

## FANTASIA E DIVERSIDADE NA ILUSTRAÇÃO DE LIVROS DE RPG BRASILEIROS

### *FANTASY AND DIVERSITY IN THE ILLUSTRATION OF BRAZILIAN RPG BOOKS*

Leonardo Alvarez Franco<sup>1</sup>

Cassia Leticia Carrara Domiciano<sup>2</sup>

#### Resumo

Este artigo analisou o uso da ilustração de fantasia em cinco livros nacionais de RPG publicados entre 2020 e 2024, a fim de compreender suas funções, influências estéticas e possibilidades representacionais. Observou-se que tais obras exploram intensivamente a linguagem visual, apresentando, em média, uma ilustração a cada três páginas, confirmando a centralidade da imagem no processo de mediação entre texto, regras e imaginação dos jogadores. Além das funções informativa, narrativa e persuasiva, as ilustrações contribuem para a criação de repertórios visuais e para a imersão coletiva em mundos secundários. A pesquisa identificou também uma crescente preocupação com a diversidade, visível em representações de diferentes gêneros, etnias, biotipos e, em alguns casos, pessoas com deficiência em papéis de protagonismo. Jogos como Mojubá e Solaria evidenciam aproximações com estéticas afrofuturistas e solarpunk, alinhando-se ao pensamento decolonial e ao conceito de pluriverso. Conclui-se que livros de RPG, ao aliar design gráfico e narrativa colaborativa, constituem espaços de experimentação e transformação, nos quais a ilustração de fantasia atua como ferramenta de reflexão crítica, valorização da diversidade e imaginação de futuros mais inclusivos.

**Palavras-chave:** RPG; ilustração de fantasia; diversidade; decolonialidade; Design Gráfico.

#### Abstract

This article analyzed the use of fantasy illustration in five Brazilian role-playing game (RPG) books published between 2020 and 2024, in order to understand their functions, aesthetic influences, and representational possibilities. The study revealed that these works make intensive use of visual language, with an average of one illustration every three pages, confirming the central role of images in mediating text, rules, and players' imagination. Beyond their informative, narrative, and persuasive functions, illustrations contribute to the construction of visual repertoires and to the collective immersion in secondary worlds. The research also identified an increasing concern with diversity, visible in the representation of different genders, ethnicities, body types, and, in some cases, people with disabilities in leading roles. Games such as Mojubá and Solaria exemplify this trend by incorporating Afrofuturist and Solarpunk aesthetics, aligning with decolonial thought and the concept of the pluriverse. It is concluded that RPG books, by combining graphic design and collaborative

---

<sup>1</sup> Doutor em Design, UNESP – FAAC, Bauru, SP, Brasil, leonardo.alvarez@unesp.br; ORCID: 0000-0003-3184-8525

<sup>2</sup> Professora Associada, UNESP – FAAC – Departamento Design, Bauru, SP, Brasil. cassia.carrara@unesp.br; ORCID: 0000-0001-6497-2210

storytelling, constitute spaces of experimentation and transformation in which fantasy illustration functions as a tool for critical reflection, appreciation of diversity, and imagination of more inclusive futures.

**Keywords:** RPG; fantasy illustration, diversity, decoloniality, graphic design.

## 1. Introdução

Os jogos de RPG (Role-Playing Games) baseiam-se na interpretação de personagens, em que um grupo cria narrativas colaborativas com apoio de regras, acessórios — como papel, lápis e dados multifacetados —, além da imaginação e da atuação de um participante como narrador. Cada jogador cria um personagem para interagir com o mundo e os desafios propostos, enquanto o narrador representa os demais coadjuvantes da história coletiva (Costa *et al.*, 2021).

O primeiro e mais famoso RPG é Dungeons & Dragons (D&D), publicado em 1974 como alternativa aos jogos de guerra tradicionais. Diferente deles, que reconstruíam batalhas históricas, D&D apresentava mundos de fantasia repletos de magia e criaturas como elfos e dragões. Com revisões periódicas, mantém-se como um dos RPGs mais influentes, originando inúmeros outros jogos, da fantasia à ficção científica (Franco, 2019). Poucos anos após sua estreia, tornou-se ícone da cultura pop, gerando série animada (Caverna do Dragão), quadrinhos e livros, além de referências em produções como o filme E.T. O Extraterrestre, de Steven Spielberg, e a série Stranger Things, dos Irmãos Duffer. No YouTube, canais dedicados ao jogo se multiplicam, destacando-se Critical Role (2025), com mais de dois milhões e meio de inscritos.

No Brasil, autores produzem livros de RPG próprios desde os anos 1980. Inicialmente baseados em produtos estrangeiros trazidos por poucas editoras (BETTOCCHI, 2000), esses jogos passaram a incorporar novas referências e desenvolver identidade própria. Hoje há uma grande variedade de títulos, abrangendo fantasia, ficção científica, folclore, suspense, terror e outros gêneros.

Este trabalho identificou influências estéticas e temáticas nas ilustrações de seis jogos nacionais lançados entre 2020 e 2024. Também analisou o uso da ilustração de fantasia nesses livros de regras, conforme as funções que desempenham, discutindo as possibilidades dessa categoria editorial para representar movimentos contemporâneos da fantasia.

## 2. Ilustração

A ilustração acompanha a humanidade desde a Antiguidade, quando surgia em desenhos rupestres e linguagens pictóricas. Com os papiros egípcios e os manuscritos medievais religiosos, passou a complementar o texto e a ornamentar esses suportes (Silva; Nakata, 2016).

No Renascimento e depois, novas técnicas de reprodução foram desenvolvidas, como xilogravura, litogravura e água-forte. A prensa tipográfica e a expansão editorial popularizaram a ilustração, que passou a ser reconhecida como expressão artística relevante (Silva; Nakata, 2016). Esse contexto favoreceu a chamada Era de Ouro dos Pintores de Contos de Fadas, no fim do século XVIII, marcada por livros infantis repletos de imagens do imaginário popular e narrativas místicas, com figuras do folclore europeu, como fadas, duendes, gigantes e dragões

(Oliveira, 2008; Franco, 2019).

Além dessas produções, artistas se dedicaram a temas místicos e religiosos, retratando narrativas medievais, como as do Rei Artur, enquanto outros comentavam problemas sociais ao combinar o fantástico com acontecimentos de sua época (Franco, 2019).

Nesse período consolida-se a Irmandade Pré-Rafaelita. Um de seus membros, Edward Burne-Jones, atuou nas artes gráficas e decorativas na Kelmscott Press, fundada por William Morris, produzindo xilogravuras de temas místicos e religiosos. Os pré-rafaelitas dialogaram intensamente com a literatura, enquanto outros artistas exploraram narrativas da tradição oral, muitas já compiladas em livros ilustrados (Franco, 2019).

Os avanços da impressão na Revolução Industrial, além de difundir os contos de fadas, viabilizam publicações baratas, como as *penny dreadfuls* britânicas - publicações semanais de terror e mistério, com oito a dezesseis páginas, uma ilustração inicial e um novo capítulo. No início do século XX, surgem nos Estados Unidos as revistas *pulp*, impressas em papel barato de polpa de celulose, ocupando nicho semelhante, com histórias seriadas de ficção e fantasia. Essas revistas abriram espaço para muitos ilustradores, e caracterizavam-se por capas coloridas e ilustrações internas em preto e branco, frequentemente inspiradas nas gravuras antigas (Sumner, 2010; Franco, 2019).

Nos anos 1920, a ilustração ganha destaque em revistas e pôsteres, retratando cenas cotidianas, ficções e mensagens publicitárias. Mesmo com a popularização da fotografia, manteve relevância no mercado editorial, graças à liberdade criativa e à variedade de estilos (Silva; Nakata, 2016).

Para Hall (2012), a ilustração é uma arte aplicada, com função específica: comunicar um conceito por meio de suas características.

É tentador pensar que as belas-artes e as artes aplicadas sejam a mesma coisa. Elas podem até se parecer, podem dividir a mesma linguagem visual e podem ser criadas pela mesma pessoa. No entanto, é importante deixarmos bem claro suas diferenças, para entendermos o papel da ilustração nessas artes, mais precisamente nas artes aplicadas (Hall, 2012, p.11).

A ilustração não se restringe ao desenho, à pintura ou às técnicas de reprodução já citadas. Diversas formas de representação visual podem ser consideradas ilustração quando empregadas para comunicar, enfatizar um texto ou cumprir outra função clara.

Oliveira (2008) define a ilustração como elemento central do livro infantil e destaca sua capacidade de formar memórias de modo mais efetivo que a palavra escrita. Para o autor, ilustradores e designers gráficos educam o olhar dos leitores jovens, contribuindo para seu repertório visual. Ele descreve três categorias de ilustração, conceitualmente distintas, embora atuem simultaneamente:

- Ilustração informativa: informa de modo claro e inequívoco, comum em manuais técnicos e livros de biologia ou medicina, geralmente acompanhada de texto.
- Ilustração persuasiva: associada à publicidade, transmite uma ideia e contribui para sua aceitação ou questionamento; toda ilustração possui algum grau de persuasão, mas aqui a finalidade é essencialmente publicitária.

- Ilustração narrativa: apresenta uma história ou sugere eventos, podendo acompanhar texto sem representá-lo literalmente, ocupando lacunas deixadas pelas palavras.

Essas três categorias de ilustração não são excludentes. Uma ilustração projetada por um bom designer pode desempenhar mais de uma função ao mesmo tempo, em diferentes níveis. A ilustração de capa de um livro, por exemplo, pode ter como principal função o objetivo de atrair a atenção de um novo leitor, ao mesmo tempo em que sugere uma sequência de eventos narrativos ou informa brevemente os temas e assuntos tratados pela publicação que a ostenta.

## 2.1. Fantasia

A fantasia pode ser entendida como a mescla de elementos estranhos à realidade com a tentativa de torná-los plausíveis ao leitor ou observador. Para Matangrano e Tavares (2019), histórias fantásticas falam de coisas inexistentes. Todorov (1970) destaca a hesitação dos personagens diante de um acontecimento tido como sobrenatural, hesitação essa compartilhada por quem lê ou observa. Roger Caillois associa o fantástico à ruptura do real, a um fato inadmissível. Louis Vax amplia essa noção ao afirmar que o “inadmissível” torna-se “inexplicável”, expandindo os limites do que pode ser considerado fantástico (Ceserani, 2006).

Matangrano e Tavares (2019) apontam que, no senso comum, o fantástico está em “qualquer narrativa de façanhas inverossímeis que extrapolam as leis da física e da lógica, com explicação ou não” (p. 18) e observam que “quase tudo o que hoje é considerado fantástico foi um dia considerado verdade no campo da religião, da crença ou da superstição” (p. 18).

As definições atuais de fantasia abrangem outros gêneros especulativos, como horror sobrenatural e ficção científica. Ceserani (2006) propõe entendê-los como “modalidade do imaginário”, isto é, formas de narrar que independem do suporte, seja livro, quadrinho, filme ou jogo.

As representações da fantasia se desenvolveram por meio da narração de histórias, vistas como reais em seu tempo ou como contos de fadas. A ilustração de elementos mitológicos e sobrenaturais remonta às cavernas, mas ganha força no século XIX com a popularização da tipografia e dos livros ilustrados.

Muitas narrativas fantásticas constroem uma ambientação própria, o chamado mundo secundário, regido por regras internas coerentes. Quando bem elaborado, esse mundo permite a “suspensão voluntária da incredulidade” ou “suspensão de descrença”, em que o leitor aceita como plausíveis fatos impossíveis no mundo real (Tolkien, 2020).

Grande parte da fantasia tradicional europeia e norte-americana busca um passado idealizado, associado à ideia de que “a vida era mais simples”. Após as guerras do século XX, esse impulso resultou no que Selling (2004) chama de Neomedievalismo Fantástico, com cenários medievais inspirados na Europa feudal, marcados por maravilhamento e traços do Romantismo.

Fora desse eixo, outras vertentes surgem a partir de experiências distintas. Para muitos povos africanos e afro-diaspóricos, olhar para o passado não produz conforto, pois remete a invasões, colonização e escravidão. Dias (2020) define o afrofuturismo como movimento estético e político voltado ao reconhecimento e empoderamento dessas populações, baseado na apropriação do presente e na imaginação de um futuro possível.

Fábio Kabral (2019) define o afrofuturismo como a “mescla entre mitologias e tradições africanas com narrativas de fantasia e ficção científica, com o necessário protagonismo de personagens e autores negras e negros” (p. 106). Para o autor, trata-se de “recriar o passado, transformar o presente e projetar um novo futuro” (2019, p. 106), utilizando mitos africanos para restaurar simbolicamente o passado e construir um futuro que rompa com violências históricas.

Essa postura dialoga com o pensamento decolonial discutido por autores latino-americanos. Batista e Carvalho (2020) relacionam o afrofuturismo a uma resistência cultural afrocentrada que questiona padrões de poder ligados ao racismo, patriarcado, intolerância religiosa, heteronormatividade e capitalismo. O pensamento decolonial busca resgatar saberes e culturas não hegemônicas e também chama atenção para a crise ecológica tratada como projeto “desfuturizante”. Os autores afirmam que “padrões estéticos são fundamentais para consolidar narrativas colonizadoras das subjetividades” (2020, p. 17), indicando que novos referenciais estéticos podem desestabilizar esses padrões e criticar o modelo vigente.

Em 2014 foi elaborado o Manifesto *Solarpunk*, definindo um gênero que se propõe como movimento artístico que inclui moda, arte, literatura e ativismo. Seu principal propósito é responder à questão: “Como é uma civilização sustentável e como podemos chegar lá?” (Um Manifesto *Solarpunk*, 2017).

Assim como o afrofuturismo, o solarpunk imagina futuros possíveis a partir da transformação concreta do presente. Seu manifesto incorpora princípios decoloniais ao defender o uso de fontes renováveis de energia, como a energia solar, e ao valorizar a autonomia das comunidades e a preservação das condições que sustentam a vida. O manifesto também propõe não apenas tolerância, mas formas mais profundas de compaixão e aceitação, dirigidas à diversidade de culturas, religiões, sexos, gêneros e identidades (Um Manifesto *Solarpunk*, 2017).

Ao propor a incorporação cultural dessa diversidade que constitui a população latino-americana, o movimento se aproxima da noção de pluriversalidade, conceito decolonial relevante para a construção de outras maneiras de pensar o mundo e, por consequência, o design, ancoradas em diferentes cosmovisões e modos de vida (Escobar, 2018).

## 2.2. O Designer Crítico e a Ilustração

Um ilustrador não deve planejar uma ilustração pensando apenas nos aspectos técnicos de seu uso, mas também em quais mensagens elas podem e devem transmitir. Nesse contexto, o designer deve desempenhar um papel fundamental dentro de uma comunidade ao usar suas habilidades para dar voz àqueles que normalmente são silenciados, realizando seu trabalho com um propósito social. O ilustrador socialmente responsável se preocupa com as necessidades reais das pessoas, não se focando apenas nas questões básicas como saúde, segurança e educação, mas também abordando temas como desigualdade, discriminação e qualquer manifestação de preconceito (Moura, 2018).

O ilustrador, portanto

[...] com foco nos princípios sociais compartilha dos mesmos fundamentos do design social, buscando priorizar a ética na atuação profissional, ou se engajando nas causas e lutas das minorias, dos menos favorecidos, da responsabilidade ambiental, da valorização da cultura, seja ela nacional, regional ou local e da identidade de seu povo (Rocha; Fagundes, 2024).

Desta forma, um ilustrador socialmente engajado pode usar seus conhecimentos de modo a provocar reflexões e estimular o pensamento crítico acerca de questões sociais relevantes por meio de seu trabalho ao escolher tratar de temas que despertem emoções positivas em seu público, como as sensações de identificação e pertencimento.

Quando se leva em conta a pluralidade presente na nossa sociedade, torna-se possível concluir que o caminho para a criação de mundos, narrativas e ilustrações mais verossímeis passa necessariamente pela diversidade tão essencial ao conceito decolonial de pluriverso proposto por Escobar (2018), que trata diretamente sobre a possibilidade de reconhecer e validar diferentes modos de agir, pensar e viver.

A cultura brasileira é marcada por uma série de narrativas brancas que cristalizam uma visão embranquecida da identidade nacional no imaginário popular, ao mesmo tempo em que nega à parcela negra da população a possibilidade de conhecer e de se orgulhar de sua própria identidade. Como a falta de representatividade positiva contribui na perpetuação do racismo estrutural, torna-se cada vez mais difícil reconhecer as injustiças sofridas por essa grande parcela da população (Rocha; Fagundes, 2024). Isso também se aplica a outras minorias, como povos originários e seus descendentes.

Quem mais sofre com esse apagamento são justamente as crianças e os jovens, a quem se tende a considerar como público principal das histórias fantásticas pelo senso comum, e que constroem suas identidades pessoais e coletivas “por meio das interações e práticas vivenciadas com seus pares e adultos” (Rocha; Fagundes, 2024).

Para Rocha e Fagundes, a

Literatura infantil desempenha um papel fundamental na construção da identidade das crianças, especialmente no que diz respeito à autoimagem e ao autorreconhecimento das crianças negras. [...] Essas obras literárias têm o potencial de revigorar a autoestima das crianças negras e contribuir significativamente para sua construção identitária, motivando relações étnico-raciais igualitárias e promovendo o respeito às diferentes culturas e identidades (p. 222).

Desta forma, narrativas fantásticas, verbais ou visuais, que ofereçam representatividade positiva e auxiliem na desconstrução de estereótipos, como fazem as narrativas afrofuturistas ao lançar o protagonismo sobre a pessoa e a população negra, reimaginando o presente e criando um futuro diferente, podem ser ferramentas que permitam a crianças e jovens se identificarem e reconhecerem seu valor e suas potencialidades em uma sociedade mais saudável.

Com o objetivo de criar alternativas para a realidade tomando modos de vida não-hegemônicos como base, a fantasia e a ilustração de fantasia com qualidade crítica tornam-se um campo onde diversos futuros possíveis podem ser projetados através da literatura, das artes e do design.

### 2.3. Livros de RPG

Quando se fala em RPG tradicional, usa-se a expressão “RPG de mesa” (*Tabletop RPG*). Os participantes sentam-se ao redor de uma mesa com fichas, dados, anotações, mapas e miniaturas. O elemento central, porém, é o livro de regras (Fraga, 2022). Cada jogo possui um manual que define as ações possíveis, descreve cenários fictícios e orienta a criação de personagens, servindo tanto aos jogadores quanto ao narrador.

Para Fraga (2022), a maior parte da experiência ocorre em um território imaterial sustentado pela narrativa oral do narrador e pelas decisões do grupo, até alcançar um desfecho. As histórias podem ser autorais ou retiradas de aventuras prontas presentes em suplementos, que oferecem ambientações e sequências de eventos. Como as decisões variam, uma mesma aventura raramente se desenrola de modo idêntico entre grupos.

Segundo o autor, a partida se organiza em três momentos:

- O narrador descreve o ambiente e apresenta um desafio, que pode envolver interação social, questão intelectual, perigo físico ou conflito;
- Cada jogador declara a ação de seu personagem;
- O narrador aplica as regras, solicita rolagens de dados e narra as consequências.

Esse ciclo se repete, formando a narrativa colaborativa. A duração pode variar de uma sessão a várias, conforme o consenso do grupo (Fraga, 2022).

Os livros de regras são publicações centrais. Cada jogo possui um módulo básico e, frequentemente, suplementos como aventuras prontas. Os módulos básicos costumam ter mais páginas, melhor acabamento e maior tiragem (Franco *et al.*, 2017). Reúnem as regras essenciais e utilizam ilustrações para esclarecer mecânicas, apresentar mundos secundários e sugerir possibilidades narrativas.

Às ilustrações desses livros aplicam-se as três funções propostas por Oliveira (2008). As narrativas orientam o tipo de história que o sistema favorece e tornam as ambientações mais vívidas. As informativas ampliam o repertório visual do jogador, auxiliando na imaginação de personagens, objetos e criaturas. As persuasivas capturam a atenção e despertam curiosidade, sendo a capa um exemplo evidente.

Considerando o módulo básico como manual técnico que ensina regras, apresenta um mundo secundário e incentiva novas leituras, percebe-se a articulação dessas funções em diferentes níveis. As ilustrações funcionam como adereços e cenografia de um palco imaginário.

Isso faz com que os livros de RPG sejam verdadeiros repositórios de informação verbal e imagética sobre mundos secundários, que exercem grande influência na construção de repertórios visuais dos grupos que os consomem. No Brasil, esses grupos ainda são majoritariamente masculinos e brancos, embora diversas iniciativas venham buscando incentivar a maior participação de mulheres e membros de comunidades minoritárias tanto na prática do jogo quanto na formação da comunidade (Costa *et al.*, 2021).

Sendo assim, os jogos de RPG não são apenas mero entretenimento, mas se tornam espaços de construção de identidades, negociação de valores e experimentações sociais. Neles, a ilustração desempenha um importante papel ao facilitar a criação e visualização de universos compartilhados, reforçando a imersão narrativa.

#### **2.4. Uso da ilustração de fantasia em livros nacionais de RPG**

Com o objetivo de identificar as características do uso de ilustrações de fantasia em livros nacionais de RPG, foi realizada uma análise documental. Cinco títulos publicados no período de 2020 a 2024 foram selecionados para essa análise. Todos os livros analisados (Quadro 1) foram

lançados por meio de financiamento coletivo, algo cada vez mais comum nesse segmento do mercado editorial brasileiro desde o início dos anos 2010 (Franco *et al.*, 2017).

**Tabela 1: Livros nacionais de RPG escolhidos para análise**

| Ano  | Título      | Editora      | Formato                          |
|------|-------------|--------------|----------------------------------|
| 2020 | Tormenta 20 | Jambô        | Capa dura, A4                    |
| 2021 | Lições      | Lampião/AVEC | Capa cartão, lombada quadrada A4 |
| 2023 | Mojubá      | IndieVisível | Capa cartão, lombada quadrada A5 |
| 2023 | Solaria     | IndieVisível | Digital                          |
| 2024 | Old Dragon  | Buró         | Capa dura, A5                    |

Fonte: Elaborado pelos autores

Alguns dos títulos selecionados, como *Mojubá*, começaram como publicações independentes e foram abraçados por editoras devido ao sucesso obtido nas plataformas de financiamento. Outros, como *Tormenta 20* e *Old Dragon*, são novas versões de jogos mais antigos que receberam mudanças significativas nos conjuntos de regras e na direção de arte. Os critérios da análise documental estão listados no Quadro 2.

**Tabela 2: Critérios da análise documental**

| Características observadas na análise documental |
|--|
| Uso e quantidade de ilustrações nos livros       |
| Proporção das ilustrações com relação à página   |
| Funções das ilustrações                          |
| Possíveis influências estéticas das ilustrações  |
| Presença de diversidade nas representações       |

Fonte: Elaborado pelos autores

A primeira característica analisada em cada obra foi a quantidade de ilustrações presentes em suas páginas. A relação entre o número de páginas e a quantidade de imagens pode indicar o valor atribuído às ilustrações, tanto pelo mercado editorial quanto pelo público leitor, considerando que todos os livros selecionados (Figura 1) foram viabilizados por meio de campanhas de financiamento coletivo.

**Figura 1: Livros selecionados para a análise documental**



Fonte: Acervo dos autores

Outro aspecto observado foi a proporção entre o tamanho das ilustrações e a página em que estão inseridas. Para essa análise, as imagens foram organizadas em três categorias: Pequenas, quando ocupam menos de um quarto da página; Médias, quando correspondem de um quarto até metade do espaço da página; e Grandes, quando preenchem mais da metade, podendo inclusive cobrir a página inteira, com ou sem sangramento sobre as margens.

Durante a análise documental, foram selecionadas algumas imagens de cada livro como exemplos das funções que as ilustrações podem desempenhar (narrativa, informativa e persuasiva). Essas imagens são comentadas ao longo das análises seguintes.

Cada livro examinado apresenta uma forma particular de abordar o gênero narrativo fantástico. Em determinadas obras, os próprios autores descrevem, no corpo do texto, as principais influências estéticas que nortearam tanto a criação do jogo quanto das ilustrações. Em outros casos, essas influências precisaram ser deduzidas a partir das características visuais das imagens, de modo a compreender como contribuíram para a construção do material analisado.

Por fim, também foi considerada a diversidade de representações de personagens, no que diz respeito a gênero, idade, etnia e biotipo. Mais do que sua simples presença, buscou-se avaliar se as ilustrações possibilitam que um público mais amplo se identifique com as personagens, reconhecendo-se nas mesmas e encontrando nelas potencial de empoderamento. Assim, os livros que destacam personagens com tais características em papéis de protagonismo foram classificados como comprometidos com a representação da diversidade. Aqueles que apresentam essas figuras em papéis secundários ou pouco relevantes foram considerados como possuindo apenas uma representação parcial da diversidade. Já as obras que não apresentam esse tipo de personagem foram classificadas como sem representação da diversidade.

#### 2.4.1. Tormenta 20

*Tormenta 20* é a edição comemorativa de vinte anos do RPG brasileiro anteriormente conhecido apenas como *Tormenta*. O jogo surgiu nas páginas da revista *Dragão Brasil*, no início dos anos 2000. Naquele período, *Tormenta* era um cenário de fantasia que podia ser utilizado com diferentes sistemas de regras, entre eles *Dungeons & Dragons*. Com a adesão e o reconhecimento do público, o cenário foi ganhando relevância e recebeu diversas versões, publicadas em revistas com lombada quadrada, vendidas em bancas de jornais. Essa forma de comercialização, com preços bem mais acessíveis do que os livros de RPG disponíveis na época, foi determinante para a ampla difusão de *Tormenta* junto com a própria *Dragão Brasil* (Franco *et al.*, 2017).

Com a chegada da versão brasileira da terceira edição de *Dungeons & Dragons* e a disponibilização da *Open Game License* (OGL), documento que permitia que qualquer autor utilizasse as regras centrais de D&D para criar jogos, *Tormenta* passou a contar com um sistema próprio. Esse sistema foi inspirado na OGL, mas adaptado para destacar as especificidades do cenário.

Às vésperas do vigésimo aniversário do jogo, em 2019, a editora Jambô lançou uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse para viabilizar uma edição comemorativa. Essa edição apresenta regras atualizadas e ilustrações inéditas, além de contar com a participação ativa dos apoiadores, que contribuíram por meio de enquetes e votações. A campanha, realizada em duas fases, arrecadou cerca de 2,5 milhões de reais, tornando-se,

por um período, a maior captação da plataforma (Tormenta 20, 2019).

O livro publicado como resultado desse financiamento tem 400 páginas, miolo colorido em papel couché, encadernação em capa dura com aplicação de verniz localizado e sobrecapa ilustrada. Ao todo, são 142 ilustrações, em sua maioria coloridas e de tamanho médio. Quinze dessas imagens ocupam páginas inteiras ou duplas, sangrando as margens, localizadas principalmente nas aberturas de capítulos. Nelas, nota-se a presença recorrente de personagens variados em termos de etnia, idade e biotipo, muitas vezes em posição de protagonismo (Figura 2).

Figura 2: Ilustração de página dupla que abre o capítulo 4 de Tormenta 20



Fonte: Dei Svaldi et al., 2020.

Essas ilustrações apresentam forte função narrativa, ao sugerirem desdobramentos e cenas possíveis durante as partidas de *Tormenta 20*. Ao mesmo tempo, cumprem bem as funções informativa e persuasiva, já que mostram detalhes do cenário e da dinâmica do mundo de Arton, o mundo secundário apresentado e usado pelo jogo, além de serem visualmente atrativas e capazes de despertar o interesse de novos leitores que apenas folheiem o livro.

Há também imagens, geralmente de tamanho médio, cuja função principal é informar o leitor sobre a aparência de determinados tipos de personagens. Esse é o caso das figuras presentes no primeiro capítulo, dedicado à criação deles. Entre elas, destaca-se a representação de um cavaleiro idoso, de porte heroico, mas que possui apenas um braço, evidenciando que pessoas idosas e com deficiências (PcDs) também podem assumir protagonismo no cenário (Figura 3), em consonância com outros exemplos analisados em diferentes livros. Essa imagem, portanto, assume função informativa ao indicar possibilidades de representação para personagens cavaleiros, mas também adquire características narrativas,

ao instigar o leitor a imaginar a trajetória e as experiências desse veterano.

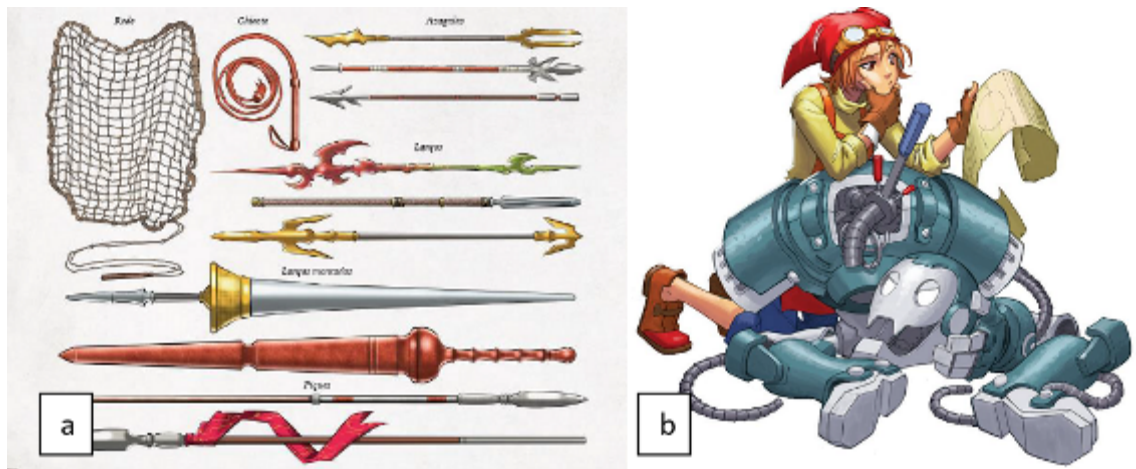
Figura 3: Ilustração de personagem idoso e PcD no capítulo de regras



Fonte: Dei Svaldi et al., 2020.

O livro ainda inclui ilustrações que ampliam o repertório visual dos jogadores, especialmente por meio da representação de objetos descritos no texto, como ocorre nos capítulos dedicados a equipamentos e itens comuns que podem ser utilizados nas sessões (Figura 4a). Outras servem para informar ao leitor como o mundo de jogo pode ser variado e trazer referências de outros gêneros além do neomedievalismo fantástico, como sugerido pela representação de engenhocas tradicionais da ficção científica (Figura 4b).

Figura 4: Ilustrações informativas presentes no livro de Tormenta 20



Fonte: Dei Svaldi et al., 2020.

A estética neomedievalista fantástica, presente nas imagens, é um aspecto notável. Em *Tormenta 20*, essa estética é representada por cores claras, luminosas e de caráter heroico e otimista, transmitindo a atmosfera das aventuras que os jogadores podem vivenciar. Os próprios autores definem o cenário como um mundo em busca de heróis, e as ilustrações reforçam esse tom.

A mescla do neomedievalismo com outras referências e anacronismos constitui uma das marcas do jogo, que se inspira em narrativas clássicas de fantasia, mas também em mangás, animes e videogames. Trata-se de uma verdadeira colcha de retalhos da cultura pop, construída ao longo de duas décadas e consolidada por meio de diversas publicações complementares, como romances e histórias em quadrinhos, de maneira semelhante ao processo de expansão de *Dungeons & Dragons* (Franco, 2019).

#### 2.4.2. Lições

Lições é um RPG que explora viagens por mundos alternativos e realidades paralelas, mesclando fantasia, aventura, suspense, terror e ficção científica. O livro foi escrito por Jorge Valpaços, que se define como escritor, professor e criador de jogos.

A proposta coloca os jogadores no papel de personagens “perdidos na vida”, que encontram novos objetivos ao enfrentar a “grande crise”, evento catalisador ligado a um “outro mundo” que introduz o fantástico. A narrativa pode começar no mundo primário e conduzir os personagens por diferentes mundos secundários, onde aprendem lições e avançam em seus conflitos pessoais.

Publicado inicialmente em pequena tiragem pela AVEC Editora, Lições depois recebeu edição via financiamento coletivo, arrecadando cerca de nove mil reais a partir de uma meta de cinco mil (Lições RPG, 2022). O livro foi produzido em formato A4, com 120 páginas, em capa dura ou brochura, além de edição digital para apoiadores. O miolo colorido apresenta uma grande quantidade de ilustrações.

A maioria delas são variações dos quatro personagens de exemplo (Sabrina, Felipe, Anne e Lucas), que auxiliam na compreensão do conjunto de regras criado pelo autor. Essas pequenas ilustrações aparecem nos cantos das páginas como molduras, comentando os

tópicos de cada seção. Apesar da variação limitada de expressões, criam certa dinâmica e se relacionam a quadros laterais de texto, onde o autor dialoga diretamente com o leitor sobre mecânicas e design.

Há também algumas ilustrações médias, que cumprem funções narrativas e informativas, ao mesmo tempo em que apresentam possibilidades de jogo e reforçam a articulação com os retratos dos personagens (Figura 5).

Figura 5: À esquerda, Sabrina faz um comentário em um quadro lateral; à direita, uma ilustração do personagem Lucas em tamanho médio assume função narrativa e informativa



Fonte: Valpaços, J., 2021.

Por fim, o livro traz ilustrações de página inteira, em número reduzido, localizadas na folha de rosto e nas aberturas de capítulos. Cada uma aparece em duas versões: uma em preto e branco, com filtro gráfico, e outra colorida, mais detalhada (Figura 6).

Figura 6: Duas versões de ilustração de página cheia, usadas na divisão entre capítulos



Fonte: Valpaços, J., 2021.

Essas ilustrações grandes, além de narrativas e informativas, exercem também função persuasiva, tornando o livro visualmente atraente e funcionando como peças de divulgação durante a campanha de financiamento coletivo.

O projeto das ilustrações internas do livro é consistente, apresentando os mesmos personagens em diferentes contextos e evidenciando a variedade de gêneros narrativos que o jogo abarca. Nota-se uma preocupação com diversidade de gêneros e tons de pele, mas não há representação de diferentes biotipos nem de personagens PcD. Assim, segundo os critérios da análise, o livro revela apenas uma preocupação parcial com diversidade. Também se observa a presença de múltiplas influências estéticas, algumas citadas na própria campanha de financiamento, que ampliam as possibilidades de ambientação no jogo:

Lições tem como principais referências as histórias sobre Mundos Paralelos ou Realidades Alternativas. Você as encontra em histórias clássicas como *Alice no País das Maravilhas*, *Peter Pan* ou *O Mágico de Oz*; em romances de ficção especulativa como *As Crônicas de Nárnia* ou *Jogador Número 1*; em filmes e séries como *Caverna do Dragão* e *Jumanji* ou até mesmo *Tron e Dark*; e em mangás, light novels ou animes do gênero *isekai* (mundo diferente em japonês) como *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, *Digimon*, *Re:Zero* ou *KonoSuba* (Lições RPG, 2022).

Essa diversidade de referências torna as ilustrações familiares a públicos distintos, que reconhecem nelas elementos próximos a seus gostos. As imagens pequenas e médias, com coloração mais simples, remetem a histórias em quadrinhos e animações japonesas, enquanto as maiores e mais detalhadas evocam a estética de pôsteres de filmes de animação.

### 2.4.3. Mojubá

Mojubá é um RPG de fantasia urbana com temática afrofuturista, ambientado em um mundo secundário que reúne mitologias afro-brasileiras e a tradição iorubá. Cada participante interpreta um “cria”, descendente de um Orixá, com poderes para enfrentar desafios cotidianos — do trânsito a batalhas de rap — e ameaças sobrenaturais.

A proposta teve êxito em duas campanhas de financiamento coletivo. A primeira, em 2021, arrecadou quase dezesseis mil reais a partir de uma meta de três mil (Mojubá RPG, 2021), resultando em edição digital ilustrada distribuída aos apoiadores. O sucesso levou a IndieVisível Press a produzir uma versão física expandida, com novo projeto gráfico e mais ilustrações. A segunda campanha, em 2022, superou a meta de oito mil reais e alcançou pouco mais de vinte e dois mil (Mojubá, 2022).

O livro analisado é essa edição ampliada: formato A5, capa cartão com lombada quadrada, 180 páginas coloridas e 56 ilustrações. Como traço do afrofuturismo, as imagens privilegiam o protagonismo negro. Parte delas mostra figuras humanas associadas a elementos sobrenaturais ou tecnológicos (Figura 7a); outras apresentam criaturas imaginárias, seres antrotopozoomórficos e figuras inspiradas em mitos, em diálogo com a tradição da fantasia.

Cerca de metade das ilustrações ocupam páginas inteiras, muitas vezes sangrando as margens. Diversas apresentam características de ilustrações informativas, como aquelas que introduzem as descrições de regiões do mundo secundário, auxiliando o leitor a compreender a proposta do cenário. Essas imagens destacam, por exemplo, a coexistência de arquitetura futurista, manifestações sobrenaturais e áreas de vegetação exuberante (Figura 7b).

Figura 7: Ilustrações de Mojubá



Fonte: Conti, L.; Sampaio, L., 2023.

Além do protagonismo negro, várias ilustrações apresentam diversidade de gênero, idade e biotipo, incluindo personagens com próteses mágicas ou tecnológicas. Esse recurso

amplia as possibilidades de identificação e narrativa, permitindo a construção de histórias com personagens plurais. Trata-se de uma dimensão fundamental para o conceito de pluriverso, expressa aqui por meio das escolhas de design de ilustração.

#### 2.4.4. Solaria

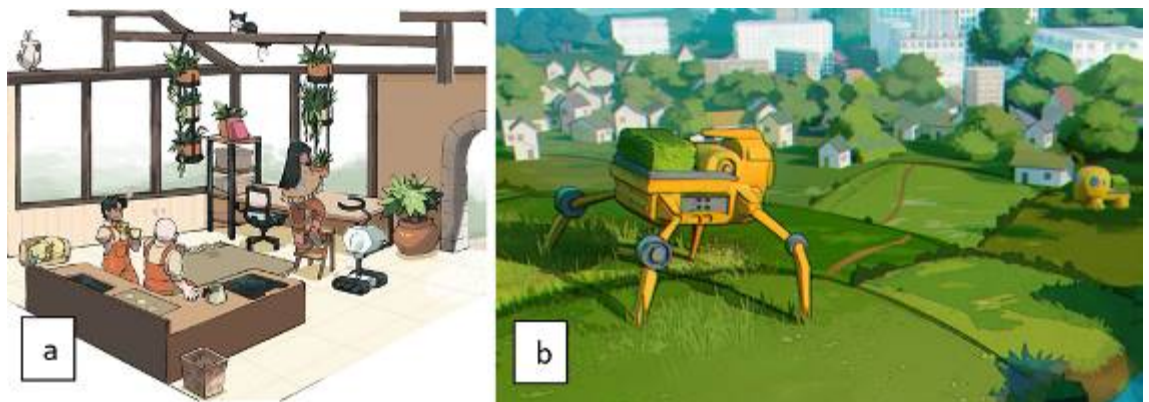
Solaria é um RPG *solarpunk* ambientado no mundo secundário Aurora. Os jogadores assumem o papel de Solares, agentes que defendem direitos, ou de Fazendeiros, ligados a bases científicas e ao desenvolvimento sustentável. As histórias enfatizam coletividade e a busca por um futuro melhor, explorando possibilidades utópicas (Lima, M. L. S. *et al.*, 2024).

O financiamento coletivo partiu de oito mil reais e arrecadou cerca de vinte e seis mil em 45 dias, alcançando todas as metas extras da IndieVisível Press.

O livro tem formato A5, capa em papel cartão com lombada quadrada e miolo colorido de 136 páginas, incluindo publicidade. Reúne cerca de 60 ilustrações de vários tamanhos, de elementos gráficos a páginas inteiras com sangria. As cores claras e solares reforçam os temas do jogo.

Em Solaria, o sobrenatural cede lugar à ficção científica. As ilustrações mostram personagens diversos em gênero, biotipo e etnia, interagindo com robôs, animais, ferramentas e veículos futuristas. Alguns possuem próteses ou implantes; outros são PcDs sem mediação tecnológica (Figura 8a), reforçando a noção de pluriverso associada ao pensamento decolonial.

Figura 8: Ilustrações de Solaria



Fonte: Lima, M. L. S. *et al.*, 2024.

Algumas imagens funcionam como arquétipos de personagens, ocupando metade da página e acompanhadas de pequenas descrições. Ilustrações menores contribuem para construir repertório visual, enquanto as grandes, algumas em páginas duplas, precedem seções sobre as nações de Aurora e cumprem função informativa. Muitas delas refletem princípios do Manifesto *Solarpunk* e conceitos decoloniais, incluindo cidades com energia renovável, equilíbrio entre construções e vegetação, rios limpos, fazendas e tecnologias futuristas (Figura 8b).

As ilustrações ajudam os jogadores a compreenderem o cenário e a compará-lo com o mundo real. Essa comparação permite que os jogadores imaginem novas possibilidades e um futuro otimista, criando repertório visual e narrativo que pode servir como base para reflexões

e desejos de transformação social, econômica ou de estilo de vida, mostrando como o design visual funciona como ferramenta de transformação, ainda que inicialmente limitada à imaginação.

#### 2.4.5 Old Dragon

A segunda edição de um jogo lançado de forma independente em 2010 e depois publicado pela Redbox Editora (atual Editora Buró) saiu em 2023, após financiamento coletivo no fim de 2022. A meta inicial de cinquenta mil reais resultou em cerca de quatrocentos mil arrecadados. O projeto busca reproduzir, nas regras, na escrita e na arte, o estilo dos RPGs do fim dos anos 1970, tendo como principal referência a primeira edição de Dungeons & Dragons, de 1977.

O livro principal tem formato A5, capa dura, 188 páginas coloridas e 70 ilustrações em preto e branco e em cores. Embora a campanha tenha viabilizado outros volumes, apenas o livro básico integra este estudo.

Old Dragon propõe uma experiência inspirada nos primeiros RPGs, com referências estéticas do período, incluindo o neomedievalismo fantástico. As imagens em preto e branco remetem aos jogos das décadas de 1970 e 1980; as coloridas evocam a segunda edição de Dungeons & Dragons, aproximando públicos mais jovens.

A estética neomedievalista aparece nas roupas idealizadas, inspiradas na Idade Média, e na combinação de armas e armaduras que mesclam elementos medievais e renascentistas. Essa fusão coerente de referências compõe mundos secundários vistos como versões idealizadas de um passado mais simples.

O livro utiliza poucas ilustrações de página inteira; as três existentes reúnem imagens menores alinhadas, com função sobretudo informativa. Elas situam o leitor sobre objetos citados nas regras, construindo repertório visual enquanto o texto os descreve (Figura 9a). Em preto e branco, aproximam-se da linguagem das gravuras de contos de fadas e das revistas pulp, aplicando função informativa semelhante à da Figura 4a mencionada anteriormente.

Figura 9: Ilustrações de Old Dragon



Fonte: Sá Neto, A.; Beltrame, R., 2023.

A maior parte das ilustrações médias cumpre funções informativas, ao apresentar características físicas de seres fantásticos como elfos e monstros, e narrativas, ao sugerir cenas possíveis durante o jogo, combinando personagens humanos ou humanoides com elementos fantásticos e sobrenaturais. Algumas dessas ilustrações também evocam a sensação de jogos antigos ou tradicionais, mesmo sendo um produto contemporâneo. Pode-se notar a inclusão de umas poucas ilustrações com representações de personagens com traços étnicos diversos, bem como uma variedade de biotipos (Figura 9b).

As ilustrações pequenas são usadas para complementar o texto, oferecendo representações visuais sem traduzir diretamente os conceitos descritos. Na seção final, elas se concentram em criaturas fantásticas, servindo como referência informativa para que os grupos de jogadores possam imaginar melhor as cenas durante a partida. Todas essas ilustrações são em preto e branco, lembrando as primeiras edições de *Dungeons & Dragons* (Franco, 2019).

Dessa forma, é possível observar como o design de ilustração é utilizado para diferentes objetivos: criar elementos visuais que se conectam com a expectativa dos jogadores, evocar experiências narrativas ou despertar curiosidade e interesse em novos leitores, unindo referências clássicas a técnicas contemporâneas de produção editorial.

### 3. Resultados e discussões

Após a análise de parte dos livros selecionados para este estudo, é possível afirmar que as publicações de RPG utilizam extensivamente ilustrações de fantasia, explorando essa linguagem visual em múltiplas funções. Nos livros analisados, observa-se uma média de uma ilustração a cada três páginas, demonstrando alta frequência de uso. Nota-se também, nesses produtos contemporâneos, a crescente preocupação com a diversidade de personagens, abrangendo diferentes gêneros, etnias e biotipos. Nos casos de *Mojubá*, *Solaria* e *Tormenta 20*, há ainda a inclusão de pessoas com deficiência em papéis de protagonismo, alinhando-se ao conceito de pluriverso e à proposta de contar histórias acessíveis a um público mais amplo. Em várias ilustrações, essas personagens ocupam posições de destaque no mundo secundário apresentado, sem a necessidade do uso de próteses tecnológicas, algo que poderia até tornar questionável sua classificação como PcD.

A diversidade é observada parcialmente em *Old Dragon*, com menor frequência em comparação aos outros títulos. Nesse caso, há protagonismo variado entre gêneros e etnias em ilustrações informativas, principalmente nos capítulos iniciais voltados à criação de personagens, mas não há representação de PcD. Em *Lições*, a diversidade também é parcial. Todas as ilustrações incluem os quatro personagens – Sabrina, Felipe, Anne e Lucas – e, embora haja intenção de representar diferentes gêneros e etnias, a idade e o biotipo permanecem normativos, também sem a presença de pessoas com deficiência.

É relevante notar que a preocupação com diversidade étnica e de gênero aparece tanto em jogos menores quanto em grandes produções editoriais, como *Tormenta 20*, indicando atenção ao tema em diferentes escalas de mercado.

A Tabela 1 resume a análise documental, mostrando a frequência e a proporção das ilustrações em relação às páginas. As imagens foram categorizadas em pequenas (P), médias (M) e grandes (G), conforme critérios previamente estabelecidos.

**Tabela 3: Resumo dos resultados da análise documental**

| Livro       | Páginas | Ilustrações |    |    |    | Diversidade |
|-------------|---------|-------------|----|----|----|-------------|
|             |         | Totais      | P  | M  | G  |             |
| Tormenta 20 | 400     | 142         | 36 | 92 | 15 | Sim         |
| Lições      | 120     | 111         | 93 | 7  | 11 | Parcial     |
| Mojubá      | 178     | 56          | 6  | 25 | 25 | Sim         |
| Solaria     | 136     | 60          | 12 | 34 | 13 | Sim         |
| Old Dragon  | 188     | 70          | 28 | 39 | 3  | Parcial     |

Fonte: Elaborado por Leonardo Alvarez Franco

O design de ilustração também desempenha papel central no projeto gráfico desses livros, gerando unidade visual por meio da direção artística, que define temas e estilos de acordo com as características do mundo secundário de cada obra. Nesse aspecto, *Old Dragon* e *Lições* diferem de *Mojubá* e *Solaria*. Por não apresentar um mundo secundário específico, *Old Dragon* utiliza ilustrações mais genéricas, servindo como exemplos para diversas possibilidades de ambientação dentro da estética neomedieval fantástica. *Lições*, ao propor que os jogadores criem seus próprios mundos, não apresenta uma ambientação fixa, tornando o trabalho do ilustrador um desafio de adaptação.

Em *Tormenta 20*, apesar da diversidade de estilos das ilustrações, estas seguem uma diretriz relacionada ao mundo secundário do título, Arton, garantindo unidade e coerência, inclusive com personagens recorrentes em diferentes momentos do livro.

Em *Mojubá* e *Solaria*, o design une as ilustrações, respeitando as características de seus mundos secundários. Em *Lições*, por sua vez, as imagens permitem aos jogadores imaginarem personagens transitando por múltiplos mundos secundários, ilustrando conceitos de mudança, travessia e adaptação propostos pelo jogo e facilitando sua compreensão.

#### 4. Considerações Finais

A análise realizada evidencia que os livros nacionais de RPG constituem um espaço privilegiado de experimentação da ilustração de fantasia, tanto em termos estéticos quanto em suas funções narrativas, informativas e persuasivas. Ao lado da construção de mundos secundários e da mediação das regras de jogo, as imagens presentes nessas publicações cumprem papel central na criação de repertórios visuais, no estímulo à imaginação e na imersão dos jogadores.

Mais do que isso, observa-se que esses produtos editoriais têm potencial para propor novos horizontes representacionais, rompendo com padrões hegemônicos e incorporando elementos decoloniais, como diversidade de etnias, gêneros, biotipos e protagonismo de personagens historicamente marginalizados. Títulos como *Mojubá* e *Solaria* exemplificam esse movimento ao se aproximarem de propostas afrofuturistas e *solarpunk*, respectivamente, reforçando o valor do pluriverso como princípio norteador.

Assim, defender o espaço do livro de RPG como território de experimentação para as novas expressões da fantasia significa reconhecer sua relevância enquanto dispositivo cultural e, quiçá, educacional. As ilustrações, quando mobilizadas de forma crítica e consciente, ultrapassam a função ornamental e se tornam ferramentas de transformação, capazes de imaginar futuros alternativos e mais inclusivos, permitindo que mais pessoas se identifiquem com as personagens retratadas nos livros e reconheçam suas próprias potencialidades. Dessa forma, os livros de RPG nacionais não apenas ampliam repertórios visuais, mas também

colaboram para a construção de identidades, para a valorização da diversidade e para a abertura de caminhos que permitam sonhar com sociedades mais justas.

## Referências

- BATISTA, S.; CARVALHO, R. A. P. Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 13, p. 6-25, Agosto 2020
- BETTOCCHI, E. A sintaxe visual no role-playing game. **Estudos em Design**, v.8, p. 53-68, 2000.
- CESERANI, R. **O Fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tripadalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.
- CONTI, L.; SAMPAIO, L. **Mojubá**. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2023.
- COSTA, S. M. *et al.* Diversidade no RPG: uma história a ser escrita. In: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTI, M.; SILVA, P. P. **Roleplaying Game: práticas, ressignificações e potencialidades**. Tutóia: Editora Diálogos, 2021.
- CRITICAL ROLE. *Critical Role* — canal no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@criticalrole>. Acesso em: 26 abr. 2025.
- DEI SVALDI, G. *et al.* **Tormenta 20**. Porto Alegre: Jambô, 2020.
- DIAS, N. M. A ficção afrofuturista na educação decolonial brasileira. **Cadernos de Clio**, Curitiba, 11, n. 2, p. 37 – 68, 2020
- ESCOBAR, A. **Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham and London: Duke University Press, 2018.
- FRAGA, A. M. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições nacionais**. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo. São Paulo. 2022.
- FRANCO, L. A. *et al.* **Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares no começo do século XXI**. Anais do Colóquio Internacional de Design 2017. Belo Horizonte. 2017.
- FRANCO, L. A. **A ilustração de Fantasia ao longo das edições de Dungeons & Dragons sob a abordagem do Design Emocional**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2019
- HALL, A. **Fundamentos Essenciais da Ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.
- LIMA, M. L. S. *et al.* **Solaria**. São Paulo: IndieVisível Press, 2024.
- MOURA, M. C. Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 2, n. 2, 2018. p. 044 – 067.
- OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins de Boboli**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

ROCHA, C. A.; FAGUNDES, V. G. S. Ilustração crítica e design social: traços de representatividade no livro ilustrado infantil. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 28, n. 3, Dezembro 2024. pp. 216 – 232.

SÁ NETO, A.; BELTRAME, R. **Old Dragon**: Aventuras Clássicas de Fantasia. Rio de Janeiro: Buró, 2023.

SELLING, K. "Fantastic Neomedievalism": The image of the Middle Ages in Popular Fantasy. In: KETTERER, D. **Flashes of the Fantastic** – Selected Essays from The War of The Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts. Blumsbury Publishing PLC, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha**. Tradução de Reinaldo José Lopes. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

UM MANIFESTO *SOLARPUNK*. **Regenerative Design**, 2017. Disponível em: <<https://www.re-des.org/um-manifesto-solarpunk-portugues-brasil/>>. Acesso em: Junho 2023.

VALPAÇOS, J. **Lições**: Um jogo narrativo entre mundos. Porto Alegre: Avec, 2021.