utilizados na produção das 54 cartas. O projeto resultou no desenvolvimento de 14 ilustrações originais, nas quais personagens da série substituem as figuras tradicionais de valetes, damas, reis e curingas. Além disso, o trabalho contempla a criação do padrão do verso das cartas, da tipografia, dos naipes e da embalagem, todos customizados de modo a estabelecer unidade visual e coerência temática com o universo narrativo da obra que inspira o baralho.

**Palavras-chave:** Ilustração digital; Processo criativo; *As Crônicas de Gelo e Fogo*; Jogo de Cartas.

## ABSTRACT

This work presents the development of an illustrated deck of cards inspired by the *A Song of Ice and Fire* book series, with emphasis on describing the creative process, the visual e bibliographical research conducted and the artistic potential of illustrations applied to playing cards. Initially, an investigation was conducted into the historical origin of decks of cards, showcasing examples of cards produced in different time periods and cultural contexts in order to give the project conceptual and visual basis. Next, the technical procedures adopted in the development of the deck are detailed, including the digital creation stages, the tools and softwares used in the production of the 54 cards. The project resulted in the development of 14 original illustrations, in which characters from the book series replace the traditional figures of jacks, queens, kings, and jokers. Furthermore, the work includes the creation of the card back design, typography, suits, and packaging, all customized with the intent of establishing visual unity and thematic coherence with the fictional universe of the books that inspired the deck.

**Keywords:** Digital illustration; Creative process; A Song of Ice and Fire; Card game.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Estandartes.....	16
Figura 2: Naipes de diferentes países da Europa.....	20
Figura 3: Cartas de Pierre Marechal, c. 1567.....	20
Figura 4: Baralho temático de Alice no País das Maravilhas.....	21
Figura 5: Baralho feito à mão por Emily Arkin.....	22
Figura 6: Baralho temático das quatro estações por Siriol Clarry, 1960.....	22
Figura 7: Padrões de cartas com simetria e arabescos por Owen Jones.....	23
Figura 8: Cartas por Niklas Stoer, c. 1538.....	24
Figura 9: Rascunhos das ilustrações originais.....	26
Figura 10: Senhores dos Dragões, por Magali Villeneuve.....	27
Figura 11: Rei Robert Baratheon, por Magali Villeneuve.....	27
Figura 12: Execução de Ned Stark, por Magali Villeneuve.....	28
Figura 13: Daemon Targaryen, por Marc Simonetti.....	29
Figura 14: Capa de “A Dança dos Dragões”, por Marc Simonetti.....	30
Figura 15: “The Kingsmoot”, por Marc Simonetti.....	30
Figura 16: Exemplo de quadro de referências para poses, vestimentas e símbolos.....	31
Figura 17: Estudos de personagem.....	32
Figura 18: Simplificação das formas de gelo e fogo.....	33
Figura 19: Rascunho e lineart do padrão das cartas.....	34
Figura 20: Teste de cor do padrão das cartas.....	35
Figura 21: Design inicial (à esquerda) e design final (à direita) da frente da caixa.....	35
Figura 22: Padrão lateral da caixa.....	36
Figura 23: Teste de cor para a caixa (lateral).....	36
Figura 24: Teste de cor para a caixa (frente).....	37
Figura 25: Naipes customizados.....	38
Figura 26: Ilustração das cartas Às.....	38
Figura 27: Rascunhos de diferentes composições para as ilustrações.....	39
Figura 28: Rascunhos Sansa Stark.....	40

Figura 29: Rascunhos dos valetes.....	40
Figura 30: Lineart das damas.....	41
Figura 31: Paletas de cores dos reis.....	42
Figura 32: Opções de tipografia.....	43
Figura 33: Edição da fonte.....	43
Figura 34: Tipografia e borda das cartas.....	44
Figura 35: Etapas da criação da carta.....	44
Figura 36: Demonstração de cartas (copas) e caixa.....	45
Figura 37: Demonstração de cartas (paus).....	45
Figura 38: Demonstração de cartas (espadas) e verso.....	46
Figura 39: Demonstração de cartas (curinga).....	46
Figura 40: Cartas numeradas de Paus.....	47
Figura 41: Cartas da Corte e Ás de Paus.....	48
Figura 42: Cartas numeradas de Espadas.....	49
Figura 43: Cartas da Corte e Ás de Espadas.....	50
Figura 44: Cartas numeradas de Ouros.....	51
Figura 45: Cartas da Corte e Ás de Ouros.....	52
Figura 46: Cartas numeradas de Copas.....	53
Figura 47: Cartas da Corte e Ás de Copas.....	54
Figura 48: Cartas curingas.....	55
Figura 49: Demonstração da caixa e baralho (1).....	55
Figura 50: Demonstração da caixa e baralho (2).....	56

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 1: AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO.....</b>	<b>12</b>
1.1 Alcance e repercussão.....	12
1.2 Enredo.....	14
1.3 "O Jogo" e o baralho.....	15
<b>CAPÍTULO 2: BARALHO CLÁSSICO.....</b>	<b>19</b>
2.1 Origem, naipes e composição.....	19
2.2 Variações e baralhos temáticos.....	21
<b>CAPÍTULO 3: PROCESSO ARTÍSTICO.....</b>	<b>25</b>
3.1 Etapa Preliminar.....	25
3.2 Padrão das cartas.....	32
3.3 Caixa.....	35
3.4 Naipes e Às.....	37
3.5 Ilustrações.....	38
3.6 Tipografia.....	42
3.7 Baralho Finalizado.....	45
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>59</b>

## INTRODUÇÃO

Este projeto de teor teórico-prático propõe o desenvolvimento de um baralho ilustrado inspirado na saga literária “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R.R. Martin, buscando explorar a relação entre literatura, artes visuais e jogos de cartas. Através desta pesquisa e da produção do baralho customizado, podemos aproximar o potencial criativo de um jogo de cartas, como suporte secular, que se mantém presente nos dias atuais ao apresentar uma grande variedade e versatilidade de temáticas e estéticas.

A criação de jogos de cartas está em constante desenvolvimento, sempre buscando produzir novos *designs*<sup>1</sup> e mantendo seus produtos atualizados em relação às tendências. Podemos perceber que diversos jogos personalizam suas cartas como estratégia para ampliar o potencial narrativo, estético e simbólico das partidas. A customização das cartas contribui para tornar os jogos mais envolventes e atrativos, fortalecendo a identidade visual e intensificando a experiência do jogador por meio de ilustrações que se alinham ao tema e à mecânica de jogo. Embora os aspectos técnicos e funcionalidade das cartas tenham permanecido os mesmos com o passar dos séculos, é através dos campos visual e artístico que as cartas se reinventam, assumindo novas personalidades e atraindo jogadores e colecionadores com diferentes ilustrações, estilos e temáticas. Para Hoffman (1973):

Essa é a vantagem das cartas de baralho: elas podem ser pintadas ou impressas de qualquer maneira desejada e só é necessário que seu valor seja mostrado em algum ponto da carta. É nessas ilustrações que a riqueza da história das cartas é encontrada. (HOFFMAN, 1973. p. 9)<sup>2</sup>

Nesse sentido, o uso das cartas de baralho torna-se um suporte pertinente para o desenvolvimento dessas ilustrações, uma vez que este formato combina aspectos tradicionais, versatilidade e forte potencial simbólico. As cartas oferecem um campo visual delimitado, porém expressivo, que permite a criação de imagens narrativas e icônicas, que possibilitam explorar personagens e temáticas, potencializando suas relações visuais. Assim, o baralho, enquanto objeto lúdico amplamente reconhecido, potencializa o diálogo entre arte, jogo e narrativa, conferindo maior força comunicativa ao conjunto das ilustrações.

---

<sup>1</sup> “Design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa”. MILLER, William R., 1988.

<sup>2</sup> HOFFMANN, Detlef: The Playing Card, an illustrated history, p. 9. Edition Leipzig, 1973.

O desenvolvimento de um baralho ilustrado é um processo complexo feito em diversas etapas e que requer conhecimento em diferentes áreas, principalmente do campo das artes visuais. A produção envolve estudos de ilustração, composição, tipografia<sup>3</sup>, entre outros, utilizados em conjunto para criar produtos não só visualmente agradáveis mas que também atendam a sua função original, o que exige coerência visual e estética com o meio que está sendo utilizado.

Por existirem há séculos, as cartas de baralho passaram por inúmeras transformações e têm sido utilizadas nos mais variados contextos. Este projeto apresenta alguns exemplos destas transformações e demonstra, de forma prática, o desenvolvimento das várias etapas que constituem um processo de criação que é tão único quanto cada jogo que pode ser jogado com um baralho.

O título do projeto, “O Jogo dos Tronos”, é um trocadilho com o título original do primeiro livro das Crônicas (*A Game of Thrones*<sup>4</sup>) e o “jogo” político entre os personagens da saga, sendo feita uma associação com o fato do baralho ser utilizado em diversos jogos de cartas. A relação entre narrativa e baralho também é refletida nas ilustrações e nos detalhes das cartas.

Este trabalho está organizado em três capítulos principais, além da conclusão. Com o objetivo de organizar e apresentar de forma clara o desenvolvimento desta pesquisa e do projeto artístico proposto, o trabalho foi estruturado em capítulos que abordam, de maneira progressiva, os fundamentos teóricos, referenciais e práticos que sustentam a produção do baralho ilustrado. A seguir, apresenta-se uma síntese do conteúdo de cada capítulo, destacando os principais temas e enfoques abordados ao longo do trabalho.

No primeiro capítulo, será apresentado um panorama geral da saga As Crônicas de Gelo e Fogo, de George R. R. Martin, contextualizando sua origem, desenvolvimento e relevância no cenário da fantasia contemporânea. Inicialmente, serão abordados o histórico da série literária, sua expansão para diferentes formatos e mídias, bem como sua recepção crítica e impacto cultural. Em seguida, o capítulo se dedica à apresentação do enredo central da obra, com foco na ambientação e nas relações políticas que estruturam a narrativa, culminando no conflito conhecido como Guerra dos Cinco Reis. Em seguida, será discutida a noção de disputa por poder presente na obra, compreendida como uma

---

<sup>3</sup> Tipografia: arte que trabalha visualmente com textos, utilizando elementos como fonte, posicionamento, tamanho, etc, para auxiliar na transmissão de uma mensagem. Fonte: Printi. Disponível em: <https://www.printi.com.br/blog/tipografia-e-suas-fontes-fundamentais>

<sup>4</sup> Originalmente *A Game of Thrones*, ou “Jogo dos Tronos” em tradução literal.

espécie de jogo estratégico em torno do Trono de Ferro, estabelecendo a base conceitual para a proposta deste trabalho: a utilização do baralho como suporte visual e narrativo para o desenvolvimento das ilustrações inspiradas no universo de As Crônicas de Gelo e Fogo.

No capítulo dois apresentamos um panorama histórico e estrutural do baralho clássico, abordando sua origem, composição e os principais elementos que o constituem, como naipes, cartas numeradas, cartas da corte e curingas. Em seguida, discute-se a diversidade de variações e baralhos temáticos ao longo do tempo, destacando o potencial estético do baralho enquanto suporte visual. A análise evidencia como diferentes estilos gráficos, padrões, ilustrações e soluções tipográficas podem coexistir com a funcionalidade e a legibilidade do jogo, reforçando a relevância do baralho como meio versátil para experimentação artística e fundamentando sua utilização neste projeto.

O capítulo três apresenta o processo artístico e metodológico de desenvolvimento do baralho ilustrado, desde a seleção das referências visuais até a finalização do conjunto ilustrado. Inicialmente, são discutidas as escolhas estéticas e conceituais que orientaram a construção do universo visual do projeto, bem como os esboços e estudos exploratórios realizados a partir dessas referências. Em seguida, o capítulo detalha as etapas práticas de produção, abordando o desenvolvimento do padrão das cartas, o design da caixa, a customização dos naipes, a elaboração das ilustrações, as decisões cromáticas e tipográficas e, por fim, a montagem do baralho finalizado.

Por fim, são apresentadas as cartas ilustradas e finalizadas juntamente com as considerações finais sobre o projeto.

## CAPÍTULO 1: AS CRÔNICAS DE GELO E FOGO

### *1.1 Alcance e repercussão*

“As Crônicas de Gelo e Fogo” é uma aclamada série de livros de fantasia escrita pelo autor estadunidense George R.R. Martin. Lançada inicialmente em 1996, a saga de fantasia atualmente conta com cinco livros publicados e mais dois em desenvolvimento em sua série principal, sendo eles<sup>5</sup>:

- A Guerra dos Tronos (livro 1 - publicado);
- A Fúria dos Reis (livro 2 - publicado);
- A Tormenta de Espadas (livro 3 - publicado);
- O Festim dos Corvos (livro 4 - publicado);
- A Dança dos Dragões (livro 5 - publicado);
- Os Ventos de Inverno (livro 6 - anunciado)
- Um Sonho de Primavera (livro 7 - anunciado)

Além da série principal, o universo das Crônicas também conta com prequelas, livros complementares, versões ilustradas e adaptações em quadrinhos.

Nesse contexto, além de ser um sucesso comercial, tendo vendido mais de 90 milhões de exemplares ao redor do mundo<sup>6</sup>, “As Crônicas de Gelo e Fogo” também é aclamada pela crítica e reuniu diversas indicações e prêmios. Em 2012, “A Dança dos Dragões”, livro mais recente da série, foi indicado ao Prêmio Hugo de Melhor Romance e ao Prêmio World Fantasy de Melhor Romance e conquistou o Prêmio Locus de Melhor Romance de Fantasia<sup>7</sup>.

Em 2011, a saga ganhou uma adaptação no formato de série de TV, *Game of Thrones* (HBO), sendo responsável por impulsionar ainda mais o grande sucesso do universo fictício. A série contou com 8 temporadas, transmitidas entre 2011 e 2019 e, assim como o material original, foi aclamada tanto pela crítica quanto pelo público: de

---

<sup>5</sup> “Novels”, George R.R. Martin (site oficial). Disponível em: <https://georgerrmartin.com/book-category/?cat=novels>

<sup>6</sup> BARNETT, David. The Independent, 2019. Disponível em: [https://www.independent.co.uk/news/long\\_reads/game-of-thrones-season-8-books-novels-publishing-final-series-a8855126.html](https://www.independent.co.uk/news/long_reads/game-of-thrones-season-8-books-novels-publishing-final-series-a8855126.html).

<sup>7</sup> “Awards and Honors”, George R.R. Martin (site oficial). Disponível em: <https://georgerrmartin.com/about-george/awards-honors/>.

acordo com o *Guinness World Records*<sup>8</sup>, o primeiro episódio da oitava temporada quebrou o recorde de estreia de TV com maior demanda da história<sup>9</sup>.

Além da adaptação para série de TV, “As Crônicas de Gelo e Fogo” também possui desdobramentos em outro tipo de mídia: jogos analógicos oficiais, incluindo um jogo de cartas, um jogo de tabuleiro e um RPG<sup>10</sup> próprio.

O jogo de tabuleiro, chamado “Guerra dos Tronos: *Board Game*”, foi desenvolvido e lançado pela *Fantasy Flight Games* em 2003 e venceu o Prêmio Origins<sup>11</sup> de 2004 nas categorias de Melhor Jogo de Tabuleiro e Melhor Design de Tabuleiro<sup>12</sup>. O jogo é categorizado pelos jogadores (de 3 a 6) assumindo a liderança das famílias nobres de Westeros e utilizando estratégia e diplomacia para espalhar sua influência pelo reino e conquistar o Trono de Ferro.

O jogo de cartas, chamado “Guerra dos Tronos: *Card Game*”, também foi desenvolvido pela *Fantasy Flight Games*. Apresenta uma premissa similar a do jogo de tabuleiro, com o diferencial de ser um jogo de cartas colecionáveis, tendo vencido o Prêmio Origins<sup>13</sup> em 2003 na categoria Melhor Jogo de Cartas Colecionáveis.

“Guerra dos Tronos RPG<sup>14</sup>” foi publicado originalmente pela Editora Green Ronin Publishing em 2009; posteriormente, foi traduzido e publicado no Brasil pela Editora Jambô e atualmente conta com livro de regras, suplemento, guia de campanha e kit do narrador<sup>15</sup>, dando aos jogadores todas as ferramentas necessárias para a imersão total no universo de Gelo e Fogo.

---

<sup>8</sup> Autoridade global que registra recordes variados e os reúne em um livro publicado anualmente. Fonte: The Guinness World Record, site oficial. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/about-us>

<sup>9</sup> Dado registrado por Guinness World Record em parceria com *Parrot Analytics*, analistas de conteúdo televisivo. Fonte: The Guinness World Record. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2019/5/game-of-thrones-season-eight-opener-is-officially-the-most-in-demand-tv-premiere-570887>

<sup>10</sup> Do inglês role-playing game, ou “jogo de interpretação” em que o jogador se torna o personagem através da interpretação. Fonte: Editora Jambô. Disponível em: <https://blog.jamboeditora.com.br/o-que-e-rpg/>.

<sup>11</sup> Premiação realizada pela *Academy of Adventure Gaming Arts & Design*, profissionais da indústria de jogos que “promovem inovação e excelência no desenvolvimento e produção de jogos”. Fonte: *Academy of Adventure Gaming Arts & Design*, site oficial. Disponível em: <https://www.originsawards.net/>.

<sup>12</sup> 30th Origins Award Winners - 2004. Fonte: *Academy of Adventure Gaming Arts & Design*, site oficial. Disponível em: <https://www.originsawards.net/origins-award-winners>.

<sup>13</sup> 29th Origins Award Winners - 2003. Fonte: *Academy of Adventure Gaming Arts & Design*, site oficial. Disponível em: <https://www.originsawards.net/origins-award-winners>.

<sup>14</sup> *A Song of Ice and Fire Roleplaying*. Green Ronin Publishing, 2009.

<sup>15</sup> Pacote Guerra dos Tronos Completo. Fonte: Editora Jambô. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/pacote-guerra-dos-tronos-completo/>.

No próximo tópico apresentaremos o enredo de As Crônicas de Gelo e Fogo, sua narrativa e personagens principais que compõem a trama, como forma de aproximar seu conteúdo às escolhas dos personagens que inspiraram a produção das ilustrações.

## 1.2 Enredo

A história das Crônicas se passa, majoritariamente, no continente fictício de Westeros, onde os Sete Reinos vivem uma frágil paz sob o poder de um único rei e da figura do Trono de Ferro. A sociedade *westerosi*<sup>16</sup> e sua história têm fortes inspirações na história da Europa medieval, assim como a maioria dos conflitos da saga principal. De acordo com Martin, o intuito era “dar à saga [...] fundamento em história medieval real, ao invés de [fundamento] em outras séries de fantasia”.<sup>17</sup>

O primeiro livro da série, “A Guerra dos Tronos”, introduz o leitor ao universo criado por Martin, apresentando os elementos de fantasia e estabelecendo o contexto sócio-político deste mundo fictício: Westeros, um continente anteriormente dividido em sete reinos que foram unificados sob o poder de um único rei. As famílias nobres do reino, também chamadas de Casas, são apresentadas logo no início com suas particularidades e interesses próprios, mostrando ao leitor que as relações políticas e familiares andam lado a lado neste universo.

No reino do Norte, é apresentada a casa Stark, uma família nobre que possui uma longa história como lordes protetores das terras e do povo nortenho. Ned Stark, lorde de Winterfell e chefe da família Stark, governa o Norte em nome do rei Robert Baratheon. Após uma visita real ao Norte, Ned aceita ir com suas duas filhas para a capital de Westeros para servir no conselho real como Mão do Rei, suspeitando que a rainha Cersei e sua família, os Lannisters, estejam conspirando para assassinar o rei. Sendo assim, a responsabilidade de protetor do Norte é passada para seu filho mais velho, Robb, que atua como lorde de Winterfell em sua ausência.

No decorrer de A Guerra dos Tronos, a desconfiança cresce entre as casas Stark e Lannister. Ao final do livro, após a morte de Robert Baratheon, rei dos Sete Reinos, a tensão entre as duas famílias atinge seu ápice e se torna hostilidade declarada. A legitimidade dos filhos de Cersei, incluindo o príncipe herdeiro Joffrey Baratheon, é

---

<sup>16</sup> *Westerosi* se refere aos habitantes dos Sete Reinos de Westeros e sua cultura.

<sup>17</sup> Martin em correspondência com fãs, 2000. Disponível em: [https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/Influence\\_of\\_the\\_Wars\\_of\\_the\\_Roses](https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/Influence_of_the_Wars_of_the_Roses).

questionada publicamente. Ned Stark afirma que o príncipe Joffrey é, na verdade, filho bastardo da rainha com seu próprio irmão gêmeo, o cavaleiro Jaime Lannister; essa acusação é apoiada por Stannis e Renly Baratheon, irmãos mais novos do falecido rei que fugiram da capital em meio às crescentes tensões entre os nortenhos e os Lannisters.

Ao apoiar publicamente as acusações contra a rainha, Stannis Baratheon se autodeclara o herdeiro legítimo de Robert e reúne seus apoiadores com a intenção de invadir a capital e reivindicar o trono. Entretanto, Renly, o mais novo dos irmãos Baratheon, se recusa a aceitar o irmão como rei e tenta conquistar a coroa para si, o que dá início a uma disputa entre os dois irmãos pela reivindicação do trono.

Ainda em “A Guerra dos Tronos”, o lorde Ned Stark é executado por traição devido às suas acusações contra o príncipe e a rainha. Sua execução gera revolta no reino do Norte, fazendo com que seus lordes se rebellem contra o Trono de Ferro e declarem o Norte como um reino independente, nomeando Robb Stark, filho de Ned, como rei. Em resposta, os Lannisters reúnem seu exército em nome do recém-coroadado rei Joffrey, com planos para enfrentar e subjugar todos que questionaram sua legitimidade, como Stannis, Renly e os nortenhos.

Se aproveitando da instabilidade política no continente, Balon Greyjoy, lorde das isoladas Ilhas de Ferro, também se autodeclara rei de seu território, concluindo a sequência de eventos que dá início ao conflito conhecido na narrativa como a “Guerra dos Cinco Reis”, que é a base para o conceito deste trabalho.

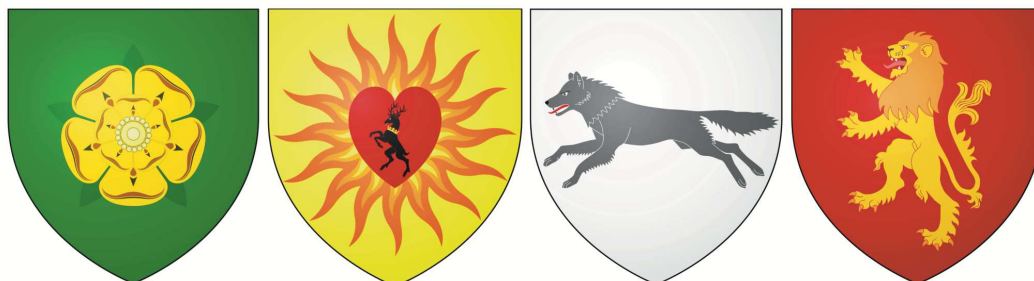
No tópico a seguir apresentaremos o conceito do baralho temático desenvolvido a partir da compreensão das disputas políticas da narrativa como um jogo estratégico centrado na conquista do poder. Apresenta-se a lógica de organização do baralho, na qual cada naipe representa um dos grupos envolvidos no conflito central da história, enquanto as cartas da corte são associadas às figuras de maior relevância narrativa.

### ***1.3 "O Jogo" e o baralho***

As intrigas políticas e a disputa por poder centrados na figura do Trono de Ferro são tidos na narrativa como uma espécie de jogo de estratégia onde o vitorioso tem controle sobre o reino. A partir disso, foi elaborado o conceito de um baralho temático de As Crônicas de Gelo e Fogo em que cada naipe representa um dos partidos da chamada Guerra dos Cinco Reis e as cartas da corte foram ilustradas de acordo com os personagens principais de cada partido. Visto que existem apenas quatro naipes, apenas quatro dos

cinco reis supracitados foram utilizados; por terem uma participação curta e menos relevante na narrativa, Balon Greyjoy e os personagens associados a ele não foram ilustrados.

Figura 1: Estandartes<sup>18</sup>



Fonte: A Wiki of Ice and Fire

Para as cartas de copas, foram selecionados os personagens associados com o rei Stannis Baratheon, visto que seu estandarte é descrito como um coração em chamas envolvendo o veado coroado que é símbolo da casa Baratheon.

O rei Renly, apesar de também fazer parte da casa Baratheon, tem como sua maior aliada a família Tyrell, cujo estandarte é uma rosa dourada em um campo verde. Por isso, foram escolhidos para ilustrar as cartas de paus, cujo símbolo é um trevo de três folhas.

As cartas de ouros foram ilustradas com o rei Joffrey e os personagens da família Lannister, devido à característica mais marcante desta casa: sua riqueza, frequentemente associada a ouro na narrativa.

Finalmente, a casa Stark é representada pelo naipe de espadas pois, apesar de seu estandarte ser um lobo, a coroa do rei do Norte é descrita como “um anel de bronze com espigões de ferro forjados no formato de espadas”<sup>19</sup>.

Foram selecionados três personagens para cada naipe, distribuídos da seguinte forma:

NAIPES	REI	DAMA	VALETE
<b>COPAS</b>	<b>Stannis Baratheon:</b> Irmão do falecido rei Robert, afirma ser o herdeiro legítimo do Trono de Ferro e declara guerra contra	<b>Melisandre:</b> Sacerdotisa da religião do deus vermelho, R'hllor; é conselheira e amante do rei Stannis e acredita que ele é o	<b>Davos Seaworth, o Cavaleiro da Cebola:</b> Ex-contrabandista que se tornou amigo de confiança e conselheiro de Stannis; foi

<sup>18</sup> Da esquerda para a direita: Casa Tyrell, Stannis Baratheon, Casa Stark e Casa Lannister.

<sup>19</sup> “A Fúria dos Reis”, capítulo 7.

	os Lannisters. Acredita ser o “escolhido” do deus vermelho.	herói escolhido do deus vermelho.	nomeado cavaleiro e posteriormente Mão do Rei Stannis.
<b>PAUS</b>	<b>Renly Baratheon:</b> Irmão mais novo do falecido rei Robert e de Stannis; se autodeclara rei, afirmando que seu irmão Stannis não seria um rei decente.	<b>Margaery Tyrell:</b> Única filha da casa Tyrell, torna-se rainha após se casar com Renly - um casamento estratégico em troca do apoio militar de sua família na guerra.	<b>Loras Tyrell, o Cavaleiro das Flores:</b> Irmão de Margaery e comandante da Guarda Real, além de ser amante de Renly.
<b>OUROS</b>	<b>Joffrey Baratheon:</b> Filho mais velho e herdeiro de Robert; torna-se rei após a morte do pai, mas tem sua legitimidade questionada pelos irmãos de Robert e por Ned Stark.	<b>Cersei Lannister:</b> Esposa do falecido rei Robert e mãe de Joffrey. É acusada de adultério, traição e incesto pelos irmãos de Robert e por Ned Stark.	<b>Tyrion Lannister:</b> Irmão mais novo de Cersei, age como Mão do Rei em nome de seu pai, que está afastado da capital em função de liderar o exército Lannister na guerra.
<b>ESPADAS</b>	<b>Robb Stark:</b> Filho mais velho de Ned Stark, se rebelou contra o Trono de Ferro e declarou independência do Norte após a execução injusta de seu pai por Joffrey.	<b>Sansa Stark:</b> Filha mais velha de Ned Stark e noiva de Joffrey, é mantida refém dos Lannister na capital após a execução de seu pai. Torna-se a herdeira de seu irmão Robb após a suposta morte de seus irmãos mais novos.	<b>Arya Stark:</b> Filha mais nova de Ned Stark, fugiu da capital após a execução do pai; seu desaparecimento é mantido em segredo pelos Lannister, o que faz com que sua família acredite que ela é mantida refém junto da irmã Sansa.

A importância desses personagens nos diferentes núcleos da história foi o fator determinante para a seleção, além da associação entre seus papéis na narrativa e as figuras representadas no baralho original (rei, dama e valete).

Para as cartas curingas, foram escolhidos os personagens Jon Snow e Daenerys Targaryen. Ambos os personagens passam a maior parte da história distantes do conflito principal, embora ainda afetem e sejam afetados por ele.

A escolha destes personagens foi feita, principalmente, devido à associação de Jon e Daenerys com os conceitos de gelo e fogo: Jon é filho bastardo de Ned Stark e um irmão juramentado da Patrulha da Noite, uma ordem responsável por proteger a enorme muralha

de gelo que se encontra no extremo norte de Westeros; Daenerys, por sua vez, é a última sobrevivente da família Targaryen, a antiga dinastia que levou os dragões a Westeros. Ela é chamada de “Mãe dos Dragões”, tendo sido responsável por trazer de volta à vida estas criaturas de fogo que estavam extintas há quase dois séculos. Por não tomarem partido no conflito principal da narrativa, foram escolhidos para representar as cartas curinga, que não possuem naipe.

## CAPÍTULO 2: BARALHO CLÁSSICO

### 2.1 Origem, naipes e composição

Jogos de cartas existem há séculos; sua origem pode ser traçada até a China por volta do século IX, onde as cartas eram impressas com diferentes funcionalidades (como dinheiro, por exemplo) que são consideradas os ancestrais do que viriam a ser os primeiros jogos de cartas na Ásia e Europa (CARTER, 1931)<sup>20</sup>. Embora seja debatido como exatamente os jogos de cartas, precursores do baralho, chegaram ao mundo ocidental<sup>21</sup>, é inegável a popularidade destes pequenos retângulos de papel decorados que podem ser usados em uma grande variedade de situações, desde jogos a truques de mágicas e até mesmo ensino e educação<sup>22</sup>.

Mesmo as cartas que são usadas exclusivamente para jogos apresentam inúmeras possibilidades. Um baralho padrão comercializado atualmente é constituído por 54 cartas, dessas, 52 cartas são divididas em quatro naipes e 2 cartas curingas. A quantidade e quais cartas deste baralho são utilizadas podem variar de jogo para jogo.

As 52 cartas convencionais são divididas em quatro “naipes”, ou símbolos: copas, paus, ouros e espadas. Estes naipes são de origem francesa (HOFFMAN, 1973) e são os mais utilizados mundialmente, mas não são os únicos que existem: no decorrer dos séculos, muitos países possuíam sua própria versão dos naipes de baralho, utilizando objetos variados no lugar de símbolos.

Países como Itália e Espanha originalmente utilizavam objetos do cotidiano, como cálices e espadas, para representar os diferentes naipes de suas cartas (WINTLE, 2025); posteriormente, adotaram os naipes franceses por apresentarem *designs* mais simples e fáceis de replicar.

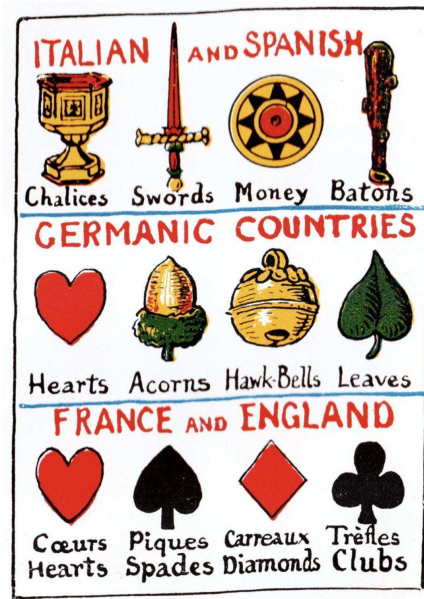
---

<sup>20</sup> CARTER, Thomas Francis. *The Invention of Printing in China and its Spread Westward*, p. 183-184. Columbia University Press. Nova York, 1931.

<sup>21</sup> Registros apontam as primeiras alusões a jogos de carta da Europa na Itália, século XIV. (HOFFMANN, Detlef: *The Playing Card, an illustrated history*, p. 12. Edition Leipzig, 1973.)

<sup>22</sup> HOFFMANN, Detlef: *The Playing Card, an illustrated history*, p. 10. Edition Leipzig, 1973.

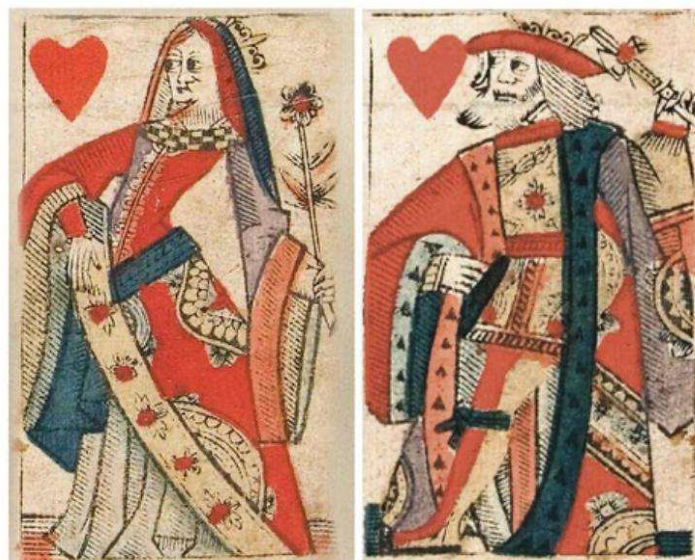
Figura 2: Naipes de diferentes países da Europa



Fonte: World of Playing Cards

Cada naipe possui nove cartas numeradas de 2 a 10, uma carta “ás” e três das chamadas “cartas da corte” (rei, dama e valete). Desenvolvidas a partir do trabalho de Pierre Marechal no século XVI (WINTLE, 2022), as cartas da corte são frequentemente utilizadas para ilustrar figuras importantes em baralhos temáticos ou customizados. Nas cartas, os reis, damas e valetes são indicados, respectivamente, pelas letras K (de *King*, rei em inglês), Q (de *Queen*, rainha em inglês) e J (de *Jack*, valete em inglês).

Figura 3: Cartas de Pierre Marechal, c. 1567



Fonte: World of Playing Cards

Já a carta curinga (ou *Joker*, em inglês) surgiu nos Estados Unidos na segunda metade do século XIX (WINTLE, 2024) com o intuito de ser uma carta versátil, sem naipe e com infinitas possibilidades de uso; sua função varia de acordo com as regras do jogo em que é utilizada. Seu uso foi adotado na Europa ainda no século XIX e se espalhou para o resto do mundo.

## 2.2 Variações e baralhos temáticos

O curinga, as cartas ás e as cartas da corte são, na maioria dos baralhos, cartas ilustradas, mas o apelo estético de um baralho não está limitado a elas. O padrão no verso das cartas, os desenhos dos próprios naipes e até mesmo a tipografia são elementos tão importantes visualmente quanto as ilustrações.

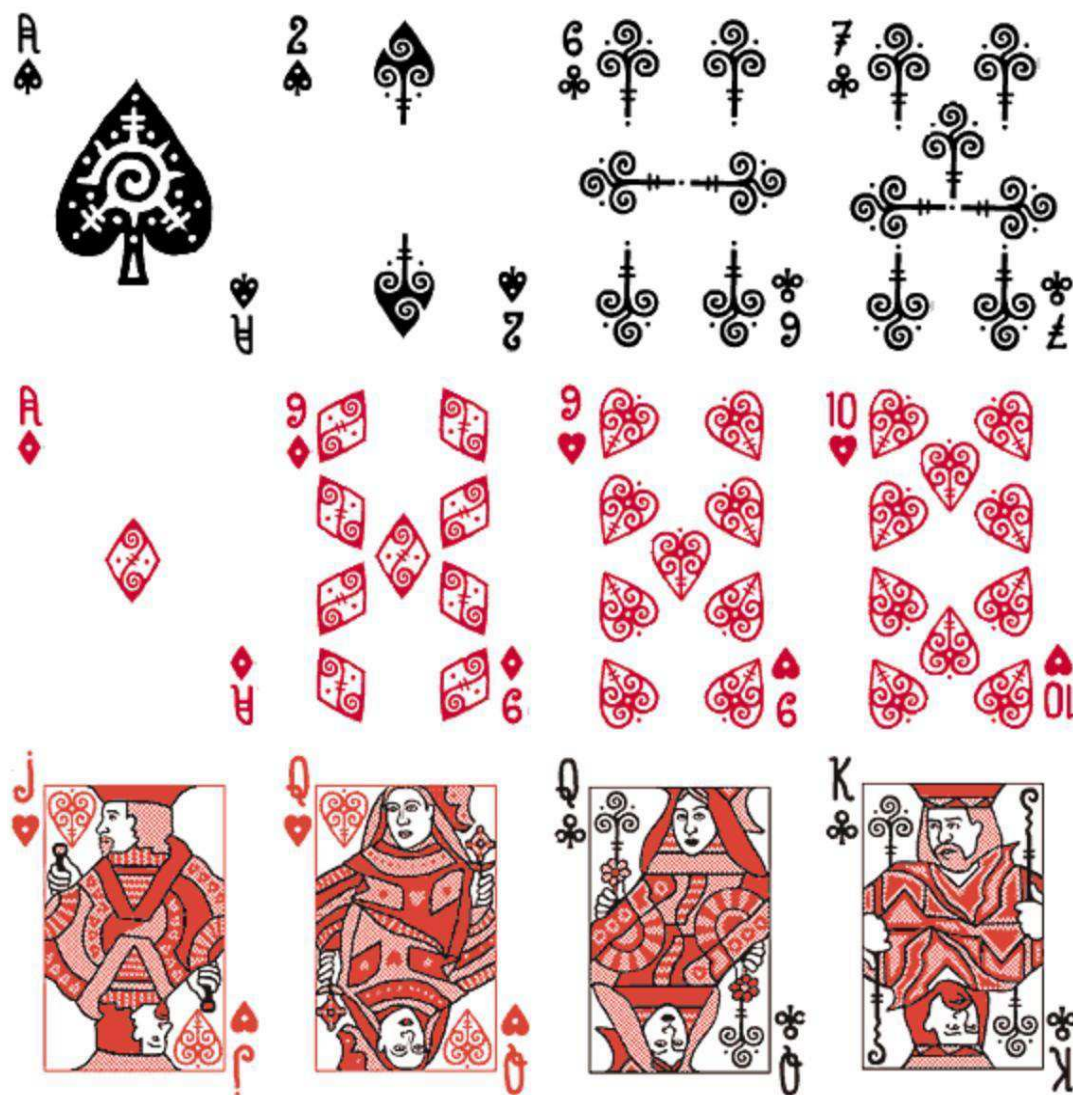
É comum, principalmente com o avanço de técnicas de impressão de alta precisão, que sejam produzidos baralhos customizados, temáticos e edições especiais com todo tipo de estética e detalhes. Alguns exemplos, usados de inspiração para este projeto:

Figura 4: Baralho temático de Alice no País das Maravilhas.



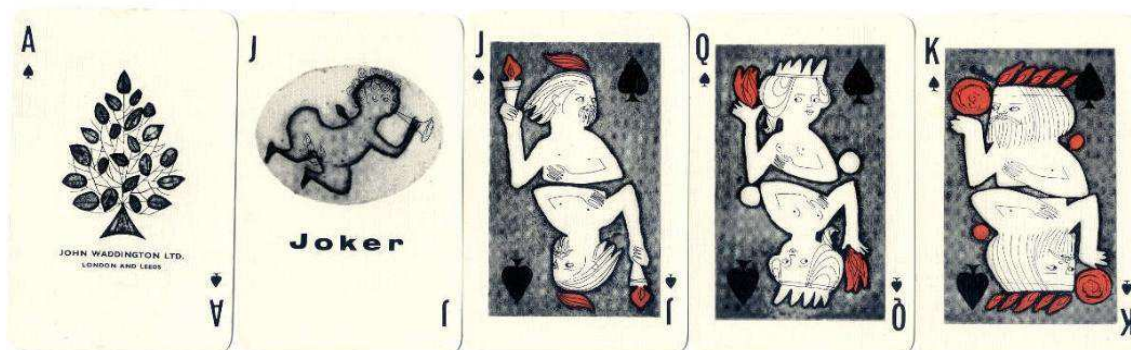
Fonte: Copag

Figura 5: Baralho feito à mão por Emily Arkin



Fonte: World of Playing Cards

Figura 6: Baralho temático das quatro estações por Siriol Clarry, 1960.



Fonte: World of Playing Cards

Figura 7: Padrões de cartas com simetria e arabescos por Owen Jones.



Fonte: World of Playing Cards

Figura 8: Cartas por Niklas Stoer, c. 1538



Fonte: *The Playing Card, an Illustrated History* (1973, p.25).

Nota-se que as cartas apresentam estilos, temáticas e até naipes diferentes, porém sem alterar sua função original nem prejudicar seu uso em jogos de cartas. Além disso, é importante ressaltar que mesmo com *designs* tão diferentes e elaborados, a legibilidade não é comprometida, o que é crucial para um baralho jogável.

Os estudos realizados sobre o enredo da obra e sobre a estrutura e simbologia das cartas de baralho tornaram-se base para a construção de um mapa conceitual para o início do processo de criação das ilustrações e dos demais elementos visuais do jogo. Dessa forma, tornou-se possível desenvolver as soluções estéticas e formais do projeto, as quais serão apresentadas e detalhadas no capítulo a seguir.

## CAPÍTULO 3: PROCESSO ARTÍSTICO

### *3.1 Etapa Preliminar*

Em um primeiro momento, o objetivo do projeto era explorar os elementos fantásticos do universo das Crônicas através da representação de cenas e personagens criando ilustrações digitais sem um suporte específico. Para isso, foi planejado um conjunto de cinco ilustrações, acompanhadas de um relatório, onde seria documentado o processo de criação e uma pesquisa de referências visuais e teóricas. As escolhas dos personagens se dariam a partir de sua relevância para a narrativa e da minha percepção como leitora e ilustradora. Cada ilustração seria acompanhada de uma pequena descrição de como os elementos narrativos dos personagens foram traduzidos para o campo visual.

Ainda para essa ideia inicial, em preparação para os rascunhos iniciais, foram reunidas, analisadas e comparadas ilustrações de outros artistas, principalmente aqueles que já ilustraram livros de fantasia, possibilitando a construção de um conjunto de referências visuais para ser usada como estudo dos personagens. Essa curadoria foi feita com base na estética de fantasia medieval que conta com pinturas e desenhos de artistas variados, incluindo alguns que produziram as ilustrações oficiais de *As Crônicas de Gelo e Fogo*.

O processo de criação das ilustrações teve início com a seleção dos personagens e temáticas a serem ilustrados. A partir da leitura dos livros que compõem as crônicas, foram selecionados cinco personagens dentre os narradores, sendo eles: Daenerys Targaryen, Jon Snow, Sansa Stark, Arianne Martell e Brienne de Tarth. A importância desses personagens nos diferentes núcleos da história foi o fator determinante para a seleção, além da presença de temas em comum entre seus arcos narrativos<sup>23</sup>. Foram feitos estudos coloridos dos personagens e os rascunhos das ilustrações finais.

---

<sup>23</sup> Arcos narrativos são conjuntos de acontecimentos que mostram a evolução de uma história, personagem ou conflito ao longo do tempo. Eles dão forma, ritmo e sentido à narrativa.

Figura 9: Rascunhos das ilustrações originais



Fonte: Produzido pela autora

Posteriormente, o foco do projeto foi alterado de forma a apresentar uma abordagem criativa que fosse aplicada em um suporte específico: as cartas de um baralho. Foi mantida a temática de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, porém as ilustrações seriam feitas especificamente para as cartas de baralho, considerando suas medidas e proporções. Parte da biblioteca visual e da pesquisa teórica continuaram sendo utilizadas no desenvolvimento desta nova perspectiva, que mistura ilustração, literatura e jogos de cartas.

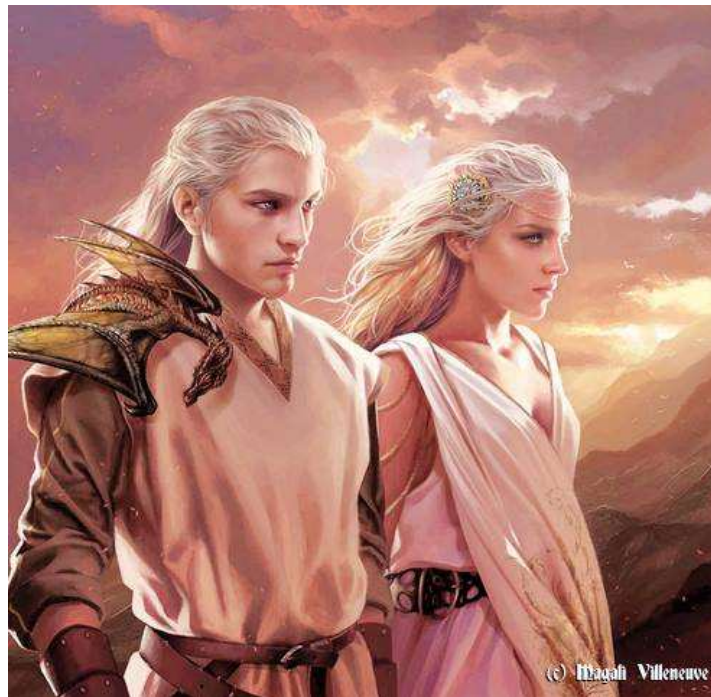
A seleção de referências apresentada a seguir foi organizada a partir de um recorte visual centrado na fantasia medieval, reunindo materiais diversos que auxiliam na construção do universo estético do projeto. Entre esses elementos estão imagens oficiais relacionadas às *Crônicas*, registros fotográficos utilizados como apoio para composição de figuras humanas, gestos e vestimentas, além de paletas cromáticas e estudos voltados ao desenvolvimento dos personagens, compondo um conjunto visual que orienta e fundamenta o processo criativo.

Dentre os diversos artistas que trabalharam nas ilustrações oficiais de ASOIAF, uma das principais foi Magali Villeneuve. A ilustradora francesa foi responsável por diversas ilustrações das *Crônicas*, incluindo o calendário oficial de *As Crônicas de Gelo e Fogo* de 2016<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> *A Song of Ice and Fire 2016 Calendar*. Bantam Books, 2015.

Figura 10: Senhores dos Dragões, por Magali Villeneuve



Fonte: Site oficial de Magali Villeneuve

Figura 11: Rei Robert Baratheon, por Magali Villeneuve



Fonte: Site oficial de Magali Villeneuve

Figura 12: Execução de Ned Stark, por Magali Villeneuve



Fonte: Site oficial de Magali Villeneuve

As ilustrações de Villeneuve mostram, principalmente, retratos dos personagens, além de cenas marcantes dos livros. Suas ilustrações são bem construídas, detalhadas e transmitem as emoções dos personagens de forma extremamente realista. Nesse projeto, o trabalho de Villeneuve foi a principal referência na busca por capturar as emoções e, através delas, a personalidade dos personagens de forma precisa e fiel aos livros.

Outro artista utilizado como referência para este projeto foi Marc Simonetti, um dos nomes mais conhecidos entre os ilustradores das Crônicas. Além de ter produzido as ilustrações do calendário oficial de ASOIAF de 2013<sup>25</sup> e dezenas de outras ilustrações, Simonetti foi o artista responsável pelas artes de capa dos livros das Crônicas no Brasil, publicados pela Editora LeYa. Suas ilustrações têm caráter épico e grandioso, representando com maestria os cenários e elementos fantásticos dos livros. O trabalho de

---

<sup>25</sup> *A Song of Ice and Fire 2013 Calendar*. Bantam Books, 2012.

Simonetti foi uma das principais inspirações para este projeto, pois captura a essência da história e ajuda a construir o imaginário do leitor, tendo sido elogiado pelo próprio Martin<sup>26</sup> por sua representação do famoso Trono de Ferro.

Figura 13: Daemon Targaryen, por Marc Simonetti



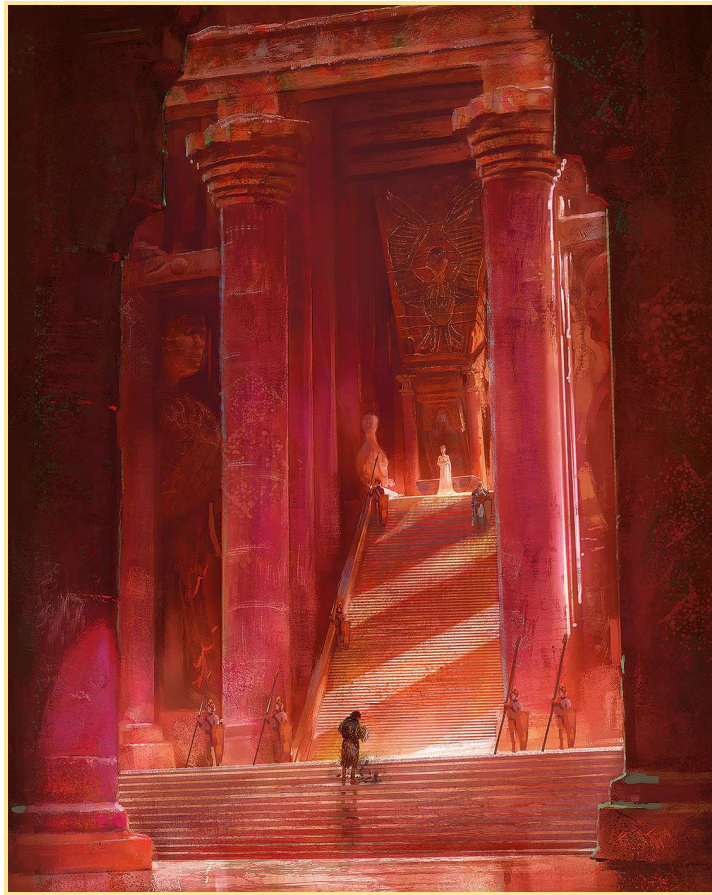
Fonte: Site oficial de Marc Simonetti

Embora este projeto tenha foco em ilustração de personagens, o trabalho de Simonetti foi essencial enquanto exemplo da adaptação de elementos literários para o campo visual, sejam eles descrições de personagens, cenários ou atmosfera de fantasia.

---

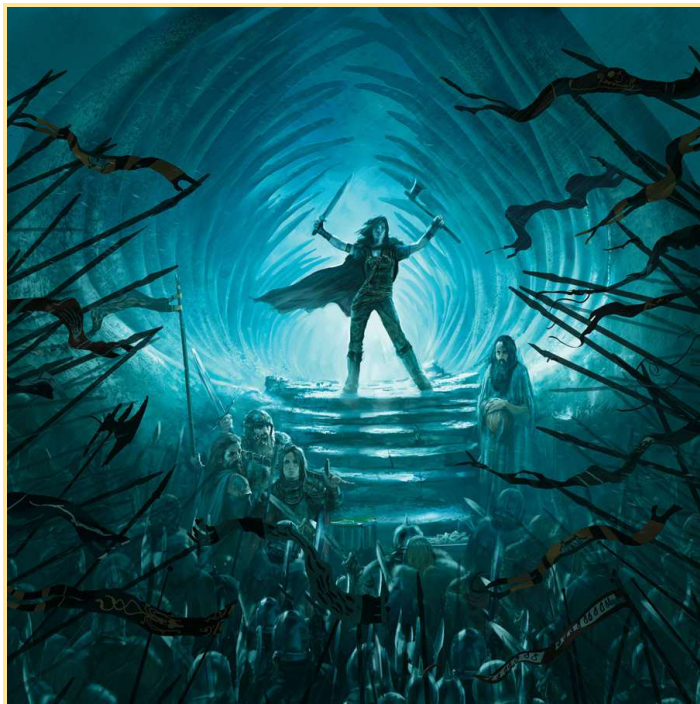
<sup>26</sup> . MARTIN, George. *The Real Iron Throne*. Not A Blog, 8 de julho de 2013. Disponível em: <https://grm.livejournal.com/327569.html?>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2025.

Figura 14: Capa de “A Dança dos Dragões”, por Marc Simonetti



Fonte: Site oficial de Marc Simonetti

Figura 15: “The Kingsmoot”, por Marc Simonetti



Fonte: Site oficial de Marc Simonetti

A partir do levantamento e da análise das referências visuais selecionadas, foram realizados estudos exploratórios que possibilitaram uma compreensão mais abrangente da estética a ser adotada nas ilustrações das cartas. Esses estudos contribuíram para a definição de características visuais coerentes com o universo proposto, orientando escolhas relacionadas à composição, paleta de cores, tratamento dos personagens e atmosfera geral das imagens, de modo a garantir unidade estética e consistência visual ao conjunto das cartas.

Figura 16: Exemplo de quadro de referências para poses, vestimentas e símbolos



Fonte: Google e Pinterest

Figura 17: Estudos de personagem



Fonte: Produzido pela autora

Todas as etapas práticas deste projeto foram feitas digitalmente. Para a produção e edição das cartas, foi utilizado o programa de ilustração digital *Procreate*. Para que as cartas e a caixa possam ser impressas com as cores corretas, foram utilizados apenas arquivos com perfil de cor CMYK<sup>27</sup>. As cartas foram elaboradas a partir das medidas de cartas de poker<sup>28</sup>, medindo 8,89 centímetros de altura e 6,35 centímetros de largura.

O processo teve início com o desenvolvimento do padrão a ser utilizado no verso de todas as cartas e na caixa do baralho. Em seguida, foram elaboradas as cartas da corte (ou cartas ilustradas). Finalmente, foi feita a tipografia e edição de todas as cartas, concluindo assim a produção do baralho.

### 3.2 Padrão das cartas

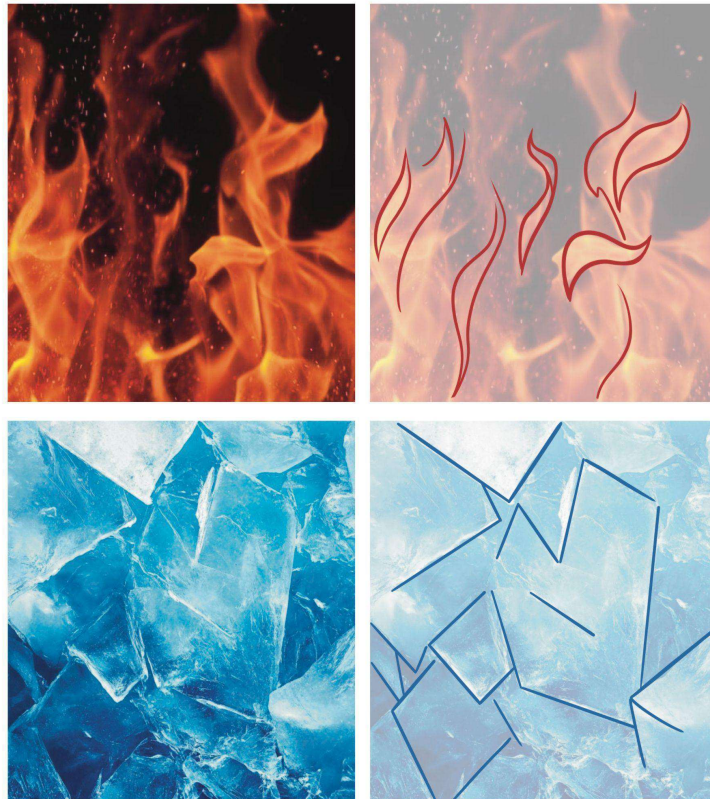
O padrão utilizado no verso das cartas é uma das características mais atrativas e com maior preocupação estética na produção e compra de cartas de baralho (WINTLE, 2023). Sendo assim, houve atenção especial no desenho do padrão deste baralho.

<sup>27</sup> “CMYK” se refere a combinação dos pigmentos ciano, magenta, amarelo e preto, padrão utilizado na impressão de imagens coloridas. Fonte: *Procreate* (manual). Disponível em: <https://help.procreate.com/procreate/handbook/colors/colors-profiles>

<sup>28</sup> Modelo padrão internacional. Fonte: PaperSizesWiki. Disponível em: <https://www.papersizeswiki.com/standard-playing-card-size/>

Os conceitos de gelo e fogo, centrais para a narrativa das Crônicas, foram os pontos de partida para os rascunhos do padrão das cartas. O intuito era produzir um desenho simétrico e com formas que remetesse ao fogo e ao gelo, sem que fosse necessário desenhá-los de maneira realista. Sendo assim, foi feita uma simplificação das figuras através de suas formas:

Figura 18: Simplificação das formas de gelo e fogo

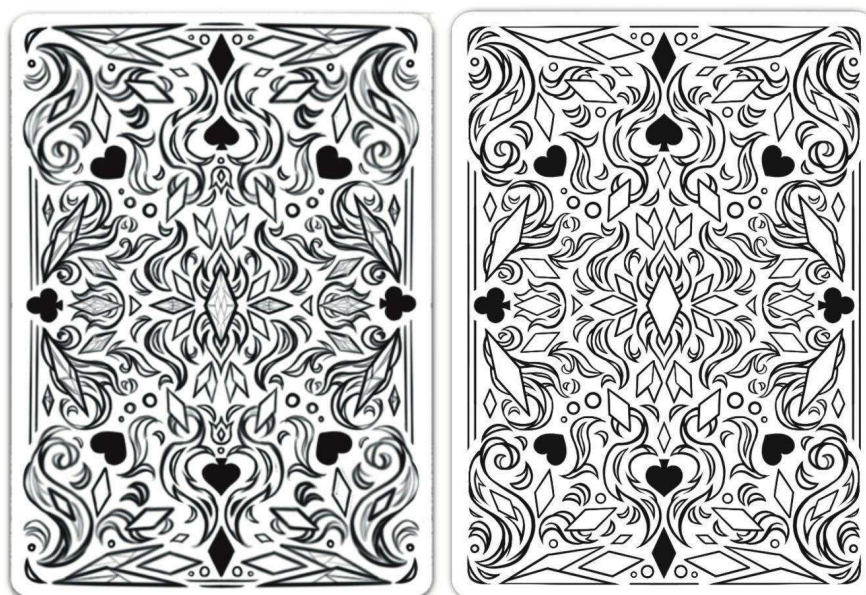


Fonte: Pinterest (edição pela autora)

O fogo é representado através de arabescos que se contorcem e se espalham pela tela em formato de chamas (imagem superior). O gelo foi simplificado em losangos, figuras pontudas que remetem a cristais e superfícies de gelo quebrado (imagem inferior).

Utilizando a ferramenta de simetria do *Procreate*, estas formas foram desenhadas e repetidas de diferentes maneiras até que cobrissem todo o espaço retangular da tela, criando contraste ao utilizar as formas pontudas e linhas retas dos losangos e as formas fluidas e arredondadas dos arabescos (BANG, 1991); assim, foi traduzida para o campo visual a oposição entre os conceitos de gelo e fogo.

Figura 19: Rascunho e *lineart* do padrão das cartas.



Fonte: Produzido pela autora.

Em alguns espaços vazios foram adicionadas pequenas versões dos naipes para referenciar o baralho clássico e a função das cartas.

A partir da *lineart*<sup>29</sup> do padrão foram feitos testes de cores com diferentes paletas limitadas montadas com base na temática de “gelo e fogo”, explorando a dualidade e antagonismo desses conceitos centrais da história através do uso de cores de tons frios e quentes.<sup>30</sup> Foram testados, principalmente, tons de azul, vermelho e laranja. Nesse sentido, vale ressaltar como as cores de uma composição favorecem sua interpretação:

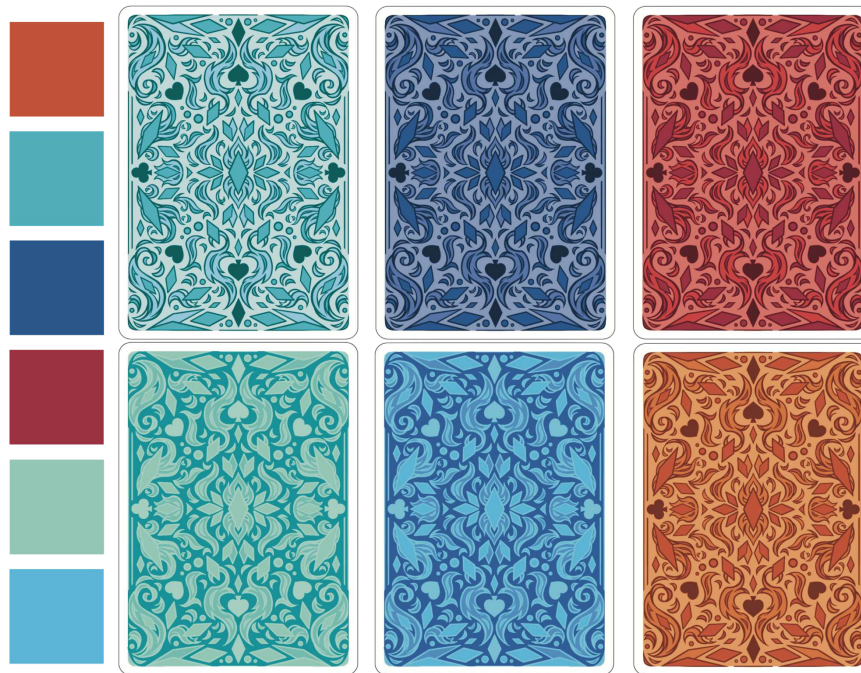
Não se pode medir a temperatura de uma cor com um termômetro. A noção de cores quentes e frias está nas nossas cabeças, mas o efeito da temperatura das cores no espectador é real mesmo assim. [...] As cores frias parecem evocar sentimentos de inverno, noite, céu, sombras, sono e gelo. A cor azul sugere quietude, descanso e calma. Cores quentes nos fazem pensar em fogo, temperos picantes e sangue. Elas implicam energia e paixão (GURNEY, 2010. p. 112).

Podemos perceber nos escritos de Gurney, 2010, que o aspecto visual potencializa a leitura do espectador e este torna-se um elemento fundamental para a construção de uma narrativa coerente com a história.

<sup>29</sup> *Lineart* se refere às linhas que contornam e delimitam as figuras em uma ilustração.

<sup>30</sup> GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter* (volume 2). Andrews McMeel Publishing, 2010. Tradução da autora.

Figura 20: Teste de cor do padrão das cartas.

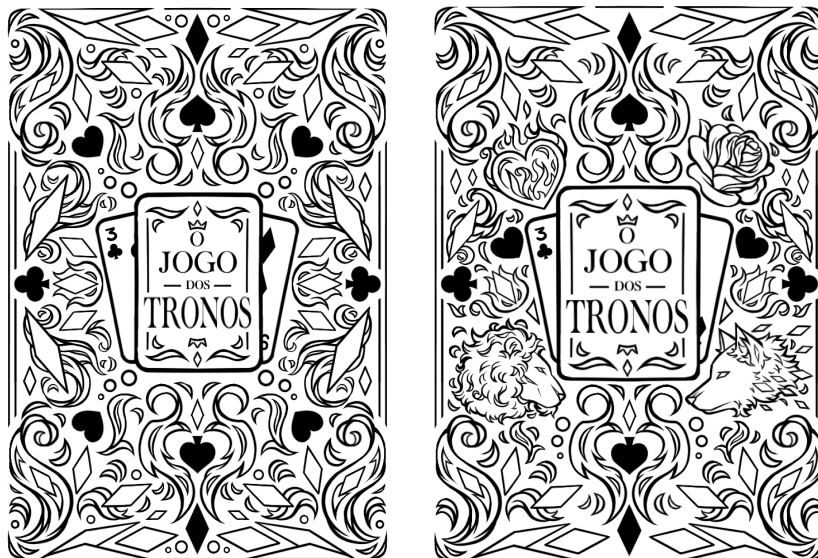


Fonte: Produzido pela autora.

### 3.3 Caixa

O *design* da caixa foi produzido a partir do padrão elaborado para o verso das cartas. Inicialmente, a única mudança seria a substituição dos elementos do centro pela figura da carta contendo o título do projeto, “O Jogo dos Tronos” (à esquerda).

Figura 21: *Design* inicial (à esquerda) e *design* final (à direita) da frente da caixa.



Fonte: Produzido pela autora.

Entretanto, a ilustração foi posteriormente alterada para incluir os símbolos dos estandartes dos quatro reis, que também estão presentes nas cartas ‘Ás’ de cada naipe. Essa mudança possibilitou que a caixa, que é o primeiro contato que o jogador vai ter com o baralho, mostrasse não só os elementos de gelo e fogo, mas também a representação do conflito principal na narrativa que inspirou as cartas do baralho.

Com o *design* da frente pronto, foi feita uma versão para a lateral da caixa utilizando o mesmo estilo de desenho, porém com um padrão mais simples e esparso.

Figura 22: Padrão lateral da caixa



Fonte: Produzido pela autora.

Assim como no desenvolvimento do padrão das cartas, foram testadas diferentes combinações de cores para o padrão da caixa. Foi utilizada apenas uma cor para o fundo, enquanto a *lineart* foi deixada branca. A cor da caixa foi escolhida com o intuito de complementar a cor do padrão das cartas: a cor da caixa é fria enquanto a cor do padrão das cartas é quente.

Figura 23: Teste de cor para a caixa (lateral).



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 24: Teste de cor para a caixa (frente).



Fonte: Produzido pela autora.

### *3.4 Naipes e Ás*

Os naipes sofreram poucas alterações de seu desenho original. As cores preto e vermelho, padrão utilizado em baralhos comuns, foram substituídas pelas cores representativas de cada família.

Nas bordas de todas as cartas, logo abaixo da indicação de número ou letra, o símbolo permaneceu inalterado para que a legibilidade não fosse comprometida. Nas cartas numeradas, os símbolos do naipe são representados repetidamente no centro de forma a corresponder ao número da carta. Nestes desenhos, os símbolos foram levemente

alterados para incluir uma linha branca em seu interior, uma mudança sutil apenas para diferenciar os desenhos centrais do símbolo de indicação presente nas bordas.

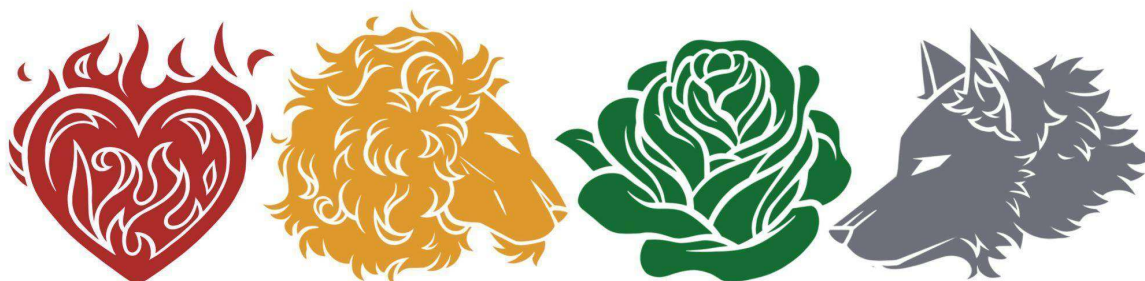
Figura 25: Naipes customizados



Fonte: Produzido pela autora

Nas cartas “ás”, que são comumente ilustradas com uma versão maior e mais elaborada do naipe, os símbolos foram substituídos por desenhos dos estandartes associados aos personagens. Estes são desenhos simples: foram feitos com *lineart* branca para que o contorno se misturasse ao fundo branco da carta enquanto os símbolos em si são monocromáticos, assumindo as cores dos naipes.

Figura 26: Ilustração das cartas Às



Fonte: Produzido pela autora

### 3.5 Ilustrações

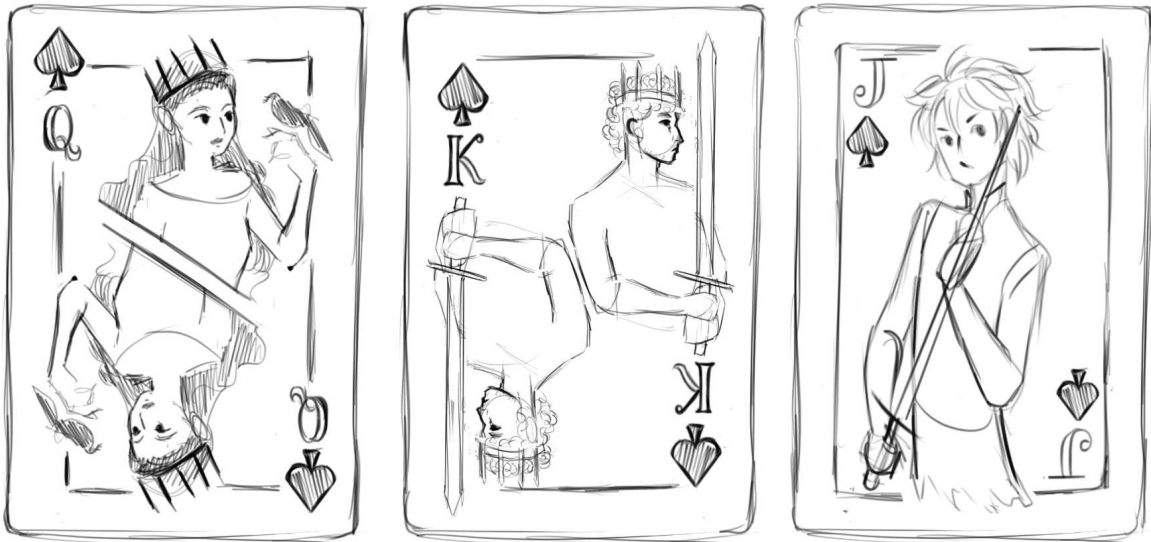
Utilizando a biblioteca visual e as referências reunidas, foram feitas *thumbnails*<sup>31</sup> das cartas a serem ilustradas, combinando os elementos tipográficos com a representação dos personagens de forma a planejar o modelo de composição do baralho. Desta forma, foi

---

<sup>31</sup> *Thumbnails*, ou miniaturas, são pequenos desenhos usados para representar e organizar composições maiores. Na ilustração, essas miniaturas devem ser rascunhos pequenos e rabiscados para evitar distração com detalhes no estágio inicial, em que o foco é explorar composições. (GURNEY, James. *Imaginative Realism*, 2009. p. 30. Tradução da autora.)

possível explorar diferentes arranjos dos elementos (naipe, tipografia e personagem) e selecionar o que melhor se encaixava no formato da carta sem comprometer os detalhes da ilustração e, principalmente, a legibilidade.

Figura 27: Rascunhos de diferentes composições para as ilustrações.

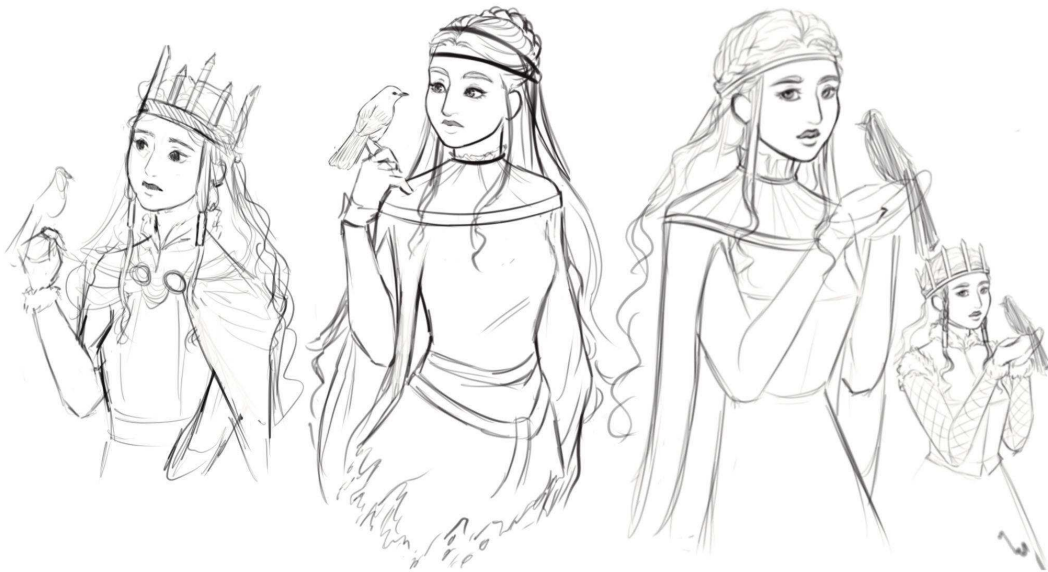


Fonte: Produzido pela autora.

Embora a composição espelhada (como na figura 27, à esquerda e no meio) criada por Charles Goodall no século XIX seja muito popular e o padrão utilizado na maioria dos baralhos atualmente, este baralho adotou uma composição simples em que a ilustração e a carta tem sentido único. Este formato garante mais liberdade na forma e poses dos personagens e dá mais espaço para os detalhes da ilustração.

Para cada personagem ilustrado foram feitos, em média, 3 rascunhos. A etapa dos rascunhos é importante para amadurecer os conceitos e experimentar diferentes elementos visuais (poses, características físicas dos personagens, roupas, detalhes, etc).

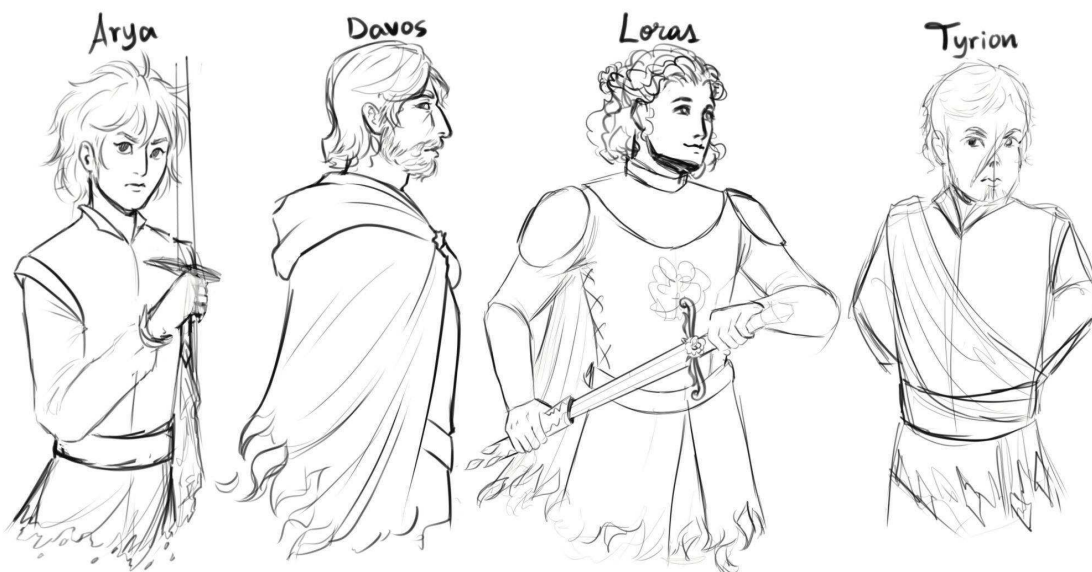
Figura 28: Rascunhos Sansa Stark



Fonte: Produzido pela autora

Nos livros das Crônicas, Martin é detalhista em suas descrições, principalmente no que diz respeito à aparência de cada um dos personagens. Além das características físicas, Martin descreve tecidos e estampas com riqueza de detalhes, e utiliza as roupas como elementos narrativos, muitas vezes evidenciando as diferenças de personalidade e cultura entre seus personagens. Estas descrições foram importantes na produção de detalhes nas ilustrações.

Figura 29: Rascunhos dos valetes



Fonte: Produzido pela autora

Após a seleção dos rascunhos, foi feita a *lineart* de cada ilustração. Foram feitos todos os contornos e delimitações dos personagens em preparação para a adição das cores na próxima etapa. Ao invés de utilizar a borda inferior da carta para delimitar as ilustrações, os personagens foram desenhados “se desfazendo” em pétalas, cristais, chamas ou neve.

Figura 30: *Lineart* das damas



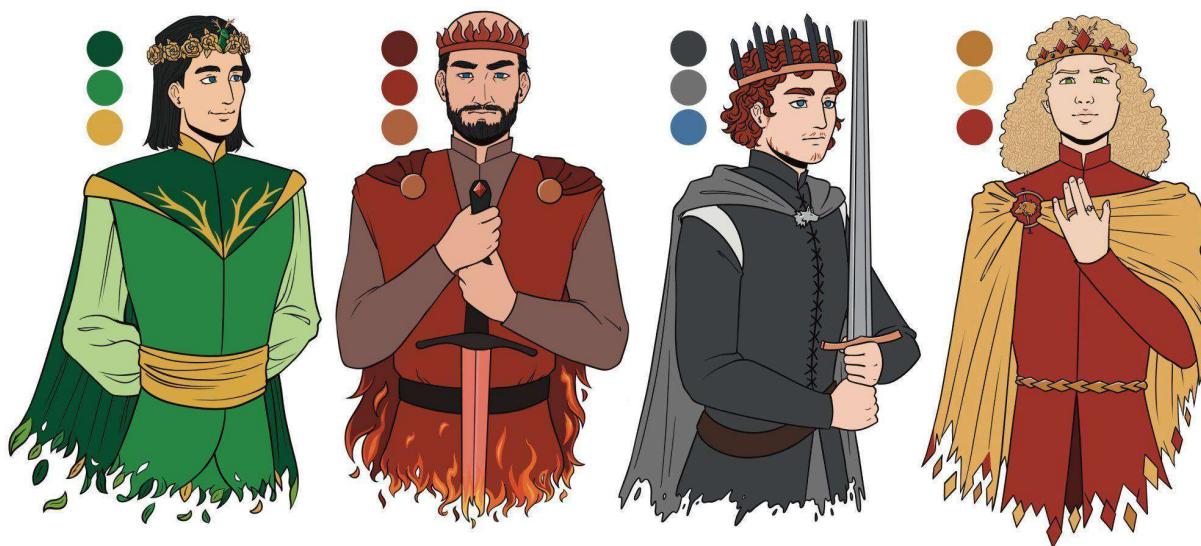
Fonte: Produzido pela autora

A seleção de cores foi o processo mais demorado da produção das ilustrações. Era importante manter a coesão entre as cores de cartas do mesmo naipe sem sacrificar as características particulares de cada personagem ilustrado e as cores associadas com cada casa representada na Guerra dos Cinco Reis:

- Para as cartas de copas, a cor utilizada de base foi o vermelho (cor adotada por Stannis e seus seguidores);
- Para as cartas de paus, a cor principal foi o verde com forte presença do amarelo/dourado (cores da casa Tyrell);
- Para as cartas de ouros, o amarelo/dourado era balanceado com o vermelho (cores da casa Lannister);

- Para cartas de espadas, a cor principal era o cinza (cor da casa Stark), acompanhado por pequenos detalhes coloridos associados com as características físicas de cada personagem (cabelo ruivo, olhos azuis).
- As cartas curingas apresentam paletas individuais: preto como base para Jon Snow (cor da Patrulha da Noite, da qual Jon faz parte) e violeta para Daenerys (cor dos olhos da personagem e um de seus traços mais marcantes).

Figura 31: Paletas de cores dos reis



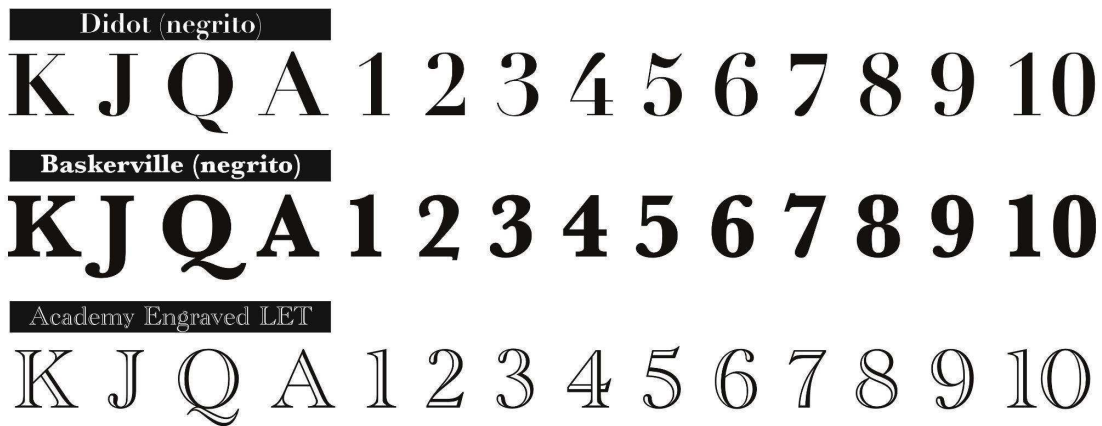
Fonte: Produzido pela autora

### 3.6 Tipografia

Para finalizar o design da face interior das cartas, foi necessário selecionar a tipografia a ser usada. Para Wintle (2023), a tipografia utilizada em cartas de baralho deve seguir alguns parâmetros: “não muito fina, de preferência vertical e serifada, bem legível e estreita de forma a se encaixar nas margens [da carta]”<sup>32</sup>. A partir destas características, foram selecionadas diferentes fontes, tamanhos e estilos:

<sup>32</sup> WINTLE, Simon. *Playing Card Design. The World of Playing Cards*, 2023. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/playing-card-design>.

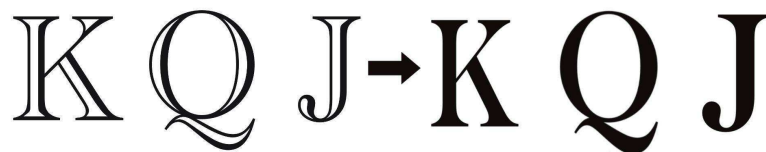
Figura 32: Opções de tipografia.



Fonte: Procreate

Após testar três opções de fontes (figura 25), foi escolhida a fonte *Academy Engraved LET*. A fonte foi utilizada apenas em letras maiúsculas e foi levemente editada para melhor encaixar com o design das cartas: os espaços negativos foram preenchidos e as letras foram esticadas.

Figura 33: Edição da fonte



Fonte: Produzido pela autora

Com a tipografia selecionada, as cartas foram editadas para conter seus respectivos naipes, números e letras, além de uma borda que servia para guiar o alinhamento e a leitura destes elementos na carta. As cores destes elementos correspondiam às cores de cada família citada na Guerra dos Cinco Reis — com exceção das cartas curingas, cujas cores refletiam apenas a paleta da carta individualmente visto que não pertenciam a nenhum naipe.

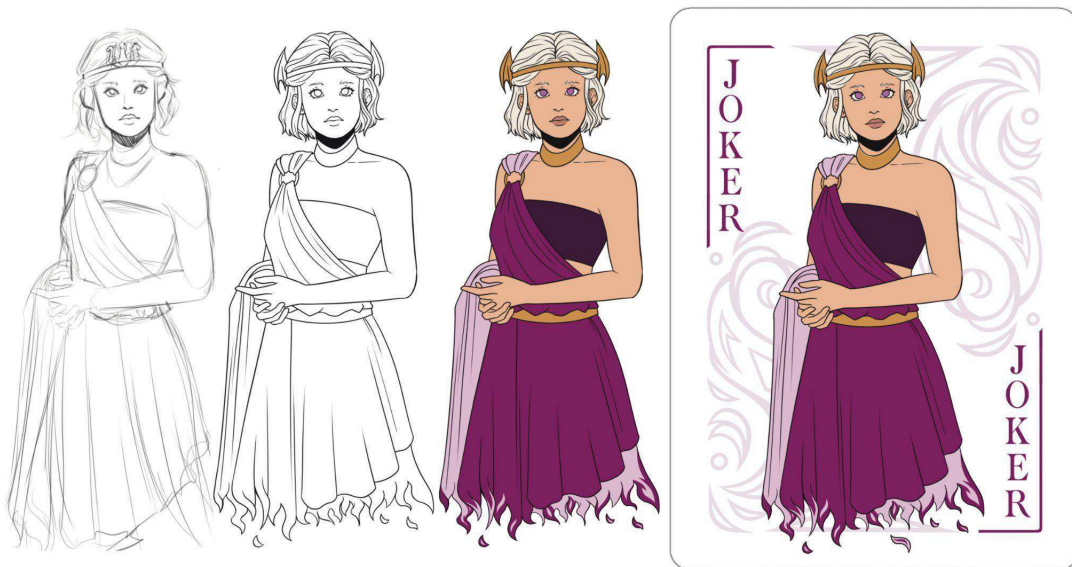
Ao fundo das cartas, foram adicionados grandes arabescos similares ao padrão do verso das cartas para compôr e emoldurar os personagens ilustrados. As linhas tiveram a opacidade reduzida para 20% para evitar sobrecarregar visualmente as cartas; as bordas foram apagadas nos locais onde as linhas se sobrepunham, utilizando os próprios arabescos como moldura nestes espaços.

Figura 34: Tipografia e borda das cartas



Fonte: Produzido pela autora

Figura 35: Etapas da criação da carta



Fonte: Produzido pela autora

### 3.7 Baralho Finalizado

Finalmente, foi feita a montagem e edição das cartas, juntando os elementos produzidos e finalizando o baralho e a caixa para impressão.

Figura 36: Demonstração de cartas (copas) e caixa



Fonte: Produzido pela autora

Figura 37: Demonstração de cartas (paus)



Fonte: Produzido pela autora

Figura 38: Demonstração de cartas (espadas) e verso



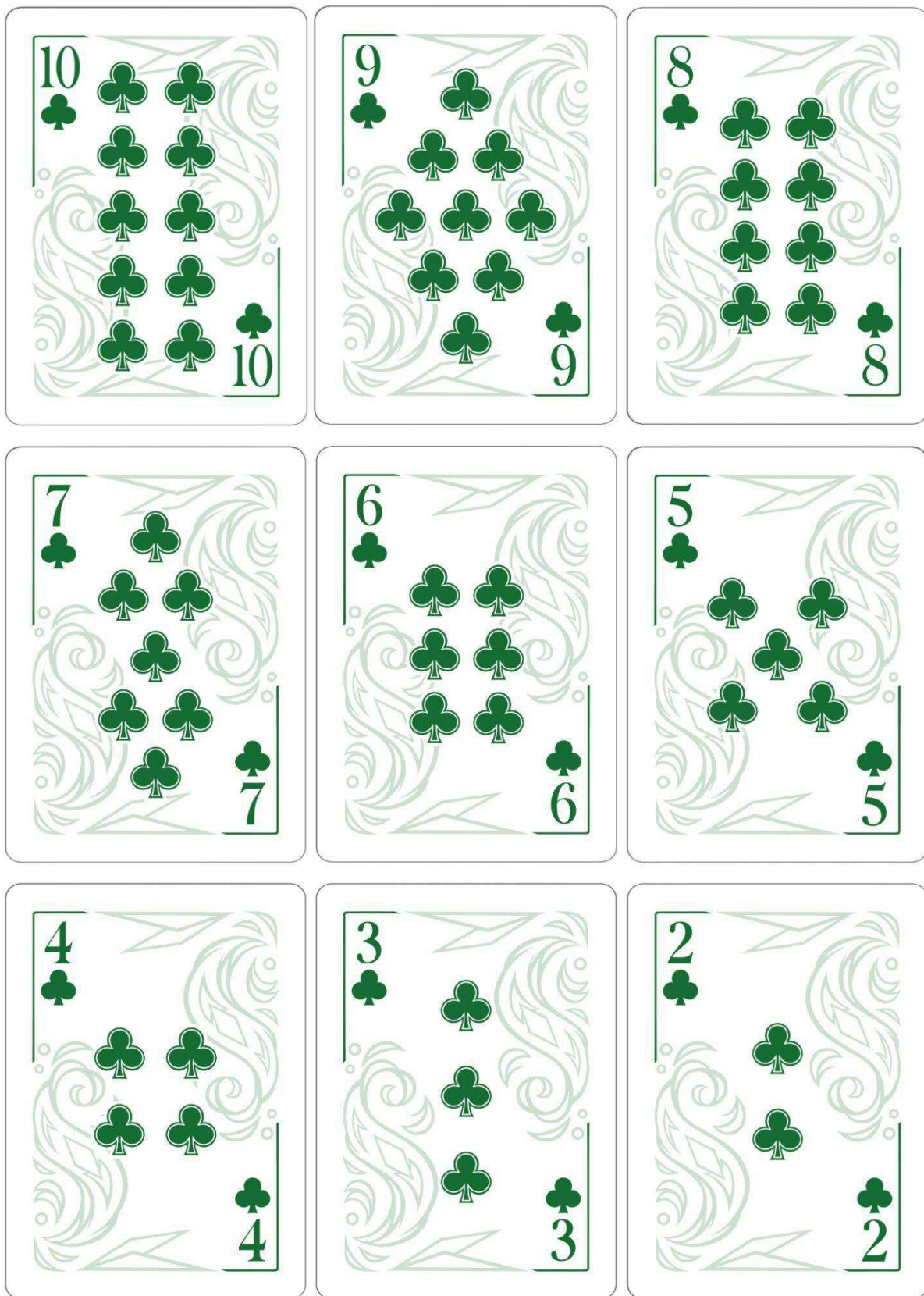
Fonte: Produzido pela autora

Figura 39: Demonstração de cartas (curinga)



Fonte: Produzido pela autora

Figura 40: Cartas numeradas de Paus



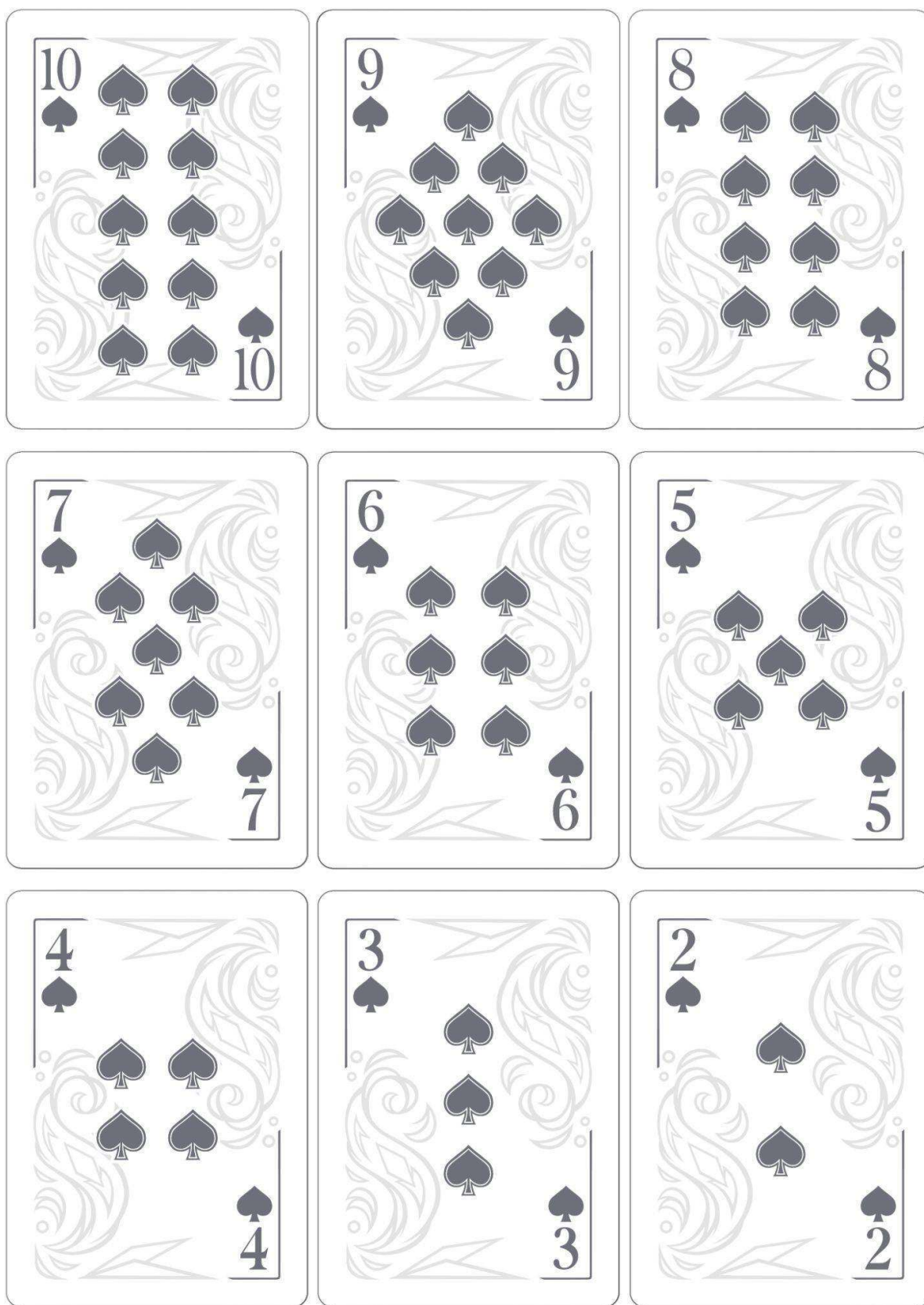
Fonte: Produzido pela autora

Figura 41: Cartas da Corte e Ás de Paus



Fonte: Produzido pela autora

Figura 42: Cartas numeradas de Espadas



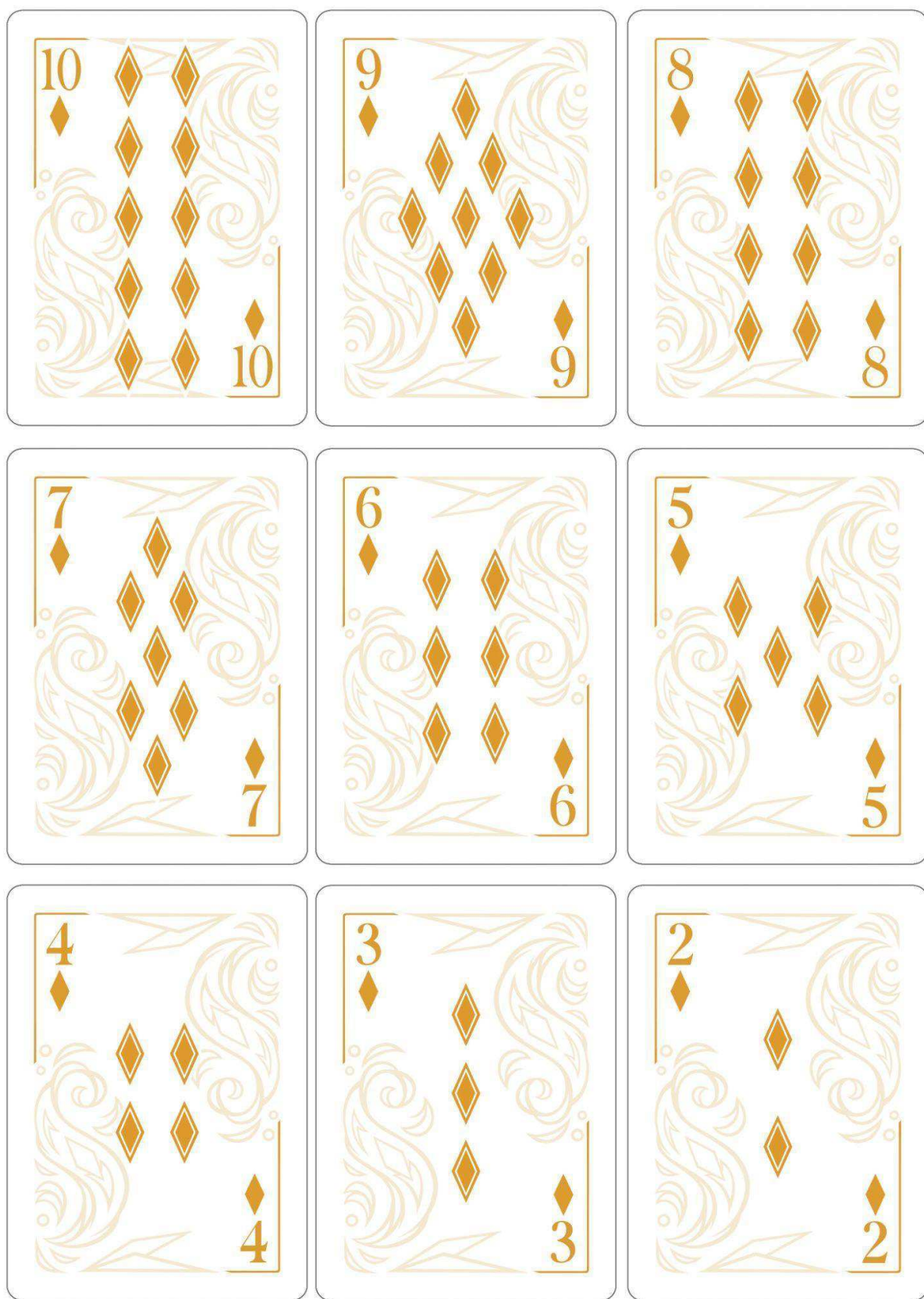
Fonte: Produzido pela autora

Figura 43: Cartas da Corte e Ás de Espadas



Fonte: Produzido pela autora

Figura 44: Cartas numeradas de Ouros



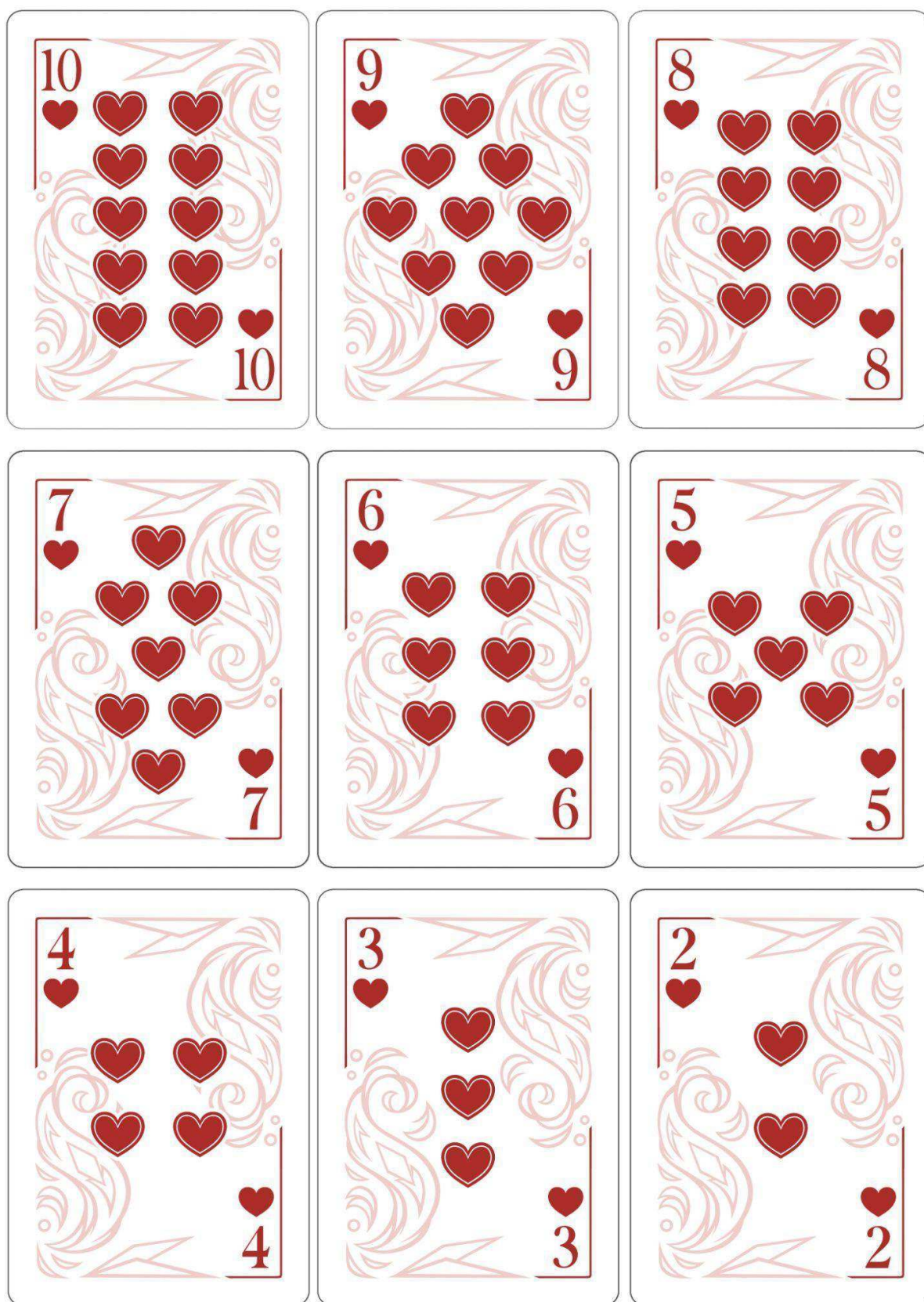
Fonte: Produzido pela autora

Figura 45: Cartas da Corte e Ás de Ouros



Fonte: Produzido pela autora

Figura 46: Cartas numeradas de Copas



Fonte: Produzido pela autora

Figura 47: Cartas da Corte e Ás de Copas



Fonte: Produzido pela autora

Figura 48: Cartas curingas



Fonte: Produzido pela autora

Figura 49: Demonstração da caixa e baralho (1)



Fonte: Produzido pela autora

Figura 50: Demonstração da caixa e baralho (2)



Fonte: Produzido pela autora

Finalmente, com a caixa e as cartas finalizadas foi possível observar a aplicação das técnicas e pesquisas envolvidas em sua criação para alcançar um resultado esteticamente agradável e tematicamente coerente. Os elementos produzidos separadamente se encontram de forma a criar unidade visual entre as cartas de mesmo naipe e, em maior escala, unidade visual do baralho como um todo, demonstrando o potencial artístico deste tipo de mídia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto foi possível explorar processos artísticos para a confecção das ilustrações sob uma perspectiva única das artes visuais. Através deles, foi percebido uma relação de proximidade entre o processo criativo e a execução artística, que envolvem diversas possibilidades para o desenho e para a ilustração digital, potencializado com o conhecimento teórico não só sobre arte em si mas sobre seus desdobramentos em suportes diversos, como jogos de cartas.

A mudança de abordagem e perspectiva nas etapas iniciais do projeto se provou um desafio bem-vindo e com resultado extremamente positivo; através dessa mudança foi possível conduzir uma pesquisa abrangente envolvendo novos aspectos teóricos e a constituição de novas referências visuais, permitindo a descoberta de artistas experientes e o estudo de suas obras enquanto referência para este trabalho e projetos futuros como ilustradora. A proposta original deste trabalho e os estágios iniciais de seu desenvolvimento prático serviram como um exercício preliminar para o desenvolvimento do projeto final. Embora as ilustrações originais não tenham sido utilizadas na versão final, seu desenvolvimento permitiu uma maior familiarização com os personagens ilustrados e serviu como uma referência extra.

A pesquisa sobre as origens e as transformações do baralho proporcionaram uma reflexão sobre sua presença no cotidiano e no divertimento de milhares de pessoas ao redor do mundo e evidenciam a importância que as artes visuais podem desempenhar em sua elaboração. Desde a paleta de cores até a fonte usada na tipografia, todos os elementos que compõem uma carta de baralho são essenciais para torná-la única, independente da passagem do tempo e das incontáveis versões produzidas.

A escolha do tema *As Crônicas de Gelo e Fogo* exigiu a tradução cuidadosa de elementos da narrativa para o campo visual na forma única que se apresenta no formato das cartas de um baralho. Por ser uma história tão rica em detalhes, muitas vezes a dificuldade se encontrava na seleção de quais elementos adaptar sem sobrecarregar visualmente as cartas e tornar o baralho incoerente em um jogo real. A associação entre os personagens da narrativa e as figuras do baralho tradicional agregou significado para jogadores que conhecem a obra original, mas também para jogadores que não estão familiarizados com a série de livros.

Registrar o processo de criação permitiu que cada etapa do desenvolvimento fosse apresentada de forma clara, evidenciando o percurso criativo e demonstrando a aplicação

prática de diversos conceitos teóricos aprendidos ao longo da graduação em Artes Visuais. A ponte entre a teoria e a prática foi fundamental para o bom desenvolvimento do trabalho, proporcionando uma visão ampla do processo criativo e permitindo novas reflexões e possibilidades artísticas.

Finalmente, o baralho finalizado é prova do potencial artístico de cartas de baralho enquanto suporte; sua personalização artística foi demonstrada, permitindo que seus elementos fossem customizados quase completamente sem que sua essência se perdesse no processo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANG, Molly. *Picture This: How Pictures Work*. Chronicle Books, 2016.

BARBOSA, Felipe. *Ilustração Digital: Processos para criação de narrativas visuais*. Rio de Janeiro, 2020.

DUDHAL, Supriya. Exploring the art of illustration and its advantages in visual communication. *SSRN Electronic Journal*, 2022.

GURNEY, James. *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist (volume 1)*. Andrews McMeel Publishing, 2009.

\_\_\_\_\_. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter (volume 2)*. Andrews McMeel Publishing, 2010.

HOFFMANN, Detlef: *The Playing Card, an illustrated history*. Edition Leipzig, 1973

LOOMIS, Andrew. *Creative Illustration*. The Viking Press, 1947.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Design Studio Press, 2010.

MARTIN, George R.R. *A Guerra dos Tronos: As Crônicas de Gelo e Fogo, volume 1*. São Paulo: LeYa, 2010.

\_\_\_\_\_. *A Fúria dos Reis: As Crônicas de Gelo e Fogo, volume 2*. São Paulo: LeYa, 2011.

\_\_\_\_\_. *A Tormenta de Espadas: As Crônicas de Gelo e Fogo, volume 3*. São Paulo: LeYa, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Festim dos Corvos: As Crônicas de Gelo e Fogo, volume 4*. São Paulo: LeYa, 2012.

\_\_\_\_\_. A Dança dos Dragões: As Crônicas de Gelo e Fogo, volume 5. São Paulo: LeYa, 2012.

WINTLE, Simon. Playing Card Design. The World of Playing Cards, 2023. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/playing-card-design>. Acesso em: 5 de agosto de 2025.

\_\_\_\_\_. The History of Playing Cards. The World of Playing Cards, 2025. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/#earlyEuropeanHeading>. Acesso em: 30 de novembro de 2025.