

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA**

DUDA SBEGHEN

TAROT PHANTASIA: UMA JORNADA PELA ILUSTRAÇÃO FANTÁSTICA

**CAXIAS DO SUL
2025**

DUDA SBEGHEN

TAROT PHANTASIA: UMA JORNADA PELA ILUSTRAÇÃO FANTÁSTICA

**Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado no Curso de Bacharelado em
Artes Visuais da Universidade de Caxias do
Sul, como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.**

**Orientador: Prof.^a Dra. Mara Aparecida Magero
Galvani**

**Caxias do Sul, RS
2025**

DUDA SBEGHEN

TAROT PHANTASIA: UMA JORNADA PELA ILUSTRAÇÃO FANTÁSTICA

**Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado no Curso de Bacharelado em
Artes Visuais da Universidade de Caxias do
Sul, como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.**

**Orientador: Prof.^a Dra. Mara Aparecida Magero
Galvani**

Aprovada em 12/12/2025

Banca Examinadora:

**Profa. Dra. Mara Aparecida Magero Galvani
Universidade de Caxias do Sul – UCS**

**Profa. Dra. Silvana Boone
Universidade de Caxias do Sul – UCS**

**Profa. Ms. Aline Valéria Fagundes da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS**

AGRADECIMENTOS

Agradeço profundamente aos meus pais, Carlos e Marciana, que sempre me apoiaram em minhas decisões durante todo o percurso do curso. Agradeço a meu irmão, Lucas, por ouvir minhas ideias e viajar nelas junto comigo. Todos incentivando meus passos a trilhar esta jornada.

Agradeço com enorme carinho à minhas amigas, Eduarda e Giovana, que também me acompanharam neste processo, ouvindo minhas ideias e oferecendo suporte através de risadas.

Agradeço à minha orientadora, Mara, que me guiou pelos caminhos de um TCC mais de uma vez.

Agradeço à professora Silvana, por todas as aulas que me prendiam até o último segundo.

Agradeço a professora Aline, que sempre elogiou meu trabalho, oferecendo ricas sugestões, dicas valiosas e um carinho acolhedor e especial.

Nossas aventuras mais loucas e voos extraordinários da imaginação – as coisas impossíveis dos devaneios e sonhos – esse é o fabuloso reino da fantasia.

S. Elizabeth

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC II) do Bacharelado em Artes Visuais parte de uma pesquisa acerca dos Arcanos Maiores presentes nos atuais baralhos de Tarot. Tal investigação fundamenta a produção artística desenvolvida pelo autor no ano de 2025 com o objetivo de apresentar 22 ilustrações compostas por personagens distópicos. O estudo da ilustração e da Arte Fantástica, concomitantemente da Fantasy Art, suas histórias e temáticas abordadas são referências para o trabalho do artista no intuito de estabelecer relações de sua produção com o imaginário próprio dos mundos fantásticos em suas diversas linguagens da arte. Desse modo, o autor propõe ampliar o repertório visual em torno dos Arcanos Maiores do Tarot, por meio de suas ilustrações.

Palavras-Chave: Arte Fantástica. Fantasy Art. Tarot. Ilustração. Personagens distópicos.

ABSTRACT

This dissertation (TCC II) for the Bachelor of Visual Arts degree is based on research into the Major Arcana present in current Tarot decks. This research underpins the artistic production developed by the author in 2025 with the aim of presenting 22 illustrations composed of dystopian characters. The study of illustration and Fantastic Art, along with Fantasy Art, its stories, and themes are references for the artist's work in order to establish relationships between his production and the imagery of fantastic worlds in their various art languages. In this way, the author proposes to expand the visual repertoire around the Major Arcana of the Tarot through his illustrations.

Keywords: Fantastic Art. Fantasy Art. Tarot. Illustration. Dystopian characters.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Hunefer, <i>Livro dos Mortos de Hunefer</i> , 1275 a.C.....	18
Figura 2 – Pintor dos Boréadas, <i>Kylix de Figuras Negras</i> , 570 a.C.....	19
Figura 3 – Mestre de Catarina de Cleves. <i>São Miguel lutando contra um demônio em Horas de Caterina de Cleves</i> , 1440.....	21
Figura 4 – Hieronymus Bosch. <i>O Jardim das Delícias Terrenas</i> , 1510-1515.....	22
Figura 5 – William Blake. <i>Anteu colocando Dante e Virgílio no Último Círculo do Inferno</i> , 1824-1827.....	25
Figura 6 – John William Waterhouse. <i>Hylas e as ninfas</i> , 1896.....	26
Figura 7 – Leonora Carrington. <i>O Sol</i> , 1955.....	28
Figura 8 – Frank Frazetta. <i>O Bárbaro</i> , 1965/1966.....	29
Figura 9 – J. R. R. Tolkien, <i>The Hill: Hobbiton across the Water</i> , cerca de 1937.....	32
Figura 10 – Harry Clarke. <i>They danced with shawls which were woven of mist and moonshine</i> , 1916.....	39
Figura 11 - Richard Doyle. <i>In Fairyland: A Series of Pictures from the Elf-World</i> , 1870.....	40
Figura 12 - Edmund Dulac. <i>Cinderella and her Fairy Godmother</i> , 1910.....	41
Figura 13 - Beatrix Potter. <i>Ilustração variante para o livro "A História de Pedro Coelho"</i> , 1907 - 1911.....	42
Figura 14 - Arthur Rackham. <i>O Rei não pôde se conter de alegria</i> , litografia colorida, 1909.....	43
Figura 15 - Howard Pyle. <i>Sir Gawaine desafia Sir Lancelot</i> , 1910.....	44
Figura 16 - N.C. Wyeth. <i>The lady Lyonesse had the dwarf in examination</i> , 1922.....	46
Figura 17 - Maxfield Parrish. <i>The Lantern Bearers</i> , 1908.....	47
Figura 18 - Boris Vallejo. <i>John Carter of Mars</i> , 1976.....	49
Figura 19 - National Allied Publications (DC Comics). <i>Actions Comics #1</i> , 1939.....	50
Figura 20 - Iain McCaig. <i>Star Wars Classic Trilogy Triptych</i> , 2015.....	52
Figura 21 - Donato Giancola. <i>Mordenkainen, o Mago, Aventuras de Dungeons & Dragons nos Reinos Esquecidos</i> , 2020.....	53
Figura 22 – Bonifácio Bembo, (esquerda) Papa, (direita) Morte, 1450.....	56
Figura 23 – François Chosson, <i>Tarot de François Chosson</i> , 1736.....	58

Figura 24 - Pamela Colman Smith. <i>Cinco cartas da primeira impressão do baralho Rider-Waite-Smith</i> , 1910.....	62
Figura 25 - Lady Frieda Harris. <i>The Magus</i> . 1938-1943.....	63
Figura 26 - Bioware. <i>The Art of Dragon Age: Inquisition</i> , 2014.....	66
Figura 27- Pamela Colman Smith. <i>The Fool</i> , impresso em 1916 , primeira publicação em 1910.....	68
Figura 28 – Duda Sbeghen. <i>O Louco</i> (carta 0), 2025.....	70
Figura 29 - Duda Sbeghen. <i>O Mago</i> (carta 1), 2025.....	72
Figura 30 - Duda Sbeghen. <i>A Sacerdotisa</i> (carta 2), 2025.....	75
Figura 31 - Duda Sbeghen. <i>A Imperatriz</i> (carta 3), 2025.....	77
Figura 32 - Rachel Pollack. <i>The Emperor - The Shining Tribe Tarot</i> , 2001.....	79
Figura 33 - Duda Sbeghen. <i>O Imperador</i> (carta 4), 2025.....	80
Figura 34 - Duda Sbeghen. <i>O Hierofante</i> (carta 5), 2025.....	83
Figura 35 - Duda Sbeghen. <i>Os Enamorados</i> (carta 6), 2025.....	86
Figura 36 - Duda Sbeghen. <i>O Carro</i> (carta 7), 2025.....	89
Figura 37 - Duda Sbeghen. <i>A Força</i> (carta 8), 2025.....	92
Figura 38 - Duda Sbeghen. <i>O Eremita</i> (Carta 9), 2025.....	95
Figura 39 - Duda Sbeghen. <i>A Roda da Fortuna</i> (carta 10), 2025.....	98
Figura 40 - Duda Sbeghen. <i>A Justiça</i> (carta 11), 2025.....	101
Figura 41 - Duda Sbeghen. <i>O Pendurado</i> (carta 12), 2025.....	104
Figura 42 - Duda Sbeghen. <i>A Morte</i> (carta 13), 2025.....	104
Figura 43 - Duda Sbeghen. <i>A Temperança</i> (carta 14), 2025.....	107
Figura 44 - Duda Sbeghen. <i>O Diabo</i> (carta 15), 2025.....	110
Figura 45 - Duda Sbeghen. <i>A Torre</i> (carta 16), 2025.....	113
Figura 46 - Duda Sbeghen. <i>A Estrela</i> (carta 17), 2025.....	116
Figura 47 - Duda Sbeghen. <i>A Lua</i> (carta 18), 2025.....	122
Figura 48 - Duda Sbeghen. <i>O Sol</i> (carta 19), 2025.....	124
Figura 49 - Duda Sbeghen. <i>O Julgamento</i> (carta 20), 2025.....	127
Figura 50 - Duda Sbeghen. <i>O Mundo</i> (carta 21), 2025.....	130

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	Role Playing Game
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
O.T.O.	Ordo Templi Orientis
UCS	Universidade de Caxias do Sul

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 A ORIGEM DA ARTE FANTÁSTICA.....	16
2.1 O fantástico na literatura.....	30
3 BREVE PERCURSO PELA ILUSTRAÇÃO.....	36
3.1 Uma jornada pela história do Tarot.....	54
4 TAROT PHANTASIA.....	64
4.1 O Louco.....	67
2.1 O Mago.....	71
4.3 A Sacerdotisa.....	73
4.4 A imperatriz.....	76
4.5 O Imperador.....	78
4.6 O Hierofante.....	81
4.7 Os Enamorados.....	84
4.8 O Carro.....	87
4.9 A Força.....	90
4.10 O Eremita.....	93
4.11 A Roda da Fortuna.....	96
4.12 A Justiça.....	99
4.13 O Pendurado.....	102
4.14 A Morte.....	105
4.15 A Temperança.....	108
4.16 O Diabo.....	111
4.17 A Torre.....	114
4.18 A Estrela.....	117
4.19 A Lua.....	120
4.20 O Sol.....	123
4.21 O Julgamento.....	125
4.22 O Mundo.....	128
5 CONCLUSÃO.....	131

6 REFERÊNCIAS.....	132
---------------------------	------------

1 INTRODUÇÃO

O Fantástico constitui uma temática repleta de possibilidades, pautada essencialmente pelo que foge do sentido concreto de nossa realidade, suas expressões seguem despertando o interesse do público que aprecia esse gênero artístico e continuam a servir de referência para inúmeros profissionais que atuam em processos criativos, seja na ilustração ou em outras linguagens visuais. Simblet (2015) observa que nas produções artísticas contemporâneas, percebe-se que a sociedade ainda aspira por representações de um outro mundo, que evidenciam o impossível ou estranho e coisas de aspecto maravilhoso.

Assim é apresentado pelo autor o tema deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Bacharelado em Artes Visuais, que, a partir de uma metodologia bibliográfica, acompanha a feitura de trabalhos artísticos que abordam o mágico e o fantasioso tão característicos do universo Fantástico. O interesse por estes universos de elementos fantasiosos sempre estiveram presentes no seu cotidiano desde a infância, que, desde as animações japonesas disponíveis nos canais abertos da programação televisiva destinadas ao público infanto-juvenil, até as produções literárias, cinematográficas e dos jogos digitais estabeleceram um imaginário diverso que ainda são presentes em suas ideias artísticas.

Desta maneira, no primeiro capítulo serão apresentadas algumas produções referentes à temática do fantástico na arte, de forma resumida, desde a antiguidade, perpassando pela Idade Média até o Renascimento, estabelecendo na modernidade grande influência com o Romantismo, período na qual nasce a Irmandade Pré-Rafaelita. É também no Surrealismo que o Fantástico abrange em suas representações o universo do subconsciente e dos sonhos. Por fim, na contemporaneidade, a fantasia que compõem esta temática artística se estabelece fortemente com as ilustrações, mantendo o que é classicamente considerado fantástico, mas também adaptando-se no passar dos tempos, destacando sua capacidade de dialogar com novas mídias para além das artes visuais.

Ainda corroborando com as considerações feitas neste primeiro capítulo, abordando como o Fantástico se estabelece no terreno fértil da literatura, veremos que através dela, a fantasia constitui-se como um termo ligado ao fantástico por considerar a imaginação que não é pautada pela concretude do mundo real. É

também nesse contexto que o subcapítulo aborda brevemente a questão de A Jornada do Herói, a origem dos contos de fadas e obras máximas da literatura.

Tendo em vista as considerações feitas nesta seção, podemos perceber que ao longo do tempo, o fantástico se demonstra como atemporal e flexível notando que ele preserva sua função de explorar o extraordinário e a imaginação, possibilitando através de suas ficções reflexões acerca de diversas questões que compõem o mundo em que vivemos.

No terceiro capítulo constrói-se um breve percurso pela ilustração pois esta está intimamente conectada com a literatura. Demonstra-se especialmente a ampla diversidade proporcionada por este fazer artístico considerando as expressões do fantástico em suas multiplicidades nela presentes. Não delimitando-se ao universo editorial dos livros, onde é seu destaque maior, a ilustração de fantasia expandiu-se para se construir em revistas, pulp fictions, quadrinhos, animações e jogos.

Assim, o fantástico explora narrativas imaginativas e imagens que ampliam suas possibilidades expressivas e simbólicas, reafirmando-se como um campo fértil para a criação de mundos que continuam a instigar o olhar e a imaginação do público.

Ainda dentro deste capítulo, aborda-se uma jornada pela história do Tarot que estabelece um entendimento sobre o objeto que constituirá a produção artística do autor deste trabalho. Assim, será observado que estas cartas, em um primeiro momento, não carregavam o sentido divinatório a elas associada nos dias atuais. É possível observar que o Tarot passou por inúmeras interpretações ao longo do tempo, transformando-se em uma importante ferramenta esotérica. As atribuições feitas por estudiosos e ocultistas, bem como as correspondências míticas que ainda hoje são preservadas e exploradas, contribuíram para a formação de um vasto universo imaginativo em torno dessas cartas. Nesse processo, suas imagens foram continuamente reinterpretadas, redesenhadas e ressignificadas por diversos artistas, ampliando seu alcance simbólico e estético para além do campo estritamente esotérico.

Por fim, o último capítulo dedica-se à ilustração como prática artística, apresentando a criação de 22 imagens que representam os Arcanos Maiores do Tarot, reunidas sob o título *TAROT PHANTASIA*. É observado que as imagens construídas pelo autor constituem uma pesquisa histórica, simbólica e iconográfica que estabelecem o entendimento por trás de cada um dos personagens e portanto,

servindo como base para a ressignificação destas cartas em novas imagens que apresentam as características que constituem o fantástico consideradas ao longo deste trabalho. Assim, essa produção evidencia o Tarot como um sistema simbólico dinâmico, continuamente aberto a revisitações e atualizações, permitindo o surgimento de novas abordagens e leituras visuais.

2 A ORIGEM DA ARTE FANTÁSTICA

Quando se fala sobre o fantástico no universo das artes visuais, não encontramos um período artístico específico que aborde tal manifestação, mas sim uma temática específica. Ao contrário das correntes que já existiram, a Arte Fantástica remonta suas origens desde os primórdios da humanidade até os dias atuais.

Definir o que é Arte Fantástica é, no entanto, um desafio dado às suas inúmeras facetas. S Elizabeth (2023) atribui à Arte Fantástica como um tipo de manifestação enraizada em mitos, tradições e crenças antigas. Como já mencionado, o teor fantástico não está atrelado a nenhuma escola específica ou período artístico, mas sua presença é marcada nas imagens medievais, maneiristas, mágico-realistas, românticas, simbolistas e surrealistas.

De acordo com Kowalski (2020), para localizar as manifestações de fantasia, consequentemente do fantástico, é necessário voltar nossos olhos para as antigas civilizações e suas expressões artísticas referentes especialmente às suas crenças. No caso do Antigo Egito, por exemplo, podemos observar incríveis histórias fantásticas e riquíssimas obras que contam com a presença de seres divinos que protagonizam deuses híbridos e criaturas míticas. Neste sentido, podemos destacar os papiros que contém representações com tais elementos fantásticos. Neste contexto, são notáveis os pergaminhos conhecidos como Livros dos Mortos compostos, portanto, por textos mortuários, feitiços ou fórmulas mágicas, que eram ricamente ilustrados por artesãos. Esses pergaminhos, eram postos nos túmulos daqueles que tinham acesso para comprá-los, pois acreditava-se que ter um desses artigos auxiliava os falecidos na passagem da vida após a morte.

Um trecho do Livro dos Mortos é escrito, provavelmente, pelo próprio Hunefer para acompanhar a sua própria passagem da vida terrena ao reino dos mortos. A passagem do livro (Figura 1) mostra, da esquerda para a direita, Anúbis¹, com cabeça de chacal, conduzindo Hunefer em direção à balança do julgamento, onde Anúbis é retratado novamente, ajoelhado para ajustar o peso de prumo na balança. Nos pratos da balança, à esquerda, está o coração de Hunefer e, à direita, o

¹ No panteão do Antigo Egito, é associado com a mumificação e a vida após a morte e como protetor das pirâmides. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/An%C3%BAbis#Nome> Acesso em: 19. set. 2025.

hieróglifo da pena que simboliza Maat². Abaixo agacha-se Ammit³, a "Devoradora dos Condenados", acompanhada por uma breve inscrição que a descreve: "Sua frente é um crocodilo, sua traseira um hipopótamo, seu meio um leão". À direita, Thoth⁴, com cabeça de íbis⁵, segura uma caneta e uma paleta de escriba para registrar o resultado da pesagem. Hórus⁶ (representado como um homem com cabeça de falcão) conduz Hunefer a um santuário no qual Osíris (conhecido como o deus dos mortos, além de ser a divindade da vegetação, do julgamento e do além) está entronizado, acompanhado pelas deusas Ísis⁷ e Néftis⁸. Os quatro Filhos de Hórus estão sobre um grande lírio (lótus) que cresce em uma poça d'água sob o trono de Osíris.

Desta forma, visando perceber a conexão entre o fantástico e sua presença na Arte Antiga, no caso dos antigos egípcios: [...] os fundamentos do ato artístico encontram-se fora das preocupações estéticas em si mesmas: eles se situam na esfera das crenças relativas aos mortos e aos deuses – portanto, no mundo sobrenatural (JUNIOR, 2003, p. 5).

² Na religião egípcia, Maat ou Ma'at é a deusa da verdade, da justiça, da retidão e da ordem.^[1] É a deusa responsável pela manutenção da ordem cósmica e social, esposa de Toth. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Maat> Acesso em: 19 set. 2025.

³ Não era considerada uma deusa, mas sim uma criatura poderosa e aterrorizante que tinha poderes sobrenaturais. O nome de Ammit significa "a devoradora", porque acreditava-se que ela devorava os corações dos falecidos se eles fossem considerados indignos durante o julgamento dos mortos. Disponível em:

<https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/ancient-egypt/ancient-egyptian-gods-and-goddeses> Acesso em: 19 set. 2025.

⁴ Deus egípcio da lua, do conhecimento, da sabedoria, da escrita, da música e da magia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tote> Acesso em: 19 set. 2025.

⁵ Aves pernaltas, com pescoços longos e bicos compridos e encurvados para baixo. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%8Dbis#:~:text=Os%20%C3%ADbis%20s%C3%A3o%20um%20grupo,ou%20rios%20de%20regi%C3%B5es%20quentes> Acesso em: 19 set. 2025.

⁶ Uma das divindades egípcias antigas mais significativas que desempenhou muitas funções, principalmente como o deus da realeza, cura, proteção, o sol e o céu. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Horus> Acesso em: 19 set. 2025.

⁷ Ísis era uma deusa presente na religiosidade egípcia e muito relacionada com a maternidade e com a realeza, sendo considerada a mãe dos deuses e dos faraós. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/isis.htm> Acesso em: 19 set. 2025.

⁸ Deusa associada aos ritos funerários e a morte. Disponível em: <https://antigoegito.org/neftis/> Acesso em: 19 set. 2025.

Figura 1 – Hunefer. Livro dos Mortos de Hunefer, papiro, 39,8 x 5,50 cm, 1275 a.C



Fonte: Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA9901-3. Acesso em: 19 set. 2025.

A mitologia Greco-Romana destaca-se no universo da arte como aponta Kowalski (2020) ao observar que “esses antigos contos têm sido temas favoritos de poetas, contadores de histórias, escultores, pintores e ilustradores ao longo da história, até os tempos modernos” (p. 35, tradução nossa). Assim como os egípcios, os gregos também cultuavam diversos deuses, caracterizando-se assim em uma sociedade politeísta. Um dos exemplos da presença do fantástico nas manifestações artísticas deste povo é o objeto chamado Kylix (Figura 2), um tipo de taça grega antiga usada comumente para beber vinho. As ilustrações presentes no artefato decoram o seu interior e retratam uma cena de Belerofonte⁹ lutando contra Quimera, uma criatura cuspidora de fogo com corpo de leão, com uma cabra saindo de suas costas e uma cauda em forma de cobra. Em sua mão direita, o herói segura as rédeas de seu cavalo alado, Pégaso, que se ergue para encontrar o monstro.

⁹ Um herói da mitologia grega. Era um belo, forte e valente guerreiro, considerado um semideus. Belerofonte era filho de uma humana com um Deus (Poseidon). Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/belerofonte/>. Acesso em: 19 set. 2025.

Figura 2 – Pintor dos Boréadas. *Kylix de Figuras Negras*, Terracota, 12 x 17,8 x 14 cm, cerca de 570 a.C



Fonte: Disponível em:

<https://artsandculture.google.com/asset/black-figure-kylix-0001/ZAG9Nwm1lh6nRg>. Acesso em: 19 set. 2025.

A presença de representações referentes ao universo do fantástico na antiga arte grega está enraizada na crença do mundo sobrenatural presente, especialmente, na mitologia. Para os gregos, o mito:

[...] apresenta-se como uma narrativa que possibilita explicações, fazer interpretações e responder às realidades dos acontecimentos como uma história considerada única e verdadeira. Assim, foi tratada a interpretação da origem do mundo e os fenômenos nos mais variados aspectos. Desde o início dos tempos, os mitos fazem parte da vida dos homens com o intuito de acomodar e confortar seus medos, seus anseios, tudo isso dentro do seu imaginário (ALMEIDA, 2021, p. 102).

Neste sentido, Pantel (2019) aponta que estas narrativas frequentemente colocam em cena personagens com qualidades sobrenaturais, exprimindo uma relação particular do mundo humano com o mundo divino.

A idade média, que compreende os séculos VI-XV, inicia-se com a queda do Império Romano do Ocidente, onde, destaca-se neste período, o fortalecimento da Igreja Católica. Logo, a partir da cultura cristã, diversas imagens referentes a esta crença começaram a se propagar na arte. Estas obras convocavam uma forte presença do imaginário na arte medieval, e dentre os temas que foram representados, é possível encontrar dragões, faunos, unicórnios, etc. Com a

ascensão do cristianismo, seres divinos como anjos e demônios também ganharam espaço nas artes.

Desta forma, através destas representações fantásticas, uma atmosfera de medo e encantamento era estabelecida pois, estas figuras, manifestaram em sua simbologia conceitos religiosos e morais, ligados a pecados e virtudes, salvação, condenação, e sempre a luta entre o bem e o mal.

Na Idade Média, a relação imaginação – medo – fantasia se faz sentir com maior pujança. O espírito do homem cristão medievo, controlado pela Igreja – com todas as suas idéias sobre a Morte, o Julgamento Final, as Penas do Inferno, o Apocalipse –, cria um mundo irreal de monstros e seres fantásticos. Este universo teratológico ganha espaço neste período conturbado pelas múltiplas manifestações do sobrenatural, reveladas principalmente nas catedrais, com os murais e as figuras grotescas pintadas nos vitrais, sob a égide do fantástico (MARTINHO, 2010, p.47)¹⁰.

O Livro de horas¹¹, um manuscrito iluminado produzido em Utrecht em torno de 1440, por um artista anônimo, conhecido apenas como Mestre de Catarina de Cleves, contém 157 ilustrações ricamente desenhadas acompanhadas de textos em latim que apresentam ofícios, litânias, orações e um calendário litúrgico. Uma das ilustrações do livro apresenta a cena (Figura 3) em que o Arcanjo Miguel aparece lutando contra o demônio, ou seja, a batalha entre dois seres sobrenaturais faz alusão entre o bem e o mal.

¹⁰ Disponível em: <https://editora.univassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/110> Acesso em: 19 set. 2025.

¹¹ Um livro de devoção criado por devotos no final da Idade Média. Em geral, continha o calendário das festas e dos santos, as Horas da Virgem, da Cruz, do Espírito Santo e dos mortos (Liturgia das Horas), as orações comuns e os salmos penitenciais. Geralmente eram ricamente ilustrados com iluminuras. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro_de_horas Acesso em: 29 set. 2025.

Figura 3 – Mestre de Catarina de Cleves. *São Miguel lutando contra um demônio em Horas de Caterina de Cleves*, Manuscrito iluminado em velino, 19,2 x 13 cm, 1440, Biblioteca e Museu Morgan



Fonte: Disponível em: <https://www.themorgan.org/collection/hours-of-catherine-of-cleves/163> Acesso em: 27 set. 2025.

Partindo para a Idade Moderna, chega-se ao Renascimento, movimento artístico que compreende os anos de 1400 a 1600. Neste período a perspectiva Antropocêntrica coloca o homem como o centro do mundo substituindo o Teocentrismo Medieval.

A arte passa a explorar a perspectiva, a luz, a sombra e a demonstração de emoções. Do mesmo modo, apresentam-se os ideais da Antiguidade Clássica, especialmente dos Gregos e Romanos, em que se buscava a ideia de equilíbrio e beleza.

É também no Renascimento que surgem grandes nomes que marcam a história da arte, dentre eles estão: Leonardo da Vinci (1452-1519), Michelangelo Buonarroti (1475-1564), Rafael Sanzio (1483-1520), Donatello (1368-1466), Sandro Boticelli (1445-1510). Porém, neste estudo é relevante destacar a produção do pintor brabantino Hieronymus Bosch (1450-1516), que, segundo Walter Schurian (2005), é considerado como sendo o primeiro artista a expressar temas do fantástico na arte.

O *Jardim das Delícias Terrenas* (Figura 4) apresenta em seus três painéis a história do mundo a partir da narrativa bíblica da criação, o primeiro nos mostra o concebimento de Adão e Eva por Deus no Jardim do Éden, o segundo representa o

Paraíso Terrestre e o último, o inferno. Destaca-se especialmente a pintura do painel central na qual surgem representações incomuns de diversos seres sobrenaturais, em relação ao que é tipicamente observado em outras obras do período.

Segundo Kowalski, a imagem central apresenta:

[...] um encontro bizarro de mitologia, cristianismo e sexualidade. Amantes nus posam em poses eróticas, interagem em grupo, brincam com pássaros e animais selvagens e se escondem dentro de frutas enormes. Animais exóticos, reais e imaginários, vagam livremente – um unicórnio bebe água de uma piscina – enquanto sereias nadam e humanos alados flutuam acima (KOWALSKI, 2020, p. 19, tradução nossa).

Desta forma, o cenário paradisíaco central nos mostra uma diversidade de elementos impossíveis, como observado por Kowalski, frutas gigantes, animais reais e imaginários convivendo em um mesmo plano, unicórnios e sereias, todas essas representações são consideradas fantásticas.

Figura 4 – Hieronymus Bosch. *O Jardim das Delícias Terrenas*, tríptico, óleo s/ painel, 220 x 389 cm, 1510-1515



Fonte: Disponível em:

<<https://www.wikiart.org/pt/hieronymus-bosch/o-jardim-das-delicias-terrenas-1515>>. Acesso em: 29 set. 2025.

Como o fantástico se manifestou em diversos períodos artísticos, sem seguir, obrigatoriamente, a tendência do pensamento e das correntes estilísticas vigentes, logo, o texto deste trabalho fará alguns saltos temporais a fim de abordá-lo nas manifestações com maior destaque.

Posterior ao Renascimento, outros movimentos artísticos seguiram, mas quando o assunto é o fantástico, é oportuno mencionar o Romantismo, na qual seus artistas, contrários às ideias que se estabeleciam no Neoclassicismo, encontraram nas temáticas do fantástico a expressão de seus ideais. Assim, Kowalski ressalta:

A era do iluminismo deu origem a um retorno ao clássico, tipificado pelo neoclassicismo estruturado que se consolidou na arquitetura, que abraçou um retorno aos ideais de ordem, equilíbrio e racionalidade. Os artistas e escritores românticos do início do século XIX rejeitaram esse racionalismo, celebrando em vez disso o individualismo, a imaginação e a emoção, buscando o sublime ou o transcendental (KOWALSKI, 2000, p. 57, tradução nossa).

As obras do Romantismo são compostas por temáticas referentes à emoção, à fantasia, ao sonho, de encontro com o que pode ser atribuído como misterioso e sobrenatural. O interesse pelo sobrenatural também pode ser observado na literatura com a presença da magia, do ocultismo e do desconhecido. É neste contexto que o escritor estadunidense Edgar Allan Poe (1809-1849) explorou temas como o irracional, o grotesco e o macabro. Poe é mais conhecido pelos seus contos de terror e celebrado como um expoente dentro do Romantismo Sombrio¹².

Destaca-se o conjunto de obras do poeta, pintor e gravador William Blake (1757-1827). O mundo que Blake retratava em suas obras eram repletos de fantasia e imaginação, e, embora não tenha sido reconhecido em vida, o artista é considerado uma figura seminal na história da poesia e da arte visual da Era Romântica.

Blake, a pedido de seu amigo John Linnell (1792-1882), que também era artista, encomendou ilustrações para acompanhar um livro, obra máxima da literatura mundial, *A Divina Comédia de Dante Alighieri* (1265-1321).

A imagem da obra *Anteu colocando Dante e Virgílio no Último Círculo do Inferno* (Figura 5) traz uma, entre as diversas visões do inferno apresentadas por Dante Alighieri, em seu livro *O inferno de Dante* escrito no século XIV, no qual o autor descreve sua trajetória no inferno, no purgatório e no paraíso. Muitos artistas ilustraram as cenas desta narrativa e, através da transformação de palavra em imagem, essas representações marcaram a cultura e o imaginário popular,

¹² Um subgênero literário do romantismo, refletindo a fascinação popular com o irracional, o demoníaco e o grotesco. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Romantismo_sombrio Acesso em: 4 out. 2025.

atribuindo ao inferno como sendo um lugar relacionado a pecados e castigos e habitado por criaturas fantásticas.

Desta maneira, a ilustração, uma de várias que Blake produziu sobre esta história, nos mostra o momento da chegada dos poetas Dante e Virgílio a um abismo rochoso, próximo ao nono círculo do inferno, por conseguinte, o último. Dante narra:

Chegando à última beira do oitavo círculo, Dante crê ver torres a distância, que Virgílio explica serem os gigantes que estão à volta do fosso central do Inferno e para eles são visíveis da cintura para cima. Chegam então a ver de perto Nemrod e Efialte, gigantes mitológicos, e por fim Anteu, que se dispõe a apanhar Dante e Virgílio juntos na última beira e depô-los no fundo do Inferno (ALIGHIERI, 2019, p. 205).

A obra do poeta italiano mostra que o fantástico se caracteriza pela presença de um mundo estruturado, repleto de seres sobrenaturais e criaturas híbridas, surreais, de tal modo, que ativam o imaginário do leitor.

Na pintura de Blake (Figura 5), o fantástico está presente na representação do gigante Anteu. Estas criaturas descritas como humanóides de tamanho e força descomunais fazem parte da mitologia e do folclore de diversas culturas ao redor do mundo.

Figura 5 – William Blake. *Anteu colocando Dante e Virgílio no Último Círculo do Inferno*, aquarela, 52,6 x 37,4 cm, 1824-1827



Fonte: Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/asset/antaeus-setting-down-dante-and-virgil-in-the-last-circle-of-hell-william-blake/CAE0ecKTgAn34Q?hl=pt-BR>> Acesso em: 07 out. 2025.

No mesmo período do Romantismo, nasce a Irmandade Pré-Rafaelita, também conhecida como Pré-Rafaelitas, ao designar o grupo artístico fundado na Inglaterra por Dante Gabriel Rossetti (1828-1882), William Holman Hunt (1827-1910) e John Everett Millais (1829-1896), em 1848. O grupo rejeitava o academicismo, criticando o estilo e as regras ensinadas pela Academia Real. Os Pré-Rafaelitas eram assim denominados, pois suas obras eram inspiradas pela arte italiana dos séculos XIV e XV, particularmente, antes da época de Rafael, retornando, portanto, de acordo com Kowalski (2020) ao estilo clássico, focado na natureza, em cenas fantásticas e temas medievais.

Entre a produção dos pré-rafaelitas, destaca-se a produção do artista inglês John William Waterhouse (1849-1917), que, apesar de ter autodeclarado seu estilo de pintura como pré-rafaelita, o artista trabalhou décadas após o fechamento da Irmandade Pré-Rafaelita. Sua pintura traz diversas representações de mulheres tanto da mitologia grega, de dramas shakespearianos, como da lenda do Rei Artur.

A pintura *Hylas e as ninfas* (Figura 6), de Waterhouse, explora um episódio específico do popular mito de Jasão e os Argonautas, em que o jovem Hylas é

capturado por Náíades¹³ enquanto procurava água potável durante a expedição dos Argonautas. Na narrativa do mito de Jasão é possível notar a presença de temas universais como a perda e a tentação.

Na obra (Figura 6) de John William Waterhouse há a presença de seres pertencentes a uma cultura mitológica: as ninfas. Nesse sentido, as ninfas, espíritos femininos que habitam lagos, riachos, bosques, florestas, prados e montanhas, na obra de Waterhouse, são seres sobrenaturais, assim como Náíades, personagens esses caracterizados como elementos do repertório fantástico.

Figura 6 – John William Waterhouse. *Hylas e as ninfas*, óleo sobre tela, 132,1 x 197,5 cm, 1896



Fonte: Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/asset/hylas-e-as-ninfas-john-william-waterhouse/pQFx8DSBLR7oKQ?hl=pt>> Acesso em: 09 de out. 2025.

Também não podemos deixar de abordar a Arte Fantástica sem mencionar o Surrealismo. O Surrealismo foi um movimento artístico e literário nascido em Paris na década de 1920, inserido no período entre as duas Grandes Guerras Mundiais. O movimento se baseou fundamentalmente nas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud, assim as obras surrealistas exploravam o universo dos sonhos, do inconsciente, do subconsciente e do imaginário. Porém, existem algumas

¹³ Na mitologia grega, são ninfas de água doce, de rios, lagos, fontes e riachos. Possuíam o dom da cura e da profecia e tinham certo controle sobre as águas. Assemelhavam-se às sereias e, com a voz igualmente bela, viviam em fontes e nascentes ou até cachoeiras. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/N%C3%A1iade> Acesso em: 09 de out. 2025.

particularidades a despeito das relações entre Arte Fantástica e arte surrealista, como pontua Fayga Ostrower:

A distinção a ser feita entre arte surrealista e fantástica se refere à relação de componentes contextos. Enquanto a arte surrealista parte de componentes individuais realistas e os recombina em contextos deliberadamente diferentes, na arte fantástica componentes e contextos guardam a coerência. Apenas é uma coerência do imaginário. São reminiscências, associações, alusões, fantasias, mas sempre coerentes entre si (OSTROWER, 2013, p. 339).

Muitos artistas do surrealismo tiveram grande destaque e marcaram a história da arte, entre eles, Salvador Dalí (1904-1989), René Magritte (1898-1957), Joan Miró (1893-1983), Max Ernst (1891-1976). Mas deste movimento também se destacaram artistas mulheres, sendo as principais: Frida Kahlo (1907-1954), Dorothea Tanning (1910-2012), Remedios Varo (1908-1963) e Leonora Carrington (1917-2011), que será abordada neste trabalho.

Em sua infância, Carrington esteve rodeada de fábulas, contos de fadas e literatura fantástica de autores como Lewis Carroll, Jonathan Swift e Beatriz Potter que contribuíram para a construção de seu próprio imaginário único em suas obras. Desta forma, aliado a este interesse pela fantasia, seus trabalhos expressavam a inspiração advinda das temáticas do surrealismo, folclore, alquimia e mitologia celta.

Leonora Carrington chegou a conhecer artistas referentes ao movimento modernista do surrealismo em sua breve estada em Paris, inclusive se relacionando amorosamente com um deles, Max Ernst. Porém, a Segunda Guerra Mundial e a perseguição nazista aos modernistas forçou a artista a fugir para outros países, até que enfim se estabeleceu no México, onde retomou seu contato com Remedios Varo (1908-1963), artista espanhola surrealista, na qual havia conhecido em Paris alguns anos antes.

O interesse de Leonora Carrington por este universo místico alcançou sua produção de modo que a artista até chegou a produzir pinturas do universo do Tarot, mais especificamente dos Arcanos Maiores, como na imagem da ilustração *O Sol* (Figura 7). As cartas ilustradas por Carrington se baseiam nos baralhos clássicos de Waite e Pamela Colman Smith (1909) e Wirth (1889), bem como no Tarô de Marselha, mas com significativas mudanças formais e iconográficas adaptadas ao imaginário e influências próprias.

Após a Segunda Guerra Mundial, o mundo passava pela Terceira Revolução Industrial e por diversas mudanças tecnológicas e sociais, neste mesmo período se englobam as correntes estéticas da Pop Art, Op Art, arte conceitual e o minimalismo, a arte se apropria de diferentes estilos e mídias para compor seu repertório, criando formas de expressões diversas e únicas que lideram o caminho para a arte contemporânea.

Figura 7 – Leonora Carrington. O Sol, 1955



Fonte: Disponível em: https://www.allarts.org/2021/03/leonora_carrington_tarot/ Acesso em: 14 out. 2025.

Na contemporaneidade destaca-se o trabalho de Frank Frazetta (1928-2010), considerado o pioneiro da ilustração de fantasia moderna, o estadunidense trabalhou como ilustrador de ficção científica e fantasia, conhecido por seu trabalho com quadrinhos, como as revistas pulp, capa de livros, pinturas, posters, capa de discos e outros tipos de mídia. Suas mais famosas obras incluem uma série de pinturas de Conan: O Bárbaro ilustram os contos de fantasia de Robert E. Howard, autor do personagem Conan e escritor estadunidense que explorava temas de ficção e fantasia.

Figura 8 – Frank Frazetta. *O Bárbaro*, óleo sobre tela, 1965/1966



Fonte: Disponível em: Pinturas Fantásticas de Frazetta Acesso em: 16 out. 2025.

A Arte Fantástica acompanhou as mudanças do mundo, construindo toda a sua potência através de temáticas exploradas em diversos períodos artísticos da história da arte moldando universos quiméricos complexos. Corroborando com este ponto de vista, o ilustrador Gregory Manchess aponta em *Enchanted: A History of Fantasy Illustration* sobre a abordagem de artista em retratar o fantástico na arte:

Ao conceber uma imagem fantástica, um artista de fantasia hoje em dia deve estar atento a quase toda a história da arte humana, desde as tecnologias primitivas até os avanços atuais. A gama de disparidades existentes deixa uma ampla margem para visões únicas. Adicionar aspectos emocionais a uma obra complica ainda mais o processo, mas, ao mesmo tempo, acrescenta mais profundidade (MANCHESS apud KOWALSKI, 2020, p. 171, tradução nossa).

Segundo Manchess (2020, apud Kowalski), os artistas podem não pintar temas de fantasia como costumavam fazer, e o público pode não vê-los da mesma forma que as primeiras gerações, mas o interesse pelo tema persiste, pois é atemporal. Dito isto, as manifestações do fantástico não delimitam-se às Artes Visuais, expandindo-se pelos caminhos da Ilustração. O fantástico encontra um terreno fértil para aprofundar suas narrativas, simbolismos e inquietações

justamente no universo literário, onde o insólito ganha voz e estrutura e se consolida como discorrido a seguir.

2.1 O fantástico na literatura

Kowalski (2020) enfatiza que o uso da palavra fantástico é um termo que aborda uma ampla variedade de manifestações visuais que rompem com a realidade cotidiana, englobando a fantasia e suas particularidades. Assim, a Arte Fantástica não é um gênero restrito, mas uma abordagem que valoriza e demarca o imaginário visual. A Arte Fantástica se preocupa em destacar a imaginação como elemento central na produção, para construir visualidades e narrativas únicas por meio dos traços dos artistas, de acordo com suas referências e influências pessoais. Os autores de imagens fantásticas reconhecem a capacidade de encantamentos de seus muitos mundos.

Neste viés, no livro *Arte Fantástica*, Schurian (2005) destaca as possibilidades da natureza do Fantástico, quando diz:

É precisamente o elemento fantástico nas artes visuais que tem mostrado ser muito flexível no que diz respeito a desvios de estilo. Representa um sistema aberto, auto-organizado, que é capaz de se adaptar a novos campos e circunstâncias e desta forma alterar-se para qualquer coisa diferente (SCHURIAN, 2005, p. 25).

Atrelado ao universo do fantástico, a fantasia é um ponto importante para entendermos essas representações na arte. Por diversas vezes a fantasia é vista como uma fuga do cotidiano, especialmente dentro da psicanálise¹⁴, porém, no campo artístico o termo contempla a imaginação criadora, que concebe dentro do universo criativo a capacidade de produzir visualidades que não estão pautadas pelas regras do mundo concreto.

A fantasia interpreta a imaginação do eu desconhecido e fornece referências visuais aos caminhos que devemos seguir e às lições que devemos aprender para nos aprimorarmos. Representações de sonhos e pesadelos, criaturas fictícias, deuses e monstros são

¹⁴ Na teoria psicanalítica, a fantasia abrange uma ampla gama de experiências mentais, mediadas pela faculdade da imaginação no cérebro humano e caracterizadas pela expressão de certos desejos através de imagens mentais vívidas. As fantasias geralmente estão associadas a cenários impossíveis ou improváveis de acontecer. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_\(psychology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_(psychology)) Acesso em: 30 out. 2025.

tornados reais por meio de representações visuais na arte fantástica (KOWALSKI, 2020, p. 25, tradução nossa).

Do mesmo modo, quando se trata de fantasia, falamos de um elemento chave na construção de obras fantásticas: a imaginação. Fantasia é imaginar. O ilustrador, pintor e escritor estadunidense, Tony DiTerlizzi, assinala que a imaginação é um mundo de possibilidades que existe dentro de cada um de nós. Segundo ele:

É o que nos torna unicamente humanos. É a nossa impressão digital criativa que toca e influencia o mundo ao nosso redor. A imaginação é essencial para a arte e a ciência; para a inovação e a prosperidade (Tony DiTerlizzi apud Kowalski, 2020, p. 57, tradução nossa).

Nesse sentido, é indispensável mencionar as contribuições que John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), mais conhecido como J.R.R. Tolkien fez durante sua vida para o universo do fantástico. Tolkien é considerado o pai da literatura fantástica moderna, autor das famosas obras *O Hobbit*, a trilogia *Senhor dos Anéis*, e o *Silmarillion*, construindo um universo complexo da Terra Média, onde essas aventuras se passavam. Logo, no livro *Árvore e Folha*, Tolkien colaborou com a construção de diversas formas para o melhor entendimento dos contos de fadas e do fantástico, desvencilhando a ideia da fantasia ser algo que remete a fuga da realidade ou uma infantilização.

A Fantasia é uma atividade humana natural. Certamente não destrói a Razão, muito menos insulta; e não abrandando o apetite pela verdade científica e nem obscurece a percepção dela. Ao contrário. Quanto mais arguta e clara a razão, melhor fantasia produzirá (TOLKIEN, 2013, p. 36).

Além de escritor, Tolkien também produziu desenhos e pinturas, em sua maioria aquarelas, ilustrando cenas de suas obras literárias. O autor pintou cenas com personagens e paisagens que aparecem, majoritariamente, em *O Silmarillion*, *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, como mostra a Figura 9, uma das ilustrações feitas pelo britânico para acompanhar a obra escrita. Tais ilustrações acompanhavam sua obra ficcional desde as primeiras edições publicadas.

Figura 9 – J. R. R. Tolkien, *The Hill: Hobbiton across the Water*, Lápis, aquarela, tinta preta, cerca de 1937



Fonte: J. R. R. Tolkien Artist & Illustrator (2000, p. 106).

Neste universo de histórias fantásticas, destaca-se A Jornada do Herói, também conhecida por monomito. A Jornada do Herói é um modelo narrativo universal proposto pelo antropólogo, escritor e mitologista Joseph Campbell (1904-1987) que descreve um ciclo de aventuras, crises e transformações vividas por um protagonista, neste caso, o herói.

Essa estrutura é encontrada em mitos e histórias de diversas culturas, e continua sendo usada como inspiração para a produção de outras ficções até os dias atuais, como Kowalski aponta:

A Ilíada e a Odisseia de Homero, O Senhor dos Anéis de J.R.R. Tolkien e Guerra nas Estrelas de George Lucas incluem todos os aspectos essenciais da história épica de um herói: arquétipos básicos, fragilidades humanas e uma jornada que inclui aventura, perda e redenção (KOWALSKI, 2020, p. 39, tradução nossa).

Retrocedendo na história, ao inventarem a escrita, os humanos puderam registrar em palavras desde coisas do cotidiano, de atividades comerciais e administrativas e narrativas que expressavam mitos e suas religiosidades. A atividade da escrita ocorreu principalmente na Mesopotâmia, onde os sumérios, por volta de 3500 a.C., desenvolveram a escrita cuneiforme, um sistema baseado em

símbolos gravados em argila. É nestas tabuletas de barro que encontra-se um dos mais antigos textos literários do mundo, a Epopéia de Gilgamesh.

Essa história narra os feitos de Gilgamesh, rei de Uruk, em sua procura pela imortalidade. A narrativa foi encontrada em 1844 pelo arqueologista Austen Henry Layard (1817-1894) durante uma escavação na antiga cidade de Nínive, próxima ao que hoje é Mosul, no Iraque. Considerando o sentido moderno da literatura fantástica, esta história não consta como sendo do fantástico, mas sua influência sobre as obras deste gênero são inquestionáveis. Kowalski destaca que:

O impacto da Epopéia de Gilgamesh na cultura mundial é imensurável. Sendo o primeiro texto do seu tipo, a história apresenta inúmeros arquétipos – o herói, uma batalha com um dragão, um grande dilúvio, uma jornada pelo submundo e o simbolismo da serpente, da água e da árvore – que foram reciclados em lendas escritas e contos de fadas, adaptados pelas religiões do mundo e formam a base da fantasia (KOWALSKI, 2020, p.42, tradução nossa).

A fim de entender e apontar o que constitui o gênero literário do fantástico, Chiarato e Paradiso (2018) destacam que é um gênero literário em que narrativas ficcionais estão centradas em elementos não existentes ou não reconhecidos na realidade, pela ciência dos tempos em que a obra foi escrita. Como neste TCC se abordam os aspectos da fantasia, visando complementar a citação acima, Chiarato e Paradiso observam que especialmente a fantasia tem como característica tematizar fenômenos sobrenaturais, mágicos e outros, como elementos primários do enredo.

Desde a antiguidade, como visto no capítulo Arte Fantástica, este conjunto temático já se fazia presente. Desta forma, Jeanine e Zinani (2016) localizam este tema como uma das modalidades mais antigas de relato, visto que tem suas raízes no universo primitivo do mito e da magia. É a partir destas sociedades arcaicas de tradições orais, recheadas de contos maravilhosos e folclóricos, que nascem os contos de fadas.

Estes Contos de Fadas originalmente foram criados como entretenimento para adultos, porém, a partir do século 18 até os dias atuais, estas histórias são tipicamente destinadas e escritas para as crianças. Segundo Kowalski (2020), as histórias mais populares apareceram nas primeiras publicações de famosos autores como Charles Perrault (1628-1703), Os Irmãos Grimm, formada pela dupla Jacob

Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859) e, ainda por Hans Christian Andersen (1805-1875).

Apesar da nomenclatura “contos de fadas”, nem todas as histórias deste tipo contam com a presença de fadas. Nos universos onde se passam estas narrativas, não é necessário que as regras que pautam a nossa realidade estejam presentes, sendo assim, neles habitam diversos seres fantásticos e dentre muitos outros elementos mágicos.

A partir do século XIX, o fantástico ganha um novo significado. Em uma época marcada por avanços científicos e pelo predomínio da razão, o irracional passa a ser visto como uma ameaça ao equilíbrio humano. É nesse contexto que surge o que é conhecido na literatura como fantástico moderno, definido por Tzvetan Todorov (1939-2017) como o momento de hesitação entre o natural e o sobrenatural, onde nem o narrador nem o leitor consegue determinar se os acontecimentos pertencem à realidade ou à imaginação. Em outras palavras, o fantástico permeia o limite entre real e insólito, conforme o autor escreve: “A hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1977, p. 31). No entanto Todorov restringe sua análise às narrativas dos séculos XVIII e XIX, embora tenha nelas fundamentado sua definição.

O século XIX é caracterizado pelo então fantástico moderno, mencionado no parágrafo anterior, marcando um momento em que a literatura passa a refletir as inquietações da sociedade industrial e os conflitos entre a fé, a ciência e a moral. Nesse contexto surgem obras fundamentais como *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley (1797-1851), e *Drácula* (1897), de Bram Stoker(1847-1912), que exploram o medo do desconhecido e os limites éticos da condição humana.

No século XX, a literatura fantástica passou a consolidar universos imaginários próprios e mais elaborados, incorporando elementos míticos, simbólicos e éticos que iam além da mera hesitação entre real e sobrenatural do século XIX. É nesse contexto que autores como J.R.R. Tolkien, já citado no início deste capítulo, e C.S. Lewis (1898-1963)¹⁵ se destacam.

¹⁵ Clive Staples Lewis foi um escritor, estudioso da literatura e teólogo leigo anglicano britânico. É mais conhecido como o autor de *As Crônicas de Nárnia*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/C._S._Lewis Acesso em: 30 out. 2025.

Na contemporaneidade, a literatura fantástica preserva sua função de explorar o extraordinário e o imaginário, mas com abordagens e ideias cada vez mais diversificadas. As obras presentes ao público nos dias atuais mesclam tradição e inovação, questionando as fronteiras entre o real e o impossível, muitas vezes refletindo através da ficção sobre questões sociais, políticas e culturais atuais. Assim Rosemary Jackson complementa:

As formas assumidas por qualquer texto fantástico específico são determinadas por uma série de forças que se cruzam e interagem de diferentes maneiras em cada obra individual. O reconhecimento dessas forças implica situar os autores em relação a determinantes históricos, sociais, econômicos, políticos e sexuais, bem como a uma tradição literária da fantasia, e torna impossível aceitar uma leitura desse tipo de literatura que a coloque, de alguma forma misteriosa, completamente "fora" do tempo (JACKSON, 2002, p. 3, tradução nossa).

Em síntese, compreender como o fantástico ultrapassou os limites da literatura exige reconhecer o papel decisivo da ilustração de fantasia na difusão desse imaginário. Ao ocupar diferentes mídias e dialogar com públicos variados, a ilustração transforma elementos fantásticos em imagens acessíveis, compartilháveis e capazes de despertar fascínio imediato.

Assim, a ilustração não apenas amplia o alcance das narrativas fantásticas, mas também contribui para consolidá-las como parte integrante da cultura contemporânea, revelando sua força expressiva e seu potencial de encantamento para além do texto escrito.

3 BREVE PERCURSO PELA ILUSTRAÇÃO

Neste TCC aborda-se a ampla diversidade presente no universo da ilustração, meio que constitui um dos pilares fundamentais da comunicação visual. A imagem está presente desde as primeiras manifestações humanas, atravessa séculos como uma linguagem universal capaz de registrar experiências, transmitir mensagens e expressar visões de mundo.

Neste capítulo, parte-se da compreensão de que o ato de ilustrar nasce da necessidade primordial de representar o que nos cerca, seja para documentar o cotidiano, preservar memórias ou construir narrativas simbólicas que transcendem o tempo e o espaço. Corroborando com esta visão, Felix Scheinberger assinala que: “O que faz a diferença é como vemos o que vemos” (2019, p. 18).

É também a própria diversidade do universo da ilustração que permite ao artista explorar múltiplos processos e meios, revelando sua percepção através das mais variadas mídias, em outras palavras, pois como também assegura Sheinberger, “a ilustração explica a nossa visão do mundo para os demais” (2019, p.18).

Tradicionalmente a ilustração é uma imagem utilizada para acompanhar alguma outra mídia; usada para complementar, esclarecer, exemplificar e tornar a comunicação mais eficaz e acessível, gerando um impacto maior sobre determinada informação. Dito de outro modo, a ilustração tem um propósito. Isso não significa dizer que a arte também não tenha esta intenção, porém, nas artes plásticas suas produções são algo interpretativo, e muitos artistas contam com a sensibilidade advinda do espectador para que ele interprete como quiser e conseqüentemente, continua a complementar o conceito proposto pelo mesmo.

A ascensão do Iluminismo, movimento intelectual e filosófico ocorrido principalmente nos séculos XVII e XVIII na Europa, também conhecido como “Século das Luzes”, gerou diversas mudanças que influenciaram diretamente o modo de pensar da sociedade, incluindo os artistas.

Revoluções nos campos da filosofia, teoria política e ciência forneceram bases ideológicas e intelectuais que se centravam em três pilares fundamentais: a liberdade, a igualdade e a crença no progresso humano através da ciência e da educação. Assim, interligada ao “Século das Luzes” e acompanhando sua

efervescência, a Revolução Industrial, materializou tais concepções em suas inovações tecnológicas e mudanças na produção. Desta maneira, conforme Kolwaski: “A mudança na definição de belas artes ocorreu em paralelo com o surgimento da indústria, a separação de classes e, principalmente, a disponibilidade de material publicado” (2020, p. 58, tradução nossa). Complementando esta ideia o autor diz:

Os artistas da era industrial que produziam obras para a indústria editorial eram vistos de forma diferente. Imagens disseminadas em periódicos, folhetins baratos, livros de contos clássicos e uma variedade de romances, incluindo os em formato de folhetim, passaram a ser menos valorizadas do que uma obra singular disponível apenas para pessoas de uma determinada classe social em uma coleção particular ou museu de arte (KOWALSKI. p. 59, 2020, tradução nossa).

Hoje, no entanto, Valter do Carmo Moreira (2018), sinaliza que a imagem é o principal meio de circulação de informação e conhecimento que o homem tem acesso, considerando que há uma forte convergência entre o meio editorial e a arte da ilustração. Independente da técnica de produção, o autor aponta que:

Tradicionalmente, a ilustração consiste em um método de criação imagética que permite a sua reprodutibilidade e distribuição em larga escala. Sua essência está no pensamento, no que se quer comunicar. A ilustração está, por definição, subordinada a um texto, podendo ser desenho, pintura, gravura, colagem, digital art e até fotografia. Nos veículos de comunicação e no meio editorial, ilustração é aquilo que se encomenda a um ilustrador, independentemente de sua técnica de produção. A ilustração está inevitavelmente atrelada a um texto, diferentemente da imagem, que responde de forma autônoma e independente (MOREIRA, 2018, p. 12).

Considerando as contribuições trazidas até aqui, a ilustração, por sua própria natureza de criação imagética e reprodutível, integra-se de forma orgânica à cultura de massa. Sua capacidade de ser multiplicada e distribuída em larga escala faz com suas imagens circulem amplamente em diferentes livros, jornais, revistas e outros suportes. Desta maneira vê-se que o meio editorial se destaca sendo um dos ambientes em que a ilustração encontra maior campo de atuação e de visibilidade.

Ainda assim, não devemos reduzir a sua abrangência, pois a ilustração se expande fortemente em outras áreas da cultura visual contemporânea, comumente

aplicada na publicidade, no design, na animação, na moda, nas mídias digitais e jogos e entretenimento.

Na contemporaneidade, sem desconsiderarmos as especificidades do trabalho de diferentes profissionais, a imagem, em seus mais variados processos de criação, não se restringe à produção de artistas visuais, assim como a ilustração não se limita aos ilustradores. Nesse sentido, considerando que neste TCC prevalecem as manifestações artísticas do fantástico, tema amplamente explorado pelos ilustradores, parte-se do pressuposto que é através da fantasia que artistas manifestam individualidades de seu imaginário, imprimindo em suas imagens mundos únicos carregados de significados de acordo com suas referências.

Em *Enchanted: A history of fantasy illustration*¹⁶, Kowalski (2020) pontua, como a inserção do trabalho dos artistas ocorreu nos dois principais centros onde a ilustração de fantasia se desenvolveu: Europa e América.

Seguindo a cronologia proposta pelo autor, na Europa, a distinção entre estas duas áreas se consolidou com a crescente disponibilidade de material publicado entre os anos de 1800 ao início de 1900. Kowalski (2020) observa que, neste período, artistas já aproveitavam carreiras de sucesso de escritores, ilustrando desenhos animados para periódicos e livros escritos por Charles Dickens e Lewis Carroll, por exemplo. Diversos projetos que foram encomendados exigiram que os artistas se dedicassem ao retrato de mundos fantásticos de contos de fadas e folclore ou criassem seus próprios universos. A seguir mencionaremos alguns artistas europeus e suas influentes produções, todos citados pelo autor Jesse Kowalski e sua obra.

Harry Clarke (1889-1931) foi um artista irlandês especializado em vitrais e ilustração de livros. Influenciado desde cedo pelo Art Nouveau¹⁷, e, posteriormente, pelo Art Deco¹⁸ tornou-se uma das figuras mais importantes do Movimento de Artes

¹⁶ Em português, este título pode ser traduzido como Encantado: Uma história de ilustração de fantasia.

¹⁷ Foi um estilo artístico que floresceu entre 1890 e 1910 na Europa e nos Estados Unidos caracterizado pelo uso de linhas longas, sinuosas e orgânicas, sendo empregado com maior frequência na arquitetura, design de interiores, design de jóias e vidro, pôsteres e ilustração. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau> Acesso em: 23 nov. 2025.

¹⁸ O termo art déco, de origem francesa (abreviação de arts décoratifs), refere-se a um estilo decorativo que se afirma nas artes plásticas, artes aplicadas (design, mobiliário, decoração etc.) e arquitetura no entreguerras europeu. [...] O padrão decorativo art déco segue outra direção: predominam as linhas retas ou circulares estilizadas, as formas geométricas e o design abstrato. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/79938-art-deco> Acesso em: 23 nov. 2025.

e Ofícios Irlandês, exercendo profundo impacto na arte do país e sendo considerado um de seus artistas mais queridos. GANHOU destaque por seu estilo singular ao ilustrar *They danced with shawls which were woven of mist and moonshine* (Figura 10) presente no livro *Fairy Tales* de Hans Christian Andersen. Este trabalho lhe rendeu diversos pedidos para ilustrar outros livros.

Figura 10 – Harry Clarke. *They danced with shawls which were woven of mist and moonshine*, 1916



Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Fairy_Tales_by_Hans_Andersen_%28Harry_Clarke%29.jpg

Acesso em: 23 nov. 2025.

Outro artista referido por Kowalski (2020) é o caricaturista, pintor e ilustrador Richard Doyle (1824-1883). Sua formação artística veio quase que exclusivamente de seu pai John Doyle, um conhecido cartunista, que instruiu seus filhos nas refinadas artes da esgrima, dança, música e literatura, lhes proporcionando seu próprio e rigoroso treinamento artístico.

As ilustrações de Doyle para a obra *In Fairyland: A Series of Pictures from the Elf-World* (Figura 11), do inglês, *No País das Fadas: Uma Série de Ilustrações do Mundo Élfico*, escrito pelo inglês William Allingham (1824-1889), estabeleceram

em sua visualidade, consoante Kowalski (2020), um padrão para se desenhar fadas nas décadas seguintes.

Figura 11 – Richard Doyle. *In Fairyland: A Series of Pictures from the Elf-World*, gravuras em madeira coloridas e litografias coloridas, 39,1 x 29,1 cm, 1870



Disponível em: <https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/344772> Acesso em: 23 nov. 2025.

Nessa mesma direção, Edmund Dulac (1882-1953) destacou-se como um ilustrador prolífico, dedicando-se sobretudo aos contos de fadas e construindo, assim, um extenso portfólio que ia desde a ilustração de livros até a criação de selos. Considerado uma figura importante na Era de Ouro da Ilustração, seus desenhos e pinturas estão associados a muitas histórias conhecidas, como *A Bela e a Fera* e *A Roupa Nova do Imperador*, para citar alguns. Seu estilo artístico, bem como seu pioneirismo no uso de ex-libris¹⁹ coloridos, marcaram sua carreira como artista. A obra *Cinderella and her Fairy Godmother* (Figura 12), do livro ilustrado para a Cruz Vermelha, encapsula as qualidades etéreas e decorativas características da época, assim como o traço único do artista.

¹⁹ É a expressão que significa, literalmente, "dos livros de" ou "faz parte de meus livros", empregada para associar o livro a uma pessoa ou a uma biblioteca. [...] A inscrição pode ser inscrita num carimbo ou numa vinheta colada em geral na contra capa ou página de rosto de um livro para indicar quem é seu proprietário. A vinheta em geral contém um logotipo, brasão ou desenho e a expressão "Ex libris" seguida do nome do proprietário. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ex-libris> Acesso em: 24 nov. 2025.

Figura 12 – Edmund Dulac. *Cinderella and her Fairy Godmother*, aquarela, guache e tinta, 1910



Fonte: The Art of Fantasy: A Visual Sourcebook of All That is Unreal (2023, não paginado).

Beatrix Potter (1866-1943) foi uma célebre artista e escritora, conhecida por ilustrar histórias infantis protagonizadas por animais falantes. Entre suas obras mais famosas estão *The Tale of Peter Rabbit* (1902) e *The Tale of the Flopsy Bunnies* (1909). Com seu estilo artístico marcante e personagens inesquecíveis, ela permanece como uma das autoras infantis mais queridas e mais vendidas do mundo. A seguir podemos ver uma das ilustrações criadas por Potter (Figura 13). As obras foram publicadas junto ao livro no Reino Unido, pela Frederick Warne & Co, nas edições de 1907 e 1911.

Figura 13 – Beatrix Potter. *Ilustração variante para o livro "A História de Pedro Coelho"*, aquarela, caneta e tinta, e lápis sobre papel, 1907-1911, V&A Museum



Disponível em: <https://high.org/exhibition/beatrix-potter/> Acesso em: 23 nov. 2025.

A seguir temos Arthur Rackham (1867-1939), considerado um dos maiores ilustradores britânicos de sua época. Segundo Kowalski (2020), suas primeiras obras de sucesso, como ilustrador, foram desenhadas para o livro *The Fairy Tales of the Brothers Grimm* (Os Contos de Fadas dos Irmãos Grimm), como exemplificado na ilustração *O Rei não pôde se conter de alegria* (Figura 14). Além de seu trabalho com contos de fadas, Rackham ilustrou obras literárias clássicas como "Sonho de uma Noite de Verão", "Alice no País das Maravilhas" e "Peter Pan nos Jardins de Kensington".

Figura 14 – Arthur Rackham. *O Rei não pôde se conter de alegria*, litografia colorida, 1909



Disponível em:

<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Arthur-Rackham/381346/O-Rei-n%C3%A3o-p%C3%B4de-se-conter-de-alegria-...-dos-Contos-de-Fadas-dos-Irm%C3%A3os-Grimm.-pub.-1909.html> Acesso em: 24 nov. 2025.

Esses ilustradores europeus figuram entre os mais influentes na construção do universo visual dos contos de fadas e, conseqüentemente, da fantasia. Como aponta Elizabeth (2023), o fascínio por fadas, donzelas delicadas e espíritos do jardim foi um fenômeno marcante da era vitoriana, e os artistas que ilustraram esses contos contribuíram decisivamente para moldar o imaginário do “mundo das fadas”, povoado por seres ao mesmo tempo alegres e perversos. Dessa forma, para os vitorianos, tais histórias também permitiam explorar temas como moralidade, natureza, desejo e perigo, algo que é característico da natureza desses contos desde sua origem, por meio de narrativas e imagens maravilhosas que se difundiram rapidamente em uma sociedade em acelerada transformação. Assim, consolidaram-se iconografias clássicas e um imaginário rico em torno desses contos, que permaneceram vivos e influentes até os dias atuais.

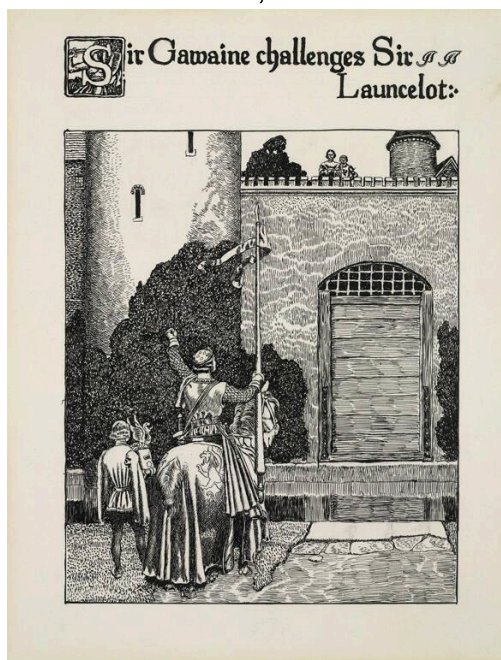
Saindo da Europa, os Estados Unidos da América é também berço de influentes ilustradores que propagaram as temáticas do fantástico não apenas pelo meio editorial. Kowalski (2020) aborda exemplos de artistas e obras que tiveram

grande destaque dentro do universo da ilustração de fantasia. Nos Estados Unidos, a Era de Ouro da Ilustração ocorreu entre as décadas de 1880 e 1920, período marcado por avanços nas técnicas de impressão, especialmente as coloridas. Esses aperfeiçoamentos baratearam a reprodução de ilustrações e permitiram uma distribuição mais rápida por todas as regiões do país. Esse momento histórico se estendeu do final do século XIX ao início do século XX.

No início do século XX famosas histórias eram ilustradas por artistas como Howard Pyle, N. C. Wyeth, Maxfield Parrish e muitos outros.

Howard Pyle (1853-1911) trabalhava como artista e professor, sendo também um mentor para seus alunos e futuros ilustradores. Pyle ilustrou as clássicas obras: *The Merry Adventures of Robin Hood* (As Alegres Aventuras de Robin Hood), em 1883; *The Story of King Arthur and His Knights* (A História do Rei Arthur e Seus Cavaleiros), em 1903; *The Story of the Champions of the Round Table* (A História dos Campeões da Távola Redonda), em 1905 e *The Story of the Grail and the Passing of Arthur* (A História do Graal e a Morte de Arthur) em 1910, na qual podemos ver a imagem de uma de suas ilustrações em *Sir Gawaine desafia Sir Lancelot* (Figura 15).

Figura 15 – Howard Pyle. *Sir Gawaine desafia Sir Lancelot*, tinta sobre papel, 26,7 x 21 cm, 1910



Disponível em:

<https://emuseum.cornell.edu/objects/31153/sir-gawaine-challenges-sir-lancelot-for-the-story-of-the-gr>

Acesso em: 24 nov. 2025.

A cena representada por Pyle faz parte da narrativa *A História do Graal e a Morte de Arthur* e ilustra a crescente rivalidade entre os dois cavaleiros, Sir Gawain, movido pela vingança e por uma natureza implacável, e Lancelot, que o desafia para um duelo. Este confronto entre os dois personagens é um ponto crucial na lenda Arturiana, pois a inimizade e a natureza vingativa de Gawain acabam por contribuir para a queda do Rei Arthur. *A História do Graal e a Morte de Arthur*, narrativa a qual se refere a ilustração, carrega elementos do fantástico, pois integra elementos sobrenaturais, mágicos e mitológicos, caracterizados pela presença de magos e feiticeiras, objetos que exercem poder extraordinário, e um mundo que exhibe cenários irreais como o castelo de Camelot²⁰ e a ilha de Avalon²¹.

O artista N.C. Wyeth (1882-1945), aluno de Howard Pyle, produziu inúmeras ilustrações para diversas mídias, incluindo anúncios e capas de revistas. Além disso, assim como seu professor, ilustrou clássicos da literatura, entre eles *The Boy's King Arthur*, como podemos ver em *The lady Lyonesse had the dwarf in examination* (Figura 16), *Robin Hood* e *The Scottish Chiefs* (Os Líderes Escoceses).

²⁰ É um castelo lendário associado ao Rei Arthur. Ausente nos primeiros relatos arturianos, Camelot apareceu pela primeira vez em romances franceses do século XII e, desde o ciclo de Lancelote e do Graal, passou a ser descrito como a fantástica capital do reino de Arthur e um símbolo do mundo arturiano. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Camelot#Modern_culture Acesso em: 05 dez. 2025.

²¹ É um lugar mítico na lenda arturiana. É o lar da Dama do Lago. O Rei Arthur obteve sua famosa espada, Excalibur, em Avalon. Avalon também é chamada de Ilha das Maças ou Ilha de Vidro. Diz-se que a ilha possui poderes de cura, segundo os autores arturianos. Também é considerada o lar da magia, de acordo com as lendas. Disponível em: [https://simple.wikipedia.org/wiki/Avalon_\(mythology\)](https://simple.wikipedia.org/wiki/Avalon_(mythology)) Acesso em: 05 dez. 2025.

Figura 16 – N.C. Wyeth. *The lady Lyonesse had the dwarf in examination*, 1922



Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/n-c-wyeth/the-lady-lyonesse-had-the-dwarf-in-examination>
Acesso em: 05. dez.. 2025.

Assim como Howard Pyle, Wyeth também ilustra cenas, a cena retrata um momento das histórias arturianas que é marcada por elementos do fantástico, personagens lendários e situações próprias do imaginário cavaleiresco medieval.

Outro popular artista da Era de Ouro da ilustração foi Maxfield Parrish (1870-1966) que também havia sido aluno de Howard Pyle. Ao falar deste artista Kowalski (2020) destaca que a popularidade de seu trabalho, aliado à crescente expansão do mercado de impressos, contribuíram para que suas imagens encantadoras em calendários, livros de poesia e contos fantásticos fossem amplamente distribuídas. As obras de Parrish, compostas por cenas fantasiosas, foram usadas para ilustrações de livros, grandes murais e capas de revistas. A seguir, *The Lantern Bearers* (Figura 17), na qual o título pode ser traduzido como Os Portadores de Lanternas, é uma ilustração que, apesar de produzida em 1908, foi capa da revista *Collier's*, em 1910.

Figura 17 – Maxfield Parrish. *The Lantern Bearers*, óleo sobre tela, 101.6 x 81.3 cm, 1908



Disponível em:

https://artsandculture.google.com/asset/the-lantern-bearers-maxfield-parrish/5AH_BltdeMfSVA?hl=en

Acesso em: 23 nov. 2025.

Porém, com o advento da Primeira Guerra Mundial, a Era de Ouro da Ilustração entrou em declínio, e as encomendas para os artistas também diminuíram. Inevitavelmente, as artes de uso comercial sofreram transformações, pois novas demandas surgiam diante das profundas mudanças pelas quais a sociedade passava. Os artistas continuaram produzindo, mas em menor escala. Uma nova leva de ilustradores nascia, na qual influenciados por estes mestres, tiraram a ilustração de seu meio tradicional, o editorial, e a levaram para abraçar outras áreas igualmente criativas.

Considerando que neste capítulo abordamos alguns percursos pela ilustração a partir das contribuições de Jesse Kowalski (2020), continuaremos vendo a seguir a que rumo estes novos artistas levaram a ilustração a trilhar. Porém, para deixar claro, o caminho até aqui reflete que:

No século XX, com o avanço das tecnologias de reprodução da imagem, a ilustração torna-se indissociável de quaisquer veículos de comunicação – primeiramente os impressos, em seguida, os digitais –, tornando-se parte integrante da vida contemporânea que, cada vez mais, incondicionalmente, é mediada pelas imagens, produzidas em escalas inimagináveis por esses artistas pioneiros da reprodução. (MOREIRA, 2018. p. 60).

Em 1930 as ilustrações de fantasia encontraram um novo meio ao qual poderia pertencer, se tratavam das revistas pulp²². De acordo com Kowalski (2020), a industrialização e os avanços nos meios de impressão permitiram que a classe trabalhadora, que se tornava cada vez mais alfabetizada, tivesse acesso a publicações mais acessíveis. Mesmo que de menor custo, as revistas pulp tinham a capacidade de receber ilustrações coloridas que, juntamente com projetos gráficos bem elaborados, faziam bem o trabalho de chamar a atenção do público. Porém, antes de continuarmos, é necessário ressaltar-se que:

Contudo, essas capas também serviam a um propósito diferente, ainda que muitas vezes involuntário: ao buscarem inspirar entusiasmo e interesse pelas histórias fantásticas que continham, os autores e ilustradores de revistas pulp frequentemente se apoiavam em figuras e cenários reconhecíveis e, ao fazê-lo, invocavam e perpetuavam estereótipos prejudiciais do início do século XX (DENISON, 2025, p. 259).

Assim, de acordo com Denison estes estereótipos feriam imagens de minorias e, como pode ser visto em diversas revistas deste modelo, o corpo da mulher é objetificado e sexualizado, característica que permaneceu, e em alguns casos ainda permanece, em ilustrações de fantasia. Desta forma, essas imagens carregadas de estereótipo e objetificação fomentaram também o artifício chamativo, que era direcionado ao seu público alvo majoritariamente formado pela parcela masculina.

Este tipo de publicação abrangia histórias de ficção científica, terror, ocultismo e fantasia. Nelas, os ilustradores construíram a imagem de famosos personagens como John Carter e Tarzan, criados pelo escritor norte-americano Edgar Rice Burroughs (1875-1950). Além destes, apareceram nestas revistas: Zorro, de Johnston McCulley (1883-1958); Cthulhu de H.P. Lovecraft (1890-1937) e Conan: O Bárbaro, de Robert E. Howard (1906-1936).

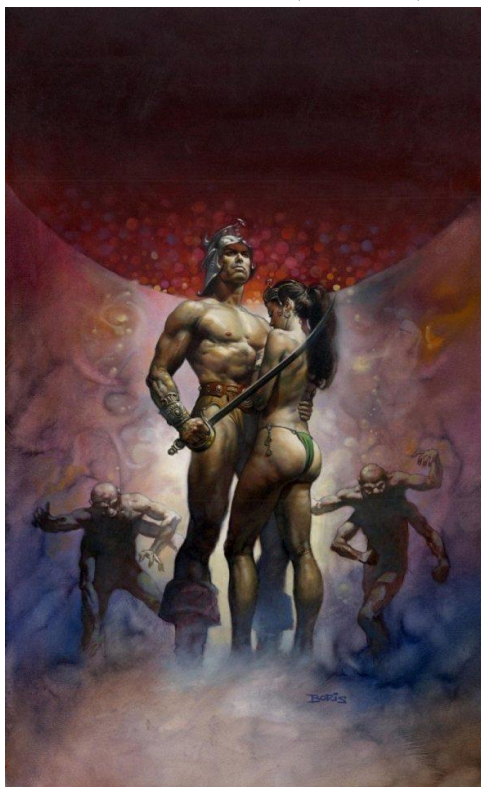
Esses personagens, além de comporem histórias e ilustrações de sucesso, mais tarde seriam também traduzidos para longas-metragem, sendo que muitos continuam ainda populares e conhecidos nos dias atuais. Foi nas revistas pulp que

²² Pulp, pulp fiction e revista pulp são nomes dados a partir do início de 1900 às revistas feitas com papel barato. O termo "pulp" deriva do papel barato feito da polpa de celulose. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Revista_pulp Acesso em: 04 dez. 2025.

um dos pioneiros da ilustração moderna de fantasia começou sua carreira, trata-se de Frank Frazetta (1928-2010). O artista, já referido neste trabalho, ilustrou diversas histórias em quadrinhos, inclusive pintou alguns dos personagens como *O Bárbaro* (Figura 8). Posteriormente, Frazetta também confeccionou pinturas para pôsteres de filmes.

Outro mestre da fantasia, juntamente com Frazetta, é Boris Vallejo (1941-). O pintor peruano-americano é famoso por suas ilustrações de fantasia e ficção científica hiper-realistas, além de ter pintado diversos dos famosos personagens como *Conan*, *o Bárbaro*, *Tarzan* e *John Carter of Mars*, como podemos verificar em um de seus trabalhos (Figura 18).

Figura 18 – Boris Vallejo. *John Carter of Mars*, acrílico, 104,1 x 76,2 cm, 1976

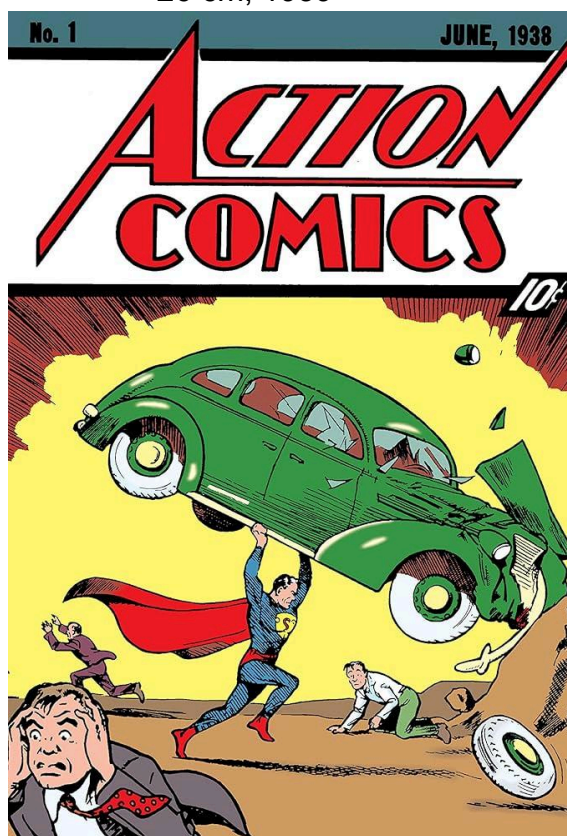


Fonte: *Enchanted: A History of Fantasy Illustration* (2020, p. 83).

Além das revistas pulp, a ilustração também encontrou um campo fértil nas histórias em quadrinhos. Este gênero já era popular anteriormente através de desenhos críticos e satíricos publicados em jornais. Famosas empresas como a DC Comics (na época conhecida como National Allied Publications) abordaram histórias fantásticas em tirinhas ilustradas, e, os personagens desta franquia são ainda muito bem apreciados até os dias atuais e, é nesta editora que nasce o primeiro

super-herói, *Superman*, inaugurando, desta forma, a Era de Ouro dos Quadrinhos, aproximadamente nos anos de 1938, onde a primeira aparição de *Superman*, personagem criado pelo escritor Jerry Siegel e pelo artista Joe Shuster, surge na primeira edição da Action Comics (Figura 19), seguindo até meados dos anos 1950.

Figura 19 – National Allied Publications (DC Comics). *Actions Comics* #1, 19 cm x 26 cm, 1939



Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Action-Comics-1938-2011-1-English-ebook/dp/B00CIGXT34>. Acesso em: 25 nov. 2025.

Tamanho foi o sucesso de *Superman* que o personagem apareceu em inúmeras séries de quadrinhos, desenhos animados para o cinema, séries e filmes para a televisão, interpretados por diferentes atores. Assim, depois do advento do surgimento deste super-herói, diversos outros foram surgindo, como observa Kolwaski:

Nos anos seguintes, dezenas de outros super-heróis foram apresentados aos leitores. Embora muitos fossem baseados em realidades ficcionais, vários eram criações puramente fantásticas. Capitã Marvel, Mulher-Maravilha, Espectro, Doutor Destino, Zatanna e outros usavam mitologia ou magia como fundamento de seus poderes (2020, p. 95-96, tradução nossa).

A ilustração também prestou um importante papel à indústria cinematográfica, pois desde as invenções dos irmãos Lumière às modernas técnicas de efeitos especiais, foi através desta arte que nasceram icônicas animações de fantasia, assim como os cartazes que outrora eram ilustrados a mão. De acordo com Moreira:

Os cartazes ilustrados para o cinema tiveram seu auge até a década de 1980 e início da década de 1990. O avanço da tecnologia e da computação, que facilitam a manipulação digital, foi um grande golpe, o que causou o declínio dos cartazes pintados à mão (MOREIRA, 2018, p. 61).

Foi por meio da ilustração que foi possível a criação das primeiras animações com o uso de técnicas de manipulação, conferindo ilusão de movimento aos desenhos. Com os avanços da tecnologia, assim nasceram os filmes animados, especialmente no que se refere às técnicas de manipulação de imagens, edição e efeitos especiais. Mas ao contrário do que se poderia supor, a profissão de ilustrador não se enfraqueceu diante de tais inovações. Os avanços tecnológicos possibilitaram que esses profissionais aprendessem a dominar novas ferramentas digitais, inovassem e produzissem obras de elevado nível técnico e artístico.

Iain McCaig (1957-) é um artista que ilustrou posters para famosos filmes. Seu portfólio é extenso, compondo obras para filmes como *O Exterminador do Futuro 2*, de James Cameron; *Hook – A Volta do Capitão Gancho*, de Steven Spielberg; *Drácula*, de Francis Ford Coppola; *Entrevista com o Vampiro*, de Neil Jordan; *Peter Pan*, da Sony/Revolution/Universal e *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, da Warner Brothers. McCaig ainda ilustrou para os famosos filmes *Star Wars* (Figura 20), mas além de ilustrar cartazes, também desenvolveu trabalhos de *Concept Art*²³ e *Storyboard*²⁴ para a indústria cinematográfica.

²³ É uma forma de pré-produção na indústria do entretenimento. Usada em sua maioria em filmes, jogos eletrônicos, animações e histórias em quadrinhos, com o objetivo de criar e definir uma ideia e/ou tom que poderá ser utilizado no produto final. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_de_conceito Acesso em: 26 nov. 2025.

²⁴ É um organizador gráfico que consiste em ilustrações ou imagens simples exibidas em sequência com o objetivo de pré-visualizar um filme, animação, motion graphics ou sequência de mídia interativa. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard> Acesso em: 26 nov. 2025.

Figura 20 – Iain McCaig. *Star Wars Classic Trilogy Triptych*, aquarelas, lápis e meios digitais, 43,2 x 106,7 cm, 2015



Fonte: Enchanted: A History of Fantasy Illustration (2020, p. 109).

Assim, a imagem do poster de *Star Wars* pode apresentar elementos do fantástico pois seu universo apresenta elementos que rompem com a lógica do mundo real. Apesar da ambientação espacial, característica da ficção científica, o cenário é distante e mítico, funcionando quase como um mundo alternativo, com regras próprias. Além disso, a presença de criaturas que fogem do senso comum como espécies alienígenas exóticas, seres híbridos e formas de vida inexplicáveis reforçam o caráter fantástico.

No universo dos jogos, o trabalho de ilustração também contribui de modo semelhante ao proposto no cinema, como destaca Valter do Carmo Moreira:

Antes de os programadores produzirem seus milhares de códigos, existe uma peça fundamental entre o roteiro do jogo e sua programação: o character design. O trabalho desse ilustrador, responsável pela criação do design dos personagens, é fundamental para qualquer jogo de sucesso. [...] Ainda dentro do mundo dos games, o ilustrador pode atuar como Concept Artist, criando o conceito visual para o jogo, sendo também responsável por criar artes publicitárias que serão utilizadas para promover o game para o mercado. Dentre elas estão os pôsteres, capas, wallpapers, banners, o logotipo do próprio jogo e uma série de itens licenciados, como ilustrações para cadernos, lancheiras, camisetas e todo item imaginável (MOREIRA, 2018, p. 62).

A ilustração de fantasia molda-se profundamente no universo dos jogos ao assumir o papel de ponte entre narrativa, mecânicas de jogabilidade e imaginação do jogador. Assim como no cinema, ela funciona como linguagem visual capaz de materializar mundos inteiros, definindo atmosferas, criaturas, cenários e

personagens que orientam a experiência lúdica. Desta forma, considerando a fantasia e os jogos, é impossível não mencionar o RPG²⁵ *Dungeons and Dragons*, publicado em 1974 por Gary Gygax (1938-2008), e Dave Arneson (1947-2009), que explora o fantástico através da existência de personagens não-humanos, de magia e de criaturas míticas. Além deste, há também o jogo *Magic: The Gathering*, lançado pela *Wizards of the Coast* em 1993, na qual seu universo é inteiramente construído em torno de elementos sobrenaturais, mágicos e mundos imaginários.

O artista americano Donato Giancola (1967-), conhecido profissionalmente apenas como Donato, é especializado em ilustrações de ficção científica e fantasia para os livros como a trilogia *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien e *Game of Thrones*, de George R.R. Martin, assim a ilustração de diversas cartas para o jogo *Magic: The Gathering* mencionando anteriormente, como podemos verificar na imagem a seguir (Figura 21).

Figura 21 – Donato Giancola. *Mordenkainen, o Mago, Aventuras de Dungeons & Dragons nos Reinos Esquecidos*, óleo sobre painel, 86 x 63,5 cm, 2020



Disponível em: <https://donatoarts.com/magic> Acesso em: 26 nov. 2025.

²⁵ É um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game Acesso em: 26 nov. 2025.

A figura ilustrada por Donato das cartas presentes em *Magic: The Gathering*, mostra um famoso personagem deste jogo, neste caso, é caracterizado por ser um mago que, dentro deste universo, são seres que possuem talento inato para a magia, atributo característico do fantástico.

Os jogos interativos de fantasia, como já referidos, surgiram inicialmente em formatos tradicionais: o primeiro, como um RPG de mesa baseado em tabuleiro e narrativa compartilhada, e o segundo, como um jogo estratégico de cartas. Esses primeiros modelos dependiam da imaginação dos jogadores, de regras impressas e de componentes físicos para que os participantes construíssem seus próprios mundos e experiências. Contudo, com o avanço da tecnologia e o desenvolvimento da computação, abriu-se caminho para a criação dos videogames digitais, que transformaram profundamente a forma de jogar. A partir desse progresso tecnológico, esses universos, antes restritos ao papel, passaram a ganhar novas dimensões audiovisuais, com sistemas automáticos de regras e possibilidades ampliadas de interação, marcando uma transição decisiva dos jogos tradicionais para o ambiente digital.

Em suma, independente das mídias em que a ilustração de fantasia estiver atuando, gerações de artistas e ilustradores continuam a produzir e consumir este tipo de conteúdo. Originalmente, conforme é observado por Kowalski (2020), o gênero que era dominado pelo público masculino vê a crescente entrada do público feminino. Além disso, a facilitação de divulgação, por meio da internet, conferiu aos artistas deste meio, maior visibilidade à profissão, conectando os “amantes” do gênero aos exímios ilustradores e seus próprios universos fantásticos.

3.1 Uma Jornada pela História do Tarot

Antes de iniciarmos a jornada pelos caminhos do Tarot, é necessário abordar o que ele é. O Tarot é, portanto, um baralho de uso recreativo e esotérico formado por setenta e oito cartas que são divididas em dois grandes grupos chamados de Arcanos Maiores e de Arcanos Menores. Pollack (2023, p. 21) observa que os Arcanos Menores “estão divididos em quatro naipes, comumente chamados de Paus (Bastões em baralhos de jogos comuns), Copas (corações), Espadas e Ouros (Pentáculos ou Diamantes)”. Porém neste trabalho, com referência nos estudos de

Pollack, o foco será nos Arcanos Maiores, que serão ilustrados pela autora como resultado do estudo proposto para a conclusão do Bacharelado em Artes Visuais. Logo, os Arcanos Maiores (também conhecidos como trunfos) são numerados de 0 a 21. Pollack esclarece, no entanto, que os números na verdade, vão de 1 a 21, com o acréscimo de uma carta extra, 0, O Louco, totalizando um grupo de 22 cartas. São elas, assim ordenadas: O Louco (0), O Mago (1), A Sacerdotisa ou A Papisa (2), A Imperatriz (3), O Imperador (4) O Papa ou Hierofante (5), Os Enamorados (6), O Carro (7), A Justiça (8), O Eremita (9), A Roda da Fortuna (10), A Força (11), O Enforcado (12), A Morte(13), A Temperança(14), O Diabo(15), A Torre(16), A Estrela (17), A Lua (18), O Sol (19), O Julgamento (20), O Mundo(21).

O Tarô, conhecido hoje como um instrumento usado para práticas divinatórias, apareceu no norte da Itália por volta do século XV. Estas cartas remontam uma história muito antiga, advinda de intercâmbios culturais, que culminam nas primeiras menções ao baralho no início do renascimento na Itália, por volta dos séculos XV e XVI. Porém, é necessário destacar que a associação que fazemos hoje do tarot como prática de adivinhação, apenas ganhou força no século XIX, e posteriormente se popularizou como um jogo esotérico, o que nada tem a ver com as antigas cartas de tarô.

Os Tarôs Visconti são as mais antigas cartas conhecidas, dentre os baralhos mais bem conservados estão o “Visconti de Mondrone”, criado em 1441, o Tarô “Brambilla”, criado por volta de 1447, e o Tarô “Visconti-Sforza”, datado de cerca de 1452. Este último baralho (Figura 10) é o mais completo e possui exemplares bem preservados de quase todas as cartas que o compõem, suas ilustrações são atribuídas ao pintor Bonifácio Bembo (1420-1482) e é mantido na Coleção Cary de Cartas de Baralho²⁶ da Universidade de Yale.

²⁶ Mantida na Biblioteca de Livros Raros e Manuscritos Beinecke da Universidade de Yale , nos Estados Unidos, é uma das mais significativas coleções de materiais relacionados a cartas de baralho e itens relacionados na América do Norte. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Cary_Collection_of_Playing_Cards Acesso em: 10 out. 2025.

Figura 22 – Bonifácio Bembo, (esquerda) *Papa*, (direita) *Morte*, Papel com tinta opaca sobre fundo dourado trabalhado, 17,3 x 8,7 cm, 1450, Beinecke Rare Book & Manuscript Library, Universidade de Yale, New Haven, Connecticut



Disponível em: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards> Acesso em: 15 out. 2025.

Estes tarôs do século XV não possuem seus trunfos numerados e nomeados, porém, desde as origens desses baralhos, era comum que eles fossem decorados com iluminuras. Ao longo da história, o tarot passa a ser conhecido na França onde, no século XVII as cartas começaram a receber nomes que intitulavam a que personagem se referia a figura ilustrada e numerar as cartas, compondo uma ordem segmentada, resultando em 22 trunfos e 56 naipes, que serão conhecidos mais tarde como arcanos maiores e arcanos menores.

Porém antes de seguir com a história do Tarot, é oportuno situar as origens destas cartas. Desta forma, a historiadora francesa Isabelle Naldony, especializada em livros antigos, será a principal referência neste capítulo, especialmente sobre as questões históricas que compõem a cronologia do tarot

O tarot surge no renascimento italiano, uma época de grandes feitos intelectuais e artísticos, mas também reflexo de tempos conturbados que vinham desde o século XIII. No norte da Itália as cidades eram governadas por famílias importantes e, comumente, as localidades entravam em conflitos umas com as outras, quase sempre motivadas pelos seus interesses próprios. Dentre os principais eventos que ocorreram entre o século XIII e XV que se refletiam nas desavenças, Naldony ressalta:

Com a peste negra e a Guerra dos Cem Anos (que se encerrou em 1453), o Grande Cisma do Ocidente também dividiu a Europa em duas correntes rivais. De 1305 a 1378, o papado se instalou em Avignon, e a Itália deixou de ter papa. Em seguida, de 1378 e 1417, os papas de Avignon e Roma travaram uma batalha impiedosa por Legitimidade. Nesse momento, o sacerdócio lutava contra o império: imperadores e papas disputavam para saber quem disporia do poder absoluto na terra: se o soberano temporal ou o espiritual (NADOLNY, 2022, p. 77).

Na efervescência artística da época surge o humanismo, um movimento intelectual e cultural orientado para os estudos das humanidades, se caracteriza pela valorização da razão, da exaltação da Antiguidade clássica e sua cultura pagã.

Até o século XV, atrelado ao humanismo, os Tarôs eram mais consumidos pela nobreza italiana, que adotou este movimento intelectual com afinco. Isto refletiu na cultura desses baralhos, onde as imagens que os compunham formavam um repertório iconográfico próprio à quase toda a Europa do final da Idade Média, incluídas as referências à Antiguidade Clássica, como as virtudes cardeais como comenta Naldony.

O nome Tarô como conhecemos atualmente apenas surgiu por volta de 1500, antes estes conjuntos de cartas eram chamados de *trionfi*, e, nota-se a partir de documentos Italianos e franceses uma mudança na nomenclatura destes jogos, que passam a ser chamados de *Tarocchi*.

Os baralhos de tarô se espalharam pela Europa, mas obtiveram mais destaque entre os franceses, que produziram cartas muito famosas. Segundo Nadolny (2022), é provável que o tarô chegou a França através da cidade de Lyon e lá, o jogo passou por adaptações nas representações das figuras e dos nomes, apesar do jogo não ter sido popular em território francês, foi neste país que nasceram os modelos que serviriam de base para uma famoso baralho de tarô que foi imensamente popular entre os círculos ocultistas do século XIX e que é também usado até os dias atuais, trata-se do Tarô de Marselha.

Na verdade existiram diversos Tarôs de Marselha, estes diversos conjuntos de cartas formam uma família de baralhos com características gráficas semelhantes, produzidos principalmente no sul da França, nas cidades de Marselha, Avignon, Lyon, etc, entre os séculos XVII e XVIII.

O mais antigo exemplar preservado produzido no estilo de Marselha foi o Tarot de François Chosson (Figura 11), datado de 1736, que ganhou o nome de seu criador, um fabricante de cartas marselhês não muito conhecido.

Figura 23 – François Chosson, *Tarot de François Chosson*, 1736



Disponível em: https://tarot-de-marseille-millennium.com/english/historic_tarots_gallery.html Acesso em: 15 out. 2025.

Porém, o termo “Tarôs de Marselha”, que denomina os baralhos neste estilo específico, foi popularizado apenas no século XX, principalmente por estudiosos como Paul Marteau (1879-1944), diretor da editora Grimaud, que utilizou o nome para descrever o estilo padronizado do tarô francês. Seu livro *Le Tarot de Marseille*, publicado em 1930, se tornou uma referência para estudiosos e praticantes de tarô em todo o mundo. Foi neste ano que o Tarô de Marselha foi reintegrado no meio ocultista e esotérico.

O Tarot como instrumento divinatório tem raízes na idade moderna, especificamente na França sob o reinado de Luís XVI no século XVIII, que durou de 1774 a 1792. Esta época também seria conhecida como Século das Luzes, onde o Iluminismo, devido a efervescente atividade intelectual e filosófica, exerceu grande influência na sociedade, fornecendo a base ideológica para a futura Revolução Francesa.

Mas antes disso, é necessário destacar que o tarot, mesmo quando era utilizado como um jogo de corte e não sendo atrelado à práticas esotéricas, continha em suas ilustrações associações a práticas reconhecidas como místicas nos séculos XVIII e XIX, reforçando então a interpretação dos modernos, segundo Hundley (2020), em relação a uma prática esotérica inestimável, com sua metodologia descrita em inúmeros textos filosóficos e ocultistas da época.

O primeiro homem a escrever sobre o Tarot interpretando-o como um instrumento de sabedoria esotérica foi Antoine Court de Gébelin²⁷ (1725-1784) na metade do século XVIII. O francês reuniu suas crenças e filosofias em uma única obra, que continha nove volumes, chamada *Le Monde Primitif analysé et comparé avec le monde moderne* (O Mundo Primitivo, Analisado e Comparado com o Mundo Moderno), publicada entre 1773-1782). Court de Gébelin pretendia, segundo Nadolny (2022) encontrar através deste volume, uma fonte em comum de todos os saberes humanos por meio de uma ampla síntese.

Foi através de *Le Monde Primitif analysé et comparé avec le monde moderne* que Court de Gébelin narrou um relato detalhado uma visita que havia feito a uma amiga chamado *Madame de la H*, onde através desta lhe foi apresentado um jogo de cartas chamados “os Tarôs”. Foi neste encontro que o francês, ao ser apresentado ao baralho, concluiu que tratava-se de um jogo egípcio.

Nota-se que, nesta época, a Europa vivia o auge da Egiptomania e, liderando esse fascínio europeu pelo Egito, estavam as campanhas de Napoleão, que ocorreram de 1798 a 1801, que levaram consigo cientistas e arqueólogos, promovendo descobertas e o transporte de diversos artefatos egípcios para a Europa. Tais artefatos preservados vindos da antiga civilização encantaram os ocultistas, que por sua vez apropriaram de elementos da cultura do Antigo Egito, criando novos significados e os atrelando à prática do Tarot.

Outro importante ocultista foi Jean-Baptiste Alliette (1738-1791), conhecido como Etteilla, o anagrama de seu nome ao contrário. Pouco se sabe sobre este indivíduo mas, foi através de sua obra *Manière de se récréer avec un jeu de cartes* (Modo de se Entreter com um Jogo de Cartas) que, segundo Nadolny (2022) nasceu primeiro tratado sobre cartomancia em que se há conhecimento.

Assim como Court de Gébelin, Etteilla acreditava que o tarot era um legado do Antigo Egito, que continha sabedoria milenar e era derivado do Livro de Thoth²⁸. Ao desenvolver o primeiro sistema estruturado de leitura de tarô, atribuiu às cartas correspondências astrológicas e místicas, assim criando o primeiro baralho

²⁷ O homem que pode ser considerado o criador do tarô oculto, era um pastor protestante e maçom. Ele foi um estudioso dedicado de muitas das correntes esotéricas que permeavam a cultura francesa, incluindo o rosacrucianismo, o hermetismo, a cabala, o swedenborgianismo e a maçonaria esotérica. (FARLEY, 2019, p. 101).

²⁸ O Livro de Thoth é um nome dado a muitos textos egípcios antigos que supostamente foram escritos por Thoth, o deus egípcio da escrita e do conhecimento. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Livro_de_Tote Acesso em: 17 nov. 2025.

especificamente para adivinhação. Seu trabalho influenciou profundamente o desenvolvimento do tarô como prática esotérica e contribuiu para a popularização da cartomancia. A fim de revisitar como o tarot foi percebido por estes recentes estudiosos, Nadolny afirma que:

Na realidade, durante todo o século XIX, o tarô seguiu um caminho diferente daquele da cartomancia: os ocultistas se apropriaram dele e escreveram muito a seu respeito. Transformando em livro sagrado, detentor de uma verdade oculta, foi com essa nova identidade que, em seguida, ele se voltou para as práticas divinatórias (NADOLNY, 2022, p. 178).

Foi Alphonse-Louis Constant (1810-1875), conhecido pelo pseudônimo Éliphas Lévi²⁹, o responsável por consolidar o tarot como um objeto central do esoterismo ocidental. O ocultista francês rejeitava as interpretações propostas por Etteilla, especialmente no que dizia respeito ao uso do baralho como instrumento de cartomancia. Ainda assim, Lévi preservava a noção de que o tarot possuía uma dimensão adivinhatória. Assim, a principal inovação que Éliphas Lévi trouxe ao tarô foi estabelecendo uma relação entre os arcanos maiores e a tradição cabalística.

Segundo Farley (2019), Lévi buscou distanciar-se das práticas dos cartomantes ao associar cada um dos vinte e dois arcanos maiores às vinte e duas letras do alfabeto hebraico, integrando o baralho ao arcabouço da Cabala³⁰, uma relação já sugerida anteriormente por Court de Gébelin e pelo Conde de Mellet. Como aponta a autora:

Lévi buscou se desvencilhar da influência dos cartomantes associando os arcanos maiores do tarô às letras do alfabeto hebraico e, portanto, à Cabala, algo sugerido tanto por Court de Gébelin e pelo Conde de Mellet (FARLEY, 2019, p. 113, tradução nossa).

Estas tradições ocultistas associadas ao tarô e desenvolvidas na França não permaneceram confinadas apenas ao território francês. Foi na Inglaterra, ainda no século XIX, período também conhecido como Era Vitoriana, que as cartas entraram

²⁹ Foi um escritor, ocultista e mago cerimonialista francês. Considerado um dos ocultistas mais influentes do século XIX. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89liphas_L%C3%A9vi Acesso em: 17 nov. 2025.

³⁰ As definições do que é a cabala variam conforme a tradição considerada, que vão desde as suas origens no judaísmo medieval até adaptações mais recentes ao esoterismo ocidental (como, por exemplo, a cabala cristã e a cabala hermética). [...] A cabala pode ser vista como o fundamento das interpretações místicas no âmbito do judaísmo. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Cabala#Influ%C3%Aancias_nociva Acesso em: 18 nov. 2025.

em contato com outros interessados pelas práticas do Ocultismo, proporcionando um intercâmbio intelectual que forneceu as bases para o surgimento de novas organizações esotéricas, entre elas a Ordem Hermética da Golden Dawn, fundada oficialmente em 1888.

Nessa época a Inglaterra passava por uma intensa transformação marcada pela Revolução Industrial. O aumento vertiginoso da industrialização, reformas sociais e o interesse pelo avanço científico modificaram profundamente a sociedade britânica. Em paralelo, muitos pensadores e praticantes das artes esotéricas perceberam que, em meio ao progresso material, havia uma crescente negligência dos aspectos espirituais da existência, como apontado por Farley (2019).

Foi justamente essa busca por reequilibrar ciência e espiritualidade que abriu espaço para sociedades ocultistas estruturadas, como a Golden Dawn, que pretendiam sistematizar conhecimentos mágicos e simbólicos. Em 1888, um grupo de teósofos, dirigidos por Samuel Lidell Mathers (1854-1918), também conhecido como MacGregor, William Wynn Westcott (1848-1952) e William Robert Woodman (1828-1891), que fundaram a sociedade secreta *Hermetic Order of the Golden Dawn* (Ordem Hermética da Aurora Dourada). Esta organização, a fim de criar um sistema de magia cerimonial ocidental coerente e abrangente, que servisse como um caminho iniciático estruturado para os seus membros, assim, como Pollack (2023) e Nadolny (2022) corroboram, a *Golden Dawn* sintetizou em suas práticas uma vasta quantidade de informações oriundas de muitas fontes, sendo elas: a Cabala, a astrologia, o neoplatonismo, cristianismo esotérico, a franco-maçonaria, magia medieval, religião pagã e muito mais, e, dentre todas estas noções, o tarô estava incluído.

É nesta sociedade que, de acordo com Pollack (2023) nasce um dos baralhos que viria a ser um dos maiores influentes do tarô moderna, o *Rider-Waite-Smith* (Figura 12), criado pelos ex-membros da *Golden Dawn*, o erudito e mago Arthur Edward Waite (1857-1942) e da artista Pamela Colman Smith (1878-1951).

Figura 24 – Pamela Colman Smith. *Cinco cartas da primeira impressão do baralho Rider-Waite-Smith*, 1910, London, England. Victoria and Albert Museum, London



Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/articles/tarot-cards> Acesso em: 20 nov. 2025.

De acordo com Nadolny (2022), Waite desejava propor um novo baralho de tarot, um que contivesse diferentes imagens e que estivesse alinhado à conformidade de sua própria visão. Assim, em 1909, requisitou os serviços de Pamela para produzir as ilustrações para este novo baralho de tarot imaginado por ele. Segundo Hundley (2020), Waite, muito inspirado pelos escritos de Éliphas Lévi, reestruturou a ordem dos Arcanos Maiores e considerou um afastamento de nomes tradicionais de algumas cartas, sendo elas O Papa, que se tornou O Hierofante, e A Papisa, que passou a ser A Alta Sacerdotisa.

O resultado final do baralho se deu na criação de 78 cartas, medindo 12 x 7 cm, realizadas originalmente na técnica de litografia. Além de produzir os Arcanos Maiores, Colman Smith criou designs individuais para cada carta dos Arcanos Menores, permitindo que as cartas pudessem ser lidas de forma intuitiva, construindo uma história que se relaciona com cada uma das ilustrações à medida que o leitor percorre os naipes.

Após o lançamento do baralho Rider-Waite-Smith, outro famoso conjunto de cartas foi criado e viria a ser tão famoso quanto o anterior. Tratava-se do Tarot de Thot, também conhecido como Tarô de Crowley, que leva o sobrenome do ocultista Aleister Crowley (1875-1947) e pintado através de encomenda pela artista Lady Frieda Harris (1877-1962).

O projeto iniciou em 1938, foi concluído em 1943, mas publicado pela primeira vez em 1971. Os desenhos originais estão preservados e são de propriedade da O.T.O. (Ordo Templi Orientis).

Figura 25 – Lady Frieda Harris. *The Magus*. Aquarela, 40 x 29 cm, 1938-1943



Disponível em: <https://www.wikiart.org/pt/lady-frieda-harris> Acesso em: 20 nov. 2025

Por fim, através da história do tarot até os famosos baralhos produzidos pelos participantes da *Golden Dawn* e pelos artistas, este conjunto de cartas continua a ser estudado e praticado por ocultistas do mundo inteiro. Assim, na atualidade, de acordo com Hundley (2020) muitos baralhos modernos reinterpretaram a iconografia clássica em um esforço para expandir os limites das identidades culturais e de gênero tradicionais. O Tarot continua sendo fonte de inspiração para os artistas, sendo reproduzido e transformado pelos mesmos através dos tempos.

4 TAROT PHANTASIA

Tarot Phantasia é o nome dado ao conjunto de obras que reúne vinte e duas ilustrações dos Arcanos Maiores do tarot produzidos pelo autor deste TCC ao longo do ano de 2025. Denomina-se esta coleção com este título considerando o conceito de Arte Fantástica abordada neste estudo.

De acordo com Kowalski (2020) a palavra fantasia deriva do latim “Phantasia” e significa “imaginação”. Esta habilidade de criar imagens, intencionadas pela força da imaginação e que fogem do sentido concreto, reflete a proposta das ilustrações do autor que se utiliza de personagens e cenários distópicos para representar este universo próprio em sua produção.

A ideia de ilustrar cartas de tarot surgiu há um certo tempo, antes mesmo do autor deste TCC iniciar seus estudos no curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade de Caxias do Sul (UCS), pois sempre consumiu conteúdos referentes ao fantástico durante sua vida. O seu apreço pela leitura de quadrinhos de super-heróis, livros ilustrados, filmes, especialmente as adaptações cinematográficas de livros como *O Hobbit*³¹, *Senhor dos Anéis*³², *As Crônicas de Nárnia*³³ e *Alice no País das Maravilhas*³⁴ desenvolveu-se desde a infância.

Os desenhos animados também constituíram grande importância no imaginário do autor, principalmente as animações japonesas disponíveis nos canais abertos da programação televisiva destinadas ao público infanto-juvenil.

³¹ O livro *O Hobbit* foi escrito pelo britânico J.R.R.Tolkien. Sua adaptação cinematográfica, dirigida pelo diretor neozelandês Peter Jackson conta com três títulos, sendo eles: *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*, *O Hobbit: A Desolação de Smaug* e *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Hobbit_\(s%C3%A9rie_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Hobbit_(s%C3%A9rie_de_filmes)) Acesso em: 25 nov. 2025.

³² A trilogia *O Senhor dos Anéis* também foi escrita pelo britânico J.R.R.Tolkien e conta com os livros *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*. Sua adaptação cinematográfica também foi dirigida pelo diretor neozelandês Peter Jackson em três filmes com os mesmos títulos dos livros. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is_\(s%C3%A9rie_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is_(s%C3%A9rie_de_filmes)) Acesso em: 25 nov. 2025.

³³ A saga *As Crônicas de Nárnia* conta com sete livros escritos por C.S.Lewis, porém foram adaptados para o cinema apenas os três primeiros títulos: *O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*; *O Príncipe Caspian* e *A Viagem do Peregrino da Alvorada*. Os dois primeiros foram dirigidos por Andrew Adamson e o último, por Michael Apted. A autora deste projeto conhece a obra de C. S. Lewis apenas pela sua adaptação cinematográfica. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia Acesso em: 25 nov. 2025.

³⁴ O livro *Alice no País das Maravilhas* foi escrito por Lewis Carroll em 1865 e sua adaptação cinematográfica mais famosa, a qual a autora conhece, foi dirigida por Tim Burton e lançada em 2010. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas Acesso em: 25 nov. 2025.

Posteriormente, durante a adolescência, o gosto pela literatura foi desenvolvido especialmente com as obras do escritor norte-americano Rick Riordan (1964-). Dentre os livros apreciados pela autora estão: *Percy Jackson e Os Olimpianos*³⁵, *Os Heróis do Olimpo*³⁶ e *Magnus Chase e os Deuses de Asgard*³⁷. Os dois primeiros livros exploram em seus universos a mitologia greco-romana através de aventuras fantásticas de semideuses no mundo moderno, enquanto o último, explora a mitologia nórdica também no contexto da modernidade.

As animações continuam sendo consumidas, sobretudo as da produtora *Studio Ghibli*³⁸, na qual obras como *A Viagem de Chihiro* e *O Menino Garça* foram premiadas no Oscar de Melhor Filme de Animação de 2003 e 2024, respectivamente.

Além disso, novos lançamentos de jogos digitais proporcionaram significativas referências ao seu repertório visual de mundos mágicos e fantásticos. Dentre estes videogames está *Dragon Age: Inquisition*, que foi a inspiração inicial para o fazer artístico das cartas de tarot deste TCC.

Dragon Age: Inquisition, lançado em 2014, é um videogame de RPG de ação, desenvolvido pela BioWare³⁹ e publicado pela Electronic Arts⁴⁰, sendo o terceiro da sequência da série. Neste game, de acordo com a Bioware, que publicou o Artbook⁴¹ *The Art of Dragon Age: Inquisition*:

³⁵ É uma série literária composta por cinco livros de aventura, romance, suspense e fantasia, escritos pelo estadunidense Rick Riordan, que retrata a mitologia grega no século XXI. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Percy_Jackson_%26_the_Olympians Acesso em: 25 nov. 2025.

³⁶ É uma série literária composta por cinco livros de aventura e fantasia, baseada na mitologia greco-romana, escrita por Rick Riordan, ou seja, uma continuação da série *Percy Jackson & the Olympians*, escrita pelo mesmo autor. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Her%C3%B3is_do_Olimpo Acesso em: 25 nov. 2025.

³⁷ É uma trilogia de romance de fantasia baseada na mitologia nórdica escrita pelo autor americano Rick Riordan. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Magnus_Chase_e_os_Deuses_de_Asgard Acesso em: 25 nov. 2025.

³⁸ É um estúdio de animação japonês, sediado em Koganei, Tokyo. Foi fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Disponível em <https://studioghibli.com.br/studioghibli/> Acesso em: 25 nov. 2025.

³⁹ Produtora canadense de jogos eletrônicos para computadores. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/BioWare> Acesso em: 04 dez. 2025.

⁴⁰ É uma editora e publicadora de jogos eletrônicos sediada em Redwood City, Califórnia. Fundada em maio de 1982 por Trip Hawkins, ex-funcionário da Apple, a empresa é pioneira na indústria de jogos para computador, consoles e celulares. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts Acesso em: 04 dez. 2025.

⁴¹ São geralmente coleções de imagens artísticas sobre uma obra ou ideia conceitual específica, às vezes, promovido como um item de colecionador. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Artbook> Acesso em: 25 nov. 2025.

Ao longo do jogo, cartas de tarô ilustradas representam personagens, classes, modos de jogo e inimigos. Elas nos permitiram criar com criatividade ilimitada e foram uma ótima oportunidade para desenvolver arte dentro do universo do jogo (BIOWARE, 2014, p. 19, tradução nossa).

A seguir, algumas imagens das cartas presentes no jogo *The Art of Dragon Age: Inquisition* (Figura 26), game que influenciou o desejo do autor de ilustrar cartas de tarot, advindo, ainda, dessas personagens o repertório visual para construir sua produção artística.

Figura 26 – Bioware. *The Art of Dragon Age: Inquisition*, 2014



Fonte: The Art of Dragon Age; Inquisition (2014, p.19).

A partir dos estudos e referências que fundamentaram este trabalho, a produção artística apresentada neste capítulo evidencia a profundidade conceitual que guiou a elaboração das vinte e duas cartas dos Arcanos Maiores. O processo criativo manteve-se ancorado em uma pesquisa histórica, simbólica e iconográfica sólida, demonstrando que a ilustração contemporânea pode dialogar com as tradições seculares do tarot sem perder seu caráter interpretativo. Ao revisitar as raízes dos elementos presentes nas cartas, o autor propõe não apenas resgatar suas estruturas clássicas, mas ampliar a compreensão acerca de sua permanência cultural, sendo interpretados e ressignificados em novas imagens.

As contribuições teóricas de Rachel Pollack (2023), Isabelle Nadolny (2022), Jessica Hundley (2020) e de Jodorowsky e Costa (2016) forneceram o suporte conceitual para a compreensão das múltiplas camadas simbólicas que compõem cada arcano. A partir dessas fundamentações, as ilustrações da autora foram produzidas considerando seus significados originais, nos quais personagens, objetos e atmosferas são articulados de forma a revelar as características essenciais de cada arcano ao mesmo tempo em que se propõe uma abordagem estética própria.

Além disso, na criação das ilustrações, o autor deste TCC optou por não vincular, rigidamente, os personagens a representações tradicionalmente associadas a arquétipos masculinos ou femininos, ou seja, à identificação binária de gênero, uma vez que essas distinções, presentes em alguns baralhos históricos, podem refletir visões normativas ou limitadoras no contexto contemporâneo.

Dessa forma, este capítulo evidencia que a criação das ilustrações configura-se como uma prática reflexiva e autoral. O resultado final reafirma o potencial do tarot como um sistema simbólico vivo, capaz de ser revisitado e atualizado, abrindo-se para novas interpretações visuais.

A seguir, as imagens das 22 ilustrações que compõem a obra *Tarot Phantasia* criada pela acadêmica e apresentadas na seguinte ordem: *O Louco* (carta 0), *O Mago* (carta 1), *A Sacerdotisa* (carta 2), *A Imperatriz* (carta 3), *O Imperador* (carta 4), *O Hierofante* (carta 5), *Os Enamorados* (carta 6), *O Carro* (carta 7), *A Força* (carta 8), *O Eremita* (carta 9), *A Roda da Fortuna* (carta 10), *A Justiça* (carta 11), *O Pendurado* (carta 12), *A Morte* (carta 13), *A Temperança* (carta 14), *O Diabo* (carta 15), *A Torre* (carta 16), *A Estrela* (carta 17), *A Lua* (carta 18), *O Sol* (carta 19), *O Julgamento* (carta 20) e por fim, *O Mundo* (carta 21).

4.1 O Louco

O Louco é o personagem que inicia a ordem dos Arcanos Maiores no tarot. Esta carta pode ser vista representada com o número 0 ou sem nenhuma numeração e, é com ele que a jornada através dos personagens começa.

A obra *The Fool* (Figura 27) nos mostra o arcano *O Louco*, uma carta baralho Rider-Waite-Smith, na qual as ideias e conceitos por detrás de cada uma das cartas foi construída pelo místico Arthur Edward Waite (1857-1942) e ilustrado

pela artista britânica Pamela Colman Smith (1878-1951). Nesta carta de baralho, podemos ver *O Louco* representado como um alegre e inocente aventureiro despreocupado, iconografia esta que seria muito popular em criações de tarot posteriores.

Figura 27 – Pamela Colman Smith, *The Fool*, Litografia, 12 x 7 cm, impresso em 1916, primeira publicação em 1910. *Victorian & Albert Museum*



Disponível em:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O1028247/rider-waite-smith-deck-print-waite-arthur-edward/> Acesso em: 22 set. 2025.

Cada carta de cada baralho apresenta suas próprias simbologias acerca de cada um dos arcanos ilustrados. Porém, para a produção das cartas que compõem a obra, o autor deste TCC buscou a essência dos personagens, atribuindo seus significados.

Desta forma, indo ao encontro da essência do personagem *O Louco*, Pollack (2023) observa que trata-se de um ser livre de uma identidade fixa. Corroborando, Jodorowsky e Costa (2016) apresentam *O Louco* como um ser desprendido de qualquer necessidade, de qualquer complexo, de qualquer julgamento, à margem de qualquer proibição, havendo renunciado a qualquer exigência.

Assim, em *O Louco* (Figura 28), o autor ilustrou o personagem atravessando a paisagem sobre um tronco caído, em meio a uma floresta etérea de tons azulados e verdes escuros. O personagem é um ser fluído, sem gênero específico, que inicia

a sua jornada carregando consigo o que tem de mais puro, que é o seu coração, representado pela trouxa amarrada no bastão que ele carrega.

Figura 28 – Duda Sbeghen. *O Louco* (carta 0), aquarela e guache sobre papel, 2025, 29,7 x 21 cm



Fonte: Produção do autor.

4.2 O Mago

O segundo personagem que dá seguimento aos Arcanos Maiores é *O Mago* (Figura 29). Esta carta simboliza criatividade e transformação. Além disso, muitas das concepções em livros sobre Tarot em torno de *O Mago*, evidenciam a sua relação com o Hermetismo⁴².

A história de *O Mago* é cheia de mudanças que levaram a diversas interpretações acerca do personagem. Tomando a origem da nomenclatura da carta número 1, Isabelle Naldony, aborda a etimologia e os significados do termo bateleur, dizendo:

[...] vocábulo surgido no século XIII, proveniente do francês antigo baastel, que significa “instrumento e truque de ilusionista”. Designa uma pessoa que realiza truques de acrobacia, ilusionismo e façanhas nas feiras e praças públicas (NALDONY, 2022, p. 204).

A partir disso, muitas atribuições de caráter pejorativo foram creditadas à carta, entre elas, como sendo um personagem enganador e ilusionista. Porém, buscando entender o que este ser representa, através das bibliografias consultadas para a realização deste trabalho, considera-se que *O Mago* é como um ser catalisador que habita entre o terreno e o divino. Em conformidade com Hundley (2020), *O Mago* é o potencial realizado.

O Mago (Figura 29), ilustrado pelo autor, situado no centro do papel, segura uma haste que atravessa o espaço de forma diagonal, representando a conexão entre os mundos terreno e divino. Das extremidades desta espécie de cajado surgem raízes que prendem o personagem entre os dois mundos. Os ramos e folhas que compõem o fundo da ilustração, representam a manifestação de sua magia, o crescimento que *O Mago* alcança através da sua conexão com o terreno e o divino.

⁴² É uma doutrina filosófica e religiosa de crença no misticismo e na alquimia, baseada principalmente em textos epigráficos de autoria atribuídos a Hermes Trismegistus. Hermes Trismegisto (do latim *trismegistus*: “três vezes grande”) é uma divindade que combina características do deus grego Hermes e do deus egípcio Thoth. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hermetismo> Acesso em: 22 set. 2025.

Figura 29 – Duda Sbeghen, *O Mago* (carta 1), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.3 A Sacerdotisa

A carta 2 é referente a *Sacerdotisa*, originalmente conhecida como *A Papisa*. Porém, tecnicamente, não existe Papa mulher, sendo assim, Nadolny ressalta uma importante informação referente a esta imagem: “[...] as representações de papisas propriamente ditas (dentre as quais as mais antigas remontam ao século XIII) são raras na arte medieval e renascentista, pois eram consideradas blasfematórias” (NADOLNY, 2022, p. 207).

A historiadora também ressalta que estas imagens de papisas são mais relacionadas a uma crônica que prosperou por toda a Idade Média e refere-se ao mito da papisa Joana. Conforme Nadolny (2022) conta, uma mulher teria ocupado o trono de São Pedro com o nome de João VIII, em 854, durante dois anos, cinco meses e nove dias, entre os papas Leão IV e Bento III.

É também Nadolny que ressalta que figuras femininas portando livros eram uma imagem comum a ser associada com a quarta virtude cardeal, a prudência. De qualquer forma, esta carta passou a ser chamada no tarot moderno como *A Sacerdotisa* que, desvinculando a imagem católica, propõe que a figura feminina também ocupa um espaço sagrado.

Pollack (2023) enfatiza que *A Sacerdotisa* representa o mistério, o conhecimento interior e o inconsciente. Desta forma, considerando tal observação e complementando:

A Alta Sacerdotisa é a guardiã do sagrado, do subconsciente, dos mistérios ocultos do desconhecido. Ela permite o acesso ao reino dos sonhos, ao mesmo tempo que oferece sabedoria terrena. Ela é um lembrete para ouvir a voz interior, para permanecer em silêncio e para encontrar o equilíbrio entre os opostos. Ela transita entre a sombra e a luz, emergindo e retornando, assim como os ciclos das estações e o giro do Sol e da Lua. Ela se senta na entrada do consciente e do cósmico, um lembrete estoico para enxergar além, em um lugar mais profundo, onde a intuição permite uma compreensão mais verdadeira. Ela é um símbolo de iluminação e até mesmo de esclarecimento, exigindo emoção e compaixão, equilíbrio e leveza. Ela pede que, em vez de pensar, nos apaixonamos pela empatia e pela ternura, em vez da desordem e da destruição. (HUNDLEY, 2020, p. 86, tradução nossa).

Assim como em *O Hierofante* (Figura 34), *A Sacerdotisa* (Figura 30) é ilustrada sentada em meio a um espaço sagrado, formado por paredes abobadadas, cortinas azuis que funcionam como véus, sugerindo a passagem entre o visível e o oculto. Dois jarros incensários escuros, um cada lado da personagem, liberam

fumaça acinzentada, evocando a presença do divino e o mistério que envolve esse arcano. A forma abobadada ao fundo reforça a sensação de um espaço sagrado, protegido e reservado à sabedoria interior que *A Sacerdotisa* guarda.

O vestido de *A Sacerdotisa* é estampado com romãs, símbolos clássicos de fertilidade, abundância e mistério espiritual, indicando que ela carrega em si o conhecimento oculto do mundo. Sobre sua cabeça, um olho aberto observa tudo, acompanhando duas luas e duas estrelas, elementos que remetem à intuição, à percepção além do físico e à conexão com os ciclos naturais e cósmicos. Juntos, esses símbolos reforçam a função da personagem como guardiã da sabedoria oculta, capaz de ver o que está além da superfície e de orientar aqueles que buscam compreender os mistérios do espírito.

Figura 30 – Duda Sbeghen, *A Sacerdotisa* (carta 2), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção da autor.

4.4 A Imperatriz

A *Imperatriz*, carta 3, ao contrário de algumas outras cartas aqui citadas, é carente de significados em sua origem histórica. Porém esta característica é muito reveladora para entendermos as questões que rodeiam esta carta.

Basicamente, como sendo o par do Imperador, esta carta evoca uma condição da mulher medieval e moderna que, segundo Nadolny (2022), uma mulher só tem valor em relação à família da qual provém e por aquilo que leva à família à qual se une. Geralmente o matrimônio entre Imperador e futura imperatriz era visado o dote da esposa e sua fertilidade para gerar herdeiros.

Representações posteriores de outros baralhos de tarot pouco evoluem para diferentes ou novos significados, eles ainda mantêm a questão da binariedade do gênero entre o Imperador e a Imperatriz, onde a personagem possui um papel passivo se comparado ao do seu parceiro.

A imagem da Imperatriz nos baralhos atuais é ainda atrelada a ideia de fecundidade. Porém, através de separações feitas por Pollack (2023), onde a autora menciona nomes influentes do mundo esotérico e suas considerações sobre o tarot, destaca-se alguns grupos místicos como a Golden Dawn, de grande influência no meio divinatório, acrescentaram à esta carta a ideia de beleza feminina, assim como posteriormente Waite enalteceu na imperatriz o lado feminino do poder e sua autoridade.

Desta forma, a ilustração feita pelo autor deste TCC apresenta *A Imperatriz* (Figura 31) como uma figura central, sentada sob um trono escavado em um tronco de árvore, sugerindo autoridade. A personagem, trajada em vermelho e amarelo, também possui, em sua natureza fantástica, dois chifres em sua cabeça, e também conotam a ideia de autoridade.

Figura 31 – Duda Sbeghen, *A Imperatriz* (carta 3), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção da autor.

4.5 O imperador

O *Imperador*, carta 4, representa, tanto na antiguidade como nos baralhos mais recentes a ideia de poder e governo. E é exatamente isto que nos tarôs mais antigos pode ser observado, a reunião de símbolos como a barba, escudos, a águia, o cetro, a coroa e etc. É o que Nadolny (2022), com seu olhar de historiadora, apresenta ao explicar o arcano:

A carta acumula todas as representações tradicionais que designam um imperador segundo o espírito da época. Assim, apesar desse título bastante concreto, temos aqui uma figura alegórica que representa o poder absoluto no mundo (Nadolny, 2022, p. 213).

Além disso, uma grande parte das bibliografias sobre tarô demonstram uma relação entre este personagem com a figura de pai, o que, de certa forma, ressalta o poder patriarcal sobre as mãos dos homens. Assim, alguns autores como Jodorowsky e Costa (2016) escrevem que este arcano representa frequentemente a figura do pai como elemento central da constituição de sua personalidade.

Pollack (2023) também oferece algumas interpretações sobre este arcano. Uma delas demonstra este personagem pelo viés, como a autora chama, da “Lei Social” na qual nela o Imperador está associado a hierarquia, poder, ordem e controle. Da mesma maneira, Pollack apresenta outro aspecto do imperador através da “Lei Divina” o associando às leis universais e cósmicas que governam o mundo material.

Porém, com sensibilidade, Rachel Pollack subverte esta figura de autoridade absoluta, trazendo na criação de seu próprio baralho, *The Emperor* (Figura 32), um personagem de braços abertos e que traja uma cabeça de cervo.

Figura 32 – Rachel Pollack. *The Emperor – The Shining Tribe Tarot*, 2001



Disponível em: <https://rachelpollack.com/artwork/index.html>. Acesso em: 20 nov. 2025.

A autora deste TCC, tendo como referência a ilustração do Imperador de Pollack presente no *The Shining Tribe Tarot*, representou em sua obra *O Imperador* (Figura 33) também de braços abertos, buscando o representar como um ser de mente aberta. Além disso, a figura apresenta-se como uma criatura fantástica, portadora de chifres, que em muitas culturas e práticas associadas ao esotérico simbolizam a ideia de poder e prudência.

Outras características presentes na obra do autor deste trabalho é que o Imperador ocupa o mesmo trono central que *A Imperatriz*, sugerindo igualdade entre ambos os arcanos. Em frente ao personagem, no plano inferior da ilustração, é possível notar duas espadas cruzadas vermelhas, elas representam proteção, como é notado por Hundley (2020), ao dizer que o Imperador ao mesmo tempo que protege, também comanda com lealdade, ordem, calma e princípios.

Por fim, das mãos abertas do personagem surge o elemento da água, que irradia de suas mãos em direção ao chão. O elemento aquático além de demonstrar a fluidez, também representam sensibilidade, de reconhecer que mesmo na aparente ordem, altos e baixos virão.

Figura 33 – Duda Sbeghen, *O Imperador* (carta 4), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.6 O Hierofante

Sabendo que, na história do tarot, as origens mais antigas deste jogo estão localizadas na Itália renascentista, logo, suas imagens remetem a figuras referentes a época. Não é diferente com esta carta, que originalmente era chamada de O Papa, por conta da influência da Igreja Católica.

Considerando este período histórico, segundo Nadolny (2022) O Papa era considerado a figura do poder espiritual absoluto, pelo menos para os europeus do fim da Idade Média.

O nome da carta é substituído por *O Hierofante* já pelas considerações de alguns ocultistas que, em suas ideias e práticas, buscavam preservar os conceitos presentes na personagem, porém, desvinculando esta imagem tão característica do Cristianismo. Assim, mesmo com a troca da nomenclatura, a essência do que o personagem representa se mantém.

Pollack (2023) que a palavra Hierofante refere-se ao Hierofante, o sacerdote grego que dirigia os antigos mistérios de Elêusis durante o ritual de nove dias. Desse modo, segundo ele, a palavra significa “Aquele que mostra o sagrado”.

Com o intuito localizar as ideias por detrás desta carta, Hundley (2020) sintetiza bem o que o personagem representa:

O Hierofante é professor e vidente, filósofo e poeta. Ele reconhece a validade do conhecimento e busca uma compreensão profunda tanto do mundo exterior quanto do subconsciente meditativo. Sua abordagem é ortodoxa — seu estudo é formal. Ele simboliza estrutura, instituições e os valores essenciais do aprendizado. Ele adere à doutrina e incentiva a ação decisiva somente após profunda reflexão, debate racional e discussão com mentores de confiança. Ele ressalta a importância de transmitir a sabedoria, exigindo que todos os mestres se tornem mentores. Ele insiste que todo conhecimento adquirido deve ser compartilhado. Ele representa o ritual sagrado, o dogma religioso estabelecido e a adesão à tradição secular. O Hierofante é sábio, líder e guru, oferecendo orientação clara e gentil no caminho para um conhecimento maior e uma compreensão mais profunda (HUNDLEY, 2020, p. 134, tradução nossa).

O autor deste TCC, fundamentada nas considerações de Hundley, constrói a imagem deste personagem atribuindo a ele diversos elementos para o representar. Assim, a ilustração *O Hierofante* (Figura 34) apresenta o personagem, assim como *A Sacerdotisa* (Figura 30), sentado em meio a um espaço sagrado, formado por

paredes abobadadas, cortinas azuis como véus e entre dois pequenos monólitos escuros que sustentam chamas com fumaça acinzentada.

Esta forma abobadada representa na ilustração o espaço sagrado que o Hierofante habita. Assim como *A Imperatriz* e *O Imperador*, o personagem também porta um par de chifres arabescado e com diversas terminações, inspirados nas galhadas dos cervos.

Os chifres além de representar poder e prudência, podem também sintetizar uma relação com o divino, assim como é expressado na cultura medieval dos bestiários. Amato (2025) destaca a que o animal, neste caso o cervo aparece em diferentes histórias de santos do Cristianismo medieval e neste contexto o animal é encarado como um mensageiro do Divino e um mediador entre o visível e o invisível. Assim, *O Hierofante* como um portador de galhadas se caracteriza como um ser conectado com o divino, assim como seu espaço, onde os véus em forma de cortinas destacam esta relação entre o que é visível e o que não é.

A estrela que paira acima da cabeça do personagem representa orientação. É uma luz que clareia e norteia, assim como quando diz Hundley (2020), que o Hierofante oferece orientação clara e gentil no caminho para um conhecimento maior e uma compreensão mais profunda.

A utilização dos monólitos que sustentam pequenas chamas e fumaça reforça o aspecto espiritual característico de lugares sagrados. Esses elementos geralmente simbolizam a purificação e, ainda hoje, podem ser encontrados em templos contemporâneos de diversas religiões, por meio de incensários, práticas de defumação e turíbulos.

Figura 34 – Duda Sbeghen, *O Hierofante* (carta 5), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.7 Os Enamorados

A carta 6 é também chamada pelos autores aqui citados como *O Enamorado*, na bibliografia de Isabelle Nadolny e de *Os Amantes* por Rachel Pollack. Porém, independentes de nomes, o conceito por trás deste arcano é o da união

Nos primeiros baralhos de tarô descobertos e mais bem preservados podemos ver que a imagem desta carta nos mostra simplesmente a união de um casal sobre o Cupido, o deus romano do amor, é o equivalente de Eros na mitologia grega.

Porém as coisas mudam nos tarôs de Marselha e, neles vemos essencialmente, um jovem em meio a duas mulheres e acima de todos a clássica representação do Cupido. Nadolny ressalta que esta cena se refere a parábola de Pródico, frequentemente chamada de “A Escolha de Hércules”, que narra o momento em que o herói é abordado por duas figuras femininas que simbolizam caminhos opostos: a Virtude e o Vício (também conhecido como Volúpia). A Virtude apresenta um percurso árduo, marcado por esforço, disciplina e dedicação, mas que conduz à verdadeira realização e honra. Já o Vício oferece um caminho fácil e sedutor, repleto de prazeres imediatos, porém vazio e enganoso em suas recompensas finais.

Conforme apresentado por Nadolny (2022), é na Idade Média e no Renascimento, que essa alegoria tornou-se um modelo pedagógico amplamente difundido, utilizado para orientar jovens estudantes a discernir entre escolhas morais, os incentivando a seguir no bom caminho.

Pollack (2023) explica em suas acepções que *Os Amantes* retratam o reencontro dessas duas porções. Já Hundley diz que:

Os Amantes exigem equilíbrio e autenticidade nas emoções. Eles pedem que se ame enquanto se deixa ir, que se dê sem precisar receber e que se empodere sem dominar. Os Amantes também enfatizam a necessidade de uma base pessoal e da realização individual antes de embarcar em qualquer união. O amor-próprio é o único caminho para uma conexão madura e elevada. Ao defender as crenças internas, os verdadeiros desejos se manifestam (HUNDLEY, 2020, p. 150, tradução nossa).

A carta 6 representa união. Desta forma, o arcano *Os Enamorados* (Figura 35) é ilustrado por um casal que desafia o aspecto binário da identidade, mostrando

que o amor transcende categorias rígidas. Ambos são muito parecidos e possuem traços andróginos, enfatizando a ideia de união baseada na igualdade e na liberdade de ser. Essa escolha reforça o conceito de amor livre, no qual a conexão não depende de papéis pré-determinados e convencionais, mas nasce da afinidade, do respeito e da reciprocidade entre dois seres que se reconhecem como partes iguais de um mesmo sentimento.

Sobre eles, há um véu vermelho que simboliza a paixão entre os dois seres, funcionando também como um abrigo dos enamorados, onde encontram tanto no lugar quanto um no outro proteção e intimidade. O aro que sustenta esse véu é formado por uma coroa de folhas, evocando vitória, honra e conquista, remetendo às tradicionais coroas de louros da Grécia antiga. Uma flecha atravessa seus peitos, reforçando a conexão profunda entre eles, enquanto, de mãos dadas, os personagens demonstram escolha consciente. Essa união proposta pelo arcano surge do reconhecimento mútuo e da reciprocidade, mostrando que o verdadeiro vínculo nasce da consciência e do respeito entre os amantes.

Figura 35 – Duda Sbeghen, *Os Enamorados* (carta 6), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.8 O Carro

O arcano 7 sinaliza conquista, vitória, triunfo. É assim que começa a história por detrás desta carta. É através da ideia de carro triunfal que Nadolny vê a associação desta imagem com suas respectivas representações no tarô.

Considerando que o condutor do carro é a figura vitoriosa por trás deste arcano, diversas associações a heróis e divindades foram atreladas ao ser que pilota sua pompa. Desta forma: Na época em que o tarô surgiu, era comum ver Marte representado dessa forma. Posteriormente esse imaginário foi retomado na arte clássica francesa, que muitas vezes, representou o Sol em seu carro, em Versalhes por exemplo (NADOLNY, p. 222, 2022).

Da mesma forma, tanto Pollack como Nadolny estão de acordo com outra possível referência que pode então originar a imagem do carro no tarot. referem-se às autoras aos *trionfi*, que eram carros alegóricos presentes nas festividades do carnaval florentino.

Com o intuito de localizar a essência do que significa esta carta, veremos as contribuições de alguns autores. Jodorowsky e Costa (2016) em sua análise sobre *O Carro*, concluem que o arcano nos incita a nos questionarmos sobre as ações que botamos em prática no mundo, assim como nos alerta sobre a maneira como dirigimos nossas vidas. Complementando, Pollack (2023) vê que através da força de vontade, o condutor abre seu caminho para o mundo. Do mesmo modo, Hundley também nota que este arcano é a personificação de conquista sobre as adversidades, porém, incluindo a visão da autora:

O Carro pede comprometimento e disciplina. Os objetivos devem ser firmemente definidos, para que o Carro permaneça equilibrado, com as rodas nos trilhos e seguindo na direção correta. Esta carta também significa viagem, tanto no sentido literal quanto ao longo do caminho do progresso interior. Este não é o momento para a passividade. É tempo de convicção e persistência, de diligência para superar os obstáculos. O Cocheiro dispensa o caminho fácil, ignorando os desvios em favor do caminho difícil, mas recompensador (HUNDLEY, 2020, p. 166, tradução nossa).

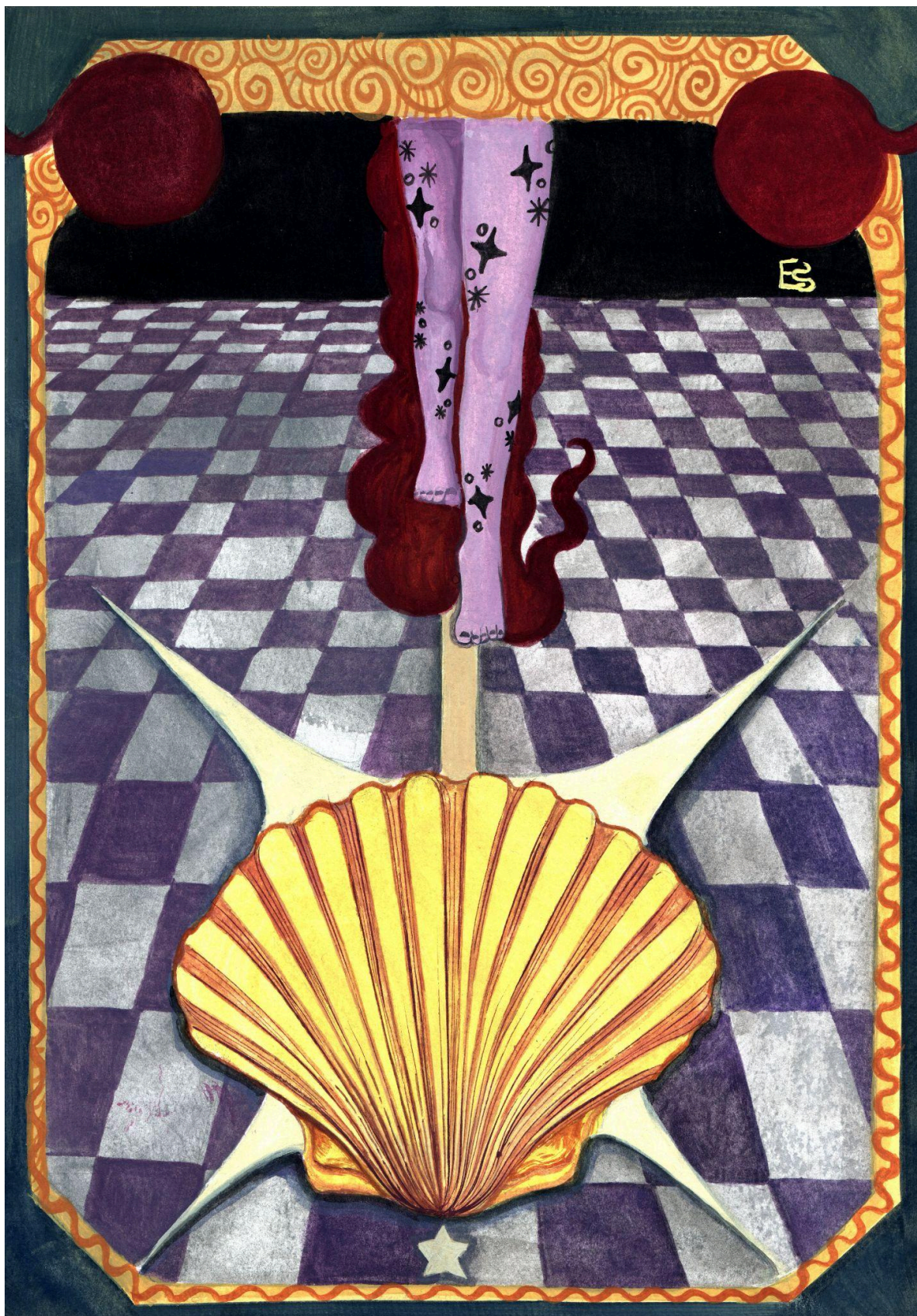
Na obra *O Carro* (Figura 36) aqui proposta, a imagem foge das tradicionais representações vistas nas cartas de tarot. Nesse sentido, a clássica carruagem ou carro alegórico é substituída pelo corpo de um personagem, na qual podemos apenas ver suas pernas. Usa-se das pernas pois elas simbolizam o veículo primário

condutor de nosso próprio corpo que, conseqüentemente, é também o receptáculo de nossa alma, que nos movimenta pelo mundo.

O personagem avança por uma reta sobre um chão quadriculado, que confunde os olhos e remete às dificuldades e desafios que surgem ao longo da jornada. Em sua pele, este carrega padrões de estrelas, semelhantes aos da carta do Mundo, que sugerem que sua trajetória se conecta com o universo, assim como é O Mundo.

Além disso, à medida que o personagem caminha, é deixado para trás o rastro de uma chama, sinalizando a transformação que ocorre a cada passo, deixando a impressão de sua passagem no mundo. No primeiro plano da ilustração há a imagem de uma vieira amarela. Este importante objeto evoca à concha de Compostela, tradicionalmente associada às peregrinações e à multiplicidade de caminhos que levam a um mesmo destino. Assim, associando a esta carta a concha e sua simbologia, nos mostra que *O Carro* é uma carta que representa o progresso do percurso interior e espiritual, nos lembrando que cada passo da jornada carrega significado, e se feito com persistência e calma, revela a estrada para o verdadeiro destino.

Figura 36 – Duda Sbeghen, O Carro (carta 7), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.9 A Força

A carta 8, *A Força*, incorpora em sua essência uma das quatro virtudes cardeais: é a fortitude, a qualidade que garante firmeza e constância diante das dificuldades, permitindo resistência às tentações, assim como a superação de obstáculos e o enfrentamento do medo e da dor para buscar o bem.

Nadolny (2022) escreve que esta imagem é frequentemente representada nas cartas de tarô como uma mulher que destrói uma coluna grega ou domina um leão. Especialmente este animal, como a autora também destaca, é visto na Idade Média como o animal mais forte e mais poderoso de toda a Criação. Assim, a fim de entender as atuais imagens de força nos tarôs atuais, vejamos que:

Por extensão, algumas obras do final da Idade Média que representam mulheres e leões ou às vezes mulheres com uma coluna são alegorias da Castidade: permanecer casto significa vencer mais uma vez as grandes forças da natureza ou, em outros termos, permanecer senhor da nossa própria natureza. Além de dominar a própria força, vencer o leão significa apropriar-se dela. (NADOLNY, 2022, p. 234).

Assim como a força como virtude cardeal, para Hundley esta carta também representa a coragem diante da adversidade, desse modo, complementando, este arcano nos lembra que:

Compaixão e paciência são a chave para alcançar poder e superar obstáculos. A carta da Força celebra a fortaleza em tempos de angústia ou perigo. Ela nos lembra de permanecermos calmos mesmo em meio a lutas intensas. A Força pede a destilação de metas e desejos e um foco renovado nas necessidades essenciais. Ela exige confiança tanto no vigor do corpo quanto na centrimento da mente para suportar provas e tribulações. As situações podem ser melhor controladas pela serenidade e persistência. A resistência deve ser combinada com quietude, comprometimento e equilibrada pela compostura (HUNDLEY, 2020, p. 182, tradução nossa).

Diferentemente das representações tradicionais do tarot, onde uma mulher domina o leão, nesta ilustração não há o humano subjugando o animal. Assim, ao retratar *A Força* (Figura 37) como um centauro (criatura da mitologia grega com a parte superior do corpo de um humano e a parte inferior do corpo e pernas de um cavalo) permite que exploremos de maneira profunda o dualismo entre o humano e o animal, não como uma relação de tensão ou dominação, mas como uma união

complementar. Através desta criatura mitológica que aborda-se a coexistência das duas naturezas como partes integrais de um mesmo ser. Desta forma, este arcano que a aceitação destas duas partes fundamentais proporcionam o equilíbrio necessário que confere a ele a verdadeira fortitude.

A autora deste trabalho também representa o centauro como referente ao arcano da força pois grande inspiração desta imagem vem das adaptações cinematográficas de *As Crônicas de Nárnia*. Assim, tanto nos livros como nos filmes, centauros são construídos como seres nobres e sábios, que combinam força física com inteligência e espiritualidade. São também guerreiros habilidosos e justos, que agem com coragem, disciplina e honra. Eles servem como protetores do reino de Nárnia (Mundo fantástico criado pelo autor C. S. Lewis como local narrativo para *As Crônicas de Nárnia*).

Ademais, na obra aqui proposta, o personagem porta uma lança em frente a seu corpo que alude ao formato de um dragão. Foi pensando nisto que a imagem dracônica fortalece a ideia de coragem e força. Com a outra mão, o centauro segura três grandes flechas, cada uma simbolizando aspectos essenciais da verdadeira Força: foco, energia e progresso, aspectos que corroboram com a visão de Hundley acima citada.

Ao fundo da pintura um sol está raiando iluminando toda a cena, conferindo à mesma um sentido de renovação e propósito, assim como também ocorre em *O Eremita* (Figura 37). O sol sugere clareza nas ações da Força tornando a composição desta carta ainda mais completa.

Figura 37 – Duda Sbeghen, *A Força* (carta 8), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.10 O Eremita

Além da carta 9 ser conhecida como *O Eremita* e representar um velho sábio retirado por vontade própria, antigamente outras denominações marcaram este arcano, dentre elas temos *il Gobbo* (O Corcunda) e *il Vecchio* (O velho), conforme destaca Nadolny (2022). Assim, conforme as contribuições desta autora, podemos ver que nos primeiros baralhos italianos como o Tarô de Visconti este homem idoso aparece representado junto com uma ampulheta, uma tradicional representação do tempo.

É na França que o personagem ganha o nome de eremita, vindo do original *hermite*. São nas cartas francesas que vemos este arcano ainda representado como um senhor de idade, mas desta vez, junto dele há um cajado e um lampião. Em outras cartas, como observa Nadolny, o Eremita aparece representado por um monge capuchinho (*Le Capuchin*) em referência ao estilo de vida destes frades, marcado pela austeridade, simplicidade e oração, enfatizando a contemplação da vida, características que reforçam fortemente suas associações ao Eremita do tarô.

O Eremita, no tarô moderno, é visto como um sábio, mesmo sozinho, pode ser representado como um guia, um mestre, conforme podemos ver nas considerações de diversos autores aqui citados como Jodorowsky e Costa assim como Hundley. Completando:

Ele pede isolamento intencional para meditação solitária. Ele vagueia sem medo da trilha escura e traiçoeira pelas montanhas da descoberta interior. Ele ergue sua lanterna contra a escuridão do seu subconsciente, revelando o que antes estava oculto. [...] Sua lâmpada projeta apenas um pequeno círculo de luz, indicando que tanto o avançar quanto a quietude são necessários na busca pelo eu superior. Ele pede reclusão e contemplação. Ele incentiva a peregrinação, o retiro, uma jornada a terras sagradas. Ele é guiado por sua própria Estrela do Norte — a voz interior. Ele para. Ele escuta. Ele sabe que seu destino final é sempre ele mesmo. (HUNDLEY, 2020, p. 198, tradução nossa).

O Eremita é frequentemente associado também às figuras de peregrinos. A peregrinação por si só é um jornada de autoconhecimento, desapego e simplicidade com o eu, como é visto nas associações deste arcano com o capuchinhos e nos atributos destacados por Hundley. Assim, frequentemente nas imagens desta arcano no tarô, estas características acima mencionadas são representadas no

velho sábio através de uma grande barba, sinal do abandono da vaidade pelo velho sábio.

O autor deste TCC, ao representar *O Eremita* (Figura 38) como um sátiro, reforça a compreensão de que, apesar de sua aparência de velho sábio recluso, ele não se afasta da natureza, mas a integra plenamente em sua sabedoria. Nesse híbrido sátiro/Eremita, se reconhece que sua própria essência não o separa do mundo, mas o conecta ao fluxo vital que permeia todas as coisas. Longe de rejeitar o caos natural, ele o contempla com lucidez, percebendo na aparente desordem uma harmonia profunda que sustenta a vida. Assim, sua lanterna não ilumina um caminho distante da natureza, e sim o entendimento de que o verdadeiro conhecimento nasce da integração consciente entre o humano e o selvagem.

Outros elementos significativos na ilustração são o cajado e o olho que o acompanha. O cajado oferece apoio diante das adversidades que o Eremita encontra, enquanto o olho simboliza um segundo ponto de sustentação. Ao mergulhar em sua própria escuridão, um processo natural associado a este arcano, o velho sábio pode tornar-se cego ao mundo exterior; ainda assim, não se perde, pois é guiado por esses dois aliados que o amparam em sua jornada solitária.

Da mesma forma, o lampião que *O Eremita* carrega revela um olho flamejante em seu centro, símbolo da luz interior que clareia seus caminhos e dissipa as ilusões que poderiam desviá-lo de sua verdade e de seus objetivos. Esse olho ardente representa a visão profunda que enxerga além das sombras encontradas durante a jornada, sendo assim, ele clareia os sentidos para que o Eremita possa passar pelos recantos sombrios de sua própria alma.

No canto superior esquerdo da ilustração, há a presença de um astro luminoso. Este objeto funciona como um símbolo do objetivo maior buscado pelo Eremita, que é a busca pela clareza de seu eu interior. Seu destino não representa um destino fácil, mas é com certeza um farol que orienta seus passos, junto de seu cajado, do olho e do lampião, mantendo viva a luz que o conduz para propósito em sua travessia solitária.

Figura 38 – Duda Sbeghen, *O Eremita* (Carta 9), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.11 A Roda da Fortuna

A *Roda da Fortuna* é a carta número 10, e essencialmente este arcano reflete o inevitável movimento de girar, oscilando entre ascensão e descida. conforme dizem Jodorowsky e Costa (2016), ela nos orienta em direção à mudança, seja positiva ou negativa, e à aceitação da constante mutação do real.

Segundo Nadolny (2022), a roda é uma alegoria presente na cultura e nas iconografias ocidentais desde o início da Idade Média. Esse objeto é associado à figura de uma mulher que movimenta o ciclo do destino, dando origem à iconografia conhecida como *A Roda da Fortuna*.

Dentre as diversas associações feitas com este arcano, destaca-se sua relação com a Fortuna, divindade romana do destino e da sorte. Conforme Nadolny (2022) diz, sua imagem foi recuperada como figura alegórica pelo Ocidente cristão, que passou a associar com a contingência, do acaso e do jogo.

A carta é comumente vista nos baralhos mais antigos com uma mulher cega movendo a roda, posteriormente a substituindo, figuras de animais surgem. Nadolny (2022) explica que estes seres animais, uma mistura de cães, macacos e coelhos, são uma alegoria da estupidez humana, que se vê como dona do destino mas que dele não tem domínio algum.

Pollack oferece outro olhar sobre este arcano, sendo este uma representação do próprio tempo. Neste sentido, o movimento da roda é cíclico, assim como o do próprio tempo, assim, diz a autora: Tudo gira, e o que está em cima desce e o que está embaixo sobe, para sempre, ou pelo menos pela vida da Terra (POLLACK, p. 164, 2023). Do mesmo modo: tudo em uma roda gira constantemente para cima ou para baixo, nada permanece o mesmo, exceto o eixo (POLLACK, p. 170, 2023).

Considerando os atributos escritos por Hundley (2023) sobre este arcano, que posteriormente foram considerados pela autora deste TCC ao construir sua ilustração *A Roda da Fortuna* (Figura 39) estão as seguintes observações:

Os ciclos elementais governam o giro da Roda, assim como ditam as mudanças das estações, a transição evolutiva das fases da vida. De onde para a Roda é tão aleatório quanto o acaso. Seja pedalando no alto sobre seus raios ou esmagado sob a base da Roda, somos lembrados de que toda transformação é contínua. Há tanto conforto quanto alerta na certeza de que a Roda sempre estará girando. A mudança é constante. A Roda nos pede que estejamos abertos às sincronicidades, que permaneçamos firmes, mesmo sabendo que a maior parte está além do nosso controle. Adapte-se. Seja flexível. O

centro será encontrado novamente (HUNDLEY, 2020, p. 214, tradução nossa).

Foi pensando nesta relação feita por Hundley com os quatro elementos da natureza e consequentemente, da associação destes componentes com o tarô que a ilustração aqui proposta foi construída.

Pollack associa esses elementos naturais aos Arcanos Menores, atribuindo ao fogo a centelha da criação, a ação e o calor que impulsiona a energia; ao ar, a esfera da mente, perceptível tanto na suavidade quanto na força das tempestades; à terra, a solidez e a estabilidade; e à água, o domínio das emoções, dos sentimentos, dos relacionamentos, da intuição e do inconsciente.

Assim, na carta deste arcano, o uso dos elementos naturais pela autora deste trabalho na ilustração *A Roda da Fortuna* (Figura 39) reforçam o simbolismo do movimento cíclico que governa tanto as transformações inevitáveis da vida quanto o próprio giro da Roda.

O uso da imagem da rosa dos ventos, como um símbolo náutico, representa a navegação. Pensando nisso, navegar se liga com a ideia de trilhar um caminho, uma jornada. Porém, assim como todas as aventuras, o trajeto é repleto de altos e baixos e, mesmo que exista um objetivo claro, o girar da roda é cíclico, nos levando a enfrentar o imprevisível antes de chegar ao nosso destino. *A Roda da Fortuna* é emoldurada na pintura com formas que lembram chamas, desta forma, o fogo cálido esbranquiçado foi utilizado como forma de representar a transformação que o arcano traz durante a trajetória pelos Arcanos Maiores.

Figura 39 – Duda Sbeghen, *A Roda da Fortuna* (carta 10), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.12 A Justiça

Dentre as quatro virtudes cardeais, conforme aborda Nadolny (2022), a justiça se figura como um destes sólidos fundamentos que compõem a edificação espiritual. Assim, como ocorre nas cartas da Força, da Justiça e da Temperança, as virtudes cardeais:

[...] fizeram um grande sucesso nas representações artísticas do Ocidente medieval e do Renascimento. Personificadas em forma de figuras femininas, cada uma delas provida de atributos iconográficos específicos, elas constituem uma base de ensinamento destinada a guiar o fiel rumo à salvação (NADOLNY, 2022, p. 225).

É uma carta que sofre poucas mudanças ao longo do tempo. Sua imagem, seja na arte ou em cartas de tarô, evocam, por exemplo, como Pollack (2023) também vê, a imagem de Têmis, que, na mitologia grega, era a deusa-guardiã dos juramentos dos homens e da lei, logo, seu domínio era na justiça. Assim como as modernas imagens do tarô ou na arte, ou até referentes a própria divindade acima destacada, a figura frequentemente aparece segurando uma balança.

A fim de saber o seu significado divinatório do tarô, vejamos o que Hundley (2020) nos diz sobre A Justiça:

A justiça exige equilíbrio. Ela sabe que toda ação tem uma reação e uma consequência. Ela pondera e equilibra a balança. Ela busca a verdade. Ela insiste na igualdade, na justiça em todos os atos. Ela luta pelo que é certo e exige que todos sejam responsabilizados por seus erros. Ela age com integridade. Suas decisões são baseadas tanto na lógica quanto na compaixão. Seus julgamentos são feitos com empatia e compreensão. Ela incentiva a escolha consciente e exige a tomada de decisões éticas. Seus olhos são claros. Ela distingue o certo do errado. Ela insiste na honestidade, especialmente na honestidade consigo mesmo. Ela exige prestação de contas para cada ação. Ela sabe que cada escolha, cada decisão, afeta o todo maior (HUNDLEY, 2020, p. 230, tradução nossa).

A representação escolhida na ilustração *A Justiça* (figura 40) é inspirada nas imagens contemporâneas que se tem sobre esse conceito abstrato. A figura feminina é inspirada na clássica deidade Têmis acima já citada. A balança atrás da personagem também faz referência a esta divindade, afinal em suas representações o objeto aparece com frequência simbolizando o equilíbrio da razão com o julgamento.

Porém há também na obra outra representação referente à justiça, de forma simbólica, as penas pintadas ao fundo referem-se à deusa egípcia Maat. Assim

como já citado neste trabalho, na crença dos antigos egípcios de vida após a morte, as almas, antes de serem destinadas ao paraíso ou jogadas ao submundo, passavam pelo julgamento dos mortos onde o coração do morto era pesado contra uma pena, referente á sempre usada pela deusa Maat. Desta forma, se o coração fosse mais pesado que a pluma, o indivíduo era considerado indigno, e seria então devorado pela deusa Ammit e condenado a eternidade no Duat. Já os indivíduos de coração bom e puro eram enviados para Aaru.

Ao contrário da imagem contemporânea, ocorre que no tarô as imagens deste arcano não demonstram a alegoria de justiça vendada, e sim, de olhos abertos com expressão séria. Logo, considerando a figura feminina e a simbologia da pena usadas na ilustração aqui proposta, usa-se também o objeto da venda sobre os olhos da personagem. A venda, nesse sentido, representa a imparcialidade frente à condenação.

A espada posta em frente a ela simboliza a eficiência de suas decisões, cortando inverdades e ilusões em prol da busca pela verdade justa. Desta forma, o fogo ao fundo, presente embaixo da balança, figura a transformação no julgamento, sendo o catalisador do resultado junto à decisão da Justiça.

Figura 40 – Duda Sbeghen, *A Justiça* (carta 11), Aquarela e Guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.13 O Pendurado

Historicamente, a história por trás deste personagem não é nada feliz. Como Nadolny (2022) nos conta, esta carta, em algumas antigas denominações italianas se referiam a ela como *il Tradittore* (o Traidor) e *lo Imphichato* (o Pendurado); estes nomes advinham de uma condenação simbólica onde o indivíduo alvo era representado por meio de desenho ou pintura, de cabeça para baixo. Inclusive, está prática denomina-se *Pittura infamante* (pintura infamante).

Nadolny também mostra que os retratados nestas representações eram usurários (agiotas) e idólatras. A pena do segundo era ainda maior pois a idolatria era vista como a mais hedionda das traições, considerada uma ofensa ao próprio Deus.

Com o tempo, a imagem do Pendurado se suavizou e, nos séculos XVIII e XIX, passou a ser reinterpretada pelo tarô esotérico como símbolo de sacrifício e inversão voluntária. Hoje, a carta remete à suspensão e à abertura para novas perspectivas. Nesse sentido, Jodorowsky e Costa (2016) destacam que a inversão do corpo do personagem representa também uma inversão do olhar e da forma de enxergar o mundo.

Hundley (2020) também sintetiza estas mesmas noções compondo os atributos do Pendurado da seguinte forma:

O Enforcado escolheu seu estado atual por sua própria vontade. Ele não foi forçado; ele se suspendeu deliberadamente para descobrir uma nova perspectiva e uma nova maneira de ver o mundo e a si mesmo. O Enforcado também pode indicar entrega total ou auto sacrifício pelo bem maior. Ele nos pede reajuste e recentramento. Ele defende a quietude, uma mudança na visão, para obter uma nova compreensão. Ele simultaneamente significa mudança, transição e também uma profunda incerteza. Ele pede consideração meditativa, reflexão antes da ação. Ele é o suspense, a pausa, o breve descanso antes e depois de uma mudança sísmica. Ele é o momento entre o vazio transitório e uma decisão, a lacuna entre a escolha e a manifestação (HUNDLEY, 2020, p. 246, tradução nossa).

A partir da descrição de *O Enforcado* feita por Hundley, a ilustração *O Pendurado* (Figura 41) apresenta a imagem de um anjo de cabeça para baixo, escolhida por sua forte associação à transcendência e ao contato com planos superiores. Essa dimensão espiritual reforça a busca por uma nova visão de mundo e por um entendimento mais profundo, aspectos centrais ao arcano. Além disso, a serenidade atribuída aos anjos dialoga diretamente com o momento de pausa,

calmaria, introspecção e suspensão característico da carta. Por fim, a própria iconografia angelical evoca pureza e altruísmo, atributos que se alinham ao auto sacrifício consciente representado pelo Pendurado.

Da mesma maneira, o personagem apresenta características élficas. Seres élficos, como os das histórias de J.R.R. Tolkien, são descritos como profundamente conectados ao mundo natural e dotados de sabedoria intuitiva. Assim, combinar elementos angelicais e élficos reforça a dimensão de introspecção, expansão de percepção e busca por novas perspectivas refletem os atributos centrais ao que o Pendurado simboliza.

É notável a presença de diversos olhos na ilustração: acima dos pés do personagem, no centro de seu peito, como uma espécie de tatuagem, e também pendendo dos galhos ao fundo da composição. Esses elementos visuais simbolizam a percepção ampliada, a mudança de perspectiva e as múltiplas formas de observar o mundo — aspectos centrais ao arcano, que vivencia uma transformação profunda ao colocar-se na posição de pendurado.

Observa-se ainda que o personagem segura a corda que o mantém suspenso aos galhos, gesto que evidencia a natureza voluntária de sua condição. Essa escolha consciente reforça o entendimento de que o Pendurado permanece nessa posição por decisão própria, demonstrando autoconsciência e domínio sobre o estado de suspensão que possibilita sua jornada de reflexão e renovação interna.

Figura 41 – Duda Sbeghen, *O Pendurado* (carta 12), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.14 A Morte

A carta 13, apesar de seu nome, não significa morte literal. Em muitos baralhos este arcano não recebe nome justamente por conta de uma ideia de mau presságio que acompanha a figura e o número 13, associado ao azar. Quando este arcano aparece, muitas superstições acompanham sua figura, porém, iremos ver o que há por trás de *A Morte*.

Primeiramente, vejamos o que Hundley (2020) pode nos dizer sobre esta carta:

Com os fins vêm os novos começos. A carta da Morte traz consigo transformação, eliminação radical e renascimento. O passado está atrás de nós, o futuro à nossa frente. A Morte nos pede uma purificação total, o abandono do velho em favor do novo. Ela quebra hábitos e reconstrói novos caminhos na mente. Ela pede que deixemos ir e sigamos em frente, fechamos uma porta e abramos outra. Ela é a purificação, limpando-nos por dentro. Ela significa profunda metamorfose e transmutação. Ela é a troca de pele, a purificação através da destruição. Ela exige transição, mudança e renovação. Ela destrói para reconstruir (HUNDLEY, 2020, p. 262, tradução nossa).

Pollack (2013) destaca que esta ideia de novo renascimento vem das considerações de Éliphas Lévi, enquanto o conceito de transformação veio com Paul Christian (1811-1877), um escritor e ocultista francês, e MacGregor Mathers, um britânico e ocultista fundador da Ordem Hermética da Aurora Dourada.

Nadolny (2022), ao falar de *A Morte*, menciona A Lenda dos Três Mortos e dos Três Vivos, um conto moralizante medieval no qual três jovens nobres senhores, mais tarde se tornaram três reis, que caminhavam rumo a um cemitério. De repente, três cadáveres aparecem. Entre os vivos e os mortos, uma conversa moralizadora e didática se inicia, na qual os defuntos falam “Outrora fomos homens como vós; logo sereis como nós agora”.

A lenda funciona como um poderoso memento mori, lembrando que a morte é inevitável e iguala todas as pessoas, independentemente de status ou poder. A mensagem central da lenda é fomentar a humildade, a reflexão espiritual e a consciência da transitoriedade da existência humana, temas que influenciaram amplamente a arte e a iconografia medieval, inclusive a representação da Morte no tarô. Nestas representações medievais podemos notar que estes cadáveres eram

representados ora como homens muito magros, ora como esqueletos descarnados. A Figura óssea do esqueleto logo se popularizou e passou a se tornar a personificação da morte. Nadolny (2022) também observa que a foice, atualmente associada à figura esquelética da Morte, aparece já na obra *I Trionfi* de Petrarca.

Porém esta figura de esqueleto não foi usada para representar *A Morte* (Figura 42) aqui proposta. A figura que representa este arcano é andrógina, ao invés de portar uma foice, o personagem segura uma espada que é entrelaçada com linhas vermelhas.

Este instrumento aqui apresentado é o mesmo que pode cortar as amarras do que nos prende para nos jogarmos ao novo. Assim como será mencionado adiante ao comentarmos a carta do Julgamento, a espada representa capacidade de tomada de decisões, de resolução; ou seja, da necessidade de cortar certos elos de velhas prisões para desfrutarmos da liberdade. Além disso, *A Morte* também carrega consigo uma lamparina que conota a ideia de iluminação, da clareza que o fim propõe para seguirmos com a jornada.

Figura 42 – Duda Sbeghen, *A Morte* (carta 13), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.15 A *Temperança*

A carta 14 é um arcano que fala das virtudes do equilíbrio, da moderação e harmonia. Ela destaca este meio-termo neutro que mantém a ordem das coisas. Pollack (2023) comenta que *A Temperança* comunica a nós para mantermos nossa própria paz em meio às turbulências.

A *Temperança* é também uma das quatro virtudes cardeais. Naldony (2023) mostra que a imagem de uma mulher transvasando líquido entre dois recipientes era uma alegoria comum na Idade Média, e destinada a representar essa mesma virtude. Associa-se a essa imagem o ato de adicionar água ao vinho, moderando o teor alcoólico. Além disso, é também comum ver em cartas de tarô esta imagem associada à figura de anjos.

Jodorowsky e Costa (2016) também oferecem uma outra perspectiva sobre o retrato desta virtude nas cartas, dizem eles que, por sua ação, já não existem mais energias opostas, nem contrárias, mas apenas complementaridades: é o segredo do equilíbrio.

Hundley também destaca alguns atributos da *Temperança*, dentre eles:

A água nos cálices flui em ambas as direções, do mundo exterior para a consciência interior, para o mundo exterior e vice-versa. A *Temperança* nos ensina a praticar o apoio em cada um desses reinos, o material e o espiritual. A *Temperança* é a calma no centro da tempestade, oferecendo paz ao equilibrar a balança. A *Temperança* nos pede para trilhar o caminho do meio, onde o terreno é estável. A *Temperança* nos lembra que o racional e o material, a criatividade e os sonhos, os desejos do corpo e a expansão da mente são todos de igual importância e devem ser considerados em igual medida (HUNDLEY, 2020, p. 278, tradução nossa).

No tarot, esta carta está associada ao elemento água por conta de sua materialidade fluída, por este motivo que *A Temperança* (Figura 43) é aqui representada como um ser aquático, como as sereias, metade homem metade peixe, apoiado sobre uma grande pérola. Ademais, este arcano foi construído considerando os atributos apresentados por Hundley. Desta forma, quando Hundley destaca a fluidez da água como sendo o agente que traz equilíbrio entre o interior e o exterior, na ilustração aqui proposta, o líquido que vaza dos dois jarros mistura-se e espalha-se pelo cenário. *A Temperança*, como uma virtude cardeal, logo também sendo humana, também precisa dançar conforme o ritmo do mar para manter sua calma e harmonia em meio ao turbilhão do mundo.

Figura 43 – Duda Sbeghen, *A Temperança* (carta 14), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.16 O *Diabo*

A polêmica figura diabólica presente nas cartas de tarot está vinculada, de acordo com Nadolny (2022) ao Diabo cristão, a personificação do mal. a autora também destaca que:

Inicialmente, na Idade Média o representa na forma de serpente, depois de dragão, em referência ao dragão do Apocalipse. Em seguida, a representação do diabo assume uma forma antropomórfica e animalesca, talvez sob influência das mitologias pagãs, tanto romanas quanto bárbaras. É delas que vem o homem com chifres, pés de cabra e outros atributos de bestialidade (NADOLNY, 2023, p. 247).

Originalmente os mais famosos ocultistas interpretaram *O Diabo* por sua influência como um símbolo do mal. Conforme escreve Pollack (2023) algumas vezes a imagem este ser diabólico no tarô pode ser vista como Baphomet, alguns baralhos mudaram a imagem e o nome para em referência ao deus Pã, outros ainda associam a figura a Lilith, outras denotam a figura a Lúcifer.

Em suma, de acordo com as acepções feitas por Pollack (2023), é comum no tarô que o diabo signifique opressão e vício. Porém, oferecendo outras interpretações, a autora nos mostra que este arcano pode nos mostrar diferentes perspectivas, sobretudo em relação a como lidamos com às trevas, o poder e o desejo.

Assim, considerando as contribuições de Pollack, vemos que Hundley (2020) nos dá uma visão semelhante sobre a relação de nossas atitudes com o que representa este arcano:

O Diabo exige honestidade em toda autoavaliação e requer um confronto e a aceitação dos desejos mais primitivos. Ele força a admissão do vício, do impulso e da manipulação. Ele é um sinal de aprisionamento, falta de realização, dependência do material em vez do espiritual. Para superá-lo, é preciso mergulhar fundo, encarar as falhas e encontrar o perdão. Ele acolhe a indulgência, a gula e a tentação. E, no entanto, o Diabo também pode ser acolhido. Ele oferece solo fértil para a criatividade, inflamando a paixão, alimentando a pira brilhante das ideias e da imaginação. Nos espaços escuros, emerge a poesia das sombras. Colocamos as correntes em volta do nosso próprio pescoço. Para nos libertarmos das amarras do Diabo, devemos remover nossas próprias máscaras e encarar nossos próprios demônios (HUNDLEY, 2020, p. 294 tradução nossa).

É desta forma, inspirada na escrita de Hundley, que surge *O Diabo* (figura 44). Baseado neste intuito de reconhecer, e consequentemente conhecer, a própria sombra para podermos a reconhecer e nos libertarmos dela, afinal, este ser representa um espelho, um reflexo de nós mesmos.

É este ser, tão associado ao mal, que vem aplicando uma importante lição na jornada dos Arcanos Maiores, a de reconhecermos a vossa própria escuridão, mergulhar nela com coragem, e decidir como lidaremos com a mesma.

Na ilustração do autor deste TCC, a carta é invertida, *O Diabo* acompanha o ser que caminha na terra, caminhando sob os mesmos passos, mostrando a conexão entre ambos. O ser não possui um rosto, e neste sentido, não é necessário que ele o tenha, afinal o mal não tem rosto. A própria questão de o diabo ser um reflexo de nossa sombra é abstrata, o que reforça a proposta de não representar uma face ao arcano.

O corpo do diabo é cinzento, que se distorce e se desfaz em muitos pontos, como as asas, as coxas e o pé direito. Este é o sinal de que o dono deste reflexo que caminha na terra acima se propõe a continuar a jornada, mergulhando na própria sombra e a desbravando, a desfigurando e lidando com a própria.

Figura 44 – Duda Sbeghen, *O Diabo* (carta 15), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.17 A Torre

Esta carta passou por diversas mudanças em sua nomenclatura e, por causa delas, ganhou fama e denota em maioria interpretações negativas para alguns ocultistas.

Um destes nomes atrelados a este arcano se denomina *Maison-Dieu*. Através de uma pesquisa por antigos dicionários, Nadolny (2023) oferece uma interpretação da origem de *Maison-Dieu* e o que há por trás deste nome. Assim a *maison* do latim significa “morada, local de residência”, da mesma forma que há o sinônimo *hôtel* (*hostel*) que é “residência, alojamento e habitação”. De ambos os nomes surge *hôtel-Dieu* ou *Domus Dei*, nomes utilizados para designar os hospitais principais das cidades e é deles que nasce o sinônimo *maison-Dieu* (casa de Deus).

Ao mesmo passo em que a carta se encontra sob um nome associado a Deus, o contrário também ocorre. Conforme Nadolny (2023) também nos mostra outros nomes associados ao arcano da Torre, sendo eles, *la Casa del diavolo* (Casa do Diabo) ou *la Casa di Plutone* (Casa de Plutão).

Desta forma, qualquer que seja a morada do ser que habita a torre, um elemento importante a acompanha, é o raio, que sempre atinge o topo da estrutura. Pollack (2023) também evidência as origens desta carta por estes outros nomes acima já citados, mas constrói suas próprias acepções ao associar o relâmpago com “[...] o momento que o véu se abre e vemos a verdade - a verdade de nós mesmos e do cosmos”.

A Fim de entender um pouco mais sobre o que A Torre pode significar, Hundley (2023) reúne os atributos da carta em breve parágrafo:

A carta da Torre representa a necessidade de que as estruturas antigas desmoronam, para dar lugar ao novo. A pedra estilhaçada das paredes da Torre é um símbolo de mudança repentina. Esta é uma carta que significa mudanças importantes e radicais, transformações revolucionárias que abalam alicerces frágeis e derrubam tradições. O jeito antigo não é mais viável. Rachaduras aparecem, o céu se abre, tijolos desmoronam. Às vezes, a catarse chega sem ser solicitada e inesperadamente. Não há escapatória. Caos, ruptura, uma fenda causada pelo raio da revelação. Independentemente do método, a ilusão deve e será destruída. Mundos desmoronam e, ainda assim, se erguem novamente. As mentiras se dissipam, a perspectiva muda violentamente e, à medida que a poeira assenta, as primeiras flores emergem dos escombros (HUNDLEY, 2020, p. 310, tradução nossa).

Para a ilustração da carta 16, *A Torre* (Figura 45), ao invés de representar um único alicerce, o autor apresenta uma ruína de um castelo, prestes a ser acessado por um mago. Quatro raios atingem o topo da torre mais alta, formando um círculo de luz no entorno do topo.

Na entrada das ruínas uma estrela está postada em meio ao espaço, ela é a estrela norteadora, guiando o mago para o encontro de onde os raios se encontram sob o mesmo ponto no alto da torre central.

Nesse contexto, a figura do mago representa o arquétipo do Mentor, típico da Jornada do Herói. Em linhas gerais, o Mentor é quem orienta o protagonista, auxiliando-o a encontrar seu caminho, desenvolver as competências indispensáveis, enfrentar seus receios e confrontar seus adversários. Frequentemente, trata-se de um ancião sábio que já percorreu sua própria Jornada do Herói.

Dessa forma, a escolha do mago pela autora deste TCC não se limita ao arquétipo do Mentor. A inspiração também deriva de personagens consagrados de J. R. R. Tolkien, como Gandalf e Saruman. No primeiro volume de *A Sociedade do Anel*, Saruman, o Mago Branco, envia um chamado enganoso para atrair Gandalf, o Mago Cinzento, à fortaleza de Isengard. Ao chegar, Gandalf percebe a corrupção e as intenções de Saruman, recusando-se a unir-se a ele. Diante da negativa, Saruman o aprisiona no topo da torre Orthanc, onde permanece até ser resgatado pela águia Gwaihir.

A obra proposta neste trabalho se inspira nesse confronto: um mago que, no alto de uma torre, se depara com a mentira. As ruínas representadas em *A Torre* (Figura 45) evocam o que um dia pode ter sido uma construção grandiosa, ao mesmo tempo em que revelam seu declínio, condição necessária para que o novo possa emergir sobre estruturas já desgastadas. É justamente no ponto mais elevado deste alicerce que ocorre o grande impasse: é a partir do antigo que surgem a revelação e a dissipação entre verdades e ilusões.

Figura 45 – Duda Sbeghen, *A Torre* (carta 16), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.18 A Estrela

Este Arcano figura a carta 17, conforme Pollack (2023) normalmente representada na maioria dos baralhos como uma mulher nua ajoelhada sobre a margem de um pequeno lago e despejando água de dois jarros, um caindo sobre a terra e outro sob o mesmo lago.

Há uma emblemática imagem, destaca Nadolny (2022), da Estrela no Tarô de Visconti onde a figura feminina nela representada segura uma estrela de oito pontas. Considerando a mulher presente na carta, como a estrela que a mesma segura, alguns autores e ocultistas sugerem que este corpo celeste se refere ao planeta Vênus, o astro mais luminoso além do sol e da lua, além de ser também conhecido como a estrela da manhã, ou ainda como estrela d'alva.

Jodorowsky e Costa (2016) nos mostram que: *A Estrela* é a guia espiritual que levamos dentro de nós, ligada às forças mais profundas do universo, à divindade. É também associada à inspiração e à esperança, como considera Hundley (2020), dentre outros atributos destacados estão:

Ela é um lembrete de que tudo o que precisamos pode ser encontrado dentro de nós. Ela traz uma mensagem de fé, anunciando visão interior, poder espiritual e a beleza duradoura do mundo natural. Sua luz clara penetra a escuridão, raios se espalhando cada vez mais para fora, enquanto o desnecessário e o falso são eliminados. Ela revela a pureza no âmago de todas as coisas (HUNDLEY, 2020, p. 326, tradução nossa).

Assim, considerando as características que este arcano representa, a ilustração de *A Estrela* (Figura 46) apresenta como personagem um elfo. Estes seres são entidades da mitologia e folclore germânicos, normalmente associados à natureza e dotados de poderes mágicos, possuem a aparência bela e jovem, além de possuírem uma vida extremamente longa ou até mesmo imortal.

Mas não é apenas nestes elfos que a autora deste TCC se inspirou para construir a imagem da Estrela. Nos mundos de fantasia criados pelo escritor J.R.R. Tolkien, dentre as criaturas que povoam a Terra Média estão os elfos. De acordo com a mitologia criada por Tolkien para explicar o universo da

Terra Média, apresentada em *O Silmarillion*, o autor reúne textos que detalham profundamente a construção imagética desse mundo. Nessa obra,

destaca-se um importante aspecto dos elfos: afirma-se que eles foram os primeiros seres a despertar sob a luz das estrelas, antes mesmo da existência do Sol e da Lua. Essa origem explica por que essas criaturas mantêm uma ligação especial com os astros.

Além disso, o personagem também carrega consigo uma estrela em sua mão, simbolizando uma luz norteadora. Sua capa é estampada com diversos motivos estelares, assim como a cicatriz em seu peito. No canto superior direito é possível ver uma forma de um portal em amarelo cálido, onde despontam raios de luz. É deste portal que a luz da Estrela surge, despontando da escuridão e levando esperança ao mundo.

Figura 46 – Duda Sbeghen, *A Estrela* (carta 17), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.19 A Lua

A tradição esotérica costuma ver a carta da Lua de forma negativa, conforme Pollack (2023) confirma, ao contrário do Sol, como será visto posteriormente.

Nadolny (2022) evidencia que: O astro lunar influencia a vida na terra por conta de sua força gravitacional, e, como a autora aqui citada, os escritos de tratados de Astrologia atribuem a lua uma capacidade de influenciar o estado mental dos homens, é daí que surge a palavra “lunático” que significava “acometido por loucura”.

Porém, conforme novas práticas e tradições dentro de centros esotéricos e ocultistas rompem e desafiam estas antigas considerações, trazendo consigo novos entendimentos acerca desta figura.

Em suma, *A Lua* representa, de acordo com Pollack (2023) a intuição, mistério e sutileza. Jodorowsky e Costa (2016) também consideram este arcano estando ligado ao mundo dos sonhos, do imaginário e do inconsciente, tradicionalmente associados à noite.

Hundley (2020) oferece uma visão poética considerando os atributos desta carta:

[...] Ela oferece clareza, mas somente se houver disposição para mergulhar em seu interior. Ela insiste que a intuição, e não a racionalidade, seja nosso guia através das sombras internas. Ela exige a libertação do negativo e espera de nós uma transformação construtiva e constante. Ela nos lembra de estarmos atentos à diferença entre ilusão e realidade. A própria Lua simboliza sonhos, intuição e o subconsciente aquoso do feminino cósmico. Ela nos pede sempre para nos conectarmos com o divino, os mundos além do véu, e para aprendermos com a natureza, com as lições no ciclo crescente e minguante (HUNDLEY, 2020, p. 342, tradução nossa).

Assim, considerando as características deste arcano, a ilustração *A Lua* (figura 47) aqui proposta mostra o astro sendo representado com um corpo não aparentemente estruturado. O rosto da personagem é composto por uma máscara, inspirada nas tradicionais usadas no Carnaval de Veneza.

O uso destas máscaras carnavalescas nas representações da Lua, e consequentemente do Sol, aqui propostas pelo autor sugerem a transgressão ao que é imposto a estes arcanos sob as ideias de feminino e masculino, negativo e positivo. Assim, de acordo com Marani e Lara (2014):

Vestir a máscara durante o período carnavalesco, para eles, corresponde ao ato de entregar-se às vontades e desejos, nem sempre possíveis quando estavam com o rosto à mostra, faltando-lhes coragem por conta da insegurança, timidez ou vergonha [...]. A máscara pode ser vista como possível forma de alcançar esse fim, numa busca constante, para alguns, da transgressão da repressão social, mesmo que de forma tênue, uma vez que, antes de se pensar na máscara é necessário recordar que o sujeito, ao dar vida a ela, tem consciência das possibilidades de ações permissíveis em meio ao convívio social (MARANI; LARA. 2014, p. 4).

Assim, considerando que esta carta está ligada ao inconsciente, suas mãos abrem o seu véu para revelar a clareza para aqueles que souberem ver além do superficial e dos estereótipos.

Figura 47 – Duda Sbeghen, *A Lua* (carta 18), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.20 O Sol

Se no tarot temos *A Lua* (Figura 47), também há a presença de seu par, *O Sol*. A carta 19 é repleta de simbolismos positivos e é frequentemente associada à alegria, ao sucesso e à iluminação.

No Tarot de Visconti, por exemplo, Nadolny (2022) comenta sobre a iconografia, que nos mostra um menino nu e alado segurando o astro com os braços erguidos, uma visão medieval da relação entre anjos e esferas planetárias. Para além disso, o Sol está também associado a Apolo, divindade grega do sol, da agricultura, das artes, da juventude, do arco e flecha e da profecia, era irmão gêmeo de Ártemis, divindade grega da lua, da caça, dos animais e regiões selvagens, do parto, da virgindade e protetora das meninas.

Nadolny (2022) também destaca que o *Sol* é considerado uma carta positiva em relação à sombria *Lua*. Assim como já comentado, os astrólogos viam o astro lunar como capaz de influenciar o estado mental dos homens surgindo então a ideia de “lunático”. Porém, a fim de desconstruir essa ideia de positivo e negativo entre ambas as cartas, o autor deste TCC propôs em suas ilustrações o mesmo arranjo nos personagens, centrados, em pé de igualdade, cada um com suas próprias características.

Assim, *O Sol* (Figura 48) é semelhante em todos os sentidos com *A Lua* (figura 47). É uma entidade sem um corpo estruturadamente aparente, A construção da face deste personagem é também inspirada nas máscaras italianas dos carnavais de Veneza, e neste sentido, considera-se as mesmas acepções feitas por Marani e Lara (2014) sobre o uso delas como forma de transgressão, conforme citado no subcapítulo anterior.

Por fim, este arcano, está ligado ao consciente, logo, atrelado às manifestações de clareza e da realização, e é por isso que na ilustração as mãos do Sol abrem seu véu para lançar para fora sua luz interior e sua compreensão diante do mundo.

Figura 48 – Duda Sbeghen, O Sol (carta 19), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.21 O Julgamento

A carta 20, considerando as origens do tarot, inevitavelmente mostra o Juízo Final Bíblico. Segundo Nadolny (2022), estas representações eram recorrentes desde a Idade Média e, sendo qual for o baralho considerado, a iconografia se concentra em mostrar um anjo tocando uma trombeta no céu, e na terra os mortos levantam de seus sepulcros.

Jodorowsky e Costa (2016) pensam que, na ideia de Juízo Final, tudo o que está morto renasce. Tudo o que está oculto ou em gestação sobe à superfície e aspira a um mundo superior.

Ao contrário do que muitos pensam, como diz Pollack (2023), esta carta nada tem haver com julgamento severo. É também nesse sentido que Hundley (2020) escreve sobre os atributos do Julgamento, sendo um arcano que representa um momento de reflexão, uma autocrítica acompanhada de compreensão sobre si mesmo. Assim, completando:

O Julgamento não pune; em vez disso, oferece a oportunidade para uma avaliação equilibrada e absolvição. Exige honestidade interior e clareza de motivação em todas as ações daqui para frente. [...] O Julgamento lembra-nos da escolha e da consequência, da importância de uma tomada de decisão clara nos momentos em que o caminho se divide. Exige um nível mais elevado de consciência a serviço do bem maior. O Julgamento purifica, limpa e renova (HUNDLEY, 2020, p. 374, tradução nossa).

Nesse sentido, *O Julgamento* (figura 49) construído pelo autor deste trabalho nos mostra ainda uma figura destacada em um céu composto por nuvens escuras. A personagem é uma alusão à figura mítica do unicórnio, portando um chifre central no meio da testa. Assim, nas representações do Julgamento em cartas de tarô geralmente mostram um anjo, símbolo de pureza e santidade, aqui, há um “unicórnio” que também corresponde a estas ideias, nesse sentido, Amato destaca que:

[...] o simbolismo que o unicórnio adquire nos bestiários medievais é de um animal crístico, de um animal símbolo da pureza, tanto da Virgem Maria quanto de santas como Bárbara ou Justina, e seu único chifre demonstra a união entre Deus e Cristo e a cura de doenças (AMATO, 2025, p. 113).

A personagem traja uma armadura metalizada e junto consigo carrega uma longa espada. No tarô, temos a presença da espada como símbolo nos naipes dos

Arcanos Menores, e representa capacidade de tomada de decisões, de resolução; o uso destes elementos corroboram com a visão de Hundley acima destacada.

Além disso, inspirada nestas considerações feitas por Jessica Hundley que outra visualidade foi construída nesta ilustração. Da ponta da lâmina da espada, uma luz surge, em forma estrelada, e raia espalhando-se formando uma nuvem laranja. Estes feixes iluminados despertam pássaros, que sobem em pleno voo.

Estas luzes sugerem o despertar, e os pássaros, alçando pleno voo em direção a figura, elevam-se da terra, renascendo, buscando suas consequências e absolvições.

Figura 49 – Duda Sbeghen, *O Julgamento* (carta 20), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

4.22 O Mundo

Por fim, chegamos à última ilustração, a carta 21, *O Mundo*. Nadolny (2022) destaca que a nomenclatura francesa presente em diversos baralhos do estilo de Marselha é *Le Monde*, porém, *Monde* não designa o planeta Terra, e sim o Universo.

Nadolny (2022) também observa que os tarôs italianos normalmente representavam este universo com uma esfera, por vezes este círculo é sustentado por anjos, como é ilustrado no Tarot de Visconti, e ainda em outras representações, há a presença de uma figura feminina sobre a esfera.

Porém, nos baralhos mais recentes a imagem que representa *O Mundo* costuma ser uma figura feminina que dança em meio a uma coroa de folhas. Para Jodorowsky e Costa (2016) este arcano representa a realização suprema.

Para Hundley (2020) esta carta destaca o sentido de jornada que é feito pelos Arcanos Maiores de modo que:

O Louco chegou tanto ao fim quanto ao início de sua jornada. Ele lutou, persistiu e evoluiu. O Mundo simboliza a catarse, a união suprema do eu interior e exterior. Tudo está conectado. O Mundo personifica o nirvana e a iluminação, a percepção extática de que o indivíduo está para sempre unido ao todo maior. O Mundo celebra o ápice alcançado, a união conquistada (HUNDLEY, 2020, p. 390 tradução nossa).

Assim como *O Mundo* pode ser o fim desta jornada também pode ser o prelúdio para o início de outra.

O autor deste trabalho buscou representar *O Mundo* (Figura 50) como um ser sem rosto visível, que possui o corpo incrustado de estrelas. Esta característica do corpo estampado com estrelas denota ao personagem esta ideia do Mundo no sentido de Universo. Além disso, outra pequena inspiração acompanha essa representação. Carl Sagan (1934-1996) certa vez disse a famosa frase “Somos feitos de poeira de estrelas”. Era uma forma poética de explicar nossas origens no Universo, afinal, nós só surgimos porque outras estrelas, que morreram há bilhões de anos, espalharam pelo espaço matéria composta de elementos químicos que viriam a nos formar muito tempo depois.

O personagem segura em frente a face uma esfera que contém o desenho de uma pequena estrela, dela saindo linhas que formam uma grande espiral, que por

fim se derretem sobre o peito do ser que a segura. A espiral é um elemento encontrado por toda a parte, um dos padrões mais comuns da natureza, observado já no período do neolítico.

Esta forma é particularmente muito vista em vestígios deixados pelos celtas, uma grande marca de sua cultura, e representam. Existem três tipos de espirais, porém, aquela aqui desenhada é simples, na qual estas representam essencialmente crescimento, evolução e a jornada da vida, ou seja, através da jornada pelos Arcanos Maiores, crescemos e evoluímos, rumo a realização.

Por fim, um Ouroboros amarelo circunda a figura formando uma moldura ao redor da esfera. Este ser mitológico é uma serpente que engole a própria cauda formando um círculo que pode simbolizar: o ciclo da vida, o infinito, a mudança, o tempo, a evolução, a fecundação, o nascimento, a morte, a ressurreição, a criação, a destruição, a renovação. Todas estas coisas estão indubitavelmente conectadas com o que *O Mundo* no tarot representa.

Figura 50 – Duda Sbeghen, *O Mundo* (carta 21), Aquarela e guache sobre papel, 2025



Fonte: Produção do autor.

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se evidenciar como o fantástico, enquanto manifestação artística, atravessa tempos, culturas e linguagens, preservando-se graças à sua capacidade de adaptação às transformações históricas e sociais. Originado em mitos e narrativas tradicionais, tendo se consolidado na literatura moderna, o fantástico revela-se não apenas como forma estética, mas como um modo em que os humanos interpretam o inexplicável de seus devidos contextos, dando forma a medos, desejos e enigmas que escapam à racionalidade.

Assim, sob a ótica do fantástico, a literatura teve um papel fundamental nesse percurso, especialmente sendo o espaço para que o imaginário fantasioso pudesse se expressar e, conseqüentemente, expandir suas potencialidades, estando ao lado de outras linguagens igualmente férteis, como a ilustração editorial, contribuiu-se para a criação de universos ficcionais e influenciaram diversas outras mídias.

Tendo em vista o apurado histórico reunido, onde possibilitou-se compreender o que é arte fantástica e ilustração, foi explorado o objeto que impulsionou a criação artística deste trabalho, o tarot. Assim, compreende-se que o baralho surge como objeto cultural privilegiado, no qual o fantástico encontra solo fértil em suas imagens: seus arcanos, com forte poder simbólico e arquetípico, transformaram-se ao longo dos séculos, absorvendo influências culturais e esotéricas, e permanecendo vivo na contemporaneidade, passíveis de ricas re-interpretações pelos atuais artistas.

Como resultado das considerações feitas neste trabalho, é concebida uma série de ilustrações apresentada no Tarot Phantasia. O conjunto das obras, feitas em aquarela e guache sobre papel, evidencia essa mutabilidade presente no tarot ao ressignificar a iconografia clássica dos Arcanos Maiores. Mais que reproduzi-los, o projeto conecta o passado e o presente, tradição e inovação, construindo um repertório visual próprio que dialoga com os estudos que fundamentam a pesquisa feita para este trabalho.

Dessa forma, conclui-se que a produção desenvolvida neste TCC, em conjunto com as reflexões apresentadas ao longo dos capítulos, demonstra como o fantástico permanece fortemente presente nos dias atuais, não apenas como linguagem artística, mas como ferramenta simbólica para reinventar diversos

universos ficcionais e estabelecer novos pontos de vista para interpretar um mundo em constante mudança. Assim, a arte fantástica reafirma seu valor enquanto expressão contemporânea, capaz de emocionar, provocar e oferecer novas formas de imaginar e compreender outros mundos.

6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Flávio Aparecido de. **Filosofia: os Desafios do Pensar**. Editora Científica Digital, 2021. 224 p. ISBN 978-65-89826-96-5.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia** – Inferno. Edição bilíngue, tradução e notas de Italo Eugenio Mauro. Prefácio de Carmelo Distante. 5.ed. São Paulo: Editora 34, 2009. 232 p. ISBN 978-85-7326-120-2.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas. Acesso em: 25 nov. 2025.

AMATO, Marcelo Cardoso. **Simbolismos dos animais com chifres na idade média**. Curitiba, PR : Têmpora Editora, 2025. 205 p. ISBN 978-65-87736-38-9

AMMIT. *In*: Ancient Egyptian gods and goddesses. The British Museum. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/learn/schools/ages-7-11/ancient-egypt/ancient-egyptian-gods-and-goddesses#>. Acesso em: 19 nov. 2025.

ANÚBIS. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/An%C3%BAbis> Acesso em: 19 set. 2025.

ARTBOOK. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Artbook>. Acesso em: 25 nov. 2025.

ART DECO. *In*: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/79938-art-deco> Acesso em: 23 nov. 2025.

ART NOUVEAU. *In*: Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau> Acesso em: 23 nov. 2025.

ARTE DE CONCEITO. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_de_conceito Acesso em: 02 dez. 2025.

AVALON. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: [https://simple.wikipedia.org/wiki/Avalon_\(mythology\)](https://simple.wikipedia.org/wiki/Avalon_(mythology)) . Acesso em: 05 dez. 2025.

BIOWARE. **The Art of Dragon Age: Inquisition**. Darkhorse Books, 2014, 184 p. ISBN Digital 978-1-62115-929-2.

BIOWARE. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/BioWare> Acesso em: 04 dez. 2025.

CABALA. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cabala#Influ%C3%Aancias_nociva Acesso em: 18 nov. 2025.

CAMELOT. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Camelot#Modern_culture Acesso em: 05 dez. 2025.

CARY COLLECTION OF PLAYING CARDS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Cary_Collection_of_Playing_Cards. Acesso em: 10 out. 2025.

CHIARATO, Ana Claudia; PARADISO, Silvio Ruiz. **A Relação entre a Literatura Fantástica e o Desenvolvimento da Imaginação do Adolescente.** Revista CESUMAR, 2018, p. 47-62.

C. S. LEWIS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/C._S._Lewis Acesso em: 30 out. 2025.

DENISON, James. **Colorindo a mente:** fantasia, imaginação e estereótipo na ilustração de ficção pulp do início do século XX. Word & Image, vol. 41. 259–79 p. 2025. doi:10.1080/02666286.2025.2481787 Acesso em: 24 nov. 2025.

DIANA, Daniela. **BELEROFONTE.** *In:* Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/belerofonte/> Acesso em: 19 nov. 2025.

ELECTRONIC ARTS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts. Acesso em: 04 dez. 2025.

ÉLIPHAS LÉVI. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89liphas_L%C3%A9vi. Acesso em: 17 nov. 2025.

EX-LIBRIS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ex-l%C3%ADbris> Acesso em: 24 nov. 2025.

FANTASY (PSYCHOLOGY). *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_\(psychology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_(psychology)) Acesso em: 30 out. 2025.

FARLEY, Helen. **A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esoterism**. Bloomsbury Publishing PLC, 2019, 288 p. ISBN 13 : 978-1788314916.

HAMMOND, Wayne G. SCULL, Christina. **J. R. R. Tolkien: Artist & Illustrator**. Mariner Books, 2000. 224 p. ISBN-13: 978-0618083619.

HERMETISMO. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hermetismo>. Acesso em: 22 set. 2025.

HORUS. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Horus> Acesso em: 19 set. 2025.

HUNDLEY, Jessica. **Tarot**. Slovakia: Taschen, 2020. 519 p. ISBN 978-3-8365-7987-2.

ÍBIS. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%8Dbis#:~:text=Os%20%C3%ADbis%20s%C3%A3o%20um%20grupo,ou%20rios%20de%20regi%C3%B5es%20quentes> Acesso em: 19 set. 2025.

JACKSON, Rosemary. **Fantasy: The Literature of Subversion (New Accents)**. Routledge, 2002, 224 p. ISBN 978-0415025621.

JEANINE, Cecil. ZINANI, Albert. **Por Uma História Da Literatura Fantástica: A Relevância Das Antologias**. Nonada: Letras em Revista, vol. 2, núm. 27, setembro 2016, pp. 64-78, Laureate International Universities, Porto Alegre, Brasil. E-ISSN 2176-9893. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512454260007>. Acesso em: 25 nov. 2025.

JODOROWSKY, Alejandro; COSTA, Marianne. **O Caminho do Tarot**. Tradução de Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: Campos, 2016. 576 p. ISBN 978-85-63137-74-6.

JUNIOR, Antonio Brancaglione. **Manual da Arte e da Arqueologia Egípcia I**. Rio de Janeiro: Sociedade dos Amigos do Museu Nacional, 2003. 160 p. ISBN 85-89128-05-9.

KOWALSKI, Jesse. **Enchanted: A History of Fantasy Illustration**. Nova Iorque: Abbeville Press Publishers, 2020. 231 p. ISBN 9780789213709.

LIVRO DE HORAS. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro_de_horas Acesso em: 29 set. 2025.

MAAT. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Maat> Acesso em: 19 set. 2025.

MAGNUS CHASE E OS DEUSES DE ASGARD. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Magnus_Chase_e_os_Deuses_de_Asgard. Acesso em: 25 nov. 2025.

MARTINHO, Cristina Maria Teixeira. **A Fantasia Gótica e seus Actantes Históricos.** Mosaico – Revista Multidisciplinar de Humanidades, Vassouras, v. 1, n. 1, 2010. p. 43-57. Disponível em: <<https://doi.org/10.21727/rm.v1i1.110>>. Acesso em: 19 set. 2025.

MARANI, Vitor Hugo. LARA, Larissa Michelle. **Vestindo Máscaras, Construindo Corpos: Incursões pelo Carnaval de Veneza.** Anais do VII Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte, 2014. p 10. Disponível em: https://www.academia.edu/101863802/Vestindo_M%C3%A1scaras_Construindo_Corpos_Incurs%C3%B5es_Pelo_Carnaval_De_Veneza Acesso em: 21 nov. 2025

MOREIRA, Valter do Carmo. **Arte e ilustração.** Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018. 208 p. ISBN 978-85-522-1082-5.

NÁIADE. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/N%C3%A1iade> Acesso em: 5 out. 2025.

NADOLNY, Isabelle. **História do Tarô: Um estudo completo sobre suas origens, iconografia e simbolismo.** Tradução de Karina Jannini - 1.ed. São Paulo: Editora Pensamento, 2022. 294 p. ISBN 978-85-315-2173-7.

NÉFTIS. *In:* Antigo Egito.org. Disponível em: <https://antigoegito.org/neftis/> Acesso em: 19 set. 2025.

O SENHOR DOS ANÉIS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is_%28s%C3%A9rie_de_filmes%29 Acesso em: 25 nov. 2025.

O HOBBIT. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Hobbit_\(s%C3%A9rie_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Hobbit_(s%C3%A9rie_de_filmes)) Acesso em: 25 nov. 2025.

O LIVRO DE TOTE. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Livro_de_Tote Acesso em: 17 nov. 2025.

OS HERÓIS DO OLIMPO. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Her%C3%B3is_do_Olimpo Acesso em: 25 nov. 2025.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte.** São Paulo: Editora da Unicamp, 2013. 641 p. ISBN 978-8526814745.

PANTEL, Pauline Schmitt. **Uma História Pessoal: Os Mitos Gregos.** Tradução de Nuno Simões Rodrigues. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2019. 322 p. ISBN 978-989-26-1554-7.

PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Percy_Jackson_%26_the_Olympians Acesso em: 25 nov. 2025.

POLLACK, Rachel. **Bíblia Clássica do Tarot: Jornada Completa.** Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2023. 544 p. ISBN 978-65-5598-264-0.

REVISTA PULP. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Revista_pulp. Acesso em: 04 dez. 2025.

ROMANTISMO SOMBRIO. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Romantismo_sombrio Acesso em: 4 out. 2025.

RPG. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game Acesso em: 26 nov. 2025.

ROLE-PLAYING GAME. *In:* Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 26 nov. 2025.

S, Elizabeth. **The Art of Fantasy: A Visual Sourcebook of All That is Unreal.** Frances Lincoln, 2023. e-book. 240 p. ISBN 978-0711279957.

SCHEINBERGER, Felix. **Ser ilustrador: 100 maneiras de desenhar um pássaro ou como desenvolver sua profissão.** Tradução: Denis Fracalossi. São Paulo: Gustavo Gili, 2019. 222 p. ISBN 978-85-8452-139-5

SCHURIAN, Walter. **Arte Fantástica.** Tradução de Elisabete Costa Louro (Vernáculo, Lda), 1.ed. Lisboa, Taschen, 2005. p. 96. ISBN 3822846694.

SIMBLET, Sara. **Desenho**: Uma forma prática e inovadora para desenhar o mundo que nos rodeia. Tradução de Luiz Carvalho. São Paulo: Ambientes & Costumes, 2015. p. 264. ISBN 978-85-61749-11-8.

SILVA, Daniel Neves. **Ísis**. *In*: Mundo Educação. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/isis.htm> Acesso em: 19 nov. 2025.

STUDIO GHIBLI. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/studioghibli/> Acesso em: 25 nov. 2025.

STORYBOARD. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard>. Acesso em: 02 dez. 2025.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Moraes, 1977. 192p. ISBN 978-8527303637.

TOLKIEN, J.R.R. **Árvore e folha**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013. 114 p. ISBN 978-8578277321.

TOTE. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tote>. Acesso em: 19 set. 2025.

THE CHRONICLES OF NARNIA. *In*: Wikipédia, a enciclopédia livre. Wikimedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia. Acesso em: 25 nov. 2025.