

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO E DOUTORADO)

PEDRO AFONSO BARTH

SAGAS FANTÁSTICAS NA LITERATURA JUVENIL BRASILEIRA: UNIVERSOS
INSÓLITOS E IMERSIVOS

MARINGÁ – PR
2019

PEDRO AFONSO BARTH

SAGAS FANTÁSTICAS NA LITERATURA JUVENIL BRASILEIRA: UNIVERSOS
INSÓLITOS E IMERSIVOS

Tese apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutora em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Alice Áurea Penteadó Martha

MARINGÁ – PR
2019

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

B889h	<p>Barth, Pedro Afonso Sagas Fantásticas na literatura juvenil brasileira : universos insólitos e imersivos / Pedro Afonso Barth. -- Maringá, PR, 2019. 218 f.: il. color., figs., tabs.</p> <p>Orientadora: Profa. Dra. Alice Áurea Penteado Martha. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2019.</p> <p>1. Literatura fantástica brasileira. 2. Sagas Fantásticas. 3. Literatura Juvenil. 4. Sagas fantásticas - Análise e Estrutura. 5. Paracosmos. I. Martha, Alice Áurea Penteado, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.</p> <p>CDD 23.ed. 809.915</p>
-------	--

PEDRO AFONSO BARTH

**SAGAS FANTÁSTICAS NA LITERATURA JUVENIL BRASILEIRA: UNIVERSOS
INSÓLITOS E IMERSIVOS**

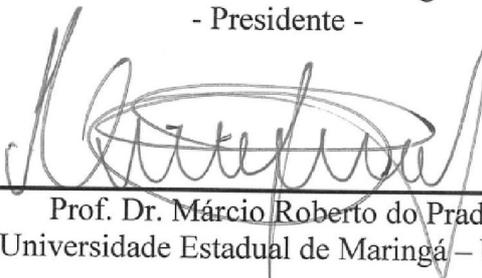
Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Doutorado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Letras, área de concentração: **Estudos Literários**.

Aprovada em 16 de agosto de 2019.

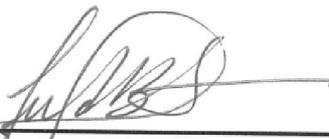
BANCA EXAMINADORA



Prof.^a. Dr.^a. Alice Aurea Penteadó Martha
Universidade Estadual de Maringá – UEM
- Presidente -



Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof.^a. Dr.^a. Luzia Aparecida Berloff Tofalini
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof.^a. Dr.^a. Fabiane Verardi Burlamaque
Universidade de Passo Fundo – UPF



Prof. Dr. Thiago Alves Valente
Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP

Dedico esta tese ao meu irmão Cassiano. Minhas lembranças mais antigas com paracosmos e sagas são com ele: eu contando histórias de mundos inventados e ele ao meu lado, me vendo contar histórias de dragões, criando narrativas utilizando folhas de mandioca... E nesse processo, eu fui me constituindo, como pessoa, como leitor, como ser humano, me tornando quem eu sou.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo apoio incondicional, pelo amor e carinho, pela presença constante, mesmo que distante. À minha mãe, por me inspirar, por me fazer mais forte, mais íntegro, mais humilde, por ser uma presença definitiva na minha vida. Ao meu pai, pelo apoio e amor.

À minha irmã Estéfani, ao meu irmão Cassiano, presenças do sagrado em minha vida, sempre me impulsionando para ser melhor do que eu sou.

Ao Thiago, meu suporte. Obrigado pela presença, pela paciência, pelo companheirismo, pelas manhãs, tardes, noites e alvoradas. Obrigado por encher de luz o meu viver.

À Camila, Marcelo, Daniela, Giovana e a todos os amigos que fiz em Maringá e fizeram o meu percurso leve e prazeroso. Obrigado pela presença e amizade.

Aos amigos de longe, amigos que fiz ao longo da vida e que sempre somam. Pelas lembranças, pelo impulso, pela amizade. Ao Jon, Elis, Bruna, Marisete, Maritana, Thiago, entre tantos outros.

Às famílias Barth e Eitelwein. Obrigado aos tios, primos que torceram e apoiaram. Agradeço especialmente minha segunda mãe, Tia Nayr e minha tias/irmãs postizas, Judite, Nerice e Raquel.

A Gabriel. Obrigado pela amizade, pela acolhida, por ser minha família em Maringá. Obrigado por todas as pessoas maravilhosas que conheci por sua causa. Obrigado pela revisão atenta e carinhosa no percurso final da minha tese.

Aos colegas e amigos que fiz no mestrado e doutorado.

À minha orientadora, Professora Doutora Alice Penteado Martha. Obrigado pela carinhosa acolhida e por todo suporte.

À Universidade Estadual de Maringá e ao Programa de Pós-graduação em Letras dessa instituição (PLE-UEM), agradeço pelo percurso como doutorando.

Aos professores do PLE-UEM e do curso de Letras da UEM. Agradeço por compartilharem seus conhecimentos e por sua generosidade, tanto como professores e mestres, quanto como colegas. Agradeço a todos, mas menciono especialmente Marcele Aires Franceschini, Luzia Berloff Tofalini, Márcio Roberto do Prado, Flávia Zanutto, Mirian Zappone, Fábio Pierini, Evelyn Libanori, Cláudia Galindo e Neil de Oliveira.

Aos professores que foram fundamentais na minha trajetória, no mestrado, na especialização, no magistério, no ensino fundamental, meus mestres inspiradores. Agradeço a todo professor que passou pela minha vida, especialmente, os professores Elisane Cayser, Ernani Cesar de Freitas, Gisele Benck de Moraes, Ricardo Moura Buchweitz, Marcia Barbosa, Sarita Kopper, Rosane Taube, Rejane Gehlen, Raquel Jost Adam, Elisa Haubert Vanoni, Maria Inês Reisdorfer.

À professora Fabiane Verardi Burlamaque. Pela parceria, pela marcante influência. Um dia eu fui um franzino menino do interior que no primeiro ano do curso de letras foi abordado pela professora com um convite para uma bolsa de iniciação científica. Nunca imaginaria que aquele convite provocaria tantas mudanças, me traria tantas trocas fundamentais e mudaria o rumo da minha vida.

Aos funcionários da UEM por todo o suporte oferecido ao longo desses quatro anos.

Ao professor Thiago Alves Valente. Por aceitar o convite para fazer parte da minha banca de qualificação e de defesa junto aos já citados professores Márcio Roberto do Prado, Luzia Berloff Tofalini e Fabiane Verardi Burlamaque.

Às instituições que fomentam e possibilitam a pesquisa em nosso país. Pelas bolsas de pesquisa na minha graduação e mestrado. Em uma época que os contornos políticos ameaçam a pesquisa da área de humanas nesse país, é fundamental apontar e afirmar sua importância e pertinência.

Aos meus alunos. Especialmente, os alunos que passaram por mim no curso de Letras da UEM e na UTFPR. Pelos diálogos, pela troca mágica que acontece em uma sala de aula, por permitirem que eu me torne um ser humano melhor.

Os livros nos abrem as portas para um novo espaço, para outra maneira de pertencer ao mundo. Os escritores nos presenteiam com uma geografia, uma história, uma paisagem onde retomamos o fôlego. Elas nos abrem as portas para outros tempos e outros lugares em que a capacidade de sonhar tem livre curso e permite imaginar outras possibilidades.

Michèle Petit (2013)

O real é pequeno. O real pouco nos explica. O real nos angustia com suas lacunas. É no mais que real que encontramos o equilíbrio, o bem-estar. E o mais que real se situa no imaginário.

Marina Colasanti (2004)

RESUMO

Sagas fantásticas são uma modalidade narrativa de histórias seriais. Impulsionadas por fenômenos midiáticos, como *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, tornaram-se populares no século XXI. Toda saga tem em comum o fato de compor um universo único que definimos como paracosmos (MARTOS GARCIA, 2009): um mundo autoconsciente com regras e lógica próprias de funcionamento. Além disso, sagas são obras de ficção que possibilitam e incentivam a interação, a iconotextualidade e a transmidialidade. Para conceituar sagas fantásticas usamos como arcabouço teórico as obras de Martos Núñez (2006, 2007), Martos Garcia (2009, 2010, 2011) e Garcia Rivera (2004, 2006, 2013), dialogando com conceitos como Campo (BOURDIEU, 2013), Convergência (JENKINKS, 2009), Cronotopo (BAKHTIN, 2002), Crossover (BECKETT, 2009), Jornada do Herói (CAMPBELL, 2007), entre outros. A partir da leitura crítica de produções de autores brasileiros e do conceito de sagas fantásticas, a presente tese visa a oferecer um percurso de análise, especialmente, para sagas escritas em língua portuguesa. O objetivo geral é apontar a existência de sagas fantásticas na literatura juvenil em língua portuguesa, identificando os elementos do seu paracosmos, as estruturas míticas reconhecíveis bem como o papel das adaptações e da transmidialidade em sua constituição. Além disso, ao longo da nossa pesquisa, refletimos sobre o conceito de sagas fantásticas e sua relação com a formação de leitores. Para tanto, tornou-se necessária a criação de uma possível delimitação/classificação de sagas fantásticas brasileiras por linhas, de acordo com a estruturação de seu paracosmos. A partir da classificação das sagas, proposta por este estudo, são realizadas quatro análises de obras do corpus: paracosmos independente, paracosmos simultâneo, paracosmos encapsulado oblíquo e paracosmos encapsulado manifesto. Dessa forma, a presente tese apresenta um panorama da produção brasileira de sagas fantásticas e elenca suas principais características.

Palavras-Chave: Sagas Fantásticas. Literatura Juvenil. Paracosmos. Literatura Brasileira.

ABSTRACT

Fantastic sagas are a narrative mode of serial stories. Promote by media phenomena such as *Harry Potter* and *The Lord of the Rings* have become popular in the 21st century. Every saga has in common the fact of composing a unique universe that we define as paracosmos (MARTOS GARCIA, 2009): a self-conscious world with its own rules and logic of functioning. In addition, sagas are works of fiction that enable and encourage interaction, iconotextuality and transmediality. In order to conceptualize fantastic sagas we use, as a theoretical framework, the works of Martos Núñez (2006, 2007), Martos Garcia (2009, 2010, 2011) and Garcia Rivera (2004, 2006, 2013), dialoguing with concepts such as field (BOURDIEU, 2013), convergence (JENKINS, 2009), cronotopo (BAKHTIN, 2002), crossover (BECKETT, 2009), hero's journey (CAMPBELL, 2007), among others. From the critical reading of productions of Brazilian authors and based on the concept of fantastic sagas, the present thesis aims to offer a path of analysis, especially for sagas written in Portuguese language. The general objective is to point out the existence of fantastic sagas in young literature in the Portuguese language, identifying the elements of their paracosmos, the recognizable mythic structures as well as the role of adaptations and transmediality in their constitution. In addition, throughout our research, we reflect on the concept of fantastic sagas and their relationship with the formation of readers. For that, it became necessary to create a possible delimitation/classification of fantastic Brazilian sagas by lines, according to the structure of their paracosmos. From the classification of sagas, proposed by this study, four analyzes of corpus works are performed: independent paracosmos, simultaneous paracosmos, encapsulated oblique paracosmos and manifest encapsulated paracosmos. Thus, the present thesis presents an overview of the Brazilian production of fantastic sagas and lists its main characteristics.

Key-Words: Fantastic Sagas. Young literature. Paracosmos. Brazilian literature.

RESUMEN

Sagas fantásticas son una modalidad narrativa de historias seriales. Impulsadas por fenómenos mediáticos como *Harry Potter* y *El Señor de los Anillos* se volvieron populares en el siglo XXI. Toda saga tiene en común el hecho de componer un universo único que definimos como paracosmos (MARTOS GARCIA, 2009): un mundo autoconsciente con reglas y lógica propias de funcionamiento. Además, sagas son obras de ficción que posibilitan e incentivan la interacción, la iconotextualidad y la transmedialidad. Para la conceptualización de sagas fantásticas utilizamos como referencial teórico las obras de Martos Núñez (2006, 2007), Martos García (2009, 2010, 2011) e García Rivera (2004, 2006, 2013), dialogando con conceptos como Campo (BOURDIEU, 2013), Convergencia (JENKINKS, 2009), Cronotopo (BAKHTIN, 2002), Crossover (BECKETT, 2009), Jornada del héroe (CAMPBELL, 2007), entre otros. Con base en la lectura crítica de los autores producciones brasileñas y el concepto de fantásticas sagas, esta tesis tiene como objetivo proporcionar una vía de análisis, especialmente para las sagas escritas en portugués. El objetivo general es el de señalar la existencia de fantásticas sagas de la literatura juvenil en portugués, la identificación de los elementos de sus paracosmos, las estructuras míticas reconocibles y el papel de las adaptaciones y transmedialidad en su constitución. Además, a lo largo de nuestra investigación, reflexionamos sobre el concepto de sagas fantásticas y su relación con la formación de lectores. Para ello, se hizo necesaria la creación de una posible delimitación\clasificación de sagas fantásticas brasileñas por líneas, de acuerdo con la estructuración de su paracosmos. A partir de la clasificación de las sagas, propuesta por este estudio, se realizan cuatro análisis de obras del corpus: paracosmos independiente, paracosmos simultáneo, paracosmos encapsulado oblicuo y paracosmos encapsulado manifiesto. De esta forma, la presente tesis presenta un panorama de la producción brasileña de sagas fantásticas y enumera sus principales características.

Palabras Clave: Sagas Fantásticas. Literatura Juvenil. Paracosmos. Literatura Brasileña.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Elementos constituintes de um paracosmos	27
Figura 2 - Modelo de Jornada do Herói	38
Figura 3 - Exemplo de mapa em uma saga	47
Figura 4 - Exemplo de elemento paratextual	50
Figura 5 - Exemplo de metatexto	51
Figura 6 - Lógica do campo editorial.....	61
Figura 7 - Mapa de Nova Ether	86
Figura 8 – Primeira versão da capa de <i>Dragões de Éter</i>	89
Figura 9 – Segunda versão da capa de <i>Dragões de Éter</i>	90
Figura 10 – Terceira versão para a capa de <i>Dragões de Éter</i>	91
Figura 11 – Cosplay de Ariane Narim	104
Figura 12 - Capas da trilogia <i>O Príncipe Gato</i>	109
Figura 13 - O Príncipe Gato	110
Figura 14 - Mapa do Reino do Portal	119
Figura 15 - Primeira capa de <i>O Enigma da Adormecida</i>	122
Figura 16 – Capa da segunda edição de <i>O Enigma da Adormecida</i>	122
Figura 17 - Capa da primeira versão de <i>O oitavo vilarejo</i> pela Editora Jangada	131
Figura 18 - Capa da segunda versão de <i>O oitavo vilarejo</i>	132
Figura 19 - Trilogia <i>Legado Folclórico</i>	133
Figura 20 - Capas de <i>Sombras do Medo</i>	143
Figura 21 - Capas da saga <i>Crônicas dos Mortos</i>	149
Figura 22 - Capa de <i>Noite Maldita</i>	154

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1 – Leituras centrífugas e centrípetas	44
Quadro 2 - Tipos de paracosmos: exemplos e definições.....	78
Quadro 3 – Características de um paracosmos independente.....	105
Quadro 4 – Características de um paracosmos simultâneo.....	125
Quadro 5 – Características de um paracosmos encapsulado oblíquo.....	139
Quadro 6 – Características de um paracosmos encapsulado manifesto.....	155
Quadro 7 – Motivações da jornada do herói	159
Quadro 8 – Presença de personagens protagonistas adolescentes.....	160

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. O CONCEITO DE SAGA FANTÁSTICA: a criação de um paracosmos	20
1.1 Mitos e arquétipos na consolidação de um paracosmos	28
1.2 Paracosmos e a iconotextualidade	41
1.2.1 Paratextos e metatextos geográficos: os mapas	44
1.2.2 Paratextos e metatextos cronológicos	47
1.2.3 Ilustrações como paratextos e metatextos.....	49
1.3 Paracosmos e a ampliação	52
1.4 Outros contornos de uma saga fantástica: o capitalismo de ficção e o leitor jovem	58
2 SAGAS FANTÁSTICAS BRASILEIRAS	67
2.1 Uma proposta de catalogação	67
2.2 Uma proposta de análise	70
2.1.1 Comprovação	71
2.1.2 Delimitação.....	72
2.1.3 Paratextos, projeto gráfico, <i>crossover</i>	72
2.1.4 Personagens, mitos e bestiário	73
2.1.5 Tipologia e classificação.....	74
3 ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS DE SAGAS FANTÁSTICAS BRASILEIRAS	81
3.1 Paracosmos independente: <i>Dragões de Éter</i>	81
3.1.1 Comprovação e delimitação	81
3.1.2 Estruturação do paracosmos: paratextos, criaturas, mitologia.....	83
3.1.3 Análise de personagens.....	92
3.2 Paracosmos simultâneo	106
3.2.1 O Príncipe Gato.....	106
3.2.2 Crônicas do Reino do Portal.....	114
3.3 Paracosmos encapsulado oblíquo	126
3.3.1 Aventuras de Timor Lobato.....	126
3.3.2 O Legado Folclórico	133
3.4 Paracosmos encapsulado manifesto	141
3.4.1 Relação de distopias e sagas fantásticas	141
3.4.2 Sombras do Medo e a degradação ambiental.....	142

3.4.3 As Crônicas dos Mortos e a degradação social	147
3.4.4 Sagas Vampíricas, de André Vianco, e a degradação moral.....	150
3.4.5 Paralelos possíveis entre as sagas distópicas brasileiras.....	154
3.5 Sagas fantásticas brasileiras: considerações gerais	157
CONCLUSÃO	164
REFERÊNCIAS	168
APÊNDICE A	174
APÊNDICE B	190

INTRODUÇÃO

Sagas fantásticas são narrativas que criam mundos possíveis e uma das formas mais profícuas para o estabelecimento de um universo consciente é por meio da literatura. Nesse sentido, é importante pontuar que desde os tempos mais remotos o ser humano buscou refúgio em mundos inventados. Se antes tínhamos lendas, histórias orais passadas de geração a geração, mitos, cantigas, entre outras manifestações, hoje temos outras formas de nos constituirmos pela ficção – como novelas, filmes, livros, seriados, *games*, entre outras mídias que podem ser mobilizadas em uma saga fantástica. Podem mudar as roupagens, mas a busca por inventar outras realidades é uma necessidade humana: nós, enquanto humanos, constituímos-nos por meio da ficção. Segundo Lisa França “Toda arte traz uma revelação e provoca em nós uma experiência de natureza poética” (FRANÇA, 2010, p.20). No contexto contemporâneo, as sagas fantásticas dialogam com os mitos, lendas, arquétipos de outrora e os reconfiguram, os atualizam, os ressignificam.

Saga fantástica é o termo utilizado para caracterizar narrativas transmidiáticas com elementos fantásticos que são muito populares na atualidade, como *Harry Potter*, *Crônicas de Gelo e Fogo*, *O Senhor dos Anéis*, *Jogos Vorazes*, entre outras. Podem ser, ou não, originárias de livros. Entretanto, quando manifestadas nesse formato têm um forte potencial de engajamento de consumidores que compram e divulgam as obras literárias. Segundo Martos Garcia (2010), estamos diante de um fenômeno cultural e, portanto, não pode – e nem deve – desligar-se do âmbito educativo, apesar de sua aparente marginalidade.

É possível afirmar que as sagas ocupam um espaço marginal sob o ponto de vista acadêmico. Por muito tempo, as manifestações culturais massivas ocuparam pouco espaço para discussão nos ambientes escolares e acadêmicos, além de não serem incorporadas nos grupos de leitura de qualidade e serem motivo de desdém em alguns âmbitos literários¹. Martos Garcia

¹ Um exemplo é a reticente recepção acadêmica em relação a fenômenos literários e midiáticos como a saga Harry Potter. A obra de J.K. Rowling mobilizou leitores e apesar de ter criado muita comoção, foi ignorado enquanto objeto de estudos por alguns setores da academia. Nesse sentido, destacamos a postura de eminentes estudiosos de literatura como Harold Blomm que chegou a classificar a obra como sendo um lixo cultural. Mais detalhes e estudos a esse respeito na dissertação e nas teses a seguir:

DERING, Renato de Oliveira. **A cultura de massa em diálogo com questões de teorias literárias'** 01/11/2012 109 f. Mestrado em LETRAS Instituição de Ensino: Universidade Federal De Viçosa, Viçosa Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da Universidade Federal de Viçosa.

PELISOLI, Ana Claudia Munari Domingos. **Do leitor invisível ao hiperleitor: uma teoria a partir de Harry Potter'** 01/02/2011 263 f. Doutorado em linguística e letras Instituição de Ensino: Pontifícia Universidade Católica Do Rio Grande do Sul, Porto Alegre Biblioteca Depositária: Biblioteca Central Irmão José Otão.

(2010) acredita que estudar esse fenômeno permite observar as relações entre família, escola, modernidade e a contemporaneidade. Além disso, em um momento em que os índices de leitura não são os mais desejados, é necessário entender o porquê de as sagas serem tão populares e atraírem tantos leitores, como indicam os dados da pesquisa *Retratos de Leitura no Brasil* (2017).

Toda saga tem em comum o fato de compor um universo único: um mundo autoconsciente com regras e lógica próprias de funcionamento. Para explicar como esse universo é formado e estruturado, mobilizamos o conceito de paracosmos (GARCIA RIVERA, 2004). Paracosmos, então, é a denominação que recebe o universo criado por uma saga.

O paracosmos de uma saga frequentemente é reproduzido em diversas linguagens – escrita, audiovisual, cartográfica, *games* etc. No caso de obras escritas, há uma inclinação para a utilização de recursos visuais e multimodais, como mapas e cartografias, por exemplo. Ou seja, sagas são obras de ficção que possibilitam a interação e a transmidialidade, dois atributos valorizados pelos jovens. Dessa forma, têm alcançado grande visibilidade entre as leituras feitas por esse público.

Teresa Colomer (2017), na obra *Introdução à Literatura Infantil e Juvenil Atual*, menciona o fenômeno e o caracteriza utilizando outras nomenclaturas, como alta fantasia ou fantasia épica juvenil. A pesquisadora pontua que o auge do gênero cresceu "por sua relação com fenômenos que se desenvolviam em paralelo: a ficção não escrita dos jogos de representação e das telas dos cinemas, da televisão e dos videogames" (COLOMER, 2017, p. 216). As sagas fantásticas, em seu formato livro, frequentemente se estendem por vários volumes com milhares de páginas. E mesmo com esse colossal tamanho, é possível encontrar adolescentes que enfrentam esses livros grossos, sendo capazes de relacionar todas as tramas com a história e geografia inventadas – mesmo quando há grande complexidade. Por isso, para Martos Garcia (2009, p. 2), as sagas fantásticas ajudam a estimular a capacidade cognitiva. Além disso, são leituras que têm um potencial de projeção na realidade imediata. Ou seja, podem ser jogadas, dramatizadas, instrumentalizadas ou executadas. Isso explica a porosidade dos paracosmos em relação aos jogos, por exemplo, personagens de uma saga frequentemente se convertem em bonecos colecionáveis e toda trama em um cenário de jogo.

Os estudiosos espanhóis Eloy Martos Núñez (2007), Alberto Martos García (2009) e Glória García Rivera (2004) foram os primeiros a delimitar e caracterizar essa categoria de

PITTA, Patrícia Indira Magero. **A literatura infantil no contexto cultural da pós-modernidade: o caso Harry Potter**. 2006. 293 f. Tese (Doutorado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

obra ficcional. Segundo os autores, o conceito de saga é muito profícuo para compreender a relação entre mercado, leitores e obra na consolidação do sucesso de séries literárias. Essa é uma reflexão fundamental para pensar a formação de leitores no século XXI. Sagas são constituídas de uma interessante hibridação – mitos e elementos da tradição oral são resgatados e reconfigurados com os “valores contemporâneos²”. Outra propriedade importante é que um mesmo universo – paracosmos – pode ser retratado por diferentes meios semióticos. Sagas fantásticas, seja pelo incentivo do mercado de ficção, seja pelo fascínio que a fantasia provoca nas pessoas, são atualmente um segmento literário lido e apreciado por adolescentes³. Por ter um grande apelo entre jovens leitores, elas podem ser importantes recursos para o desenvolvimento de práticas de letramento literário no âmbito escolar.

Ao refletirmos sobre essa questão, é preciso considerar que ler quase sempre é um ato de imersão: o leitor precisa entrar no texto e reconstruí-lo com suas vivências. Como afirma Michèle Petit, “as palavras do texto constituem o leitor, lhe dão um lugar” (2008, p. 38). Todas as leituras que fizemos, de alguma maneira, nos constituem. Dessa forma, o leitor que busca e se aprofunda na leitura de sagas, provavelmente, extrai sentidos dessas leituras – sentidos que auxiliam na construção da sua subjetividade. Portanto, tais leituras não devem ser desprezadas. Pelo contrário, é preciso refletir sobre o que desperta a atenção dos leitores até as sagas e como elas podem servir como pontes para a sua formação efetiva e constante. Levando em conta tal contexto, é importante estudar o protagonismo das sagas fantásticas para a formação e perenidade de leitores. Nessa perspectiva, é fundamental refletir sobre as configurações de uma saga e a forma como leitores – e o mercado capitalista de ficção – promovem e disseminam sua popularidade.

As sagas citadas até agora são todas estrangeiras, originadas principalmente em países de língua inglesa, como Inglaterra e Estados Unidos. O sucesso comercial e de público desses produtos ajuda a explicar os investimentos do mercado editorial brasileiro nesse formato. Dessa forma, é natural que editoras brasileiras vejam no formato das sagas uma alternativa interessante para atrair consumidores e leitores. A principal premissa que norteia nossa

² Denominamos como “valores contemporâneos” um conjunto de características e atitudes emblemáticas do século XXI. Em relação à forma, estão inseridos nessa perspectiva o apelo e a importância da visualidade, da imagem. Em relação ao conteúdo, podem ser citadas a presença da gamificação em obras escritas, além de referências fartas à cultura pop, e também a outras formas de linguagem como quadrinhos, mangás, *games*, novelas de televisão, além dos valores e normas definidas por Bauman (2009) como constitutivas da modernidade líquida.

³ Tal afirmação se sustenta tanto pela experiência empírica de contato com adolescentes e jovens leitores no ensino médio e superior quanto pelos dados da pesquisa Retratos de Leitura no Brasil (2017).

pesquisa é a de que, nos últimos anos, o fenômeno das sagas fantásticas vem exercendo uma forte influência nas produções literárias para crianças e jovens no Brasil.

Acreditamos que obras, como a série *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon (2010), a série *Os sete*, de André Vianco (2001), *O espadachim de Carvão*, de Affonso Solano (2013), *As Crônicas dos Mortos*, de Rodrigo de Oliveira (2015), *Super Nova*, de Renan Carvalho (2016), *Ordem Vermelha*, de Felipe Castilho (2017), *A Arma Escarlata*, de Renata Ventura (2010), *As Aventuras de Tibor Lobato*, de Gustavo Rosseb (2016), *Legado Folclórico*, de Felipe Castilho (2013), entre muitas outras, configuram um universo autoconsciente, pois há um paracosmos estabelecido, com história e geografia próprias. Seus personagens têm pontos de contato com arquétipos narrativos (o herói, o antagonista etc.) e/ou estereótipos preestabelecidos, como “o vampiro”, “o príncipe”, “o guerreiro”, que são atualizados e reformulados. Sendo assim, parece possível caracterizá-las como sagas fantásticas. É um interessante movimento da literatura juvenil brasileira que merece ser analisado com a atenção devida.

Nossa tese propõe a análise de produções de autores brasileiros, levando em conta o conceito de sagas fantásticas. É importante pontuar que atualmente não há nenhum levantamento de sagas fantásticas brasileiras, pois essa abordagem conceitual ainda se encontra em estado inicial nos estudos literários brasileiros. Portanto, é essa perspectiva que consiste o caráter inédito da nossa pesquisa: a criação de um percurso de análise para sagas fantásticas, especialmente, para as escritas em língua portuguesa.

Sendo assim, o objetivo geral da tese é o de apontar a existência de sagas fantásticas na literatura infantil e juvenil em língua portuguesa, identificando os elementos do seu paracosmos, as estruturas míticas reconhecíveis e o papel das adaptações e da transliterariedade/transficcionalidade em sua constituição. Para atingir esse objetivo, tornou-se necessária a criação de um percurso de análise para sagas, além de traçarmos uma possível delimitação de sagas fantásticas brasileiras por linhas de acordo com a estruturação de seu paracosmos.

O método empregado na pesquisa foi o exploratório, bibliográfico com abordagem qualitativa. Exploratório pelo seu caráter de inovação, já que o conceito de saga fantástica ainda é pouco estudado no meio acadêmico brasileiro. A pesquisa exploratória, de acordo com Prodanov e Freitas (2009, p. 62), “tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento”. Portanto, definimos o conceito de saga fantástica e os aproximamos de outras perspectivas teóricas que permitem uma melhor compreensão do fenômeno no contexto brasileiro. Do ponto de vista dos

procedimentos técnicos, a pesquisa é bibliográfica, já que é a forma que melhor atende aos objetivos do estudo. Em relação ao ponto de vista da forma de abordagem do problema, a pesquisa é qualitativa. Prodanov e Freitas (2009, p. 81) afirmam que “esse tipo de abordagem é empregada em vários tipos de pesquisas [...] pela facilidade de poder descrever a complexidade de uma determinada hipótese”. No caso da nossa pesquisa, a partir da leitura e da análise de várias sagas brasileiras é criada uma possível delimitação e classificação que pode auxiliar em futuras pesquisas da área.

Destacamos que há muitas dissertações e artigos analisando sagas estrangeiras, como *Harry Potter*, *Crônicas de Nárnia*, *Jogos Vorazes* e outras nas mais diversas perspectivas teóricas. Entretanto, as histórias não são analisadas como sagas. No Brasil, os estudos sobre sagas são escassos, diferente da Espanha, em que autores, como Alberto Martos García (2009; 2010), Eloy Martos Núñez (2007) e Glória Garcia Rivera (2004; 2013), dedicam-se ao estudo de sagas e seu papel enquanto formadoras de leitores. Portanto, para a compreensão do fenômeno das sagas literárias, utilizamos o trabalho desses pesquisadores como principais referenciais teóricos. É importante destacar que o termo saga fantástica no Brasil ainda é academicamente usado com restrição. Há, sim, a ampla utilização do termo saga pelo mercado e pelos leitores para tratar de narrativas com várias partes. Ou seja, é um termo utilizado de forma pouco precisa e não como um conceito. Dessa forma, há expressões como “saga *Crepúsculo*” ou “saga *Harry Potter*”. Entretanto, há poucos estudos que analisam narrativas como sagas fantásticas. Há, sim, análises dessas histórias, mas mobilizando outras categorias teóricas. Por isso, é infrutífero fazer um estado de questão sobre sagas fantásticas nessa perspectiva ampla.

A tese está organizada em três capítulos. No primeiro nos dedicamos à discussão sobre os contornos teóricos do conceito de sagas fantásticas; abordamos o conceito de paracosmos – os contornos do universo paralelo que é criado em uma saga fantástica. Tratamos teoricamente de aspectos que caracterizam o estabelecimento de um paracosmos em uma obra ficcional: os aspectos narratológicos recorrentes (o insólito manifestado por meio do maravilhoso e a repetição de mesmos esquemas narrativos com a jornada do herói); a iconotextualidade (os mapas, cartografias e recursos visuais necessários para geograficamente criar um mundo coerente); e a ampliação (a transmidialidade que possibilita a adaptação da narrativa para vários formatos e mídias). Nesse ponto, além dos autores espanhóis, utilizamos como marcos teóricos importantes os estudos de Henry Jenkins (2007; 2009) – seus estudos sobre a cultura de convergência – pois foi a convergência midiática que possibilitou a ascensão de sagas enquanto fenômeno, além de Propp (2001), Vogler (2006), Tolkien (2017) e Campbell (2007).

Também no primeiro capítulo abordamos a relação entre sagas fantásticas e o fomento e incentivo do capitalismo de ficção. Em suma, discutimos as relações entre mercado e a popularidade das narrativas seriais, dialogando principalmente com os estudos de Zygmunt Bauman (2001) – suas reflexões sobre modernidade líquida, fundamentais para a compreensão do consumismo que possibilita a propagação das sagas –, de Thomson (2013) e Pierre Bourdieu (2013).

O segundo capítulo trata da construção de um percurso de análise para sagas fantásticas no Brasil. Baseados em Martos Garcia (2009), Garcia Rivera (2004) e Martos Núñez (2007) traçamos um roteiro metodológico para analisar sagas fantásticas e suas possíveis implicações didáticas. Além disso, nesse capítulo explicitamos uma proposta de divisão em eixos temáticos para as sagas brasileiras, por meio da estruturação de seu paracosmos. Apresentamos a seguinte delimitação/classificação: paracosmos independente, paracosmos simultâneo, paracosmos encapsulado oblíquo e paracosmos encapsulado manifesto.

No terceiro e último capítulo, analisamos as sagas fantásticas representantes de cada eixo apontado no segundo capítulo. Cada análise está organizada de forma distinta, para valorizar e apontar as diferenças entre cada um dos paracosmos.

No paracosmos independente, descrevemos e analisamos a saga *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon (2010): as cartografias e os percursos de três personagens. Já para demonstrar as especificidades do paracosmos simultâneo, é importante a comparação, por isso são duas sagas citadas e analisadas, *Crônicas do Reino do Portal*, de Simone Marques (2015), e *Príncipe Gato* (2013), de Bento de Luca (pseudônimo de Marcelo Siqueira e Gustavo Almeida). O mesmo se aplica no caso do paracosmos encapsulado oblíquo e são analisadas *Aventuras de Timor Lobato*, de Gustavo Rosseb (2016), e *Legado Folclórico*, de Fernando Castilho (2013). Finalmente, na análise do paracosmos encapsulado manifesto, o foco está na constituição de uma realidade distópica. Para demonstrar as diferentes construções de um paracosmos distópico, citamos e analisamos três obras: *Sombras do medo*, de Camila Pelegrini (2015), em que o próprio homem estabelece a distopia, *Saga Vampiro Rei*, de André Vianco (2016), em que a distopia acontece após conflitos com vampiros, e *Crônicas dos Mortos*, de Rodrigo de Oliveira (2014), em que a distopia acontece por meio do que denominamos como apocalipse zumbi. Destacamos que o enfoque adotado aqui prioriza o formato narrativo das sagas, quando estão no formato livro.

1. O CONCEITO DE SAGA FANTÁSTICA: a criação de um paracosmos.

Nas últimas décadas foi possível observar o avanço de um fenômeno que captou a atenção de jovens leitores e consumidores: o florescimento e eclosão de sagas fantásticas. Um dos possíveis princípios de uma explosão da popularidade iniciou com a saga inglesa, de J. K. Rowling, *Harry Potter*, e também com a redescoberta e popularidade das obras de C.S. Lewis e J. R. R. Tolkien, respectivamente responsáveis pelas obras *Crônicas de Nárnia* e *O Senhor dos Anéis*. Logo foram acompanhadas pelo surgimento e sucesso de outras sagas, de origens diversas, como *Jogos Vorazes*, *Crepúsculo*, *Percy Jackson*, *Crônicas de Gelo e Fogo*, entre muitas outras. Sagas são histórias que, além de mobilizarem elementos fantásticos e insólitos na sua constituição narrativa, possibilitam uma constante expansão do seu enredo e apresentam uma tendência à adaptação em diferentes suportes e mídias. No presente capítulo, definiremos o conceito de saga fantástica e as suas implicações, especialmente relacionadas ao paracosmos – o universo paralelo criado em uma saga fantástica.

Primeiramente, convém indagar o porquê da escolha do termo saga fantástica para caracterizar esse fenômeno. Em relação ao termo saga, é necessário considerar que a origem do vocábulo é norueguesa e tem a sua significação atrelada ao verbo *segja*, que significa contar. Há uma aproximação com o termo inglês “say” e o termo alemão “sagen” (dizer). André Jolles (1976) afirma que o termo saga identifica um gênero oral específico – composições épicas, associadas às culturas nórdicas e germânicas, que narravam façanhas e feitos memoráveis. Em sua obra *As formas simples*, Jolles (1976) descreve que a palavra saga aplicada às manifestações literárias teve muitas alterações de sentido ao longo dos séculos; portanto, muitas estruturas textuais distintas já foram denominadas como sagas. Entretanto, o autor considera que a origem do vocábulo está atrelada a um gênero literário associado a um país e a uma época determinada: a Islândia dos séculos X e XI.

A saga é, pois, para nós, uma Forma Simples que se atualizou, primeiro oralmente, depois por escrito [...], e que assumiu caráter tão marcado que pode imprimir suas características próprias a elementos que, na origem, lhe eram estranhos. Essa atualização permite-nos decifrar e captar a disposição mental e as ideias que produziram tal forma. Para interpretar a disposição mental da saga utilizaremos as seguintes chaves: família, clã, vínculos de sangue (JOLLES, 1976, p. 70).

Nessa perspectiva, saga é a história de uma estirpe, uma grande narrativa sobre os vínculos familiares e a evolução genealógica de um clã. O sentido de família seria a base de uma saga: uma história de identificação, narrativas contadas para repassar, para transmitir a futuras gerações os grandes feitos dos seus antepassados. Dessa forma, estariam contemplados os universos do pai, do filho, dos irmãos, da hereditariedade, da estirpe. Sendo assim, valores como o bem, o mal, a coragem e a covardia não são qualidades individuais, mas, sim, relacionadas a uma herança familiar. Na forma simples da saga, “o destino do homem recai sempre no clã” (JOLLES, 1976, p. 76). O autor ainda esclarece que as sagas perderam importância quando a família deixou de ser o centro absoluto da sociedade, e a Igreja – principalmente a católica – vinculou seus fiéis a comunidades e paróquias.

No artigo *História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas*, de Johnni Langer (2009), há a caracterização dos diferentes tipos de sagas islandesas, além da descrição dos conceitos básicos presentes no gênero e de indicação biográfica de estudos sobre o assunto. Em relação a esse trabalho, destacamos a seguinte afirmação de sentido histórico de saga:

O momento de mais intensa produção das sagas, de 1150 a 1350, foi influenciado em diversas ocasiões pela literatura clássica e pela hagiografia medieval em latim [...]. O estilo predominante nas sagas é de uma narrativa factual, objetiva e rápida, regida em prosa, concentrando-se nos fatos de um personagem ‘digno de memória’. Uma saga não é uma lenda, conto, texto poético, épico, texto religioso [...]. É uma forma única de narrativa literária criada no Ocidente, que destaca o mundo dos homens e o papel virtuoso da honra, da coragem e da fortaleza [...] Em sua origem, as sagas eram transmitidas oralmente e relacionavam-se com a criação de uma identidade e preservação das tradições regionais [...]. As sagas teriam uma grande afinidade com as epopeias (como a Ilíada, a Canção de Rolando, o poema de Mio Cid, etc.), pois ambos os gêneros seriam pautados na constituição de uma identidade cultural de fundo histórico, mas diferenciando-se por serem narrativas prosaicas e não poéticas [...] (LANGER, 2009, p. 2).

Não entraremos em mais detalhes sobre as sagas islandesas, pois não é esse o objetivo do trabalho. Mas destacamos sua importância para a história da literatura e a estreita relação das sagas com a criação de identidades e o sentido de comunidade para os povos escandinavos.

Com o passar dos séculos, o termo saga passou a ser aplicado popularmente, tanto em língua portuguesa quanto em outras línguas, para caracterizar séries de obras literárias que apresentam algum argumento em comum. Partindo dessa premissa, os autores espanhóis Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez e Glória Garcia Rivera adotaram o termo saga junto ao adjetivo “fantástica” para caracterizar uma modalidade transmidiática das narrativas

modernas (MARTOS GARCÍA, 2009). Importante esclarecer que a escolha lexical do adjetivo “fantásticas” faz referência aos conteúdos insólitos que as sagas transformam e elaboram. Dessa forma, o termo não tem relação específica com a nomenclatura utilizada por Tzvetan Todorov (1975), na obra *Introdução à literatura fantástica*, ou com qualquer outra teoria sobre as manifestações do fantástico na literatura.

Apesar de manter um forte vínculo com mitologias e histórias vindas da oralidade de diferentes povos, as sagas são narrativas híbridas. Alberto Martos García (2009), em sua obra *Introducción al mundo de las sagas*, caracteriza as sagas como um exemplo de narrativa pós-moderna, pois seu enredo excede moldes preestabelecidos. Segundo o autor, a saga não se limita a uma mera reprodução de um elemento fantástico ou ao relato de espada e bruxaria, ou ainda, do mito do herói. Assim, essa forma narrativa é capaz de elaborar utopias e distopias, configurar heróis e anti-heróis e mobilizar, em relação à linguagem, diferentes manifestações multimodais.

Teresa Colomer (2017), na obra *Introdução a literatura infantil e juvenil atual*, não utiliza a nomenclatura “sagas fantásticas” ao mencionar o fenômeno, e sim os termos “fantasia épica juvenil”. Entretanto, a explicação e definição é convergente com o conceito de sagas fantásticas apresentado na presente tese. Segundo Colomer (2017, p. 217), a definição de fantasia épica juvenil seria:

A ficção se situa em um mundo secundário fechado ou, principalmente em mundos que mantêm fronteiras com o mundo real e que permeabilizaram, de forma que os seres fantásticos irrompem neste ou vice-versa. Estabelece-se a lógica interna desses mundos e frequentemente se estende seus conhecimentos com aspecto da geografia, história e lendas próprias. Criam-se múltiplos personagens que configuram o conglomerado de raças e povos que o habitam.

Apesar da não utilização do termo que empregamos na tese, defendemos que a autora, no trecho anterior, traz uma possível definição para sagas fantásticas. Colomer (2017) cita duas possibilidades de estruturação de um paracosmos de uma saga: o mundo secundário fechado e mundos paralelos, que mantêm fronteira com o mundo real. A autora observa como o paracosmos de uma saga é estruturado. Essa classificação será ampliada na presente tese, no segundo capítulo.

Estruturalmente, as sagas também têm como característica a contínua expansão: são histórias sem fim, pois não se resumem a um livro e até podem ser representadas e adaptadas em vários meios concomitantemente. A saga fantástica configura um conjunto transficcional: uma história e/ou universo coabitam em diversos suportes e linguagens. Martos Núñez (2013) afirma que a narração serial e a possibilidade de leitura não linear são inerentes às sagas

modernas, ou seja, a partir de um tronco inicial, a história se desdobra e podem se desenvolver múltiplos itinerários narrativos. Esses possuem como elo comum o fato de acontecerem no mesmo mundo.

Por sua vez, Garcia Rivera (2004) afirma que a constituição de uma saga é marcada pelo fato de compartilhar um universo comum e não o de contar uma história linear. Assim, uma saga é um modelo aberto de relato extenso, propenso a modos distintos de leitura, suscetível a ampliações – na criação de enciclopédias, de histórias prequelas⁴ e continuações. Tal possibilidade pode fazer com que uma saga pareça uma espécie de história interminável. O êxito das sagas, de acordo com Martos Núñez e Martos García (2013), transbordou os conceitos de autor, gênero e livro para situar-se em coordenadas que vão além do literário, já que é possível perceber a multiplicação dessas ficções em formatos muito distintos, como a revista em quadrinhos, a televisão, o cinema, o *videogame*, jogos de tabuleiro, *cosplay*, entre inúmeras outras possibilidades. Esse é um aspecto que explica a razão pela qual as obras com características de sagas fantásticas conquistaram um considerável número de leitores, fãs, telespectadores, jogadores, entre outras denominações possíveis.

Dessa forma, as sagas são formas de ficção que atraem um público heterogêneo e variado. Por tal razão, Martos García (2009) afirma que se deve evitar rotular uma saga como literatura infantil ou literatura juvenil ou apenas ficção fantástica para adultos, pois a mesma história pode atrair os mais diversos públicos. Por exemplo, a saga *Harry Potter*, de J. K. Rowling, por muito tempo, foi considerada uma história para crianças e adolescentes, porém, entre seus leitores há inegavelmente muitos adultos (VARGAS, 2005). Situação oposta à da saga fantástica *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, que, inicialmente, foi considerada um conto de fadas para adultos e, possivelmente, foi o lançamento dos filmes que possibilitou a ampliação do público da saga e ela passou a ter adolescentes e jovens entre seus fãs.

A partir do exposto, podemos considerar que uma saga fantástica tem uma grande propensão a ser considerada como *crossover fiction* – termo utilizado pela autora Sandra Beckett, na obra *Crossover fiction: global and historical perspectives* (2009), para explicar as obras que cruzam fronteiras entre públicos, ou seja, obras que apesar de terem sido criadas para

⁴ O termo “prequela” é uma adaptação do termo inglês prequel (formado pelos radicais *pre* – antes - e *sequel* – sequência). Prequelas são narrativas prévias completas que explicam e abordam acontecimentos que ocorrem anteriormente aos narrados a um primeiro trabalho. Podem ser considerados como analepses ou *flashbacks*. Exemplos de prequelas são o livro *O sobrinho do Mago* (parte de *As crônicas de Nárnia*, publicados anos depois do livro *O leão, A feiticeira e o Guarda-Roupa*) e o filme *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*, lançado 16 anos depois do episódio VI da série de filmes. Uma das obras que será analisada no capítulo três pode ser considerada uma prequela da saga principal: a obra *A noite maldita* (2013), de André Vianco, que conta a origem da saga *O vampiro-Rei*.

um determinado leitor – adulto, jovem, criança – atingem e são consumidos por outros. Beckett aponta que *crossover fiction* está, de certa forma, entrelaçado com a gênese da literatura juvenil, já que nos séculos XVIII e XIX, quando inexistia um sistema literário juvenil consolidado, as leituras dos então adolescentes eram voltadas para obras que foram originalmente escritas para adultos. São exemplos dessa fase a popularidade de *Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift; *Robinson Crusóe*, de Daniel Deföe; *O pequeno príncipe*, de Antoine de Saint-Exupéry, entre outros exemplos.

Como já citamos, no final do século XX, observamos a eclosão do inverso: obras escritas para crianças e adolescentes amplamente lidas e consumidas por adultos, como por exemplo, *Harry Potter*, de J. K. Rowling, e *Crepúsculo*, de Stephanie Mayer. Isso pode acontecer, pois as obras *crossover* permitem a “elisão de limites, temáticos e genológicos, entre produções artísticas destinadas a públicos aparentemente distintos” (RAMOS, 2009, p. 301). É nessa perspectiva de “atravessar” diferentes faixas etárias que as sagas fantásticas se inserem: seu projeto gráfico e editorial pode estar voltado ao público juvenil, ou ser mais sóbrio, voltado ao público adulto. Entretanto, uma saga pode interessar a ambos os públicos.

Uma vez que apontamos que uma saga fantástica é uma forma narrativa que não pode ser definida pelo seu público-alvo – já que apresenta um potencial para cruzar fronteiras entre diferentes faixas etárias –, é importante abordar a principal característica que singulariza a saga fantástica: o conceito de paracosmos. O termo paracosmos é a justaposição de: para – que provém do grego παρά, que significa “à margem de” ou “junto à” – e cosmos – do grego κόσμος e significa “mundo”; “universo”.

A união dos termos tem como significado “mundo à margem” ou “mundo ao lado”. Glória Garcia Rivera (2004) foi uma das primeiras estudiosas a aplicar o termo paracosmos para caracterizar o mundo paralelo estabelecido em uma saga fantástica. É importante esclarecer que o termo paracosmos foi emprestado da Psicologia, pois, segundo a autora, é um conceito muito heurístico e integrador. Na Psicologia, o termo é utilizado para definir e caracterizar as narrações documentadas de crianças que criam e inventam mundos de fantasia.

Paracosmos trata das narrativas documentadas de crianças que um dia escreveram sobre ilhas ou países inventados, companheiros imaginários, aventuras de toda espécie, entre outras brincadeiras. E logo, os psicólogos as estudaram a fim de examinar como esses ‘mitos pessoais’ seguiam sendo importantes, influenciando a vida do adulto. Houve casos em que crianças inventavam até idiomas próprios, como a gramática ktu, inventado por um menino, Jeremy, de 12 anos (GARCIA RIVERA, 2004, p. 54, tradução nossa)⁵.

⁵ Do original: “paracosmos, es decir, narraciones documentadas de niños que en su día escribieron como juego sobre islas o países inventados, compañeros imaginarios, aventuras de toda clase, etc., y que luego los psicólogos

Entre os estudos sobre paracosmos citados pela autora, destacamos o estudo dirigido pelo psiquiatra britânico Stephen A. MacKeith e o psicólogo, também britânico, David Cohen (1992) que caracterizam o termo no estudo *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. Para os autores, um paracosmos é estabelecido quando alguém cria um mundo mentalmente. Essa criação precisa ser detalhada e pode conter elementos que existem na realidade, bem como entidades e seres completamente imaginários. É muito comum que esse mundo tenha idiomas próprios, bem como história e geografia. Além desses estudos pioneiros, há outros como o Delmont Morrison e Shirley Linden (2005) que, em seu livro *Memories of Loss and Dreams of Perfection*, relacionam o uso de paracosmos como um processo mental de superação de perdas. Os autores descrevem casos de pessoas que depois de sofrerem perdas de entes queridos ou outra tragédia equivalente passam a dedicar-se na criação de um mundo próprio.

A maioria dos estudos com crianças aponta que criar paracosmos é indicador de um alto nível de criatividade e inteligência. Segundo Garcia Rivera (2004), crianças habituadas a imaginar desenvolvem melhores habilidades sociais e cognitivas. O estudo de Morrison e Linden (2005) ainda aponta a relação entre paracosmos infantis e manifestação de talento literário na vida adulta como, por exemplo, James M. Barrie, Isak Dinesen e Emily Brontë.

Tanto Garcia Rivera (2004) quanto Martos Garcia (2010) justificam o uso do termo paracosmos aplicado às sagas fantásticas alegando que a fantasia elaborada por crianças guarda muitas semelhanças e é equivalente à ficção instituída em um universo criado para atrair fãs/leitores. A diferença é que o primeiro tem um alcance individual e contribui no crescimento e evolução mental de um indivíduo específico – o criador do paracosmos. Já quando se converte em ficção para massas passa a ter um alcance maior, atingindo uma escala global. De qualquer forma, todo paracosmos é um reflexo da imaginação humana.

A partir da obra de Martos García (2009, p. 23), selecionamos e apontamos cinco características fundamentais para a compreensão do conceito de paracosmos:

- a) Universo alternativo, completo, autoconsciente, dotado de suas próprias regras: como pontuamos anteriormente essa é a característica mais importante.

estudiaron a fin de examinar cómo estos ‘mitos personales’ seguían interesándoles e influyendo en la vida de adulto. Hubo casos en que los niños inventaban hasta lenguajes propios, como la gramática ktu, inventada por un niño, Jeremy, de 13 años.” (2004, p. 64).

- b) Composição formal derivada de uma hibridação de gêneros: uma saga pode ter as mais diferentes inspirações, como história de fantasia, conto de fadas, histórias de terror, ficção científica, histórias policiais etc.
- c) Imagens cosmológicas: frequentemente as sagas lidam diretamente com o mito de fundação de um mundo.
- d) Iconotextualidade: expressa nos livros das sagas fantásticas por meio de mapas, árvores genealógicas e outras imagens que ajudam o leitor a situar-se no mundo da saga. Essa não é uma propriedade constitutiva: ou seja, não é ela que define uma saga fantástica, já que é possível termos uma potencial saga sem a presença massiva de elementos iconotextuais.
- e) Imagens e arquétipos recorrentes tomados da mitologia indo-europeia: o mago, o guerreiro, o herói, a princesa, entre outros arquétipos são revisitados e muitas vezes são modificados na narrativa da saga.

Em suma, o paracosmos define o que é uma saga fantástica, e será também esse conceito que a diferenciará de outras formas narrativas, como séries literárias, já que

[...] o que diferencia a saga da série seria essa construção de mundos complexos, autoconscientes, com sua geografia própria, personagens, raças, cronologia... A série, por sua vez, somente precisa de um fio condutor recorrente, por exemplo, um personagem central que protagoniza diversos episódios mais ou menos conectados entre si (MARTOS GARCÍA, 2010, p. 23, tradução nossa)⁶.

Ou seja, o que caracteriza uma série é quando é possível identificar uma história seriada ancorada apenas no conflito de um personagem, sem apresentar características de um mundo paralelo. Além disso, em uma série não há a presença do insólito capaz de mudar o encadeamento lógico da realidade. Entretanto, a classificação pode ser complexa, pois há narrativas que são séries, pois são ancoradas no conflito de poucos personagens, mas instituem um paracosmos e têm um forte potencial para se consolidarem como sagas fantásticas.

Um exemplo é a chamada “saga” *Crepúsculo*⁷, de Stephanie Meyer (2007). A narrativa dos livros tem mais características de série do que de saga fantástica: a história dos quatro

⁶ [...] lo que diferencia a la Saga de la Serie sería esta construcción de mundos completos, autoconscientes, con su geografía, personajes, razas, cronología... La Serie, en cambio, sólo precisa de un hilo conductor recurrente, por ejemplo, un personaje central que protagoniza diversos episodios más o menos inconexos entre sí.

⁷ Escrito por Stephanie Meyer, a saga *Crepúsculo* é composta por quatro volumes: *Crepúsculo*, *Lua Nova*, *Eclipse* e *Amanhecer*. Os livros foram adaptados para o cinema e histórias paralelas também foram publicadas. A trama é desenvolvida a partir de uma poderosa atração entre uma humana e um vampiro. Aos poucos, a protagonista vai sendo inserida no mundo do vampiros e conhecendo sua história, origem e perigos.

volumes é centralizada nos dramas dos três protagonistas, Edward Cullen, o vampiro, Jacob, o lobisomem, e Bella Swan, que inicia a história como uma frágil humana. Apesar do uso e ressignificação da figura do lobisomem e do vampiro, não há nos livros de Meyer uma ênfase na criação de um mundo próprio, não há a instituição de uma geografia específica. Entretanto, há um potencial de expansão na história: o fato de ter uma realeza vampira que controla a invisibilidade dos vampiros em relação aos humanos, os Volturi, a história de séculos de vampiros atacando e se escondendo de humanos. O vampiro e o lobisomem introduzem o insólito, o maravilhoso e a maneira que essas raças se organizam e se escondem dos humanos introduzem regras lógicas de funcionamento daquela realidade. Tudo isso permite a criação de um paracosmos. Esse potencial de preencher as lacunas com novas histórias é amplamente aproveitado por fãs na criação de *fanfictions*⁸. Ou seja, *Crepúsculo* pode não ter sido pensado enquanto um mundo paralelo, mas seus leitores o transformaram em um.

Para efeitos práticos, neste trabalho citamos e analisamos os três elementos mais importantes de um paracosmos, conforme a figura a seguir:

Figura 1 - Elementos constituintes de um paracosmos



Fonte: elaborada pelo autor.

⁸ *Fanfiction* é uma ficção de fã, ou seja, uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs no ciberespaço (*blogs*, fóruns, redes sociais etc.). Personagens e enredos são apropriados de produtos midiáticos diversos, tais como, livros, filmes, séries, *videogames*, quadrinhos etc. Produtos esses que podem ser partes de sagas fantásticas. Há uma farta produção bibliográfica sobre o assunto, especialmente durante a época do seu auge, os anos 2007-2013.

Na Figura 1 elencamos os três aspectos de um paracosmos que analisamos nas sagas fantásticas brasileiras:

1. **Mitos e arquétipos:** esse aspecto abrange dois importantes pontos para compreensão de um paracosmos. O primeiro é se o mundo paralelo possui uma cosmogonia própria, ou seja, se há explicações de como o mundo paralelo se originou; e o segundo relaciona quais arquétipos são revisitados e recontextualizados. Por exemplo: o herói, o antagonista e a princesa. Além disso, é importante identificar quais mitologias/folclores/referências são apropriados ou ressignificados na construção do paracosmos.

2. **Iconotextualidade:** verificamos a função das imagens e do projeto gráfico para a compreensão do funcionamento de um paracosmos. Principalmente destacamos o uso de glossário, árvores genealógicas e mapas. Segundo Martos Garcia (2009, p. 70), os paracosmos se apoiam e nutrem visualizações, ou seja, há a marcação de mapas e cenários, lugares em que ocorrem as esferas de ação. A convergência de mídias (JENKINS, 2007) permite tal visualização em espaço e formatos mais amplos, como jogos e aplicativos do ciberespaço. Essa é uma propriedade de expansão, ou seja, não é condição *sine qua non* para caracterizar um paracosmos. Porém, é um recurso que amplia e complexifica o universo de uma saga.

3. **Ampliação e adaptação:** abrange a sequencialidade da obra. Verificamos se há continuações e outros volumes e se a obra foi adaptada para outras mídias e formatos. Essa é uma característica importante de um paracosmos, pois, segundo Garcia Rivera (2004, p. 66), uma saga fantástica suspende marcas formais de princípio e fim. Ao invés disso, um mundo é posto de pé, e esse universo paralelo permite um modelo aberto de texto, ou seja, a ampliação acontece à medida que novos espaços e novas histórias são descritas. Assim, sagas como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, além de adaptações cinematográficas, terão também enciclopédias, mapas, edições com explicações cronológicas e geográficas que esclarecem ou dão maiores detalhes para alguns pormenores que são narrados na história literária original. Entretanto, é importante dizer, que a ampliação e a adaptação também não são condições *sine qua non* para caracterização de uma saga.

Nas próximas seções especificamos cada um dos três aspectos mencionados.

1.1 Mitos e arquétipos na consolidação de um paracosmos

Para a compreensão do paracosmos de uma saga fantástica específica é preciso identificar quais os mitos e arquétipos que são mobilizados e reconfigurados na narrativa. Nesta

seção tratamos mais especificamente desse importante aspecto: o insólito manifestado por meio do maravilhoso e a repetição dos mesmos esquemas narrativos da conhecida e celebrada jornada do herói.

Todas as instâncias do insólito⁹ podem constituir o paracosmos de uma saga. Não há limites para criações de monstros, mitologias, acontecimentos absurdos e inusitados. A saga se alimenta da imaginação criadora, que, segundo Martos Garcia (2009, p. 39), é uma herança romântica. De acordo com o autor espanhol, esse auge de histórias com grande influência da fantasia, do fantástico e do insólito tem a ver com explicações evidentes, como, por exemplo, a necessidade de se ter heróis e aventuras que se destacam em relação à rotina de todo ser humano, e a importância de histórias completas, sagas, frente à fragmentação e ao localismo que nos cercam.

Um dos autores de sagas fantásticas mais consagrados é J. R. R. Tolkien que também refletiu a respeito da importância da fantasia como ficção. Na obra *Árvore e Folha*, publicou o ensaio “Sobre Contos de Fadas”, escrito originalmente entre 1938 e 1939, época em que desenvolvia e organizava concomitantemente a sua obra máxima, *O Senhor dos Anéis*. No texto, Tolkien faz uma reflexão sobre a importância da fantasia e de como ela é sempre um importante ponto de partida para a ficção:

É claro que a Fantasia pode ser levada ao excesso. Pode ser malfeita. Pode ser empregada para maus usos. Pode até mesmo iludir as mentes das quais surgiu. Mas de que coisa humana neste mundo decaído isso não é verdade? Os homens não somente conceberam elfos, mas imaginaram deuses, e os adoraram, adoraram até mesmo aqueles mais deformados pelo mal de seu próprio autor. Mas fizeram falsos deuses a partir de outros materiais: suas opiniões, seus estandartes, seus dinheiros - até suas ciências e suas teorias sociais e econômicas demandaram sacrifício humano. *Abusus non tollit usum*. A Fantasia continua sendo um direito humano: fazemos em nossa medida e em nosso modo derivativo, porque somos feitos, e não somente feitos, mas feitos à imagem e semelhança de um Criador (TOLKIEN, 2017, p. 53-54).

Na citação, observamos a ampla defesa dos contos de fadas – defesa da fantasia, do elemento insólito que permite ao homem comum entrar e ficar imerso em um mundo mágico e amplamente metafórico. Nessa perspectiva ampla, a fantasia é um direito humano. Nesse sentido, há gêneros literários que apresentam, como marca distintiva de maior importância, a

⁹ Usamos aqui o termo “insólito” como termo que abarca uma categoria ficcional “comum a variados gêneros literários, sendo desse modo, um aspecto intrínseco às estratégias de construção narrativa presentes na produção funcional do Maravilhoso – Clássico ou Medieval (LE GOFF, 1989) [...] – do Fantástico – genológico (TODOROV, 1992. FURTADO 1980) ou Modal (FURTADO, 2011; BESSIÈRE, 2001) – do estranho – todoroviano (TODOROV, 1992) ou freudiano (FREUD, 1996) – do Realismo Mágico (ROH, 1927), Realismo Maravilhoso (CARPENTIER, 1966; 1987; CHIAMPI, 1980) ou Realismo Animista (PEPETELA, 1997) [...] ainda de toda uma infinidade de gêneros ou subgêneros híbridos em que a erupção do inesperado, imprevisível, incomum seja marca distintiva” (GARCIA, 2012, p. 14).

presença do insólito no universo ficcional (GARCIA, 2012). Por exemplo, os contos de fadas, oriundos da oralidade, são permeados pelo elemento maravilhoso. Fadas, bruxas, transformações, dragões, feitiços e animais fantásticos são elementos recorrentes nessas narrativas. O maravilhoso tem suas raízes calcadas tanto na Antiguidade Clássica como na Idade Média, expresso tanto nas epopeias gregas quanto nas canções de gestas e nas lendas do ciclo arturiano. Sagas fantásticas incorporam elementos do maravilhoso em seus enredos, desde os seus princípios, vide a obra do citado Tolkien – considerada pelo próprio autor uma espécie de conto de fadas para adultos.

Dessa forma, as sagas fantásticas vêm apresentando uma hibridização de mitos que remetem ao maravilhoso clássico, tanto à matriz do gênero da Antiguidade quanto da Idade Média. Porém, alguns aspectos desses elementos insólitos podem ser considerados inovadores. O mito, com todas as suas atualizações, aparece na saga como um referente contínuo e, assim, as sagas são como um palimpsesto, com um texto sobrescrito sobre outro texto, mitos antigos reformulando questões modernas. Martos García (2009) aponta que as lendas, os mitos e os contos nutrem-se do imaginário popular da humanidade e constituem as representações das experiências e crenças coletivas que cada comunidade guarda para si como um tesouro. São primos-irmãos de toda fantasia criada pela arte. E tal fantasia é ingrediente constitutivo das sagas fantásticas. O termo maravilha tem como raiz o morfema – mir – que é o mesmo de mirar e milagre. Portanto, o termo, segundo Batista (2010, p. 15), traz a “ideia de admirável, prodígio, maravilha, espanto”.

O termo maravilhoso é adequado para caracterizar um gênero que considera o insólito como algo natural dentro da narrativa. O maravilhoso foi profícuo durante a Idade Média. Isso ocorreu provavelmente pelo fato de ser uma forma literária capaz de agregar os anseios e concepções de uma sociedade totalmente estruturada e dividida pelo medo do sobrenatural. A influência da religião católica impedia questionamentos sobre o funcionamento do mundo. Batista (2010, p.16) afirma que, naquele período, o maravilhoso construiu uma realidade na qual magos, fadas, duendes, objetos mágicos, monstros, animais imaginários, santos e demônios coexistissem sem estremecimento com o homem e, assim, “a narrativa maravilhosa incorporou a existência paralela e não excludente de elementos não tangíveis, encarados como verdadeiros e naturais, numa esfera em que o empírico e o metaempírico se (con)fundissem para formar um universo sem pretensões racionalistas”. Com o fim da Idade Média e com o início do Iluminismo, o maravilhoso como gênero perdeu força, porém continuou existindo, principalmente nas narrativas ligadas à tradição ou a um mundo regrado pelo imaginário medieval, como o dos contos de fadas.

Na obra *Introdução à literatura fantástica*, Tzvetan Todorov (1992) discorre sobre o maravilhoso e o caracteriza por meio das diferenças com outros gêneros, como o estranho e o fantástico. Todorov (1992, p. 31) define o estranho como “a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, em face de um acontecimento aparentemente sobrenatural”. Assim, para o filósofo búlgaro, o estranho se manifesta quando os acontecimentos sobrenaturais recebem uma explicação lógica e racional ao final da história. Ou seja, seria exatamente o oposto do que ocorre no maravilhoso, que aceita o sobrenatural sem questionamentos. Não há estranhamento, nem internamente, pelos personagens e pela estrutura da obra, e nem de forma externa, ou seja, pelos leitores. Por sua vez, o fantástico é considerado um “gênero-irmão” do maravilhoso e é caracterizado pela hesitação: personagens e leitores nunca sabem se estão diante de um acontecimento sobrenatural ou se há uma explicação lógica.

Para melhor definir e delimitar o maravilhoso, Todorov faz uma série de classificações do gênero. O autor define como maravilhoso hiperbólico o enredo que ressalta o exagero das proporções reais. O maravilhoso exótico seria aquele que narra viagens a terras desconhecidas. Há o maravilhoso instrumental, que tem como característica marcante a presença de objetos engenhosos. Por sua vez, o maravilhoso científico apresenta enredos em que os elementos insólitos são explicados pelas leis científicas, próximo, então, do fantástico. Após tantas delimitações, Todorov (1992, p. 60-63) conclui: “a todas estas variedades do maravilhoso ‘desculpado’, justificado, imperfeito, opõe-se o maravilhoso puro, que não se explica de nenhuma maneira”.

O maravilhoso constrói uma realidade em que não há uma separação entre o objetivo e o sensitivo (CHIAMPI, 1980). Nessa perspectiva, não há uma explicação lógica que possibilite a restauração do real, pois o universo da narrativa é construído de uma forma em que as categorias do empírico foram alteradas ou abolidas. É importante destacar que o maravilhoso apresenta aproximações – e pode ser considerado originário – com o mito, pois é um gênero que expõe o universal, o sagrado.

O maravilhoso é frequentemente relacionado à literatura para crianças e jovens e, realmente, elementos de fantasia são componentes vitais de obras infantis e juvenis (MICHELLI, 2012, p. 123). Entretanto, não devemos ter um olhar limitador sobre o maravilhoso: não são apenas crianças que se encantam com o que não entendem. Tolkien (2017) pontua que contos maravilhosos não deveriam ser especialmente relacionados com a infância. Para o autor, a associação ocorre de três maneiras: naturalmente – porque as crianças são humanas e as histórias de fadas são um gosto humano natural; acidentalmente – pois contos de fadas representam grande parte do material literário que a Europa recente enfiou nos sótãos;

antinaturalmente – por causa de um sentimento errôneo sobre as crianças: a concepção de criança como um ser frágil que precisa ser moldado para o mundo. Tolkien (2017, p. 66) conclui que “se forem escritas com arte, o valor primordial das histórias de fadas será simplesmente aquele valor que, por ser literatura, compartilham com outras formas literárias”. Ou seja, contos de fadas não são narrativas significativas e importantes apenas para uma faixa etária e sim para qualquer ser humano, independente da sua idade. Porém, para que isso seja possível, é necessário observar a condição apontada por Tolkien – ser escrita com arte.

Fizemos essa rápida contextualização acerca do maravilhoso porque sagas fantásticas, de modo geral, trazem elementos do insólito, principalmente à esteira do maravilhoso, e os unem a elementos da modernidade. Dessa forma, mitos e arquétipos, como reis, rainhas, dragões, fadas, magia, elfos, vampiros, demônios, anjos, zumbis, animais falantes, feiticeiros, entre outros elementos de fantasia são reformulados, revisitados, recriados. Na citação a seguir, a relação do Paracosmos de uma saga com o mundo maravilhoso é apresentada de forma mais explícita.

Assim, são parecidas com o Conto Maravilhoso por sua tendência a ter uma sequência de iniciação e aos papéis narrativos básicos (herói/agressor/ajudante/mandatário e suas expansões). São semelhantes ao mito por seu caráter cosmogônico, pois todo paracosmos funciona como uma espécie de mito fundacional. Também são parecidas com a lenda por sua elasticidade formal e seu apego a ‘supostas’ tradições locais, como as genealogias e nomes próprios e topônimos da obra de Tolkien, por exemplo. Além disso, tais ações se enlaçam umas às outras, com personagens igualmente vinculados, vindo daí a sua afinidade com a estrutura de uma saga (GARCIA RIVERA, 2004, P. 65, tradução nossa¹⁰).

A partir do exposto, podemos afirmar que a saga fantástica reúne em si características do mito, da saga islandesa, da lenda e, principalmente, do conto maravilhoso. Entretanto, estruturalmente, a maioria das sagas apresenta uma linearidade na ordem dos acontecimentos. Dessa forma, a maneira como as histórias se desenvolvem na narrativa de uma saga lembra o desenvolvimento das funções proppianas e, até mesmo, há uma grande incidência da jornada do herói, definida por Campbell (2007). Por isso, para melhor compreensão da organização narrativa de uma saga fantástica, dialogamos com as obras de Propp (2011), Campbell (2006) e Vogler (2006), que nos ajudam a compreender conceitos importantes, como as Funções do conto Maravilhoso e a Jornada do Herói.

¹⁰ “Así, se parece al cuento maravilloso por su tendencia a la secuencia iniciática y a unos papeles básicos (héroe/agresor/ayudante/mandatario y las expansiones de éstos); al mito por su carácter cosmogónico, todo paracosmos funciona como una especie de mito fundacional; y también a la leyenda por su elasticidad formal y su apego a “supuestas” tradiciones locales, como las genealogías y nombres propios y de topónimos de la saga de TOLKIEN, por ejemplo. Además, dichas acciones se enlazan unas a otras, con personajes igualmente vinculados, de ahí su afinidad a la estructura de la saga”.

No início do século XX, o filólogo russo Vladimir Propp (2001) analisou metodologicamente centenas de narrativas populares russas e procurou apontar quais as características comuns existentes entre elas. O trabalho gerou a obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*, publicada originalmente em 1928, na Rússia, mas que foi traduzida para o inglês apenas em 1958. Nessa obra, o autor define 31 funções que são encontradas em todos os contos. Como sagas fantásticas se “alimentam” de contos maravilhosos, é profícuo lançar um olhar sobre essa perspectiva teórica.

A obra de Propp, apesar de se debruçar em um corpus muito específico, é considerada um grande marco nos estudos da narratologia. O autor foi inovador em seu tempo por partir da premissa de que a análise de contos precisa de objetividade e, por isso, é necessária a criação de ferramentas analíticas e classificatórias, ou seja, não basta interpretar e comparar contos, mas, sim, determinar o que torna todos os contos estruturalmente semelhantes. Dessa forma, Propp teve a pretensão de determinar as constantes conexões existentes em todos os contos maravilhosos russos. O objetivo de Propp era descobrir a forma do conto de magia enquanto gênero e encontrar uma razão histórica para a uniformidade.

Propp (1976) afirma que os elementos constantes, permanentes de um conto maravilhoso, são as funções dos personagens, independente da forma que são apresentadas e executadas. As funções seriam as bases constitutivas desse gênero. Um exemplo visualizamos a seguir:

1. O rei dá uma águia ao destemido. A águia o leva para outro reino; 2. O velho dá um cavalo a Sutchenko. O cavalo o leva para outro reino; 3. O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho o leva para outro reino; 4. A filha do czar dá a Ivan um anel. [Seres mágicos] que surgem do anel levam Ivan para outro reino (PROPP, 2001, p.16).

Na citação, observamos a aplicação do método comparativo utilizado por Propp: ele diferencia nos contos as propriedades variáveis (personagens/objetos) e propriedades fixas (ação desempenhada pelos personagens/objetos). Dessa forma, propõe uma abordagem em relação às funções que são desempenhadas pelos personagens. Tais funções seriam uma direção para analisar as bases da narrativa (SANTOS; CHAUVIN, 2014). Nesse aspecto, outro elemento importante é a sequência. As funções de um conto respeitam uma cronologia, uma sequenciação. Assim, ninguém recebe um item mágico ou especial sem ganhar de alguém ou pedir emprestado; um herói não vai casar com a princesa sem antes enfrentar desafios.

O estudo proppiano provou que a repetição de funções é surpreendente. Dessa forma, o estudioso conseguiu comprovar a existência de um padrão e concluiu que o número de funções nos contos de magia é limitado. Além disso, a sequência em que as funções são executadas pelas personagens segue frequentemente a mesma ordenação. Assim, Propp apresenta a comprovação de que todos os contos fantásticos russos são monotípicos quanto à construção e elenca apenas trinta e uma funções que poderia ser identificadas nessas narrativas. Para explicar a maneira que as funções se entrelaçam aos personagens, Propp (2001, p. 44) diz que “numerosas funções se agrupam logicamente segundo determinadas esferas. Estas esferas correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções. São as esferas da ação.” No conto maravilhoso encontramos as seguintes esferas de ação: o antagonista, o falso-herói, o doador, a princesa, o mandante, o auxiliar e o herói.

Nem todas as trinta e uma funções estarão em um conto maravilhoso. Algumas poderão não existir. Mas elas sempre seguirão uma ordem lógica e sequencial. Segundo Propp, um conto inicia com a exposição de uma situação inicial, o que – apesar de não poder ser caracterizado como uma função – é um aspecto morfológico importante. Em seguida, acontecem as funções¹¹.

Embora tenha executado e operacionalizado uma análise estrutural dos contos fantásticos com muito rigor científico, Propp (2001, p. 136) reconheceu, décadas depois da publicação de *Morfologia do Conto Maravilhoso*, algumas limitações de seu estudo.

É bem possível que o método de análise das narrativas segundo as funções dos personagens se revele útil também para os gêneros narrativos não só do folclore, mas também da literatura. Todavia, os métodos propostos neste volume antes do aparecimento do estruturalismo, bem como os métodos dos estruturalistas, que almejam o estudo objetivo e exato da literatura, possuem também os seus limites de aplicação. Eles são possíveis e fecundos no caso de uma repetição em ampla escala.

¹¹ As trinta e uma funções de Propp são respectivamente: I - Um dos membros da família afasta-se de casa. II - Ao herói impõe-se uma interdição. III - A interdição é transgredida. IV - O agressor tenta obter informações. V - O agressor recebe informações sobre a sua vítima. VI - O agressor tenta enganar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens. VII - A vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber. VIII - O agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o. VIII - (a) Falta qualquer coisa a um dos membros da família; um dos membros da família deseja possuir qualquer coisa. X - O herói-que-demanda aceita ou decide agir. XI - O herói deixa a casa. XII - O herói passa por uma prova, um questionário, um ataque etc., que o prepara para o recebimento de um objeto ou de um auxiliar mágico. XIII - O herói reage às ações do futuro doador. XIV - O objeto mágico é posto à disposição do herói. XV - O herói é transportado, conduzido ou levado perto do local onde se encontra o objetivo de sua demanda. XVI - O herói e seu agressor confrontam-se em combate. XVII - O herói recebe uma marca. XVIII - O agressor é vencido. XIX - A malfeitoria inicial ou a falta são reparados. XX - O herói volta. XXI - O herói é perseguido. XXII - O herói é socorrido. XXIII - O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país. XXIV - Um falso herói faz valer pretensões falsas. XXV - Propõe-se ao herói uma tarefa difícil. XXVI - A tarefa é cumprida. XXVII - O herói é reconhecido. XXVIII - O falso herói ou o agressor, o mau, é desmascarado. XXIX - O herói recebe uma nova aparência. XXX - O falso herói ou o agressor é punido. XXXI - O herói casa-se e sobe ao trono.

É o que ocorre na língua, é o que ocorre no folclore. Mas quando a arte se torna campo de ação de um gênio irrepitível, o uso dos métodos exatos dará resultados positivos somente se o estudo das repetições for acompanhado do estudo daquele algo único para o qual até agora olhamos como a manifestação de um milagre incognoscível. Seja qual for a rubrica sob a qual inscrevemos a Divina Comédia ou as tragédias de Shakespeare, o gênio de Dante e o gênio de Shakespeare não se repetem e sua análise não pode ser reduzida aos métodos exatos. E se, no início deste artigo, colocamos em relevo as afinidades entre as leis estudadas pelas ciências exatas e aquelas das ciências humanas, gostaríamos de concluir lembrando sua diferença fundamental e específica.

A fidelidade aos “métodos exatos” de análise de uma narrativa não impede Propp de reconhecer que as histórias criadas por “gênios irrepitíveis” não são facilmente enquadradas nas suas trinta e uma funções¹². Da mesma forma, é pouco provável encontrar a manifestação das trinta e uma funções ordenadamente nas sagas fantásticas contemporâneas. Entretanto, há importantes pontos de contato, conforme veremos no Capítulo 3.

O autor russo qualificou o conto maravilhoso como "mítico" e provou que o mito estaria na gênese do conto maravilhoso. Entretanto, muitos críticos de sua obra – especialmente o antropólogo Lèvi Strauss – afirmam que o cientista russo separa a forma do conteúdo, o conto do mito, e, assim, negligencia o contexto etnográfico, não conseguindo perceber o folclore como fenômeno específico. Em sua defesa, Propp (2001, p. 128) argumentou: “o fato de ocupar-me do conto maravilhoso deve-se ao meu restrito horizonte científico; caso contrário, eu teria provavelmente experimentado meu método não sobre os contos, mas sobre os mitos”.

Apesar das limitações e ressalvas que podem ser feitas em relação à obra de Propp, é fato que seus conceitos forneceram importantes subsídios para a análise de narrativa e auxiliarão na fundamentação de diferentes perspectivas teóricas. Sobre a análise de narrativas que não sejam contos maravilhosos russos a partir dos pressupostos de Propp, Regina Zilberman (1981, p. 73) aponta que:

[...] o trabalho elaborado por W. Propp revela-se de grande operacionalidade, na medida em que oferece condições para uma aproximação à narrativa folclórica, independentemente dos prejuízos genéticos ou historicistas. Contudo, mostra-se mais fértil, quando converge para uma interpretação do texto, desvelando o sentido que tem o elemento mágico nele presente. Explicita-se a necessidade de sua articulação às leituras de tipo interpretativo, que representam um mergulhar na intimidade da criação literária.

¹² Ressaltamos que não foi o objetivo de Propp analisar narrativas que não fizessem parte de um corpus determinado: contos folclóricos russos. Utilizamos o seu trabalho e seus conceitos devido à sua importância para os estudos da narrativa e à sua influência para a compreensão da jornada do herói, que será explicada a seguir.

Dessa forma, o trabalho de Propp não só influenciou estudos da Narratologia como ainda hoje pode servir de ponto de partida para contos que possuem elementos fantásticos em sua constituição. Partindo dessa premissa, recorreremos às funções proppianas para melhor compreender como são estruturadas as sagas fantásticas. Pela mesma razão, é absolutamente interessante e profícuo lançar um olhar sobre a obra de Joseph Campbell (2007) em que há a descrição da Jornada do Herói.

O trabalho de Campbell (2007), por meio da análise de diferentes mitologias, descreve a existência do monomito, um mito original que estaria enraizado na maior parte das culturas humanas. O autor afirma que toda cultura humana necessita de um modelo de conduta, um arquétipo que possa suprir muitas de suas deficiências morais e psíquicas. Esse arquétipo da humanidade seria o herói. Ele está presente em todas as culturas e “seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial” (CAMPBELL, 2007, p. 42).

Campbell (2007) concebe o herói de maneira muito semelhante a Jung (1996), que o considera essencialmente como um arquétipo, que “nasce” para suprimir muitas de nossas deficiências psíquicas e obedece ao mesmo perfil e modelo nas mais diferentes culturas. Nessa perspectiva, um herói pode representar o arquétipo de perfeição da humanidade em geral (JUNG, 1996). Apesar da aparente perfeição, o herói é obrigado a partir para uma aventura porque “ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica” (CAMPBELL, 2007, p. 42).

Nos contos de fadas, essa deficiência pode ser algo singelo e até insignificante, como a falta de um recurso mágico ou de um objeto, como certo anel de ouro, tal qual na obra de Tolkien. Entretanto, em algumas narrativas, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada como estando em ruínas ou a ponto de se arruinar – e é o herói que pode reestabelecer o equilíbrio.

Campbell (2007) afirma que toda história com um herói é estruturada em uma jornada idêntica e assim seria possível estruturar qualquer história a partir do roteiro básico da Jornada do Herói – separação, iniciação e retorno. O herói precisa iniciar uma jornada para trazer o equilíbrio. Ela é composta por 15 passos, divididos em três momentos. Importante ressaltar que Campbell reconhece a influência de Propp na estruturação dos momentos da sua Jornada do Herói¹³.

¹³ A jornada do herói é composta por três etapas. Na primeira – separação ou partida –, o herói está em ambiente seguro, provavelmente o seu lar, quando é convocado e precisa responder a um chamado. Geralmente, o herói recusa o chamado, porém um encontro com algum mentor ou um auxílio sobrenatural o convence a embarcar na

Christopher Vogler (2006), um estudioso da obra de Campbell, publicou o livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* e adaptou a jornada do herói para os enredos contemporâneos. O objetivo de Vogler foi tornar a teoria de Campbell conhecida entre os escritores e roteiristas, provando que a jornada do herói seria o melhor fio condutor para qualquer história. O autor prova seu ponto de vista citando exemplos de filmes e histórias famosas. No entanto, apesar de seguir a teoria de Campbell, Vogler resumiu algumas etapas, omitiu algumas passagens e sintetizou a jornada do herói em doze estágios.

Os doze estágios da jornada do herói são:

1) Mundo comum: a representação do cotidiano, é a vida normal do herói antes da história começar; para mostrar a aventura desafiadora que se apresentará à vida do herói é preciso mostrar um contraponto, o seu mundo cotidiano, ordinário.

2) O Chamado à aventura: um problema se apresenta ao herói e ele precisa sair de sua zona de conforto; segundo Vogler (2006, p. 55): “o chamado à aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar de vida”. Nesse ponto, o herói é chamado para deixar o mundo comum e adentrar ao mundo especial.

3) Recusa do Chamado: por alguma razão o herói teme o chamado à aventura; é um momento de hesitação e medo.

4) Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural: o herói encontra um mentor ou uma entidade mágica que o faz aceitar o chamado e o prepara para enfrentar o desconhecido.

5) Cruzamento do Primeiro limiar: a passagem do mundo conhecido para o desconhecido; aqui há o real comprometimento do herói com a aventura.

6) Provações, aliados e inimigos: essa passagem sintetiza momentos que podem acontecer juntos ou no decorrer da narrativa: uma vez ultrapassado o primeiro desafio, o herói

aventura por locais hostis. Ao sair do horizonte conhecido, o herói é colocado em provações. Campbell (2007, p. 91) define esse encontro em direção ao desconhecido como “a ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento”. A primeira etapa é composta por cinco partes: 1) "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; 2) "A recusa do chamado"; 3) "O auxílio sobrenatural"; 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e 5) "O ventre da baleia". A segunda etapa seria a Iniciação, que é o estágio das provas, e vitórias, que apresenta seis divisões: 1) "O caminho de provas"; 2) "O encontro com a deusa"; 3) "A mulher como tentação"; 4) "A sintonia com o pai"; 5) "A apoteose"; e 6) "A bênção última". O herói formará alianças e combaterá inimigos, enfrentará tentações e provas difíceis até encontrar a maior das provações e, invariavelmente, vencê-la. Então ocorre a última etapa, o retorno, quando o herói recebe uma recompensa e pode voltar ao lar. Ao voltar para a casa, o herói estará transformado e trará consigo algo – abstrato ou concreto – que será de grande utilidade para seu povo. As divisões dessa etapa são: 1) "A recusa do retorno"; 2) "A fuga mágica"; 3) "O resgate com ajuda externa"; 4) "A passagem pelo limiar do retorno"; 5) "Senhor dos dois mundos"; e 6) "Liberdade para viver". Campbell (2007) assevera ser possível desmembrar quase todas as histórias criadas oralmente pela humanidade e identificar nelas os passos que constituem a “Jornada”. O que diferencia uma narrativa de outra é a forma com que o herói realiza suas façanhas.

encontra novos testes, encontra aliados e inimigos e começa a aprender as regras do mundo especial.

7) Aproximação da Caverna Oculta: o herói se aproxima do grande conflito; a caverna oculta é o perigo iminente.

8) Provação difícil ou traumática: clímax da história, o herói precisa enfrentar seu maior desafio e sai vencedor desse enfrentamento.

9) Recompensa: o herói enfrentou a morte e agora ganha uma recompensa (o elixir).

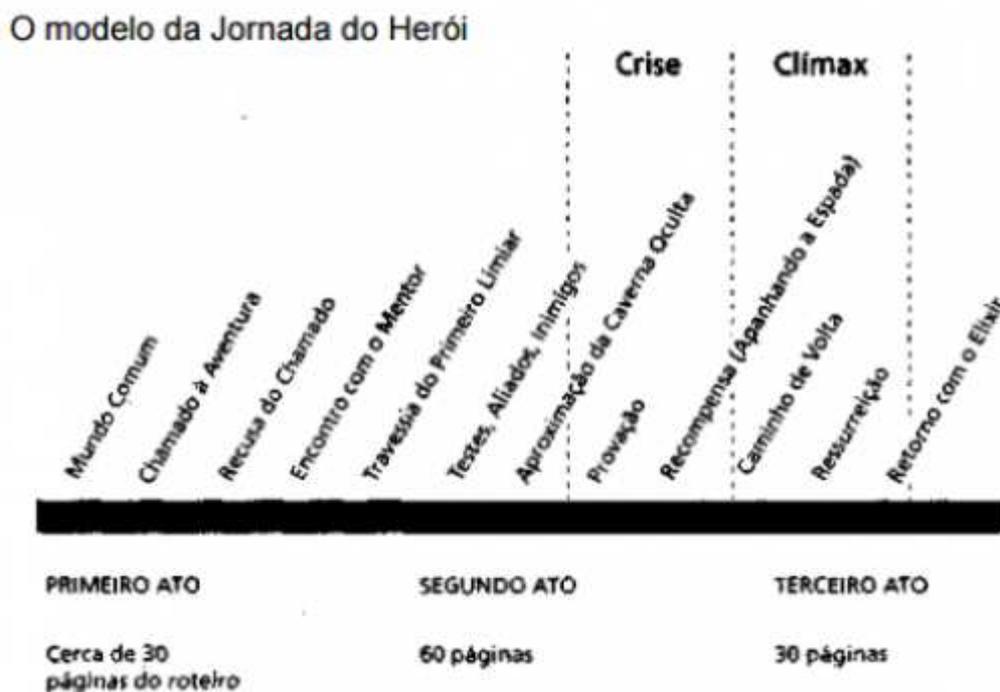
10) O Caminho de Volta: essa fase marca a decisão de deixar o mundo especial e regressar ao mundo comum.

11) Ressurreição do Herói: o herói está transformado após as experiências.

12) Regresso com o Elixir: o herói volta para casa com o "elixir" e o usa para ajudar a todos no mundo comum.

Como o objetivo da obra de Vogler é a orientação para escritores, especialmente roteiristas, o autor estrutura o modelo da Jornada do Herói da seguinte maneira:

Figura 2 - Modelo de Jornada do Herói



Fonte: Vogler, 2006, p. 53.

Estruturada assim, a jornada parece ser um mero esqueleto que precisa ser preenchido com detalhes. Entretanto, é importante considerar que são os valores da jornada do herói que são realmente importantes, pois realmente são símbolos das experiências universais da vida. Por isso, a jornada não deve ser encarada como uma mera receita para a estruturação de uma narrativa. Sobre os passos constituintes dessa jornada de um herói, Campbell (2007, p. 42) faz uma importante ressalva:

Caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, um ritual, uma lenda ou um mito particulares, é provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito – e a própria omissão pode dizer muito sobre a história e a patologia do exemplo.

Ou seja, tanto a presença quanto a ausência de um dos passos da jornada do herói criam sentidos e devem ser analisados com atenção. Como citamos, a influência do arquétipo é tão forte que é possível identificar a jornada em muitas narrativas modernas, artificialmente criadas. Na obra, Campbell (2007, p. 194) aponta que a jornada do herói vai se adaptando às circunstâncias locais e temporais e, dessa forma, acaba ecoando conflitos de cada tempo. Por isso, “a tarefa do herói, a ser empreendida hoje, não é a mesma do século de Galileu”, da mesma forma que não seria a mesma dos heróis mitológicos de culturas pré-colombianas ou da Antiguidade Clássica, isso porque “onde então havia trevas, hoje há luz; mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada”, portanto, o “equilíbrio” trazido pelo herói tem outro significado. É esse novo sentido que a Jornada do Herói possui na contemporaneidade, e que nos interessa nas análises de sagas fantásticas: a jornada pode seguir a mesma estrutura, mas os significados dessa busca e os objetivos desse herói podem revelar os contornos das questões nevrálgicas de nosso tempo.

Vogler (2006) destaca alguns arquétipos importantes na jornada do herói. Eles seriam emanções, ou seja, pontos de partida para a consolidação de um sujeito com características de heroísmo. Por isso, um arquétipo pode se manifestar de duas formas: como funções flexíveis ou como facetas da personalidade heroica. Dessa forma, um herói só se constitui como tal a partir de suas relações com alguns personagens ou fatores:

Os personagens que se repetem no mundo dos mitos, como o jovem herói, o (a) velho(a) sábio(a), o que muda de forma e o antagonista na sombra, são as mesmas

figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso é que a maioria dos mitos (e histórias construídas sob o modelo mitológico) tem o sinal de verdade psicológica. Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, improváveis ou irreais. Isso explica o poder universal dessas histórias (VOGLER, 2006, p. 49).

Os arquétipos mais comuns nas histórias, além do herói, são o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, a sombra e o pícaro. A maneira ideal de identificar tais arquétipos não é identificar um personagem específico que terá um único papel fixo, e sim identificar que personagem ou elemento da jornada assume aquela função específica. Assim “um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história” (VOGLER, 2006, p. 71).

Dos arquétipos citados, o mentor é em geral uma figura positiva que ajuda ou treina o herói. Tem a função psicológica de representar um caminho a ser seguido, um modelo. O guardião do limiar é o personagem ou desafio que se apresenta e tenta impedir a travessia do herói. O arauto é quem lança ou motiva o herói à aventura, e “seja um chamado interior, um desenvolvimento externo ou um personagem com notícias de mudança, a energia do arauto é necessária em quase toda história” (VOGLER, 2006, p.113). Por sua vez, o arquétipo de camaleão sinaliza o encontro do herói com a ambiguidade, com alguma circunstância que confunde e se modifica. Segundo Vogler, é um dos arquétipos mais flexíveis e pode ser identificado em um personagem que muda de lado no decorrer da história: sua lealdade e sua verdadeira natureza são sempre questionados. Já o arquétipo da sombra parece mais claro: é a manifestação de uma energia negativa que quase sempre pode se projetar nos antagonistas da história. Por fim, o pícaro é o arquétipo que tem uma energia da vontade de pregar peças e do desejo de mudança, é o alívio cômico da jornada.

A maioria das sagas fantásticas, em certa medida, articula a jornada do herói na(s) sua(s) história(s). Talvez essa seja a razão pela qual algumas apresentam histórias previsíveis e pouco surpreendentes. Entretanto, há a possibilidade de a narrativa utilizar arquétipos da jornada do herói e revitalizá-los. Assim, a partir do exposto e retomando as reflexões de Martos Garcia (2009), podemos concluir que as sagas tratam de construir imaginários. E nisso estão implicadas a fundação de cidades, de impérios, de regiões e de mundos, em que coabitam diferentes raças, famílias ou seres e em que os conflitos afetam a todos. Inclusive quando há temas de orientação particular, histórias singulares de clãs e reis ou dinastias a implicação

universalista é evidente. Assim, as sagas constroem-se com o mesmo elemento: o imaginário coletivo.

Na próxima seção, tratamos de outro elemento fundamental na análise de uma saga, a iconotextualidade.

1.2 Paracosmos e a iconotextualidade

O leitor de uma saga fantástica terá meios efetivos de compreender o mundo inventado se forem forjados meios de incorporação dos elementos de seu paracosmos. É possível compreender um paracosmos sem mapas e imagens, porém sua presença controla sentidos e potencializa as possibilidades de leitura. Por isso, a maioria das sagas utiliza paratextos¹⁴, mapas cartográficos, linha cronológica de acontecimentos, árvores genealógicas, brasões e símbolos heráldicos. Essa característica é denominada por Glória Garcia Rivera (2013 p. 554) como “iconotextualidade”.

Segundo Martos Garcia (2009, p. 70), os paracosmos se apoiam e se nutrem de visualizações que são mais do que apenas imagens e desenhos e sim marcadores de cenários e esferas de ação. A convergência dos meios leva a visualizações em espaços cada vez mais amplos. Inclusive, virtuais. O autor, alinhado com Garcia Rivera (2004), acrescenta que além dos paratextos, a existência de uma saga é alimentada pela presença de metatextos¹⁵.

O metatexto é o livro ou o apêndice que auxilia o leitor na compreensão do funcionamento do universo da saga. Possíveis exemplos seriam os livros de acompanhamento da história e geografia de determinado universo – publicações que aprofundam a história e geografia de um paracosmos – sinopses e guias, além de textos que acompanham os livros literários propriamente ditos, como os mapas, linhas cronológicas e genealógicas. A diferença entre os paratextos e os metatextos é que os primeiros são elementos constitutivos das obras literárias. Por exemplo, os mapas e as cronologias que estão presentes em um livro são paratextos. Por sua vez, a existência de outras obras, outros livros, com mapas e cronologias que ampliam a história e a geografia do mundo criado pode ser definida como metatextos.

¹⁴ Paratextos, segundo Gérard Genette (2006, p. 9), são o “título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos”.

¹⁵ O conceito de metatextualidade de Genette difere um pouco da apropriação feita por Martos García. Segundo Genette (2006), a metatextualidade é, por excelência, uma relação crítica, ou seja, é a crítica de um texto que evoca diretamente outro texto.

Por exemplo, na saga *Crônicas de Gelo e Fogo*, cada um dos volumes até então publicados tem em seu início e no seu final imagens de mapas dos Sete Reinos, localidade fictícia em que a história do autor George R. R. Martin acontece. Também no final de cada obra há uma espécie de genealogia de cada uma das grandes famílias protagonistas da história. Cada família tem o seu selo heráldico que é mostrado no livro por meio de ilustrações. Tudo isso pode ser caracterizado como paratexto, pois está presente na mesma edição da história. Entretanto, foram lançadas posteriormente obras como o atlas completo dos Sete Reinos (na obra *O mundo de gelo e fogo*) e até com a história completa de cada uma das famílias. Essas edições são metatextos que ampliam o que é contado nos livros da saga.

Em suma, paratextos e metatextos ajudam a delimitar os limites de espaço e de tempo de uma saga. Nessa perspectiva, é interessante dialogar com o conceito de cronotopo desenvolvido por Bakhtin. O autor concebeu a conjunção do espaço e do tempo como um âmbito único na ficção:

Nós daremos o nome de cronotopo (literalmente, "espaço-tempo") para a ligação intrínseca das relações temporais e espaciais que são artisticamente expressas na literatura. Este termo (tempo-espaço) é empregado em matemática, e foi introduzido como parte da Teoria da Relatividade de Einstein. O significado especial que ela tem na teoria da relatividade não é importante para nossos propósitos, estamos tomando emprestado para a crítica literária quase como uma metáfora (quase, mas não totalmente). O que conta para nós é o fato de que ele expressa a inseparabilidade do espaço e do tempo (tempo como a quarta dimensão do espaço). (BAKHTIN, 1988, p. 84)

Dessa forma, o cronotopo é a designação para a localização espacial e temporal de um relato como um marcador determinante e por onde se constroem relações de identidade e alteridade. Em relação à análise de sagas, o cronotopo também pode ser definido como um conjunto de características que vão delimitar o tempo e o espaço em que a(s) histórias(s) serão desenvolvidas e remeterão a uma organização de mundo. É um conceito importante para as sagas fantásticas, pois, segundo Martos Garcia (2009, p. 200), espaço e tempo como âmbitos completos são formas *a priori* de uma saga, os parâmetros prévios em que se deve localizar cada ficção e, sendo assim, genealogias e mapas são vértebras das sagas. Nas sagas o mundo está aberto à viagem, à exploração, à incursão. Entretanto, nem o espaço e o tempo são aprisionados e fixos, são um campo livre em que se chocam forças em conflito (MARTOS GARCIA, 2009, p. 201). É importante pontuar a forma que tempo e espaço se unem em uma categoria única:

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico. (BAKHTIN, 2002, p. 211).

Toda narrativa pode ser analisada pela perspectiva bakhtiniana do cronotopo, mas para sagas fantásticas esse conceito é ainda mais válido e importante, pois ele expressa a junção tempo/espaço e assim é mais fácil apreender as características de determinado paracosmos e determinar a imagem das relações e conflitos que acontecem naquele cronotopo específico. Se, segundo Fiorin (2006, p. 133), “os textos literários revelam-nos os cronotopo de épocas passadas e, por conseguinte, a representação do mundo da sociedade em que eles surgiram”, em uma saga fantástica poderíamos observar representações metafóricas de várias versões do nosso tempo.

A partir de postulações de Martos Garcia (2009) e ancorados em termos bakhtinianos, podemos afirmar que há duas possibilidades de leitura dos paratextos e dos metatextos em uma saga: uma leitura centrífuga ou uma leitura centrípeta (BAKHTIN, 1988). A leitura centrípeta seria uma leitura convergente. O leitor apenas decodifica o nome das cidades, regiões e os aspectos gráficos presentes nas cartografias; a genealogia, os descendentes e relações parentais entre os personagens; os símbolos, as ilustrações, a heráldica, entre outras formas gráficas; e os relaciona com o que está lendo. É uma relação de leitura mais estreita e menos livre, mas com uma função importante e objetiva – a função de denominar localizações, cidades, personagens, linha temporal.

Por sua vez, a leitura centrífuga é divergente, pois ela possibilita maior liberdade de interpretação. Nessa modalidade, o leitor pode criar novos enredos e imaginar novos rumos para a história. O mapa, a genealogia e as ilustrações, assim, tornam-se elementos encadeadores de fabulações. Uma das consequências dessa forma de leitura é que o cenário é convertido no autêntico protagonista de uma saga e deixa de ser apenas um plano de fundo.

A leitura centrípeta seria a leitura que poderíamos chamar de tradicional, na qual o leitor consome a obra e associa a ela os elementos paratextuais que estão presentes. Por exemplo, ao ser citado o nome de um reino vizinho ao reino do protagonista da saga, o leitor pode consultar o mapa paratextual e o localizar. Ou, então, o nome do bisavô do antagonista é citado durante um diálogo. Nesse exemplo, na leitura centrípeta, o leitor consultará a genealogia da personagem e saberá mais detalhes do antepassado do personagem.

Em uma leitura centrífuga, para o leitor não basta localizar aquele reino distante no mapa. Ele acaba se perguntando: o que há naquele reino? Por que ele não é citado? Por que tem determinado nome? E, assim, há a busca por mais informações sobre o reino, fazendo com que esse leitor/pesquisador amplie os dados específicos de uma saga, pensando em detalhes que nunca foram pensados pelo autor original. No caso do bisavô do antagonista, o leitor se perguntaria: quem ele era? Qual a história desse personagem? Em alguns casos pode se sentir confortável em escrever uma *fanfiction* contando do tal bisavô. Em relação às diferenças apontadas, observemos o quadro a seguir:

Quadro 1 – Leituras centrípetas e centrífugas

Leitura centrípeta	Leitura centrífuga
Ordem de leitura linear: o leitor segue o itinerário de leitura da obra	O leitor rompe a linearidade: faz outros percursos de leitura a partir dos elementos iconotextuais dispostas na obra.
O leitor consulta elementos paratextuais de uma saga somente quando são citados na leitura linear	O leitor lê e vivencia os elementos paratextuais e pode criar histórias a partir dos pontos não explorados na saga.
Direciona o leitor para o enredo, para o entendimento da história contada no paracosmos.	Direciona o leitor para algo além do enredo, para o mundo criado, para o paracosmos.

Fonte: elaborado pelo autor

Uma vez estabelecidas as diferenças entre paratextos e metatextos e sua relação com os conceitos bakhtinianos, como o cronotopo, vamos especificar mais detalhadamente três formas mais comuns de elementos iconotextuais: mapas, cronologias e ilustrações.

1.2.1 Paratextos e metatextos geográficos: os mapas

Mapas são os elementos paratextuais mais recorrentes em uma saga fantástica. Portanto, torna-se profícuo conceituá-los enquanto gênero textual-discursivo, para, então, melhor compreender a sua importância para o estabelecimento de um paracosmos. O mapa é gênero multimodal, com organização composicional, tema e estilo bem definidos: imagens, cores,

escalas e legendas recriam espaços físicos. Além disso, nas ciências humanas de forma geral, os conhecimentos históricos e geográficos embasam a criação de cartografias que são utilizadas para os diversos fins. Importante destacar que para ler um mapa são necessárias habilidades envolvidas em vários letramentos, como o letramento visual. Isso porque se torna necessário relacionar o conhecimento do enredo com aspectos geográficos, leitura de imagens e escalas.

A pesquisadora Mafalda Francischett (2011) afirma que ler um mapa significa mais do que compreender o sentido aparente que se apresenta, ou seja, é mais do que decodificar as formas, cores, legendas, topônimos e outros elementos presentes. Um mapa traz intrinsecamente uma construção histórica de determinado momento e lugar e, quase sempre, foi pensado e planejado para um determinado fim. Por sua vez, o renomado geógrafo Brian Harley (2009) alerta que os mapas raramente são lidos como textos profundos ou como formas de saber socialmente construídas. Afirma que a leitura de um mapa não implica apenas na apreensão das suas “características geográficas”, mas também na percepção do mapa enquanto uma forma manipulada do saber. Isso porque nenhuma retratação do mundo é neutra, sempre há um fator ideológico que influencia as opções de constituição de um texto cartográfico. Harley (2009, p. 2) acrescenta que:

os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos. Pela seletividade de seu conteúdo e por seus símbolos e estilos de representação, os mapas são um meio de imaginar, articular e estruturar o mundo dos homens. Aceitando-se tais premissas, torna-se mais fácil compreender a que ponto eles se prestam às manipulações por parte dos poderosos na sociedade.

Nessa perspectiva, um mapa não é um texto neutro que teria apenas a função de ser um instrumento de orientação e informação, e sim um gênero textual com uma função de controle do espaço, pois se trata de um meio de consolidar o poder do estado. Por isso, Harley (2009) sinaliza que a cartografia sempre foi uma “ciência dos príncipes”, já que, durante séculos, apenas as classes dominantes tinham acesso à elaboração de mapas. Dessa forma, mapas são apenas aparentemente objetivos: todas as escolhas estruturais podem ser manipuladas, desde as escalas até as cores. Ao ler um mapa de forma crítica poderíamos nos perguntar: por que o país X é representado com cor Y? Além disso, “nos mapas, as fronteiras foram objeto de distorções geográficas, as quais provêm de tentativas de afirmar pretensões históricas em um território nacional, ou seja, de utilizar os mapas por antecipação para projetar e legitimar futuras ambições territoriais” (HARLEY, 2009, p. 11).

Se no “mundo real” mapas são instrumentos de poder, por que seria diferente nos milhares de paracosmos de sagas fantásticas? Glória García Rivera (2004) aponta que os mapas têm a importante função de guiar o leitor no mundo criado. Quando a geografia do mundo criado é complexa, é comum a existência de atlas e livros apenas com mapas detalhados. Os mapas servem para ressaltar a unidade ficcional, podem ser lidos, decifrados e contemplados, pois oferecem prazer estético e ajuda a lembrar livremente o que se acabou de ler. A produção de mapas inclusive pode fazer parte da narrativa. Por exemplo, o mapa faz parte da narrativa e foi desenhado por um dos personagens da história.

Em uma leitura centrípeta, o mapa marca um cosmos em que a ação se movimentará. O mapa das sagas fantásticas situa os embates e, até mesmo, os itinerários da ficção (MARTOS GARCIA, 2009, p. 193). Em uma perspectiva de leitura centrífuga, o mapa é um texto autônomo com um valor intrínseco, pois os pontos e nomes que ele assinala podem evocar outras histórias possíveis. Assim, o mapa serve como um perfeito tabuleiro de jogo, que possibilita uma ampliação do ato de ler. Além disso, ele age como uma bússola, uma rosa dos ventos, já que direciona as narrativas, pois o leitor aprende a localizar os reinos, os caminhos, as forças e os personagens em conflito.

Nos mapas de sagas também observamos importantes informações, como a sinalização de florestas, de cadeias de montanhas, ilhas, rios e até estradas. Isso é convergente à postulação de Bakhtin (1988, p. 124) quando afirmava que “os gêneros introduzidos no romance conservam habitualmente a sua elasticidade estrutural, a sua autonomia”. Ou seja, estruturalmente o gênero é idêntico ao gênero mapa utilizado em sociedade. O que diferencia os mapas ficcionais é sua função: o mapa em uma saga ficcional dá as coordenadas de um mundo que só pode ser acessado pelo leitor por meio da imaginação.

Na Figura 3 podemos observar um exemplo de mapa ficcional de uma saga fantástica brasileira, extraída do livro *Filhos da Degradação*, de Felipe Castilho (2017). Ao mesmo tempo em que o mapa é compreendido em seu gênero (como um texto cartográfico de um espaço geográfico), são perceptíveis características pouco comuns em mapas reais como a dimensionalidade.

Figura 3 - Exemplo de mapa em uma saga



Fonte: Castilho, 2017, p. 240

Podemos observar no mapa o nome do mundo representado, Untherak, além de nomes de vilas, portões e acidentes geográficos. São topônimos, assim destacamos que outra função importante das cartografias é a implementação dos topônimos do mundo inventado. Os nomes de cidades, rios e localidades ajudam a criar o cenário. Martos Garcia (2009, p. 199), inclusive, aponta que a toponímia legendária vem a ser um espaço de investimento do mito, ou seja, os nomes geográficos podem resgatar referências mitológicas importantes para cada paracosmos.

1.2.2 Paratextos e metatextos cronológicos

Além da localização geográfica, o leitor de uma saga precisa ter um indicação temporal. Principalmente, quando estivermos falando de sagas com paracosmos independente, ou seja, quando o cronotopo da narrativa não tiver relação geográfica com nenhuma referência do mundo empírico¹⁶. Quando o leitor inicia a leitura de uma história precisa entender a cronologia que estrutura aquele mundo. Por exemplo, na saga de *O Senhor dos Anéis*, o leitor precisa reconhecer referências temporais e cronológicas para entender a narrativa. Dessa forma,

¹⁶ Chamaremos de mundo empírico a representação do mundo “real”: é o mundo em que leitores efetivamente vivem. Uma história retratará o mundo empírico quando retratar cidades, paisagens que realmente existem, como São Paulo, Rio de Janeiro ou países e continentes.

com ajuda dos paratextos compreenderá que *O Hobbit* é cronologicamente anterior à toda a trama desenvolvida durante *O Senhor dos Anéis*.

Um mesmo paracosmos pode contar histórias em cronotopos diferentes e, nesse caso, os paratextos e metatextos cronológicos são fundamentais. Já em sagas cujo paracosmos é situado no mundo empírico, a importância desses elementos iconotextuais pode ser menor, já que a cronologia pode ter grande correspondência com acontecimentos históricos.

São paratextos e metatextos cronológicos:

- a) Árvores genealógicas: utilizadas frequentemente quando o paracosmos de uma saga prevê confrontos entre clãs rivais, como é o caso de *Crônicas de Gelo e Fogo*; ou quando a narrativa é influenciada pelos atos de antepassados, como em *O Senhor dos Anéis*. É comum que leitores aficionados façam por conta própria a genealogia de seus personagens favoritos. Muitas vezes, a genealogia pode ser localizada: não abarca toda a ancestralidade, mas apenas elenca todos os membros de um clã, de uma família, deixando para o leitor claros laços de parentesco que no decorrer da narrativa poderiam ter ficado implícitos.
- b) Linhas do tempo: uma saga completa pode se estender por décadas, séculos e inclusive milênios. Porém, é possível que a estrutura de um livro aconteça em um único cronotopo. Nesse caso, uma linha com acontecimentos ou uma divisão cronológica auxilia o leitor a compreender em qual época que a narrativa está se desenvolvendo em relação à totalidade da história de um paracosmos. É comum que sagas complexas – que façam sucesso e tenham retorno financeiro, é claro – incentivem a publicação de obras metatextuais completamente focadas em desenvolver a história do mundo paralelo.

Há outros elementos paratextuais que podem – em um primeiro momento – não ter clara relação com elementos temporais, mas auxiliam o leitor na compreensão do cronotopo da saga. São exemplos dessa modalidade:

- a) Glossários com termos e significados: cada paracosmos pode mobilizar termos e criar palavras que façam sentido apenas em seu paracosmos. Ou, então, o paracosmos da saga aproveita um vocabulário muito específico e a partir dele estrutura o seu universo. Por exemplo, na saga brasileira *O legado folclórico*, de Felipe Castilho (2013), o ponto de partida é o universo dos *gamers*, por isso há um glossário para “os players que não entendem muito do universo *gamer* ou *gek* atual” (CASTILHO, p. 9, 2013). Um glossário pode trazer também a

ressignificação de termos utilizados, porém no contexto do paracosmos possuem outros significados. Por exemplo, o termo “batismo”. Em uma determinada saga, batismo pode ser um ritual específico. Nesse caso, é pertinente ter um glossário que explique o novo significado de batismo naquele universo específico.

- b) Glossários idiomáticos: um paracosmos pode conter raças desconhecidas, seres fantásticos com idiomas desconhecidos, com a língua de elfos, língua de duendes, de *trolls*. Ou pode, inclusive, recuperar idiomas pouco conhecidos ou quase desaparecidos, como idiomas indígenas. Quando esses termos idiomáticos são usados com frequência, é comum e esperado que a saga crie glossários idiomáticos. Algumas vezes, esses glossários são criados por leitores-fãs, como é o caso de extensas listas de feitiços da saga *Harry Potter*, criadas por fãs.

Importante apontar que todos os elementos citados admitem tanto leituras centrípetas quando leituras centrífugas.

1.2.3 Ilustrações como paratextos e metatextos

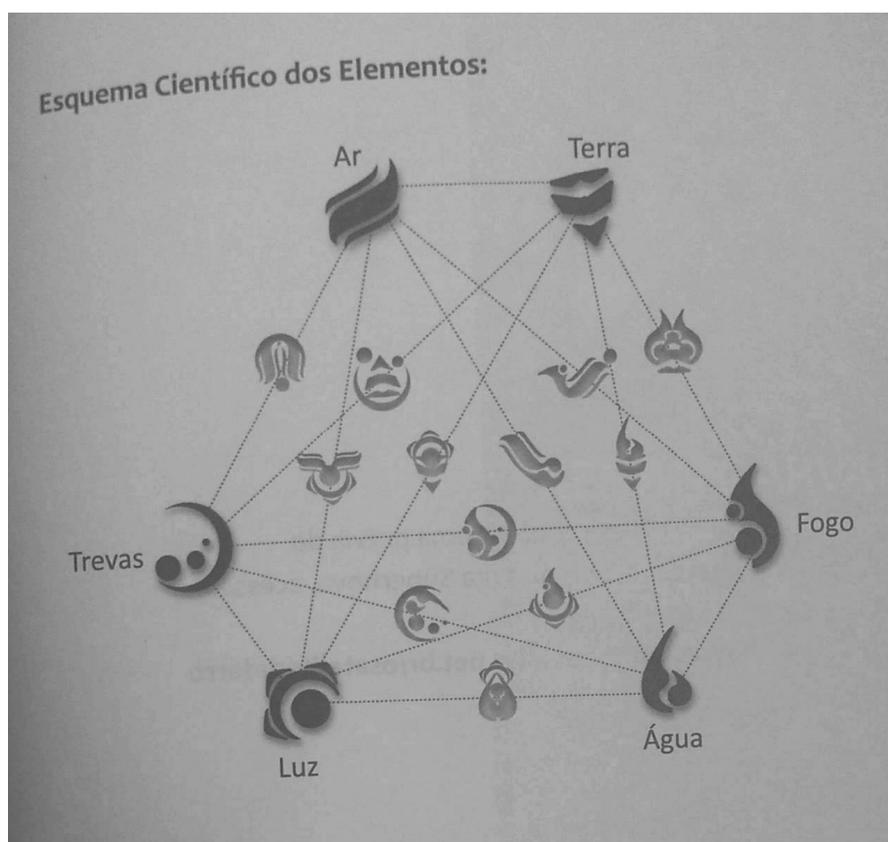
Quando abordamos a análise de quaisquer obras da literatura infantil e/ou juvenil é fundamental considerar o projeto gráfico editorial, especialmente a ilustração, como elemento de vital importância para a construção de sentidos durante o ato de leitura. Um projeto gráfico-editorial visualmente coerente, atraente, com dimensões capazes de atrair a atenção de seu público-alvo são condições indispensáveis de uma obra de qualidade. Odilon Moraes (2008, p. 49) pontua que “por projeto gráfico de um livro entende-se uma série de escolhas e partidos que definirão um corpo (matéria) e uma alma (jeito de ser) para esse objeto”. Ou seja, a disposição das ilustrações, a forma como os capítulos estarão dispostos, a escolha do tamanho das letras e as cores para a capa e contracapas forjam uma maneira de compreender a leitura e criam sentidos na própria experiência de imersão na história. Isso porque “no passar das páginas, o projeto gráfico nos indica uma ideia de ler, isto é, uma ideia de um tempo para se olhar cada página, de um rito de leitura por um conjunto de páginas, de um balanço entre o texto escrito e imagem, para que juntos, componham e conduzam à narrativa” (MORAES, 2008, p. 49).

A maioria das sagas apresenta um projeto editorial que as aproxima do mercado juvenil. Ao mirar nesse público, que valoriza muito aspectos visuais e gráficos, a ilustração e

o projeto gráfico são preocupações constantes das editoras. Porém, aqui chamamos atenção de um uso muito específico das ilustrações em uma saga: quando elas ajudam na imersão de um paracosmos. Ou seja, estamos falando de momentos em que figuras, gravuras, possibilitam que o leitor compreenda melhor o funcionamento do universo.

Vamos explorar dois exemplos emblemáticos de como as ilustrações podem ter funções paratextuais ou metatextuais. O primeiro exemplo é da saga brasileira *Super Nova*, de Renan Carvalho (2015). Na saga, é possível encantar elementos e combiná-los para produzir magias e poderes. São seis elementos: ar, terra, água, fogo, trevas e luz que podem ser combinados de diferentes maneiras. Para ilustrar essas combinações mágicas, o volume II da saga, *A estrela dos mortos*, apresenta uma ilustração que serve como um esquema científico dos elementos.

Figura 4 - Exemplo de elemento paratextual



Fonte: Carvalho, 2015, p. 479

Nesse caso, a imagem representada na Figura 4 é mais do que apenas ilustrativa. Ela permite que o leitor visualmente perceba as trocas e possibilidades mágicas, além de ter contato

com elementos iconográficos da saga, já que os símbolos das combinações dos elementos são recorrentes na saga e criam sentidos.

Outro exemplo é o do uso de símbolos heráldicos em sagas. Os símbolos heráldicos são os conjuntos de figuras, peças ou ornatos que compõem o escudo de famílias nobres, soberanos, cidades, corporações, estados, entre outras possibilidades. As sagas que possuem uma configuração que valoriza famílias, clãs e reinos, muitas vezes, criarão brasões de famílias. E esses símbolos familiares serão importantes, pois eles auxiliam na caracterização de cada família. Na figura a seguir temos uma montagem com várias páginas do primeiro volume de *Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R.R. Martin, e percebemos dezenas de brasões de diferentes famílias.

Figura 5 - Exemplo de metatexto



Fonte: Martin, 2016, p. 140-160¹⁷

Cada brasão representa uma família e tem um significado para ser assim. Na imagem vemos um leão que simboliza a casa Lannister, um dragão de três cabeças, que por sua vez, indica a casa Targaryen, e assim por diante. Uma das famílias protagonistas da história, a casa Stark, tem um lobo como símbolo, e na versão colorida do emblema (presente em outras

¹⁷ Montagem com imagens de várias páginas do livro, para demonstrar a presença da iconotextualidade. A imagem foi retirada do blog Prateleiras sem fim. Disponível em: <https://prateleirassemfim.wordpress.com/tag/cronicas-de-gelo-e-fogo/>. Acesso em: 30 jun. 2019.

publicações que ampliam o paracosmos da saga) é apresentado em fundo de branco-gelo. A escolha das cores, dos animais e das representações não é aleatória e cria símbolos e significações ao longo da história. E tal iconografia pode fazer com que o leitor seja incentivado a tomar partido de uma ou de outra família.

É preciso pontuar que a iconografia das sagas é amplamente incentivada pelo capitalismo de ficção, pelo mercado, já que incentiva o consumo de produtos que possuem representações de brasões e símbolos heráldicos. Outro exemplo é da saga *Harry Potter*, pois os bruxos estudantes quando chegam à escola de magia e bruxaria são separados em casas, cada uma com suas cores, bandeiras e brasões. É possível, hoje, adquirir bandeiras, uniformes e capas de caderno com os símbolos dessas casas. O mesmo acontece com as famílias das *Crônicas de Gelo e Fogo*, entre muitos outros exemplos possíveis.

1.3 Paracosmos e a ampliação

A serialidade é uma importante possível característica de uma saga, já que dificilmente uma saga abarcará um único livro. Além disso, há uma porosidade nas sagas que faz com que uma história seja adaptada ou ampliada em outras mídias, como cinema, *videogames*, entre outros. Essa vocação transmidiática de uma saga motiva indagações: “Uma saga é um filme, um livro, uma série de televisão, um *videogame*, um anime? Pode ser várias coisas por vez, começar com um livro e acabar em desenhos animados? E, nesse caso, que trânsitos e mecanismos existem entre umas linguagens e outras?” (GARCIA; RIVERA, 2006, p. 49, tradução nossa)¹⁸. Nesta seção tentaremos ampliar a discussão acerca desses questionamentos.

Em primeiro lugar, uma saga pode ter como início um livro, um filme ou uma série. Qualquer mídia que possibilite a criação de um paracosmos pode dar início a construção de um paracosmos. Nessa perspectiva, por exemplo, *Star Wars* é uma saga fantástica. Nesse contexto amplo, é importante reforçar que a presente tese, vinculada aos estudos literários, prioriza as sagas que têm como gênese obras em livros. Ou seja, sagas que têm na literatura o seu impulso primordial.

É importante ressaltar que a ampliação não é algo obrigatório: muitas potenciais sagas fantásticas jamais foram adaptadas ou ampliadas. Em suma, é preciso considerar que a

¹⁸ No original: “¿una saga es una película, un libro, una serie de televisión, un videojuego, un anime? ¿Puede ser varias cosas a la vez, empezar como un libro y acabar en dibujos animados?, ¿y, en tal caso, qué tránsitos o mecanismos existen entre unos lenguajes y otros?”

ampliação de um paracosmos depende de muitos fatores como mercado editorial, recepção de leitores, entre outros fatores.

Entretanto, é importante considerar que o conceito de saga pode ser levado para outras mídias, linguagens e contextos. Assim, uma saga pode ser apresentada em mais de uma mídia ou linguagem e, assim, pode ser multimodal ou desenvolver uma narrativa transmidiática. Um exemplo é *The Walking Dead*, cuja origem foi em histórias em quadrinhos, adaptadas posteriormente para uma série de televisão. Atualmente, as duas narrativas acontecem de forma concomitante, ambas compartilham o mesmo paracosmos: o mundo paralelo tem as mesmas regras de funcionamento. Mas o enredo em cada mídia é desenvolvido de forma distinta. O ponto de encontro é o compartilhamento do mesmo universo narrativo.

Umberto Eco (1994), em sua obra *Seis passeios pelos bosques da ficção*, mobiliza a metáfora do bosque para ilustrar as duas formas a partir das quais um texto literário pode ser lido.

Há duas maneiras de percorrer um bosque. A primeira é experimentar um ou vários caminhos (a fim de sair do bosque o mais depressa possível, digamos, ou de chegar à casa da avó, do pequeno polegar, ou de Joãozinho e Maria); a segunda é andar para ver como é o bosque e descobrir por que algumas trilhas são acessíveis e outras não. (ECO, 1994, p. 93)

A mesma metáfora pode ser utilizada para ilustrar as duas possíveis leituras de uma saga. O leitor pode tomar contato com uma única obra e se dar por satisfeito ou percorrer “o bosque” e consumir todas – ou quase todas – as obras e adaptações de uma saga. Em outras palavras, em uma saga podemos ser leitores de obras ou explorados de mundos.

Glória Garcia Rivera (2006, p. 50) aponta que para análise de uma saga é importante identificar a “ficção primordial”, ou seja, a origem reconhecida de uma saga. A ficção original estabelece as bases da saga que poderá ser ampliada – se houver adesão de leitores/espectadores/fãs e interesse do mercado. Dessa forma, a saga fantástica necessita da serialização e da ampliação, mas isso só acontecerá com incentivos de consumidores e de mercado. Essa ressalva é importante, pois sagas fantásticas estrangeiras, como *Harry Potter* e *Jogos Vorazes*, ou grandes paracosmos, como o “Marvel”, “DC” e “Star Wars”, foram ampliadas à exaustão nas mais diversas mídias, justamente devido ao pelo mercadológico. O mesmo ainda não se observa nas sagas fantásticas desenvolvidas por autores brasileiros. É possível perceber a serialização: as histórias se desenvolvem em vários volumes, mas as adaptações são tímidas ou inexistentes.

Normalmente, nas sagas a ficção primordial oferece uma ideia panorâmica e geral das bases do mundo criado e também dá as chaves do mito fundacional que será o germen de todo

o paracosmos. Segundo Garcia Rivera (2006, p. 51), a ficção primordial articula de forma coerente e autoconsciente a criação de um mundo, o que se diferencia totalmente de uma simples série de vários episódios em torno de um único herói protagonista. A ficção primordial pode até se desenvolver em torno de um enredo centralizado em um ou mais personagens, mas se percebe a criação dos elementos de um universo próprio.

Em todo caso, o primeiro volume de uma saga é o lugar privilegiado em que constitui o ciclo, e logo aparece o que chamamos de desenvolvimento em espiral, materiais que se retomam, falam do ‘depois’ e do ‘antes’ (prolepse e analepse), enfim, utiliza todo um arsenal de meios para conjugar a história global com as distintas entregas descontínuas, incluindo prequelas e sequências que se sucedem em torno do núcleo comum de uma saga. Além disso, à medida que uma saga ganha complexidade e publicação ou ‘entregas’, é necessária uma série de apêndices ou guias que tem uma função explicativa e satélite (em suma, metatextual, pois não deixa de dar chaves explicativas) em relação a obras do ‘corpus’ de uma saga (GARCIA RIVERA, 2006, p. 52, tradução nossa)¹⁹

Dessa forma, a partir da citação de Garcia Rivera, podemos considerar que uma saga fantástica permite possibilidades quase infinitas de ampliação. O desenvolvimento em espiral permite que a mitologia de uma saga seja ampliada em qualquer direção. Isso acontece devido à já citada construção de um paracosmos – já que a história é criada em um mundo próprio, com regras específicas, que pode ser amplamente expandido. Essa é a diferença marcante entre uma saga e uma série. Essa se estrutura sobre um conflito, sobre um grupo de personagens, sem criar um mundo paralelo.

Embora neste trabalho analisamos sagas fantásticas brasileiras, que não apresentam uma profusão de adaptações para outras mídias, como cinema e televisão, é importante destacar a importância da transficcionalidade para a saga fantástica, de uma maneira geral. O termo transficcionalidade, no entendimento da autora espanhola Glória Garcia Rivera (2006), faz referência à propriedade de uma saga de transitar por diferentes linguagens compartilhando o mesmo universo. Nessa concepção, uma saga fantástica pode ser compreendida como um conjunto transficcional.

Adepto ao conceito de transficcionalidade da saga, Martos Garcia (2009) aponta que a mesma dinâmica de acumulação, fusão e recriação que há na Bíblia se opera nas sagas

¹⁹ No original: En todo caso, el volumen primero de una saga es el lugar privilegiado en el que se constituye el ciclo, y luego aparece eso que hemos llamado el **desarrollo en espiral**, materiales que se retomam, citas hacia “adelante” y hacia “atrás” (*prolepsis* y *analepsis*), en fin, todo un arsenal de medios para conjugar la historia global con las distintas entregas discontinuas, incluyendo *prequelas* y *secuelas* que se suceden en torno al núcleo o tronco común de la saga. Además, a medida que una saga gana en complejidad y publicaciones o “entregas”, se hacen necesarios una serie de apêndices o guías, que tienen una función explicativa y “satélite” (metatextual al fin y al cabo, pues no deja de dar claves explicativas) respecto a las obras del “corpus” de la saga.

modernas, bem como o fato da possibilidade de ser um único autor, como vários. A Bíblia é o livro sagrado dos cristãos e sua autoria é dividida por muitas mãos e muitas fontes, de tempos diferentes. Uma saga também pode seguir essa lógica: pode ter vários autores, várias versões. Nessa aparente confusão, o leitor deve desfazer um novelo de Ariadne para orientar-se em uma saga e não se perder na soma inconexa de tramas que constituem os livros de uma saga. Dessa forma, uma saga fantástica seria um gigantesco palimpsesto.

Para compreender os mecanismos da transmidialidade em uma saga, é importante compreender que isso é um claro reflexo da revolução digital. Para Chartier (2017, p. 19), “deve-se enfatizar, em primeiro lugar, que a revolução digital modificou tudo de uma vez: os suportes da escrita, as técnicas de sua reprodução e disseminação, e as maneiras de ler”. Segundo o pesquisador francês, tal simultaneidade é inédita na história da humanidade. As práticas de leitura modificaram-se consideravelmente, especialmente em relação ao livro eletrônico, à rapidez de acesso às adaptações, entre outras mudanças. Esses fatores permitem que sagas fantásticas sejam consumidas de forma transmidiática. Outra implicação que pode ser citada é descrita por Roger Chartier:

O mundo digital é muito mais que uma nova técnica de composição, transmissão e apropriação da escrita. Certamente, permite a digitalização dos textos já escritos, a produção de textos nascidos como digitais ou práticas de escrituras inéditas, tal como as dos blogs e redes sociais. Porém, impõe também a transformação das categorias mais fundamentais da experiência humana, por exemplo, as noções da amizade multiplicada até o infinito ou da identidade ou intimidade, ocultas ou exibidas, e também a invenção de novas formas de cidadania – ou de controle e de censura (CHARTIER, 2017, p. 19).

Para dialogar com as afirmações de Chartier e relacionar com a transmidialidade das sagas fantásticas, dois importantes conceitos precisam ser mobilizados. Primeiramente o de agência de Murray (2001). Em seguida, o conceito de convergência e para tanto dialogaremos com a obra de Henry Jenkins (2008).

Na obra *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Janet Murray (2001, p. 129) trata do conceito de agência. O conceito é utilizado para explicar a busca pela participação ativa de leitores, espectadores, jogadores, com universos ficcionais que mobilizam a sua atenção. Para a autora, “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. Ou seja, tem plena relação com atividade, com o agir. Para Murray, quanto mais imersos, mais ativos desejamos ser nele. Murray aponta as implicações que a agência têm na transferência de narrativas para o mundo virtual com o objetivo de aumentar a interação e imersão:

Quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. Somos capazes de imaginar uma narrativa literária envolvente que se baseie nessa estrutura de jogos sem ser diminuída por ela? Ou estamos apenas falando sobre um modo dispendioso de reescrever Hamlet para a máquina de fliperama? (MURRAY, 2001, p. 129).

A autora pontua que, de forma geral, as histórias não exigem que façamos nada além de prestar atenção enquanto elas são contadas. Por sua vez, jogos sempre envolvem algum tipo de atividade e são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam elas estratégia de xadrez ou manuseio do *joystick*. Por isso que jogos seriam mais imersivos e promoveriam mais a agência. Além disso, “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão” (MURRAY, 2001, p. 108). Diferente dos livros, o meio digital pode nos levar a um lugar onde podemos encenar nossas fantasias. O computador supre o desejo de viver a fantasia em um universo ficcional. Além disso, “Passeios na ‘casa maluca’ dos parques de diversão constituem um modelo familiar de visita imersiva que é também uma narrativa”.

Não vamos analisar as implicações do conceito de agência e seus novos contornos, passados muitos anos da publicação de Murray. Isso porque para alcançar os objetivos do presente estudo basta apontar que a agência nos ajuda a explicar como fãs de sagas auxiliam no fomento e no surgimento de jogos, parques temáticos e experiências virtuais de suas sagas fantásticas favoritas. A proposta narrativa de uma saga fantástica é a criação de um mundo paralelo – o que potencializa a imersão de um leitor.

Essa imersão promove a vontade de agir e participar desse mundo paralelo e pode transformar esse leitor em um fã. Em relação a isso, abarcamos o conceito de cultura de convergência de Jenkins.

Quase todas as antigas formas de consumo e produção midiática estão evoluindo. Novos níveis de participação dos fãs estão sendo atingidos para formar laços mais fortes com os conteúdos. Novas leis estão sendo elaboradas para proteger direitos autorais valiosos. Novos mecanismos comerciais estão sendo criados para manter as indústrias suficientemente saudáveis para continuar a produzir. Novos mecanismos de medição estão sendo implementados para ajudar os anunciantes a atingir suas cobiçadas audiências. Novas práticas narrativas estão sendo adotadas para entreter essas mesmas audiências fragmentadas (JENKINS, 2008, p. 8).

Essa seria, para o autor, a cultura de convergência em que haveria a colisão e relação entre velhas e novas mídias, além do cruzamento entre mídias corporativas (ligadas a grandes

redes de comunicação) e mídias alternativas e da interação imprevisível entre o poder dos produtores de mídia e do poder dos consumidores. Três são as facetas da construção dessa cultura: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

A primeira diz respeito ao fato de que não há uma soberania absoluta de um meio de comunicação, como há algumas décadas o rádio e depois a televisão tinham. A segunda e a terceira apontam que há uma cultura e inteligência partilhadas, criadas por meio de referências comuns. É nessa perspectiva que Jenkins (2008) define convergência como um fluxo de conteúdos que são consumidos, lidos, vistos, percebidos por meio de múltiplos suportes midiáticos. Além disso, convergência também abarca a “cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2008, p. 22). Dessa forma, convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

Importante pontuar que a convergência não ocorre por meio da tecnologia, não necessita apenas o manuseio de aparelhos. Ela acontece de forma interna, ou seja, dentro dos cérebros de consumidores individuais, e pode ser percebida implicitamente em suas interações sociais com outros. A convergência faz com que cada indivíduo construa sua mitologia pessoal, seu itinerário de referências individuais, a partir de informações que foram extraídas de um grande fluxo midiático. Ou seja, a cultura de convergência possibilita que todos tenham referências comuns, que são transformadas por todos em recursos para que cada um possa melhor compreender a sua vida cotidiana.

O conteúdo de um meio pode mudar (como ocorreu quando a televisão substituiu o rádio como meio de contar histórias, deixando o rádio livre para se tornar a principal vitrine do rock and roll), seu público pode mudar (como ocorre quando as histórias em quadrinhos saem de voga, nos anos 1950, para entrar num nicho, hoje) e seu status social pode subir ou cair (como ocorre quando o teatro se desloca de um formato popular para um formato de elite), mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. Desde que o som gravado se tornou uma possibilidade, continuamos a desenvolver novos e aprimorados meios de gravação e reprodução do som. Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada antigo meio foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos (JENKINS, 2008, p. 34).

Segundo o autor, não há substituição dos meios de comunicação, ou seja, continuam a existir livros, quadrinhos, revistas e materiais impressos. Porém, a cultura de convergência transforma a maneira como são consumidos. Jenkins (2008, p. 37), para explicar isso, utiliza o seguinte exemplo: “fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar fanfiction (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela internet”. Esse conceito tem muita relação com as possibilidades de um leitor de uma saga fantástica agir sobre o mundo paralelo que lê.

É nesse contexto que ganha força a narrativa transmidiática. Segundo Jenkins (2008, p. 47), “a narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo”. Para o autor, a narrativa que abarca mais de uma mídia é quando uma história é contada por vários meios, e “para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais”, tendo que comparar informações com outros fãs, participar de grupos de discussão e colaborando para a construção de um saber coletivo. É justamente isso que acontece com sagas fantásticas populares que são adaptadas para outras mídias, como é o caso de sagas estrangeiras famosas, como *Harry Potter*.

Até agora, este capítulo caracterizou o conceito de saga fantástica e as propriedades de um paracosmos. Na próxima seção abordamos elementos externos fundamentais para a compreensão da popularidade das sagas, o leitor e o mercado.

1.4 Outros contornos de uma saga fantástica: o capitalismo de ficção e o leitor jovem

As sagas fantásticas estão frequentemente na lista de obras mais vendidas no mundo todo. Podem ser consideradas integrantes de uma forte tendência mercadológica: o mercado fomenta e cria sagas que poderão interessar a uma significativa parcela de consumidores. Optamos aqui por usar o termo consumidores, e não leitores, já que o caráter transmidiático de uma saga permite que alguém consuma os produtos sem ter lido nenhuma das obras. Por isso, é fundamental refletir sobre os interesses do mercado, o papel do capitalismo de ficção no incentivo à serialidade e adaptação das obras.

Importante enfatizar que não é objetivo da tese discutir os contornos e implicações do mercado para a criação literária. Entretanto, é impossível não relacionar e citar o papel

determinante do capitalismo de ficção na popularidade das sagas fantásticas. Isso porque essa modalidade narrativa é fruto da cultura de massa, e ainda é muito presente a ideia de que cultura de massa representa o oposto completo à cultura erudita. Sobre essa questão é importante destacar o que Bourdieu (2013) afirma em sua obra *Economia das trocas simbólicas*. A partir do conceito de *campo*²⁰ e de *habitus*²¹, o autor declara que as obrigações econômicas e sociais são tão dominantes que provocam a subordinação de instâncias artísticas, como é o caso de editoras. Dessa forma, há uma forte oposição entre o campo de produção erudita e o campo de produção da indústria cultural. O primeiro é marcado pelo uso da língua erudita, por exigir conhecimento reflexivo e por ter a presença de códigos que são compreendidos apenas por iniciados no campo. Esse campo faz com que suas obras passem por um processo de legitimação instaurado por diferentes frentes, como a crítica literária, a academia e a escola. Por sua vez, o segundo é orientado pela aproximação com as massas e pela preocupação com a lucratividade e economia.

A partir de Bourdieu (2013), podemos afirmar que mesmo para as obras da cultura de massa há um processo de legitimação de obras, diferente do campo erudito: os agentes de legitimação são diferentes, nem sempre têm como base primeira a função estética, o *status* de arte de uma obra literária. Isso porque um princípio básico do capitalismo é a adequação à demanda, e isso também é uma realidade aplicada a produtos culturais como livros. Dessa forma, a recepção dos seus produtos não tem relação com o nível de leitura, nível de erudição ou até mesmo leitura literária, e sim com o produto que pode ser vendido com facilidade. Um reflexo dessa tendência é o fenômeno que, durante os anos 2015 e 2016, foi considerado a salvação do mercado editorial brasileiro: livros de colorir, livros com imagens complexas que tinham como objetivo serem coloridas pelos consumidores. Uma vez identificada a “moda”, muitas editoras publicaram vários modelos diferentes de livros de colorir.

Se o capitalismo de ficção tem o cuidado de adequar produtos aos consumidores, no campo erudito acontece quase que o oposto, pois, para consumir as obras desse campo é necessário ter ferramentas para decifrar códigos. Tais códigos são conseguidos por meio da erudição, do estudo, da aquisição de letramentos – principalmente por meio da escola. Entretanto, a distribuição desses “meios para decifrar códigos” é desigual: grande parte da

²⁰ Para Bourdieu (2013, p. 89), os campos são “espaços estruturados de posições (ou de postos) cujas propriedades dependem das posições nestes espaços, podendo ser analisadas independentemente das características de seus ocupantes (em parte determinadas por elas)”. Assim, teríamos vários campos de atuação, como o campo religioso, o campo político e o campo literário.

²¹ Pode ser definido como capital cultural incorporado, o conceito de *habitus* desenvolvido por Bourdieu pode ser definido como o conjunto de tendências que organizam as maneiras de percepção de um indivíduo em relação ao seu mundo social e a sua forma de reação.

sociedade não tem acesso a um ensino básico de qualidade. Bourdieu (2013) afirma que o campo erudito legitima a alta cultura e para isso usa a escola que, por sua vez, valorizará leituras canônicas e dessa forma vai reproduzir valores ideológicos do campo erudito. Isso explica a resistência da escola em acolher leituras não canônicas, especialmente as concebidas pela indústria cultural.

O conceito de *habitus* de Bordieu (2013) nos ajuda a compreender melhor práticas que ocorrem nos dois campos citados. O *habitus* é o responsável pela orientação das práticas culturais e sociais de um indivíduo e acontece em um nível profundo da consciência, de tal forma que muitas vezes não é percebido conscientemente. O campo erudito pode ser o responsável por um *habitus* que valoriza obras elitistas e deslegitima obras produzidas nas margens da sociedade. Por sua vez, o campo da indústria cultural, por meio de estratégias do capitalismo de ficção, é capaz de induzir vontades, necessidades em jovens, adolescentes e até adultos.

Nessa perspectiva é interessante citar a obra *Mercadores de Cultura*, do pesquisador norte-americano John Thompson (2013). Na obra, o autor ancorado nos conceitos de campo e *habitus* de Bordieu descreve uma pesquisa quantitativa e qualitativa a respeito do mercado editorial norte-americano e inglês, destacando qual é o panorama desse mercado no início do século XXI. A pesquisa não parte de uma perspectiva brasileira, entretanto, há pontos de aproximação. A principal intenção da pesquisa é compreender qual a lógica que move o campo editorial.

Thompson (2013) discute e apresenta algumas características que auxiliam na compreensão de como o mercado editorial no século XXI consolidou-se: o crescimento das redes varejistas, o surgimento de agentes literários e a emergência das corporações editoriais e a polarização do campo. A primeira diz respeito a como as editoras encaminham as obras para a venda, a segunda com a forma de contato com os produtores dos textos que serão editados e transformados em obras/produtos e o terceiro na maneira que as editoras enfrentam internamente as pressões do mercado financeiro. Vejamos mais especificamente cada um dos pontos.

Segundo Thompson (2013), nas últimas décadas do século XX, observou-se no contexto norte-americano e inglês um crescimento de grandes redes de vendas de livros e uma diminuição no número de livrarias independentes. Ou seja, um vertiginoso crescimento de redes varejistas. Esse é um dado importante para o mercado editorial, pois redes varejistas têm a tendência de valorizar livros com potencial para venda rápida e que ficarão pouco tempo nos estoques. Já uma livraria independente pode ser guiada pelos gostos do proprietário ou pode

fazer parte de uma comunidade leitora que consome determinados autores e gêneros. Com a diminuição das independentes e aumento das redes, a padronização dos pedidos de livros é maior.

Outro ponto abordado por Thompson (2013) é o surgimento de agentes literários. São os profissionais contratados por um escritor que o representam nas editoras e que tentam vender a sua obra. O autor descreve vários perfis de agentes e de como eles mudaram o relacionamento de editoras com escritores, pontuando tanto o lado negativo quanto o positivo. Do lado negativo, reforça-se que não basta talento, para um escritor ser publicado ele precisa de contatos. Do positivo, o fato de que há todo um mercado de “olheiros” e pessoas atentas ao surgimento de autores que possam emplacar sucessos de vendas.

O terceiro fator discutido por Thompson (2013) é a emergência das corporações editoriais. O mercado propiciou a fusão de várias editoras. Com isso, o mercado de livros foi tomado por alguns grupos editoriais dominantes que se configuram como grandes corporações editoriais. As editoras de médio porte foram engolidas por corporações gigantes. No capítulo dedicado ao assunto, Thompson desconstrói alguns mitos comuns ao pensar em corporações, por exemplo, a dedução de que as grandes editoras não estariam interessadas em publicar clássicos e literatura de qualidade. Pelo contrário, o autor afirma que as corporações têm tendência de manter um selo editorial dedicado aos clássicos e obras literárias premiadas.

Os fatores citados são decorrentes de processos iniciados nos anos 1970, 1980 e 1990 e, somados, auxiliam a compreender a forma como as editoras comportam-se em relação ao mercado editorial. Para melhor compreender o raciocínio do autor, acompanhemos a imagem a seguir:

Figura 6 - Lógica do campo editorial

- 1. Crescimento das redes varejistas**
- 2. Surgimento dos agentes literário**
- 3. Consolidação das editoras**



- 1. Polarização do campo**
- 2. Preocupação com livros importantes**
 - (i) Trajetória do autor
 - (ii) Livros Comparáveis
 - (iii) Plataforma
 - (iv) Rede de Crença Coletiva
- 3. Lançamentos de Oportunidade**
- 4. Janelas em Retração**
- 5. Alta Devolução**

Fonte: adaptada de Thompson, 2013, p. 319.

Os cinco itens citados são diretamente consequências dos três itens elencados na parte superior da flecha que vemos na Figura 6. O primeiro diz respeito à polarização do campo em relação ao tamanho e envergadura das editoras: ou são de pequeno porte, empresas muito pequenas, que funcionam de forma modesta, ou são grandes corporações com uma estrutura de grande porte. O campo editorial dificilmente abre espaço para editoras de tamanho médio. Isso acontece porque as grandes empresas conseguem sobreviver por ter um grande catálogo de livros, uma poderosa rede de distribuição capaz de diminuir custos. Já as pequenas editoras atendem a pequenos nichos – e por atender necessidades específicas, conseguem sobreviver. Thompson (2013) aponta que quase não existem empresas editoriais de médio porte, pois elas têm as demandas de uma grande empresa, sem o porte necessário para ter uma diminuição de custos em larga escala.

O segundo item é definido como “preocupação com livros importantes” e ele é ampliado em quatro itens: (I) trajetória do autor; (II) livros comparados; (III) plataforma; (IV) rede de crença coletiva. Esse item diz respeito aos critérios que um editor possui para recomendar a compra dos direitos autorais e assim adquirir um livro importante, seja por um

valor econômico, seja por valor simbólico. O primeiro é quem é o autor, qual sua trajetória, se ele possui o perfil da editora e se sua trajetória permite apostar que será ou que é um autor de sucesso. Por esse critério autores iniciantes terão muitas desvantagens. O segundo é comparar a obra inédita com outra obra, seja pelo ponto de vista dos elementos da narrativa, seja pela temática. Assim, obras que pareçam com obras de autores consagrados pelo mercado podem ser eleitas como possíveis sucessos editoriais. O terceiro item diz respeito à plataforma do autor. Plataforma é um conceito que abarca a posição pela qual o autor da obra fala, quem é, que posição social ocupa. Thompson (2013, p. 222) defende a importância do conceito por duas razões:

Em primeiro lugar, a plataforma do autor cria um mercado preexistente para um livro. Se o autor é um jornalista proeminente, âncora do noticiário, político ou personalidade de televisão, então ele já será conhecido de um grande número de pessoas que constituem um mercado potencial para o livro[...] O segundo motivo por que a plataforma é importante para um editor, sobretudo para os livros de não ficção, é que ela tem relevância pra aqueles dentro da organização a quem o editor precisa vender o livro – o publisher e o pessoal de vendas, de marketing e publicidade. E tem relevância para eles não apenas porque cria um mercado preexistente para o livro, mas também porque lhes fornece a base para montarem a campanha de marketing e divulgação. Editoras comerciais dependem da divulgação e do marketing para impulsionar as vendas.

O conceito de plataforma ajuda a entender as razões da crescente²² busca das editoras para a publicação de livros de *youtubers* no Brasil. O segundo motivo citado por Thompson (2013) refere-se ao fato de que não é o editor sozinho, pela leitura empírica do material, que decide se será publicado ou não. Ele precisa convencer profissionais do *marketing*, dos setores de vendas, da editoração. Se o autor da obra tiver uma plataforma compreensível para o ponto de vista desses interlocutores, ele será mais fácil de ser vendido.

O quarto item a que um editor pode utilizar como base para definir se um livro é importante ou não é a rede de crença coletiva, que nada mais é do que a opinião dos outros. Segundo Thompson, “a rede opera de diferentes maneiras, de editora para editora e de livro para livro”, mas é baseado nas impressões e crenças que se tem para a futura publicação. Ou seja, o editor busca ouvir sua equipe, a opinião das ruas, por meio de pesquisas sobre preferências de leituras, pareceristas, entre outros meios possíveis.

²² Entre os anos 2015 e 2018 livros de *youtubers* foram amplamente lançados no Brasil e conseguiram expressivos números de vendas.

Os três últimos itens apontados na Figura 6 (respectivamente 3, 4 e 5) dizem respeito a características mais específicas do funcionamento do mercado editorial norte-americano e inglês: lançamentos de oportunidade são lançamentos feitos por uma editora para completar e atingir metas comerciais, como lançar o roteiro de um filme logo após o seu lançamento. Janela é um termo que faz referência ao período em que uma editora aposta em um livro para que ele seja sucesso. Thompson (2013) afirma que essa janela é de apenas seis semanas, por isso uma tendência é janelas em retração: cada vez mais o tempo que uma obra deve ter repercussão é menor. E o último item aponta que livrarias em geral não gostam de ter muitas obras em estoque, por isso as editoras precisam lidar com a alta taxa de devolução.

Esse panorama construído por Thompson (2013) sobre o mercado editorial norte-americano e inglês pode contribuir para o nosso entendimento sobre a propagação de sagas fantásticas no mercado editorial brasileiro. Entre muitas considerações possíveis, destacamos:

A preferência por histórias seriadas: se um autor faz sucesso e tem repercussão criando um enredo, um caminho seguro para editora é o investimento na sua continuação. Quando o público fica cativo de um universo, a serialidade é bem-vinda e incentivada pelas editoras. A diferença é que uma saga fantástica, por ter um paracosmos estruturado, possibilita a expansão de uma forma orgânica.

Uma potencial saga pode não ter continuação, caso não tenha repercussão: editoras apenas apostam em obras e autores que possam vender. Se uma obra não faz sucesso, por mais que internamente o seu paracosmos exigisse uma continuação, ela pode jamais ser impressa e vir a público. É importante apontar que no contexto digital, a publicação não é a única forma de um texto vir a público, ele pode ser publicado em outros suportes, de forma independente. Mas se não tiver repercussão, provavelmente não será monetizado.

Muitas sagas publicadas por pequenas editoras: nas obras lidas para a análise desenvolvida nos próximos capítulos da tese percebemos que muitas foram publicadas por pequenas editoras. Isso reflete o que foi apontado por Thompson como “polarização do mercado” (2013, p. 33): juntamente com as grandes editoras, coexistem pequenas editoras que atendem a nichos específicos.

O potencial *crossover*: uma editora, ao planejar uma publicação de uma obra, pensará em ampliar o público que poderá ler e consumir o produto. Sendo assim, pensará em uma embalagem que seja atrativa. Para tanto, pode ir para vários caminhos: ou pensar em um projeto gráfico capaz de atrair adolescentes e adultos. Pode, ainda, criar um projeto focado em um público: capas coloridas e chamativas para leitores de 10 até 14 anos, capas e projeto gráfico mais sóbrio para leitores de 15 até 20 anos e assim por diante. É importante considerar que

muitas sagas apresentam temas que não são específicos de uma faixa etária. São tramas que internamente não apresentam elementos suficientes para serem caracterizadas como endereçadas para uma faixa etária específica. Entretanto, é legítimo apontar que o contexto mercadológico promove um endereçamento ao público juvenil.

Dessa forma, sagas fantásticas tenderão a ter um projeto gráfico alinhado com o gosto jovem, apresentando elementos visualmente atrativos. Isso se reflete na venda e na popularidade das sagas: obras que estão nas listas de obra juvenis mais vendidas, comentadas em redes sociais por jovens, estão presentes nas áreas de livrarias dedicadas aos jovens.

Uma vez que apontamos o contexto editorial que culminou na aposta das editoras no formato de sagas fantásticas, é preciso abarcar o outro lado, o leitor. Editoras apostam em sagas porque elas vendem. São consumidas e lidas. Dessa forma, as vendas de sagas desmistificam um ponto importante, o fato de ser recorrente o discurso de que a juventude brasileira, de maneira geral, não é leitora. Tal percepção é confirmada pela pesquisa *Retratos de Leitura no Brasil 4*²³:

Na pesquisa Retratos de Leitura no Brasil 4, os jovens (a faixa da população com 11 a 13 anos + a faixa com 14 a 17 anos) constituíram 13% dos entrevistados (5% + 8%). Em números absolutos, esses 13% representam cerca de 24.414.394 jovens [...] 84% daqueles que têm de 11 a 13 anos se declaram **leitores** e 75% daqueles que têm de 14 a 17 anos também informaram ser **leitores**, isso, segundo o critério adotado na pesquisa como um todo, ou seja, o de que é leitor quem leu pelo menos um livro, inteiro ou em partes, nos últimos três meses. Sem dúvida, são percentuais bem acima dos 56% apontados pela pesquisa como o percentual de leitores da população brasileira como um todo. Ou seja, segundo a pesquisa, o percentual de jovens leitores é, proporcionalmente, bastante superior ao da média do leitor brasileiro em geral (CECCANTINI, 2017, p. 85, grifos do autor).

A citação anterior foi retirada do capítulo “Mentira que parece verdade: os jovens não leem e não gostam de ler”, presente na obra *Retratos de Leitura 4* e escrita pelo professor João Luís Ceccantini. No texto, a tese de que a juventude brasileira não é leitora é combatida com números. Além disso, é apontado o expressivo crescimento da literatura juvenil, de 2007 para 2014, cerca de 167,5% de crescimento. Ceccantini argumenta contra outra afirmação: que os números apresentados são decorrentes da expansão editorial de obras para juventude, seja por incentivo do mercado, seja por incentivo estatal. Esse argumento não é válido, pois, segundo o autor, presenciamos um movimento mútuo de influência. O mercado produz muitos livros, pois

²³ Referência à quarta edição da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, realizada pelo Instituto Pró-livro e aplicada pelo IBOPE inteligência no final de 2015. Seu intuito é trazer subsídios para reflexão a respeito do atual comportamento leitor do brasileiro e acompanhar a evolução desse panorama desde 2007. Disponível em: http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf. Acesso em: 28 jun. 2019.

há jovens que os leem, e por sua vez os jovens leem mais, pois têm acesso a uma ampla e variada produção. Pelo que vimos anteriormente, com Thompson (2013), o mercado não apostaria em um filão editorial caso não houvesse uma resposta afirmativa de aceitação do consumidor.

Entretanto, há outro elemento fundamental nos dados da pesquisa citada, que também é abordado por Ceccantini (2016), a natureza da maioria das obras lidas pelos jovens leitores.

Os livros mais lidos hoje pelos jovens costumam estar associados a fenômenos culturais que não se limitam a um dado livro, mas evoluem adaptações e recriações das mais variadas, abarcando filmes, vídeos, peças teatrais, música, videogame, moda, HQ, TV, sites, espetáculos multimídia, aplicativos, enfim, uma grande diversidade de produtos que vinculam cultura e consumo e convidam permanentemente à múltipla fruição e trânsito entre linguagens e suportes, fundindo-se em variadas modalidades. Frequentemente esses livros são traduções, em sua maioria produzidos pela indústria cultural de língua inglesa (norte-americana e britânica), difundidos em meio a economias globalizadas. Optar pela leitura de um livro isolado parece ser cada vez menos a regra para os títulos que fazem maior sucesso (CECCANTINI, 2016, p. 89).

Ou seja, existe a tendência de ler obras que se relacionam com um todo maior. A citação anterior trata de elementos que são constituintes de sagas fantásticas: a transmidialidade, a iconotextualidade, as adaptações. Ceccantini não trata diretamente do conceito, mas é possível perceber que ele é citado, já que ele condensa as características que atraem os jovens leitores. Ou seja, os jovens leitores parecem preferir obras que façam parte de um paracosmos, que possam ser ampliadas, adaptadas e permitam a sua agência.

Escapa aos limites do presente estudo abordar a recepção da leitura das sagas pelos leitores infantis e juvenis, assim como os usos que o ensino de literatura pode fazer ao integrar às suas práticas um olhar crítico em relação aos letramentos literários que podem ser desenvolvidos a partir da leitura de sagas. Porém, é importante considerar que a leitura e o consumo de paracosmos, de universos dispostos em sagas fantásticas, são práticas de leitura – e de escrita – muito recorrentes e são determinantes na construção dos letramentos e até mesmo na formação identitária desses jovens. Essas questões amplas mereceriam outro estudo.

Uma vez que comprovamos a presença das sagas fantásticas e sua presença nas leituras feitas pelos jovens, podemos tratar da classificação das sagas brasileiras a partir da estruturação de seu paracosmos.

2 SAGAS FANTÁSTICAS BRASILEIRAS

Apresentamos em nossa tese o conceito de saga fantástica e a contribuição de outras perspectivas (conceitos como crossover, *cronotopo*, jornada do herói, capitalismo de ficção, *habitus* e influência do mercado) para compreensão do fenômeno. Ancorados por esse percurso teórico, neste capítulo propomos dois procedimentos analíticos aplicados em sagas fantásticas brasileiras. Primeiramente, elaboramos um modelo de ficha de leitura adaptado para catalogação de sagas. Na segunda seção, trazemos um percurso de análise e uma classificação para sagas fantásticas.

2.1 Uma proposta de catalogação

O número de obras que apresentam características de sagas fantásticas no Brasil está em amplo crescimento. Nossa pesquisa elencou dezenas de obras que apresentam potencial para ampliação, característica basilar de uma saga fantástica. Como é inviável a análise profunda de todas essas obras, elaboramos uma ficha de catalogação que permite uma visão panorâmica das principais características da obra e que possibilita classificá-la enquanto saga fantástica. No apêndice A estão as fichas de leitura de todas as obras analisadas na tese.

A ficha é adaptada para ressaltar algumas das características predominantes de sagas fantásticas, por isso, torna-se pertinente explicar cada um dos seus campos. A ficha de leitura apresenta as seguintes informações:

Referência completa: a referência completa da edição analisada, com ano de publicação, cidade e editora. É uma informação importante, pois há diferentes edições de uma mesma obra e cada edição pode ter um projeto gráfico e um acabamento completamente diferente da outra. Além disso, é preciso considerar que muitas sagas lidas e catalogadas são potenciais sagas fantásticas que podem não ter uma continuação devido à pouca repercussão.

Nome da saga: na maioria das vezes, uma saga já ganha um nome desde o seu primeiro volume, pois o autor e a editora já apostam no seu sucesso. Porém, nem sempre é assim, há casos que o nome saga recebe o mesmo nome do primeiro volume, como aconteceu com a saga *Crepúsculo*.

Autor(es) da saga: sagas fantásticas quando têm o seu paracosmos adaptados podem ampliar o conceito de autoria, para uma autoria coletiva. Mas as sagas fantásticas que iniciam

em obras literárias costumam ter um autor. Também é comum que dois autores escrevam juntos e publiquem em colaboração. Uma das obras analisadas no terceiro capítulo apresenta uma informação curiosa a esse respeito. A saga brasileira *Príncipe Gato* é assinada por Bento de Luca (2016). Porém, esse sujeito não existe na realidade, trata-se de um pseudônimo. Os escritores Marcelo Siqueira e Gustavo Almeida são autores da saga e assinam como Bento de Luca.

Marcas de serialidade: a serialidade é uma importante propriedade de uma saga fantástica e é importante perceber se na edição analisada há marcas que apontam que a obra faz ou fará parte de uma sequência de livros. Subtítulos com o nome da saga, informações como “livro I” ou “livro dois” e explicações na contracapa apontando a continuação são algumas das possíveis marcas de serialidade. Sobre essa particularidade é importante fazer duas ressalvas. É possível que a primeira obra de uma saga não tenha marcas de serialidade – talvez a intenção fosse ter uma única edição e, com o sucesso comercial, a expansão acontece. A outra ressalva diz respeito ao contrário: a primeira edição vem com o subtítulo da saga e com a expressão “livro I”, mas a continuação não é publicada – possivelmente por fracasso comercial.

Livros que compõem a saga até o fechamento da pesquisa: uma saga fantástica pode estar em contínua expansão, pode ser uma verdadeira história sem fim. Assim, com o passar de anos, outros livros podem continuar ou ampliar o paracosmos de uma saga. Por isso, é importante a ressalva de que os livros que estão elencados na ficha compõem a saga somente até o fechamento da pesquisa.

Estruturação do paracosmos: nesse espaço apontamos como o paracosmos está estruturado: se ele é independente, simultâneo ou encapsulado. As terminologias e a classificação de cada tipo de paracosmos serão discriminadas na seção seguinte.

Temáticas abordadas pela saga: usamos palavras-chave que sintetizam as temáticas mais aparentes e importantes da obra.

Resumo: o resumo da obra é apresentado de forma sucinta.

Cronotopo da saga fantástica: descrevemos brevemente o cronotopo que a história do primeiro livro é ambientada. O espaço é descrito com o nome do local em que se passa a história e o tempo será descrito conforme a cronologia da saga.

Raças/criaturas/mitologias que compõem o paracosmos: elencamos as criaturas e seres presentes na saga, como zumbis, vampiros, seres do folclore brasileiro, fadas e bruxas. Também é possível que na obra existam apenas a representação de humanos.

Paratextos de uma saga: são enumeradas a existência de paratextos constitutivos para a compreensão do paracosmos, como mapas, ilustrações, glossários, cronologias, genealogias. Nessa ficha não são citadas metatextos, já que essas obras são publicadas à parte.

Projeto editorial: destacamos os elementos editoriais que não fazem parte da caracterização do paracosmos, mas são usuais em qualquer obra publicada em livro, como capa, páginas, ilustrações e elementos gráficos diversos. São informações importantes, pois:

O design do projeto gráfico colabora inclusive na leitura simbólica do livro. A opção de Capa Dura, por exemplo, ao mesmo tempo em que exerce a função de “proteger” o livro agrega a ele um valor comercial “sugerido”. Como se a proteção e durabilidade estivessem diretamente relacionadas a atributos estéticos e de permanência presentes o conteúdo da obra. (MORAES, 2008, p. 58).

O projeto editorial de sagas fantásticas frequentemente é voltado para o público juvenil, com ilustrações chamativas e um *design* atraente. Serão justamente tais elementos que auxiliaram na compreensão se há ou não clareza no endereçamento, o item seguinte da tabela.

Clareza de endereçamento: sagas fantásticas, como vimos anteriormente, têm potencial para serem classificadas como obras *crossover*, ou seja, obras que atravessam as fronteiras de classificação de obras para faixas etárias específicas. Entretanto, algumas sagas podem ter o que denominamos como clareza de endereçamento, ou seja, marcas que apontam um público específico para a leitura da obra. Por exemplo, capas coloridas e com um projeto gráfico voltado a um público mais infantil, ou mesmo, textos na orelha do livro com indicações de que a obra é voltada para determinado público. Em suma, esse item permite avaliar se a saga em questão foi publicada com um projeto neutro ou com um projeto endereçado para uma faixa específica.

Personagens principais: elencamos os principais personagens. Além de ser um dado informativo, também auxilia na caracterização da tipologia do paracosmos: paracosmos independentes tendem a ter muitos protagonistas, já paracosmos encapsulados tendem a centralizar a narrativa em torno de um personagem principal.

Voz narrativa: descrevemos brevemente como se efetiva a voz narrativa na obra. É esperado e comum que uma saga fantástica seja contada em terceira pessoa e, assim, a voz narrativa se situe fora da história, por meio de um narrador onisciente. Porém, dependendo de como o paracosmos é estruturado, pode ser contada em primeira pessoa.

Foco narrativo: o foco narrativo também é descrito. Uma saga tem a tendência de ter um narrador onisciente, mas que acompanha profundamente a trajetória de vários personagens. Mas há de se destacar que algumas histórias acompanham apenas um personagem específico.

Presença da Jornada do Herói: como vimos, sagas fantásticas mobilizam e atualizam mitos. Entre vários mitos possíveis de serem analisados, elegemos nesta tese a Jornada do Herói – o monomito – por sua facilidade de identificação. Nesse item será apontado se os personagens apontados estão envolvidos em uma trama que tem resquícios da Jornada do Herói, desenvolvida por Campbell (2007) e Vogler (2006).

Linguagem: apontamos aqui se há presença de uma linguagem articulada e artística, além de observar se há predomínio da linguagem coloquial ou do padrão. É possível que uma saga apresente termos inventados, vindos de idiomas próprios de cada paracosmos.

Palavras-chave: são elencadas de três a quatro palavras-chave capazes de sintetizar a obra.

No apêndice A estão catalogadas as obras analisadas em nossa tese. Porém, a nossa proposta de fichamento pode ser ampliada e servir para a catalogação de qualquer obra que pareça ter características de sagas fantásticas. O preenchimento e análise de cada um dos campos permitirá uma visão ampla a respeito da configuração do paracosmos da obra analisada e, assim, pode ser feita uma triagem a respeito da obra: se é realmente uma saga fantástica, a qual tipologia que ela pertence, entre outros aspectos pertinentes.

Na próxima seção, ampliaremos o olhar crítico sobre as sagas fantásticas, descrevendo uma proposta para sua análise.

2.2 Uma proposta de análise

Foram principalmente sagas estrangeiras as responsáveis por popularizar essa modalidade de contar histórias. Como citamos anteriormente, essas narrativas conquistaram fãs, foram adaptadas para várias mídias e movem montantes milionários de lucros na venda e consumo de produtos derivados. A globalização, o capitalismo de ficção e a transmidialidade fizeram com que tais sagas se popularizassem no país. Foi uma questão de tempo até que autores e editoras, inspirados ou não em obras estrangeiras, passassem a publicar sagas fantásticas brasileiras. Há dezenas de obras escritas por autores brasileiros que podem ser consideradas como sagas fantásticas. Entretanto, pelas limitações da circulação de obras em nosso país, e do próprio alcance das mídias, não se pode esperar tanta popularidade e presença

midiática, como no caso de *Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin. Por isso, na análise de sagas brasileiras o apelo da transmidialidade e da transficcionalidade precisa ser minimizado.

Uma saga fantástica apresenta algumas singularidades, por isso, é importante a construção de um percurso de análise. Para efetivar isso, elencamos a seguir alguns pontos fundamentais para a estruturação de uma análise dessas narrativas.

2.1.1 Comprovação

Antes de iniciar a análise é preciso verificar se a obra selecionada possui características suficientes para que seja considerada como sendo uma saga fantástica. Entre as muitas características que podem ser apontadas, levamos em conta principalmente o estabelecimento de um paracosmos. Em seguida, os elementos secundários: a presença de paratextos e/ou metatextos, o potencial para transmidialidade e elementos que possibilitem uma ampliação e/ou serialização da história. É importante verificar se não estamos diante de uma série de livros e não exatamente de uma saga.

O estabelecimento de um paracosmos é a condição mais importante e indispensável, é preciso verificar se um mundo com regras próprias, constituído ou não pelo maravilhoso e pelo insólito, é estabelecido. Esse mundo não precisa ser necessariamente secundário, pode ser uma representação do mundo empírico, mas deve conter elementos que tornem a sua lógica de funcionamento diferente do mundo real.

A presença de metatextos e paratextos acontece quando há a necessidade de ampliar explicações sobre o funcionamento do paracosmos, além das informações transmitidas em uma narrativa. Por isso, são dados importantes para a comprovação de uma saga fantástica.

O potencial para a transmidialidade, apesar de importante, no caso das sagas brasileiras será relativizado. Esse item diz respeito ao fato de sagas serem narrativas que incentivam a adaptação para outras mídias e possuem uma forte tendência a se consolidarem como narrativas transmidiáticas. Relativizamos a pertinência desse conceito para sagas brasileiras, pois não é possível comparar a transmidialidade presente em produtos culturais originados no Brasil, com produtos estrangeiros, cuja possibilidade de adaptação para o cinema, televisão, *games* e quadrinhos é muito maior.

Outro aspecto relevante é se a história é serializada, ou seja, se ela se apresenta em vários volumes. Porém, caso ela não seja, isso não a descarta completamente como saga. Pois

uma saga pode ter um potencial não efetivado para a serialização: um paracosmos foi estabelecido com potencial para ter continuações ou ampliações, e elas podem não terem sido realizadas devido a questões mercadológicas. No apêndice B desta tese, apresentamos uma gama de obras que possuem potencial para que sejam caracterizadas como sagas fantásticas.

2.1.2 Delimitação

Após a confirmação de que estamos diante de uma saga fantástica – ou de um paracosmos estabelecido –, o próximo passo para a análise é a delimitação de um recorte. Levando em conta que as sagas são conjuntos textuais muito amplos (podem ser trilogias, tetralogias etc.), a análise total dos livros pode ser inviável. Portanto, uma vez que a saga foi escolhida, é preciso definir uma delimitação específica para análise. O recorte pode ser um livro inteiro, um arco narrativo, um personagem, as sinopses de todas as obras. O fundamental é que essa escolha seja justificada. Apesar disso, é importante que seja feita uma contextualização geral da saga completa.

Destaca-se que muitas publicações brasileiras possuem “potencial para sagas” e podem efetivar ou não o potencial. Por exemplo, uma obra pode ser publicada e possuir todas as características de uma saga: a criação do paracosmos, a hibridação de mitos, a iconotextualidade, porém, caso não tenha sucesso comercial, a continuação pode nunca ser publicada e a saga pode não ter nenhuma adaptação transmidiática. Nesse caso, a obra tinha um potencial para ter um paracosmos ampliado.

Nas análises dessa tese teremos delimitações diferentes de acordo com a tipologia da saga.

2.1.3 Paratextos, projeto gráfico, *crossover*

Outro fundamento importante em uma análise de sagas fantásticas é levar em conta os paratextos e os metatextos, pois é por meio deles que é possível compreender o funcionamento e a configuração de um paracosmos. Por exemplo, as capas, as ilustrações, os mapas, as árvores genealógicas, entre outros. Tudo isso consiste em importantes fontes de informação que devem ser analisadas com cuidado, pois encaminham sentidos e fornecem as bases para a articulação do universo inventado. Martos García (2009) afirma que é possível ampliar a gama de textos

mobilizados por uma saga e que podem ser analisados: catálogos, material publicitário de divulgação da saga, pôsteres, clipes, *trailers*, entrevistas do autor para a imprensa, notícias gerais sobre a saga, entre outros. Também podem ser objeto de análise as introduções, prólogos, epílogos, agradecimentos, dedicatórias e até as sinopses nas quartas capas dos livros. Na presente tese, são analisados os paratextos presentes apenas nas obras delimitadas para análise.

O projeto gráfico é um ponto importante que deve ser mencionado na análise e visto à luz do conceito de *crossover*: verificar como o projeto gráfico da saga permite que ele seja endereçado (ou não) para mais de uma faixa etária. As capas também são importantes: elas podem apresentar marcas de serialidade ou podem estabelecer comunicação com o receptor esperado.

2.1.4 Personagens, mitos e bestiário

Outro ponto importante na análise de uma saga é verificar a relação de todos os seus elementos – personagens, objetos mágicos e bestiários – e as implicações na estrutura do mundo inventado. Assim, é preciso verificar se a trama da saga é simples ou complexa, como são os personagens – se são estereotipados, se correspondem a arquétipos predefinidos – e se há magia ou a influência de artefatos fantásticos ou criaturas maravilhosas. Por exemplo, se o paracosmos de uma saga apresenta unicórnios, é necessário verificar como essas criaturas são representadas, se recuperam alguma mitologia ou se são reelaborações de lendas e também o significado desse ser mágico no contexto do mundo – se é bom, mau, selvagem, mágico ou sagrado, entre outros sentidos possíveis.

Um importante conceito mencionado é o de cronotopo, qual o tempo e espaço da narrativa contada e qual sua localização em relação ao paracosmos da saga. Isso porque uma história pode ser contada em um determinado momento histórico do mundo criado na saga e pode retratar apenas uma região ou mundo.

O modo como a saga é contada também merece destaque. Isso porque muitas mudanças de sentido e interpretações podem acontecer se a história está narrada em primeira ou em terceira pessoa. Martos García (2009) recomenda que o analista de uma saga sugira algumas fontes que podem ter inspirado o livro, a saber: literárias, folclóricas míticas ou de outra natureza. Ou seja, é preciso reconhecer quais são as fontes/fórmulas/mitos mobilizados. Destacamos a Jornada do Herói como um mito recorrente e importante – e por isso buscamos sua identificação sempre que possível.

2.1.5 Tipologia e classificação

Serialidade e a formação de um paracosmos são duas das características básicas de uma saga fantástica. São básicas porque é por meio delas que podemos estruturalmente identificar se determinada narrativa é uma potencial saga fantástica ou não. Entretanto, se o critério para identificar sagas fosse temático, teríamos um grande problema: as sagas podem abarcar as mais diferentes temáticas e abordar as mais múltiplas referências. Essa diversidade impacta quando temos a necessidade de classificar e oferecer uma tipologia das sagas fantásticas.

Alberto Martos Garcia (2009) aponta que é importante delimitar o tipo de subgênero em que a saga analisada se encaixa. O estudioso espanhol esclarece que tal classificação sempre deve ser uma aproximação, pois não se trata de etiquetar e, sim, compreender o funcionamento do paracosmos. Martos Garcia (2009), ao abordar a tipologia das sagas, destaca três formas:

Sagas clássicas: sagas nórdicas, o mito e epopeia – nessa classificação o estudioso espanhol abrange a forma simples da saga e não propriamente as sagas fantásticas. Porém, nelas é possível encontrar o cerne básico de uma saga fantástica contemporânea.

Sagas modernas: são propriamente as sagas fantásticas, também chamadas de histórias de fantasia épica. O exemplo dado por Martos Garcia é a obra *O Senhor dos Anéis*. São sagas que retratam passados míticos, além de ser o gênero de protagonismo da espada e da bruxaria.

Sagas pós-modernas: distopias e recriações – seriam as formas avançadas de sagas, pois abarcaria utopias e distopias que acontecem em um futuro possível. O autor utiliza os impérios galáticos como exemplos de saga cosmológica. Aqui há uma hibridação entre a fantasia e a ficção científica e são citadas sagas como *Star Trek* e *Star Wars*. Fazem parte desse grupo as sagas que traçam histórias de um futuro ou presente alternativo, como aquelas que respondem à pergunta: e se Hitler tivesse vencido a Guerra? (MARTOS GARCIA, 2009).

Essa categorização de sagas fantásticas pode ser problemática, pois há muitas sagas que não se encaixam totalmente em nenhuma das categorias, ou que, então, unem aspectos comuns de ambas. Por exemplo, sagas que misturam distopias com elementos da fantasia épica (elfos e *trolls* que vivem em reinos, mas pilotam naves e estão armados com *lasers*). Assim, apesar de importante para a orientação geral dos temas de uma saga, não sejam formas muito pertinentes de traçar uma tipologia geral.

Uma proposta de tipologia das sagas fantásticas é a de classificar as narrativas por meio das formas com que o seu paracosmos se estrutura. Ou seja, a forma que o mundo paralelo da

saga se posiciona em relação à representação do mundo empírico. Tal classificação é pertinente, pois há sagas em que o paracosmos é totalmente representado em um universo paralelo, sem menções diretas ao mundo empírico, como é o caso de *O Senhor dos Anéis*. Outras sagas desenvolvem o seu paracosmos a partir do mundo conhecido do leitor, ou seja, o que nos denominamos em nosso estudo como mundo empírico. Dessa forma, o insólito manifesta-se em “nosso mundo” e é possível reconhecer referências geográficas, históricas, temporais, alusões a personagens históricos ou personalidades reais. Um exemplo é o caso de *Harry Potter*, em que as histórias não se desenvolvem em um mundo paralelo, mas sim no mundo empírico, que possui espaços mágicos onde exclusivamente bruxos habitam. Há ainda a possibilidade do paracosmos de uma saga ser retratado em nosso mundo, mas em um futuro próximo ou distante, frequentemente distópico. Esse é o caso de *Jogos Vorazes*.

Levando em conta especialmente as sagas fantásticas brasileiras, propomos a tipologia de sagas fantásticas ancorada na estruturação do paracosmos. Nessa perspectiva, existem quatro tipos de sagas: (1) paracosmos independente; (2) paracosmos simultâneo; (3) paracosmos encapsulado oblíquo; (4) paracosmos encapsulado manifesto. Na descrição usaremos exemplos de sagas estrangeiras que apresentam grande popularidade no Brasil.

O paracosmos independente é estabelecido quando o mundo paralelo da saga não apresenta relação explícita com o mundo que chamamos de “real”, o mundo empírico, ou com uma representação do mundo que o leitor possa identificar como aquele que ele efetivamente habita. Um exemplo é *O Senhor dos Anéis* e *Crônicas de Gelo e Fogo*. Ambas as histórias se desenvolvem em um mundo paralelo, com geografia e história próprias, sem nenhuma menção direta ao mundo empírico. Será no paracosmos independente que a presença de mapas e cartografias se impõe com mais importância: como o leitor irá se deparar com um mundo completamente diferente daquele que conhece, a importância de ter elementos para guiá-lo nesse paracosmos é fundamental.

Por sua vez, estamos diante de um paracosmos simultâneo quando a saga apresenta dois universos: o mundo paralelo e o mundo empírico. O primeiro é um mundo à parte, com geografia e história próprias. O segundo é uma representação de ambientes reais do nosso mundo. É o que acontece nas *Crônicas de Nárnia*. Existe Nárnia, um mundo encantado, em que animais, bestas, homens e criaturas mágicas vivem pacificamente. Porém, o mundo empírico é citado, já que grande parte dos protagonistas (como é o caso de Pedro, Suzana, Edmundo e Lúcia, na obra *O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*) vive inicialmente na Inglaterra, durante a Segunda Guerra Mundial. Dessa forma, cidades, paisagens e eventos do mundo real são citados. Em um paracosmos simultâneo é frequente a existência de portais que

vão ligar e relacionar os dois mundos. No caso da obra citada, o portal é um guarda-roupa que leva as crianças do nosso mundo para Nárnia.

No paracosmos simultâneo é comum que os protagonistas sejam considerados “especiais”, “escolhidos”. São considerados especiais porque serão os únicos capazes de fazer a travessia entre dois mundos paralelos.

Por sua vez, teremos um paracosmos encapsulado quando o universo autoconsciente da saga se manifesta no mundo empírico: um elemento insólito muda a ordem natural, transformando a sua realidade. Ou seja, não é um mundo paralelo, mas o “nosso” mundo é transformado, seja pelo avanço dos séculos e das guerras, como é o caso de distopias, seja com a aparição de criaturas mágicas que alteram a realidade. Nessa classificação podemos fazer uma importante diferenciação: paracosmos encapsulado oblíquo e paracosmos encapsulado manifesto.

A diferença entre as tipologias de paracosmos encapsulados é que no manifesto toda a humanidade é afetada diretamente. Os efeitos frequentemente são negativos e criam uma realidade distópica. Já no oblíquo, observamos apenas um grupo de personagens que vivencia experiências insólitas: grande parte da humanidade, do planeta Terra, ignora completamente a existência do paracosmos criado. Dessa forma, o paracosmos encapsulado oblíquo será frequentemente representado no tempo presente ao momento da escrita ou publicação e tratará do nosso mundo alterado por um evento ou criatura fantástica.

Utilizamos o termo oblíquo, pois o insólito será realidade apenas para um grupo de personagens: para parte da humanidade os elementos insólitos não são “reais”. Ou seja, o elemento fantástico existe, mas ele está encoberto, escondido, eclipsado para a maioria das pessoas. Ambos os casos se aplicam na saga *Harry Potter*: o mundo de Harry é o mundo empírico. Existe Londres, existe a Europa, existem menções ao nosso mundo real. Porém, a existência de magia e de seres humanos capazes de fazer bruxaria e criarem uma sociedade paralela transforma a realidade, criando regras próprias de funcionamento. Há uma tendência de que a trama principal da narrativa de uma saga com paracosmos encapsulado oblíquo orbite em torno de um personagem principal. É o caso de *Harry Potter*, o paracosmos é estabelecido (um mundo dividido em bruxos e trouxas), mas a narrativa acompanha especialmente o personagem mencionado no título. Acontece o mesmo em sagas como *Crepúsculo* (Bella e Edward são o ponto central da narrativa) e *Percy Jackson e os Olimpianos*.

Por sua vez, o paracosmos encapsulado manifesto frequentemente retratará um mundo empírico totalmente transformado, toda a humanidade foi afetada por uma nova ordem em momento futuro do mundo empírico. Essa nova ordem pode ter sido causada por guerras

mundiais ou por ataques de criaturas fantásticas, como vampiros ou zumbis. Esse tipo de paracosmos terá forte tendência de representar uma distopia. Portanto, podemos considerar que o paracosmos encapsulado manifesto frequentemente será uma saga também distópica. O insólito se manifesta de forma a atingir a toda a humanidade: todos os seres humanos do mundo empírico sentem seus efeitos. Caso fossem positivos, poderíamos ter a construção de utopias.

Entretanto, como citamos, nas narrativas brasileiras analisadas encontramos com maior ênfase histórias distópicas. A saga distópica será composta por um paracosmos caracterizado pelo caos, pela extrema opressão, desespero ou privação. A sociedade estará em crise, em situações de privação de direitos básicos, como liberdade e dignidade. Ou então a humanidade estará perto da extinção lutando pela sua sobrevivência. Um exemplo de paracosmos encapsulado manifesto é a saga *Jogos Vorazes*, pois toda a humanidade foi afetada por guerras que a dividiram e modificaram as divisões geográficas entre os países. Em determinado ponto desse futuro, uma espécie de ditadura de uma capital sobre treze distritos foi imposta. Essa é a premissa inicial dessa saga. Outro exemplo é *The Walking Dead*, pois toda a humanidade foi afetada por um vírus que transforma corpos mortos em zumbis famintos por carne humana.

Distopias são modalidades narrativas muito anteriores ao *boom* das sagas fantásticas. A palavra distopia é formada por meio da união de dois prefixos, *dis* e *topos*. O primeiro significa lugar, o segundo tem uma gama de significados, todos do âmbito da doença, da anormalidade, da dificuldade ou do mau funcionamento (HILÁRIO, 2013). Assim, distopia seria um lugar doente, um lugar de dificuldades. Há inúmeros exemplos de distopias clássicas na literatura, como *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, ou *1984*, de George Orwell. A maioria dessas obras retrata o futuro da humanidade de forma sombria, imersa no totalitarismo, na violência e no uso distorcido de tecnologias.

Nos últimos anos, muitas sagas fantásticas distópicas foram sendo criadas. Por exemplo, *Jogos Vorazes*, de Suzane Collins, *Divergente*, de Verônica Roth, e *Maze Runner*, de James Dashner. Tais narrativas apresentam muitas características semelhantes com as distopias clássicas. E, a popularidade dessas sagas entre adolescentes e jovens nos faz perguntar: por que mundos sem esperança têm um efeito tão magnético?

Para refletir sobre essa pergunta, é importante levar em conta que “o objetivo das distopias é analisar as sombras produzidas pelas luzes utópicas, as quais iluminam completamente o presente na mesma medida em que ofuscam o futuro” (HILÁRIO, 2013, p. 205). Ou seja, as distopias surgem de medos e apreensões do tempo presente. A ficção distópica permite tratar diretamente do medo do futuro e das más decisões que podem ser tomadas pelos

humanos. Assim, as distopias “detêm um horizonte ético-político que lhes permite produzir efeitos de análise sobre a sociedade” (HILÁRIO, 2013, p. 205). Martos García (2009) aponta que as sagas que narram distopias são manifestações de esquemas apocalípticos. Ou seja, essas narrativas são estruturadas em mundos cujo fim parece próximo, pois a humanidade não encontra mais esperança.

Importante destacar que a estrutura de uma saga pode não ser completamente rígida e mutável: nada impede que ao longo da sucessão de narrativas um paracosmos encapsulado oblíquo possa se transformar em um paracosmos encapsulado manifesto.

Para tornar mais claras as definições, elaboramos o quadro a seguir:

Quadro 2 – Tipos de paracosmos: exemplos e definições

Tipo de paracosmos	Definição	Tendência	Exemplos estrangeiros	Exemplos Nacionais
Paracosmos independente	Mundo secundário sem relação com o mundo empírico. Um mundo completo é composto: história, geografia, raças, troncos familiares e clãs.	A massiva presença de cartografias.	<i>O Senhor dos Anéis</i>	<i>Dragões de Éter</i>
Paracosmos simultâneo	Personagens transitam entre dois mundos: o empírico e um mundo paralelo. O mundo empírico representa algum cronotopo que pode ser relacionado com a realidade.	Os personagens que fazem a travessia são os “eleitos”, “os escolhidos”.	<i>Crônicas de Nárnia</i> (cronotopo do mundo empírico: Inglaterra, entre 1890 e 1945. cronotopo do mundo paralelo: Nárnia, desde sua criação até o seu fim).	<i>Crônicas do Reino do Portal</i> (cronotopo do mundo empírico: São Paulo contemporâneo. cronotopo do mundo paralelo: Reino do Portal, em um tempo indefinido).
Paracosmos encapsulado oblíquo	O insólito manifesta-se no mundo empírico, mas	O foco é a trajetória de um personagem protagonista e a	<i>Harry Potter</i> (o protagonista descobre o mundo bruxo	<i>Aventuras de Tibor Lobato</i> (o protagonista descobre o

	atinge um grupo reduzido de seres. Isso cria um paracosmos – um mundo paralelo no interior da “realidade”.	sua relação com o insólito que transforma a sua realidade imediata.	que estava escondido no interior do mundo empírico); <i>Crepúsculo</i> (a protagonista descobre o mundo dos vampiros que estava escondido no interior do mundo empírico).	mundo do folclore brasileiro que estava escondido no interior do mundo empírico).
Paracosmos encapsulado manifesto	O insólito manifesta-se de forma definitiva para toda humanidade. A realidade do mundo que conhecemos é drasticamente alterada, cria-se uma nova lógica de funcionamento – um paracosmos.	A criação de um mundo distópico.	<i>Jogos Vorazes</i>	<i>Crônicas dos Mortos</i>

Fonte: elaborado pelo autor.

Na presente tese, analisamos detalhadamente uma saga de cada uma das tipologias apontadas. Entretanto, são observadas com atenção as particularidades de cada formato de paracosmos. Dessa forma, as análises estão constituídas da seguinte maneira:

Paracosmos independente: descrevemos e analisamos a saga *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon (2010): as cartografias e os percursos de três personagens. Em seguida, apontamos a relação desse tipo de saga com as cartografias, citando exemplos de outras sagas brasileiras.

Paracosmos simultâneo: o foco está em como se efetiva a passagem dos personagens entre os dois mundos constituídos. Para tanto, comparamos duas sagas: *Crônicas do Reino do*

Portal, de Simone O. Marques, e *Príncipe Gato*, de Bento de Luca (pseudônimo de Marcelo Siqueira e Gustavo Almeida).

Paracosmos encapsulado oblíquo: o foco está em como o paracosmos fica oculto. Além disso, nessa tipologia é possível observar elementos de brasilidade, já que a tendência é que as sagas brasileiras utilizem paisagens do país para a trama. Esse é o foco da análise e, para tanto, comparamos duas sagas: *Aventuras de Timor Lobato*, de Gustavo Rosseb, e *Legado Folclórico*, de Felipe Castilho.

Paracosmos encapsulado manifesto: o foco está na constituição de uma realidade distópica. Para tanto, comparamos três sagas com características diferentes: *Sombras do medo* (2015), de Camila Pelegrini, em que o próprio homem estabelece a distopia, *Saga Vampiro Rei* (2013), de André Vianco, em que a distopia acontece após conflitos com vampiros, e a *Crônicas dos Mortos* (2014), de Rodrigo de Oliveira, em que a distopia acontece por meio do que denominamos como apocalipse zumbi.

No próximo capítulo, a partir dos pressupostos teóricos elencados no primeiro capítulo e da perspectiva de análise adotada neste segundo capítulo, descrevemos e analisamos sagas brasileiras de cada uma das tipologias de estruturação de paracosmos elencadas.

3 ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS DE SAGAS FANTÁSTICAS BRASILEIRAS

As análises presentes neste capítulo dividem-se de acordo com a classificação da estruturação do paracosmos de sagas brasileiras. Como apontamos anteriormente, há quatro formas de organização do universo de uma saga: paracosmos independente, paracosmos simultâneo, paracosmos encapsulado oblíquo e paracosmos encapsulado manifesto.

3.1 Paracosmos independente: *Dragões de Éter*

O paracosmos independente é aquele que cria um mundo ficcional completamente novo: há uma história, uma geografia, raças, povos, línguas e mitologias. O leitor imerge no total desconhecido: todas as personagens pertencem a esse mundo – então, não há o estranhamento e a descoberta, verificáveis em outros tipos de paracosmos. Por essa complexidade, escolhemos descrever e analisar apenas uma saga estruturada dessa forma.

3.1.1 Comprovação e delimitação

A saga com paracosmos independente selecionada para análise é *Dragões de Éter*²⁴, do autor Raphael Dracon (2007). Vamos verificar inicialmente as razões de a considerarmos uma saga e como delimitaremos a análise. Publicada em 2007, a obra *Caçadores de Bruxas* foi apresentada como integrante de uma série, *Dragões de Éter*, e tornou-se um fenômeno de vendas nos anos seguintes.

Atualmente é uma trilogia composta, além da obra citada, por *Coração de Neve* e *Círculos de Chuva*. As obras foram originalmente publicadas entre 2007 e 2010. Porém, existe a possibilidade de expansão. Essa possibilidade foi comentada pelo próprio autor em suas redes sociais, no ano de 2017. Além de revelar que a saga terá expansões, ele divulgou o texto que será prólogo da obra *Dragões de Éter - Estandartes de Névoa*. A publicação do autor a respeito da nova obra repercutiu entre os fãs da saga²⁵.

²⁴ O nome da série/saga é *Dragões de Éter*, com a palavra “éter” sendo representada com a inicial acentuada e sem a letra H. Já o mundo em que a história acontece é denominado como sendo Nova Ether, sem acento e com h.

²⁵ Informações sobre a publicação de Raphael Dracon na sua rede social e a repercussão entre fãs podem ser constatados no link a seguir. Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/revelado-prologo-do-novo-livro-da-serie-dragoes-de-eter/>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Raphael Draccon é o pseudônimo do carioca Rafael Albuquerque Ferreira. Nascido no ano de 1981, tornou-se conhecido justamente devido à popularidade que a saga *Dragões de Éter* conquistou no Brasil e internacionalmente²⁶. Em seu site pessoal, encontramos a seguinte definição:

Raphael Draccon é romancista, roteirista e editor. Com a marca de 500 mil exemplares, é o autor mais jovem a assinar com os braços nacionais de duas das maiores holdings editoriais do mundo. Além de integrante do RapaduraCast, é roteirista premiado pela American Screenwriter Association e chegou à lista dos mais vendidos no México pela Random House. Responsável pela indicação da obra de George R.R. Martin, 'Crônicas de Gelo & Fogo', é hoje autor da editora Rocco, estreando o novo selo de fantasia da empresa²⁷.

Em suma, Raphael Draccon conquistou uma respeitabilidade entre as editoras brasileiras que se especializaram em publicações de fantasia e entre os leitores e fãs desse gênero.

A trilogia de Draccon se apoia em relações intertextuais com contos de fada, especialmente com personagens dos clássicos, como Chapeuzinho Vermelho, João e Maria, entre outros, para criar um mundo chamado Nova Ether. Esse mundo é dividido entre muitas nações e reinos, formados por muitas raças, criaturas e povos. É um mundo protegido por poderosos avatares em forma de fadas-amazonas. Um dia, porém, algumas delas se voltam contra os homens e se tornaram bruxas, infligindo a todos medo e terror. No reino de Arzallum, um representante do povo Primo Branford liderou uma caçada que pôs fim ao reino das bruxas. Quando as caçadas terminaram, o povo o aclamou como rei de Arzallum. A narrativa do primeiro volume da saga, *Caçadores de Bruxas*, inicia quando as caçadas lideradas por Primo já têm mais de vinte anos, ele é pai de dois príncipes, casado com uma fada que abandonou seus poderes para ser rainha e o reino vive um tempo de prosperidade e paz.

Porém, a paz não é duradoura, eventos perturbadores começam a acontecer. Entre eles podemos destacar o incidente de uma menina de capa vermelha que viu a própria avó ser devorada por um lobo, dois irmãos que, ao se perderem em uma floresta, são atraídos por uma falsa casa de doces que escondia uma terrível bruxa canibal e a existência de um navio de

²⁶ A saga *Dragões de Éter* conquistou expressivo sucesso comercial no México, em 2014, colocando o seu autor na lista dos quatro autores mais vendidos daquele país. Mais informações no link a seguir. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/dragoes-de-eter-autor-brasileiro-esta-entre-os-mais-vendidos-do-mexico/>. Acesso em: 23 jun. 2019.

²⁷ Informações do site pessoal do autor. Disponível em: http://www.raphaeldraccon.com/blog/?page_id=2. Acesso em: 23 jun. 2019.

perigosos piratas ainda liderados por um sombrio sujeito com mão de gancho. Nas três tramas é possível identificar relações intertextuais com Chapeuzinho Vermelho, João e Maria e Capitão Gancho respectivamente. Em suma, os principais personagens da saga são criados a partir de relações intertextuais.

Não é possível definir com certeza quem é o protagonista da história, pois há muitos núcleos e personagens importantes. Há várias linhas narrativas sendo desenvolvidas simultaneamente. O primeiro livro apresenta uma grande narrativa: piratas sanguinários invadem a capital do reino com o objetivo escuso de encontrar uma antiga e poderosa bruxa que poderá fazer um ritual maligno para ressuscitar o velho Capitão Gancho. Ao mesmo tempo, um dos filhos do rei é sequestrado por uma bruxa das trevas e, colérico, o rei reinicia a caçada às bruxas. Um traço que amplia a tensão narrativa é que, na caçada às bruxas, inocentes podem ser mortos, como, por exemplo, as boas bruxas, personagens que devem gerar empatia nos leitores.

A narrativa de *Caçadores de Bruxas* pode ser lida como uma grande apresentação de Nova Ether, mundo que será expandido e melhor representado nos volumes seguintes. Como vimos, essa sequencialidade e essa possibilidade de expansão são características das sagas. Ela inclusive está diretamente marcada na capa da edição de 2010, que apresenta a informação: “volume I”. A iconotextualidade é facilmente percebida na saga. Nos livros citados há a presença de mapas de Nova Ether. Em *sites* é possível perceber desenhos de fãs e ampliações sobre dados geográficos do mundo criado por Raphael Draccon.

Pelo exposto até agora podemos elencar várias características de uma saga fantástica, como: tratar-se de uma história seriada, dividida em vários volumes e com possibilidade de expansões e adaptações, a criação de um mundo próprio, com regras e com criaturas únicas. O paracosmos de *Dragões de Éter* poderia, de maneira geral, ser definido como: um mundo paralelo em que contos de fadas são ressignificados. Ou seja, é possível elencar já três importantes características de uma saga: ampliação, iconotextualidade e presença de paratextos. Pelas características expostas, podemos considerar *Dragões de Éter* uma saga fantástica. Por isso que, como delimitação para a análise, escolhemos a obra *Caçadores de Bruxas*. Utilizaremos passagens dessa obra para comprovar que o paracosmos da saga analisada deve ser classificado como independente.

3.1.2 Estruturação do paracosmos: paratextos, criaturas, mitologia

Conforme apontamos no capítulo dois, consideraremos que uma saga apresenta um paracosmos independente quando o mundo secundário criado na saga não apresenta relação direta com o mundo empírico. Percebemos tal divisão na construção narrativa de *Dragões de Éter*, por isso a classificamos nessa modalidade. É importante ressaltar que há insinuações do narrador da história, pontuando que os leitores de livros, de contos de fadas, seriam os responsáveis pela manutenção do mundo mágico de Nova Ether. No prólogo de *Caçadores de Bruxas* temos o seguinte trecho:

A relação entre um devoto e um semideus é interessante. Deuses serem como sonhos é sabido universalmente. É necessário que devotos acreditem em sua existência para que permaneçam vivos. Devotos de semideuses praticam uma relação exatamente contrária; é necessário, sim, que os próprios semideuses acreditem na existência de seus devotos, e não os esqueçam, para que estes possam continuar existindo. Assim, para que exista toda essa terra propícia à mágica, é necessário um semideus criador que crie os alicerces e a vida e todas as leis naturais. Entretanto, ele sozinho não teria competência suficiente para manter esse mundo de éter vivo, ternamente, pois o esqueceria em determinados momentos, o que culminaria na morte prematura da sua criação. Por isso, é necessário que outros semideuses se manifestem (DRACCON, 2010, p. 17-18).

No prólogo há a explicação sobre a criação de Nova Ether: seu criador não foi um deus ou o deus, por ele estar muito distante. Quem criou esse universo foram os filhos dele, os semideuses – filhos de deuses que teriam a capacidade de criar mundos a partir do Éter. Entretanto, para que o mundo continue a existir, para que possa sobreviver, não basta que um semideus o crie, outros semideuses precisam conhecê-lo e sonhar com ele. Ou seja, precisam acreditar nas criações.

Temos aqui uma espécie de metáfora para criação literária, o semideus criador seria o escritor, que cria o mundo de fantasia, cria os personagens e as regras de funcionamento. A manifestação de outros semideuses seria efetivada por meio de um ato de leitura. Ou seja, seriam os leitores que acreditariam e sonhariam com o mundo inventado, conferindo-lhe existência. Tal interpretação é ampliada quando descobrimos a razão do nome da saga ser *Dragões de Éter*: segundo o autor, dragões são o símbolo máximo da fantasia e o éter representa a quinta-essência, o elemento presente em todo universo, o que nos liga ao sonho. Sendo assim, o nome é uma metáfora referente a uma fantasia que você alcança por meio dos seus sonhos²⁸

²⁸ O autor Raphael Draccon explicou o sentido do título da sua série de livros em uma entrevista para o *blog Viagem Literária*. Disponível em: <http://www.viagemliteraria.com.br/2010/09/entrevista-raphael-draccon.html#ixzz5SaxwnaRp>. Acesso em: 30 jun. 2019.

– “dragões de éter”. Importante destacar que na obra analisada não há a presença de dragões, ou seja, o nome da saga não tem relação com o enredo das obras isoladamente e, sim, com o paracosmos da saga como uma totalidade.

No epílogo da obra, assinado pelo autor Raphael Draccon, o encerramento é feito da seguinte maneira:

Nova Ether não foi inventada por mim.
 Eu poderia dizer que sim, e isso talvez até facilitasse a minha vida nesse momento.
 Mas, se ela sobreviveu ao seu descobrimento, e se ela hoje ainda pulsa e permanece viva reverberando feitos extraordinários em dimensões que o mundo material não pode alcançar, é na verdade porque você existe.
 E sonha com ela.
 E sonha conosco.
 E a faz Sonhar com você.
 Obrigado por nunca, nunca acordar (DRACCON, 2010, p. 429).

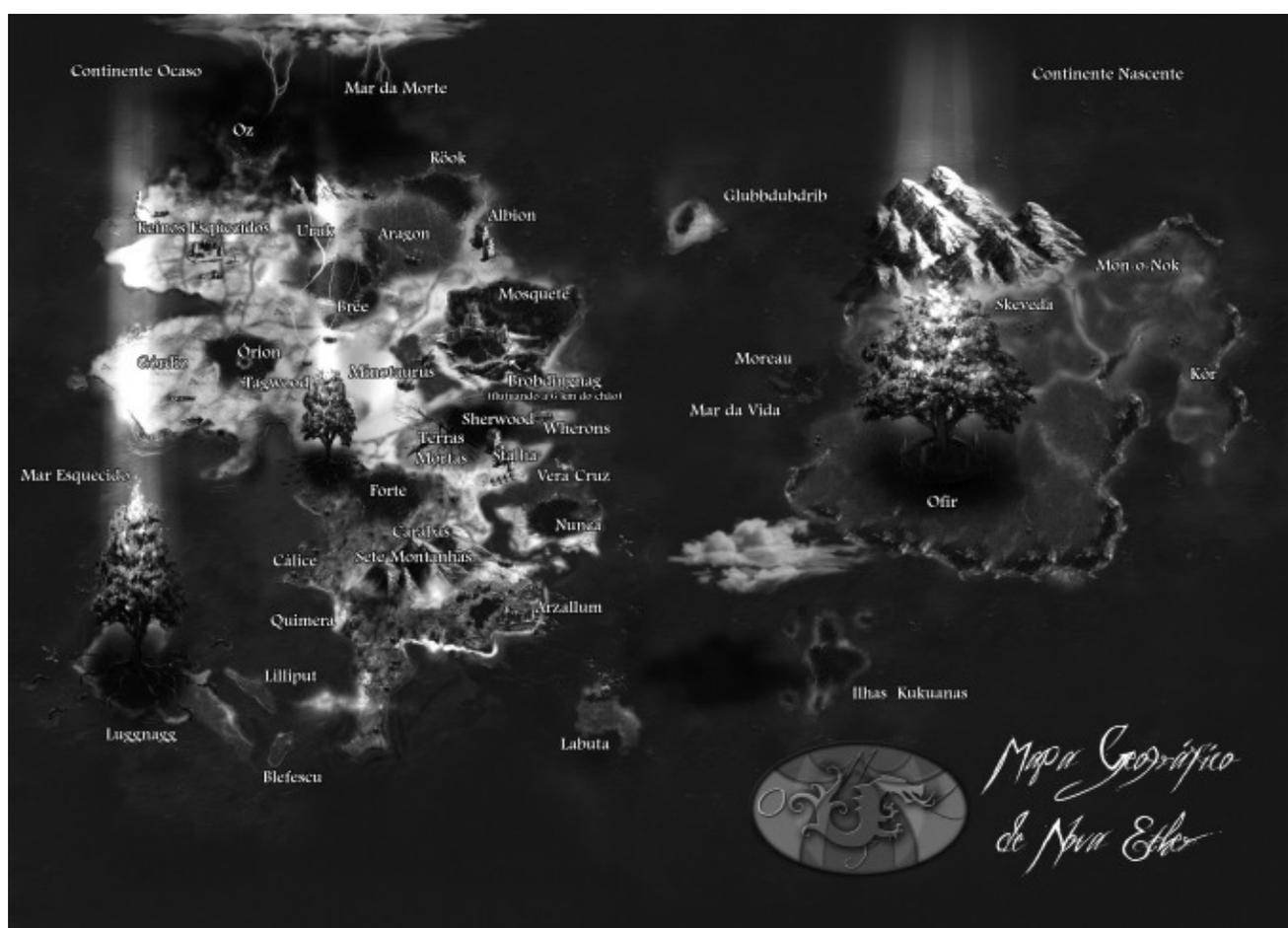
No trecho destacado percebemos que é o próprio autor, criador do universo, que se dirige aos leitores. Dentro da lógica da obra, são os semideuses que permitem que Nova Ether exista. A frase “obrigado por nunca acordar” é uma frase usada pelo autor em *blogs* e entrevistas quando comenta sobre o papel dos leitores na divulgação da sua obra.

Apesar da metáfora, que envolve éter e semideuses que remetem ao sonho e aos leitores implícitos, na narrativa propriamente dita não há nenhuma interferência direta do mundo empírico na obra. Tudo acontece (mesmo que em linhas temporais distintas) geograficamente em Nova Ether. Em relação ao cronotopo da obra é importante considerar que a maior parte da narrativa acontece em Arzallum, um dos reinos do mundo de Nova Ether. Temporalmente acontece décadas depois das caçadas de bruxas empreendidas pelo grande Rei Primo. Ou seja, o tempo e o espaço demarcados pertencem ao mundo secundário. Dessa forma, temos um paracosmos independente, pois toda ação da narrativa se desenvolve no mundo paralelo, não há passagens de personagens para o mundo empírico, tampouco menções diretas e objetivas sobre sua existência.

Um paracosmos independente frequentemente exigirá um mapa de forma mais direta do que outros tipos de paracosmos, já que o mundo secundário não apresenta nenhuma relação com o mundo conhecido pelos leitores. Não há referentes, por isso que indicações sobre localização são necessárias – o leitor precisa ter um conhecimento mínimo sobre a geografia desse mundo inventado. Portanto, é natural que a edição de *Caçadores de Bruxas* tenha como elemento paratextual a presença do mapa de Nova Ether. Entretanto, na primeira edição da obra *Caçadores de Bruxas*, não existia mapa. Ele passou a estar presente apenas quando a obra foi relançada e mudou de editora, em 2010. Publicada pela editora Leya, a partir de 2010, a obra

passou a contar com um mapa, necessidade solicitada por leitores nas redes sociais do escritor²⁹. Observe na figura a seguir a reprodução do mapa geográfico de Nova Ether. Reforçamos que a existência de um mapa no início da narrativa é importante para demarcar os territórios inventados e localizar os leitores geograficamente. Também é possível perceber algumas similaridades com mapas de mundos de sagas mundialmente conhecidas, como *Crônicas de Gelo e Fogo* e *O Senhor dos Anéis*.

Figura 7 - Mapa de Nova Ether



Fonte: Draccon, 2010, p. 3-4.

É preciso considerar que a narrativa de *Caçadores de Bruxas* se concentra em uma porção geográfica bastante pequena: a maioria dos personagens vive em Arzallum,

²⁹ Informação contida no *blog* do escritor. Disponível em: <http://www.raphaeldraccon.com/blog/?p=1541>. Acesso em: 24 jun. 2019.

especialmente na cidade portuária de Andreanne. Porém, alguns personagens transitarão para países vizinhos e, quanto mais a narrativa se ampliar, mais países e plagas ela abordará. Para o mapa ser importante, não basta ele figurar como um paratexto. É necessário que a narrativa instigue o leitor a descobrir a geografia do mundo paralelo e busque o mapa para melhor entender a história. Em *Caçadores de Bruxas*, temos o seguinte trecho:

A cidade de Andreanne talvez seja a mais importante de todo o continente Ocaso. Motivo básico: é ela a capital do Reino de Arzallum, este sim, com certeza, o mais importante de todos os reinos. Também básico é o motivo de ser esse o mais importante dos Reinos ocasienses: fora ele o primeiro Reino da História e o local onde o ocidente começou a se compreender como civilização (DRACCON, 2010, p. 26).

Na citação, o narrador apresenta a cidade que serve de cenário para maior parte da história. Ao ler esse trecho, possivelmente o leitor sinta a necessidade de consultar o mapa e verificar qual é a extensão do continente Ocaso, qual é a localização de Arzallum e onde está Andreanne, com que outros reinos fazem divisa. Assim, ele fará uma leitura centrípeta do mapa: como acompanhamento da narrativa. Entretanto, a presença do mapa, juntamente com os topônimos, com os diferentes continentes, pode mobilizar uma leitura centrífuga: o leitor pode olhar para os reinos, ilhas e continentes que não foram explorados na história que leu e imaginar novas histórias ou criar hipóteses a respeito de alguns dos reinos.

Na citação também é possível perceber um julgamento de valor. O narrador usa o adjetivo “básico” para caracterizar a importância de Andreanne e de Arzallum. Isso pode indicar que o narrador é alguém que vive ou que tem uma relação direta com essa cidade e esse reino. Por isso que, para ele, a importância dessas instâncias geográficas seja indiscutível. Não é possível crer em uma parcialidade do narrador.

Caçadores de Bruxas é narrada em primeira pessoa. Apesar de contada em primeira pessoa, o narrador tem acesso aos pensamentos e emoções de todos os personagens. Ou seja, ele tem um forte grau de onisciência, mesmo sendo um narrador testemunha. Isso é possível, pois a história é contada por um bardo, um contador de histórias, um narrador intrometido que frequentemente interage diretamente com o leitor.

O foco narrativo muda a cada capítulo, há capítulos descritivos, em que o narrador descreve Nova Ether historicamente e geograficamente, e outros capítulos centralizados em um personagem específico. Além disso, é possível perceber passagens que são contadas com uma dose de subjetividade e juízos de valor, como o trecho citado anteriormente. Em outro trecho, o narrador

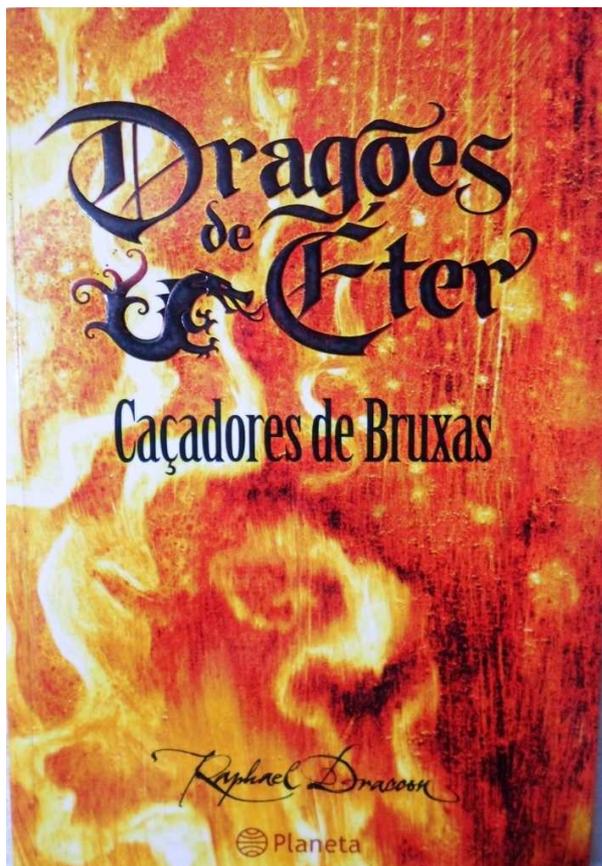
explica a origem do nome Andreanne: a cidade foi batizada com o nome de uma pirata muito corajosa e bela que fez história no passado. Depois de tecer abundantes elogios a ela, o narrador afirma:

Falando assim, fica parecendo que conheci Andreanne pessoalmente, mas teria de ser o mais velho do mundo para ter tido tal prazer. E o seria, se pudesse escolher, acrescento. O que acontece é que o que estou dizendo está escrito em qualquer livro histórico da Biblioteca Real dessa cidade; basta apenas folhear nas prateleiras corretas, o que já seria algo raro, já que hoje em dia está tão difícil ver os jovens folheando até mesmo as prateleiras erradas. Aliás, uma das melhores decisões já tomadas por um Rei talvez tenha sido a construção da Biblioteca Real de Andreanne. Toda a História daquele Reino, e muito da história daquele continente, está registrado naquele lugar por escribas pacientes ao feito. Tudo obra de Primo Branford, o Rei que todo Reino gostaria de ter. Um Rei à altura de uma cidade-capital como Andreanne. E é sobre ele que vou falar agora. (DRACCON, 2010, p. 27).

No trecho o narrador diz explicitamente que quando ele narra algum acontecimento do passado, ele o faz apenas por ter lido obras históricas na biblioteca do reino. Essa informação é importante, pois é uma tentativa do narrador em provar a sua isenção e garantir ao leitor que sua história não é inventada, mas fruto de informações históricas comprovadas. Ao mesmo tempo, podemos ver os juízos de valor, impregnados de subjetividade, pois, há a crítica ao fato de os jovens não folhearem livros, nem sequer nas prateleiras erradas. Aqui podemos identificar que ele pode estar falando diretamente com o narratário instituído na obra – e que parece ser um jovem leitor de Nova Ether.

Na citação há outro ponto importante que merece ser comentado: a presença de juízos valorativos pelo narrador. A decisão do rei e a sua caracterização são descritas com parcialidade, já que o narrador aponta que é a melhor decisão e Primo é o melhor rei que um reino poderia ter. Tal descrição evidencia o ponto de vista do narrador construído com subjetividade. Por isso, podem ser questionadas pelo leitor. Inclusive adiante na narrativa, o leitor tomará conhecimento de atitudes do rei que não foram tão louváveis.

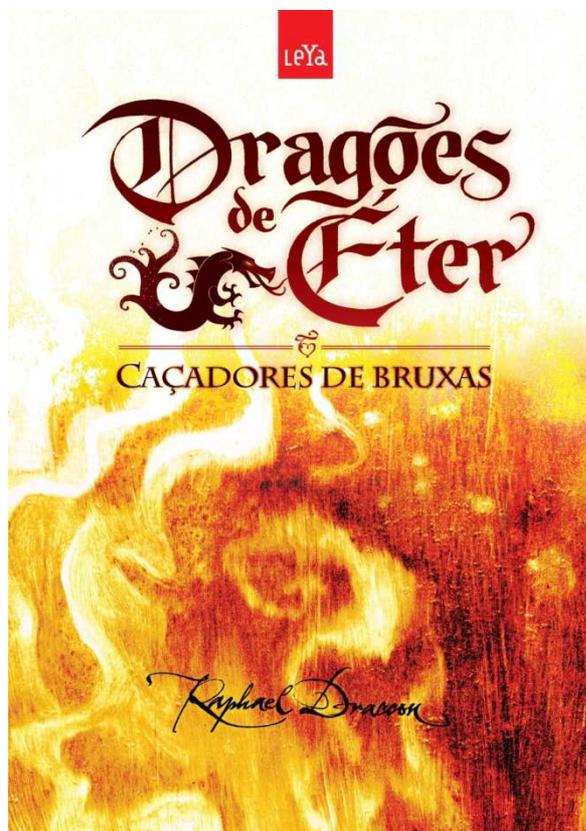
No mapa de Nova Ether, representado na Figura 7, é possível perceber também um elemento de iconotextualidade, um símbolo de dragão ao lado do nome Nova Ether. Pode ser interpretado como um símbolo heráldico para esse mundo. Esse símbolo já estava presente na primeira edição da obra, em 2007. Para elencar as diferenças do projeto gráfico das edições da obra, vamos analisar três capas diferentes de *Caçadores de Bruxas*. Observe a figura a seguir:

Figura 8 – Primeira versão da capa de *Dragões de Éter*

Fonte: Draccon, 2010.

A primeira capa é de 2007, da edição publicada pela Editora Planeta. A edição não apresenta um mapa. Entretanto, percebe-se, mesmo que sutilmente, um cuidado com elementos de iconotextualidade. Por exemplo, no título da saga: ele está estilizado, o formato de letras não é comum, o que torna o título único e chamativo. Além disso, percebemos a presença de um ícone, de um dragão, que acabaria tornando-se uma espécie de logotipo da saga. O nome do autor também mereceu atenção: e escrito de forma estilizada, como se fosse sua própria assinatura. Também remete à escrita de pergaminhos. O título da saga e da obra é grafado com cor escura, o que dificulta o contraste com o fundo, que também é escuro. A imagem de fundo, vários tons alaranjados e marrons, parece imitar as chamas de uma fogueira. O que remete ao título do livro, *Caçadores de Bruxas*.

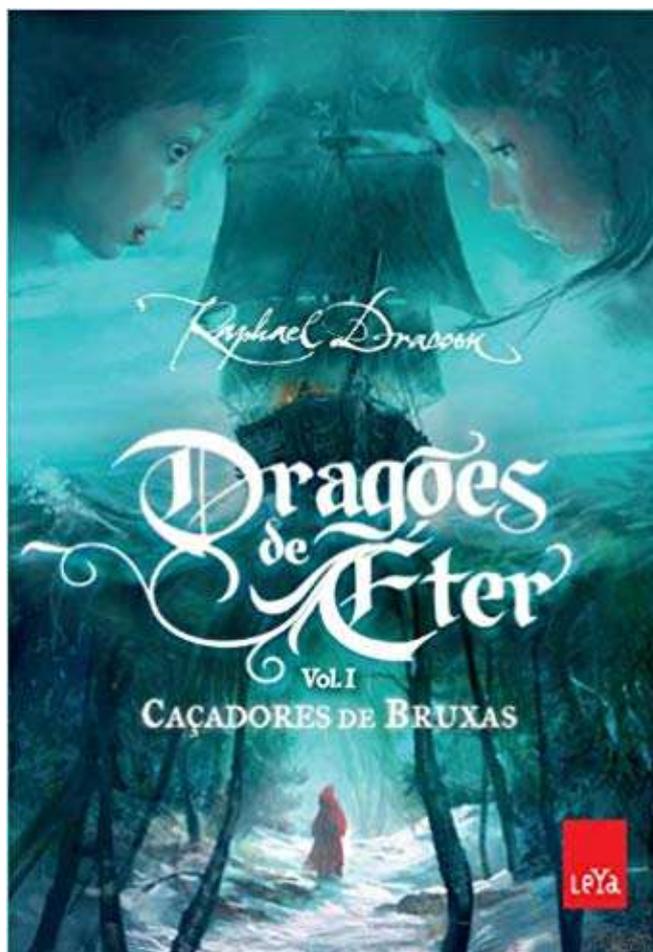
Em 2010, Raphael Draccon relançou *Caçadores de Bruxas* em uma editora: Leya. A obra teve mudanças em seu projeto gráfico. Além da inclusão de um mapa, como já citamos, a disposição dos capítulos, o formato das letras e a forma da capa receberam alterações.

Figura 9 – Segunda versão da capa de *Dragões de Éter*

Fonte: Dracon, 2010.

Em relação à capa, a mudança significativa é a presença de contraste: a parte superior passou a contar com um fundo branco o que destacou o título da saga e o ícone de dragão. Além disso, as cores do título parecem ser uma continuação da coloração das chamas. Os outros elementos continuaram os mesmos: título e nome do autor com a mesma diagramação. Entretanto, o contraste da capa a torna mais atrativa.

No mesmo ano, 2010, com a trilogia completa, foram criadas novas capas. Ilustradas por Marc Simonetti, ilustrador das capas de *Crônicas de Gelo e Fogo*, as novas capas passaram a retratar momentos da narrativa. Na parte superior, vemos os rostos de um menino e uma menina (os irmãos Hanson, João e Maria), no centro, um barco de pirata (barco do vilão Jamil, filho do Capitão Gancho), e, na parte inferior, uma menina de capa vermelha em uma floresta coberta de neve.

Figura 10 – Terceira versão para a capa de *Dragões de Éter*

Fonte: Dracon, 2010.

A capa com ilustrações já deixa explícitas as referências intertextuais aos contos de fadas e permite que o leitor possa criar hipóteses de leitura. A ilustração da capa cria sentidos e o leitor pode tentar decodificá-los. Por exemplo, o leitor atento pode identificar a menina de capa vermelha perdida em um campo de neve e construir hipóteses a partir disso, relacionando ou não com a figura da chapeuzinho vermelho.

Ao mesmo tempo em que são reforçados os aspectos intertextuais, a capa não apresenta nenhuma citação explícita com o título, nem com nome da saga, nem com o nome da obra. O ícone do dragão não está presente no título e nem há nenhuma referência visual às caçadas contra as bruxas.

Outro diferencial da terceira edição é a presença de um conto extra no final do livro. O conto, segundo informações do epílogo da obra, era oferecido como *download* grátis no *site* da editora e amplia uma parte específica da narrativa de *Caçadores de Bruxas*. O interessante é que no curto conto não há a presença de um narrador em primeira pessoa como no restante da obra. O conto é narrado em terceira pessoa e totalmente focado em Nazareth, que ao final do conto revela ser Babau, a bruxa maligna que ataca João e Maria, principal antagonista da narrativa de *Caçadores de Bruxas*. Dessa forma, a leitura do conto extra amplia os sentidos inscritos na obra principal e permite que o leitor possa conhecer as origens de uma personagem importante.

Podemos apontar que há uma clareza de endereçamento: a obra tenta dialogar com o público juvenil. É possível tecer tal afirmação, pois a capa é colorida, visualmente atrativa e, além disso, na ficha catalográfica a obra é classificada como literatura juvenil.

Em relação às criaturas mobilizadas no paracosmos, é importante considerar que cada reino de Nova Ether possui raças e criaturas específicas. Por exemplo, Arzallum é composta por humanos, mas há menção a anões, *trolls* e gigantes. Elementos importantes do paracosmos são fadas e bruxas. Fadas são seres poderosos que a protegem o mundo. Bruxas são fadas que caíram em desgraça. Bruxas podem marcar criaturas com magia negra, transformando-as em monstros.

Apesar do predomínio da norma culta, há muitas passagens em que é perceptível a busca pela coloquialidade e de uma linguagem próxima à fala, principalmente nos diálogos entre os personagens.

3.1.3 Análise de personagens

Verificamos que o paracosmos independente da obra de Draccon é ancorado principalmente nas personagens: são releituras de personagens dos contos de fadas, que interagem no mesmo cronotopo, criando ressignificações para as histórias já conhecidas. Por exemplo, há uma releitura de chapeuzinho vermelho. Na história, a menina Ariane tinha uma capa branca. Entretanto, ela passa a ser conhecida como menina da capa vermelha porque sua roupa inteira foi manchada com o sangue da sua avó durante o ataque de um lobo maligno.

Sobre essa adaptação/releitura de contos de fadas, destacamos a seguinte citação, retirada do epílogo da obra:

Por que a avó de Chapeuzinho Vermelho morava sozinha no meio de uma floresta? E qual diabos é o nome dessa garota? E por que ela foi enviada sozinha pela mãe? Se eu tentasse ir sozinho para a escola com aquela idade, minha avó me daria uns cascudos (se soubesse que lobos estivessem por aí, então...) (DRACCON, 2010, p. 426).

Draccon aponta no epílogo quais as interrogações que fizeram com que ele pensasse em uma ressignificação dos contos de fadas: ele queria entendê-los e por isso teve o impulso criador de recontar suas histórias. A partir daí podemos apontar uma lógica no funcionamento do paracosmos: a reinterpretação de contos de fadas conhecidos e a ressignificação de referências da cultura pop.

Uma tendência de um paracosmos independente é não ter um único protagonista: a ação é dividida entre vários personagens, para que mais de uma região do mundo seja conhecida. Alguns desses personagens terão contornos de herói: terão claros passos da Jornada do Herói. Por isso, levando em conta tais especificidades, no caso do paracosmos independente, analisar as tramas de personagens torna-se bastante relevante para perceber como eles se movimentam no paracosmos e como dialogam com a expectativa de cumprir a esperada trajetória de um herói.

Na nossa análise abordamos a trajetória de três personagens: Axel, um dos príncipes de Arzallum; Ariane, menina esperta, que no decorrer da narrativa descobre-se bruxa e representa uma ressignificação da personagem chapeuzinho vermelho; o dubio personagem pirata Snail Galdford. Descrevemos as tramas que cada um dos personagens se envolve ao mesmo tempo em que apontamos as funções propianas que são mobilizadas. Em relação às funções propianas, analisaremos os personagens na mesma esfera de ação, a esfera do herói.

3.1.5.1 Axel

Axel é o segundo filho dos reis de Arzallum, considerado o príncipe da plebe, querido pelo povo e é um adorador de aventuras e de confrontos, especialmente de luta livre. Tem uma personalidade audaciosa, corajosa e corresponde aos estereótipos de um príncipe rebelde. O narrador é generoso no uso de adjetivos ao descrevê-lo: o príncipe é forte, audacioso, representa honra e valentia. No início da narrativa ele já aparece atrelado a uma série de ações heroicas: vai a uma missão de salvamento de seu irmão, apaixonou-se por uma plebeia, descobre forças e

coragem ao longo da narrativa e tem uma batalha final contra os vilões. Ou seja, tem características que emulam as de um herói nas funções proppianas.

Axel inicia a história utilizando um sócio para substituí-lo em um compromisso oficial da família real enquanto ele estava em uma taberna desafiando pessoas a duelar. O narrador evidencia as ações da personagem para explicitar que ele despreza os ritos sociais da nobreza, não gosta de perder tempo com burocracias e artificialidade e não gosta de encenar o papel de príncipe encantado. Prefere estar em uma taberna ou em uma arena de luta no meio do povo, no meio dos plebeus.

Depois de sair da taberna, Axel vai até o teatro em que sua família, a família real, está e encontra Maria, uma plebeia. A personagem finge ser plebeu para aproximar-se e conversar com Maria e descobre que ela é uma jovem professora com opiniões políticas muito definidas e críticas. Ela, por sua vez, surpreende-se com ele também, com seu ponto de vista defensivo sobre a monarquia. No debate de ideias, uma faísca de atração se cria entre os dois. Assim, a partir desse momento, há o início de um relacionamento amoroso que será um fio condutor da trama durante toda trilogia.

Mais tarde, no palácio, Axel é informado que seu irmão mais velho, Anísio, herdeiro do trono, foi raptado por uma terrível bruxa das trevas. Com tal notícia, o príncipe se sente obrigado a resgatar o irmão e informa seu pai de uma definitiva decisão: junto com seu guarda costas, um enorme ogro, ele irá até as terras distantes salvá-lo. Na preparação da viagem, ele leva presentes de sua mãe, a Rainha Terra, que é uma fada, um enorme mamute de guerra e uma águia poderosa com poderes mágicos. Mas antes de partir, ele resolve ter um último encontro com Maria, a doce plebeia que mexeu com seu coração. Então, com roupas reais, vai buscá-la para um encontro e, assim, impressiona a família da jovem. Ele a leva até uma taberna sem perceber que o irmão mais novo dela, João, e sua colega de escola, Ariane, estão os seguindo. Em seguida, despede-se de Maria, prometendo voltar.

Dessa forma, na sequência inicial do personagem já temos as seguintes funções proppianas: I - um dos membros da família afasta-se de casa; X - o herói-que-demanda aceita ou decide agir e; XI - o herói deixa a casa. O irmão sequestrado deixa a casa, mesmo de forma involuntária, o que força o herói a ir ao seu encontro em uma operação de resgate. Axel toma a decisão de agir e esse ato representa o primeiro passo de sua Jornada de Herói. Em relação aos passos da Jornada do Herói (VOGLER, 2006) temos aqui descrição do mundo comum e o chamado à aventura.

Na manhã seguinte, Axel parte para a missão de salvar seu irmão. Tuhanny, a majestosa águia-dragão, o acompanhará. Na viagem, ele e Montanha, o seu *troll*, passam por vários

perigos e desafios. Em um deles, encontram uma velha senhora, com aparentes noventa anos, estirada no chão. Ao ser socorrida, a pobre senhora diz ter sido atacada por um bando de *trolls* e precisava de ajuda para chegar à Andreeanne para encontrar sua filha. Para isso, pede a montaria do príncipe. Nesse momento, Axel fica em conflito, pois precisa da montaria para chegar o mais rápido possível para salvar o seu irmão:

Suspirou. Estava confuso e não sabia o que fazer. Não sabia se agia com a cabeça ou com o coração, o que era bem típico de um ser humano. Olhou para os olhos de Tuhanny, que o estava observando de muito perto. Os olhos de uma águia dragão intimidam o observador [...] No caso, Axel se viu nos olhos de Tuhanny com expressões confusas, tendo de optar entre a razão e a emoção. A razão lhe mandava seguir, pois não podia mudar o mundo sozinho, e a tendência era que, mesmo entregando o seu corcel, e dando esse animal tudo de si, a morte da filha da senhora ocorresse. Já a emoção lhe mandava entregar o cavalo, pois enquanto há vida, há esperança (DRACCON, 2010, p. 204-205).

No discurso indireto livre transcrito percebemos que a personagem se divide em um conflito ético: priorizar a salvação de seu irmão ou ajudar a pobre senhora. Porém, após um conflito mental, ele decide fazer a boa ação e cede a sua montaria para a velha senhora. Com uma montaria menos, Axel chega até Metropolitan e encontra a cidade com os portões fechados. Ao entrar na cidade, descobre que a capital do reino foi invadida por piratas e, então, Axel tem mais um impasse: continua com a missão de salvamento de seu irmão ou volta para a cidade ajudar seu pai. Após muito refletir, Axel decide continuar sua jornada, pois em poucas horas o seu irmão será morto e está muito longe das sete montanhas o lugar em que a terrível bruxa está com seu irmão como cativo. Nesse ponto da narrativa, o desespero toma conta do personagem e é nesse momento que uma fada aparece. Ela afirma que ele passou no teste dos heróis, isso porque a velha senhora que ele havia ajudado era ela mesma, uma poderosa fada, e, por isso, os deuses lhe concederam um desejo. Assim, o príncipe e o seu fiel *troll* Muralha foram transportados magicamente até as Sete Montanhas, pois esse era o desejo do príncipe.

Nessa sequência de acontecimentos podemos identificar as seguintes funções: XII - o herói passa por uma prova, um questionário, um ataque etc., que o preparam para o recebimento de um objeto ou de um auxiliar mágico; XIII - o herói reage às ações do futuro doador; XIV - o objeto mágico é posto à disposição do herói e; XV - o herói é transportado, conduzido ou levado perto do local onde se encontra o objetivo de sua demanda. As funções correspondentes acontecem exatamente seguindo a ordem proposta por Propp (2001). Em relação à Jornada do Herói, temos aqui o encontro com o mentor, a travessia do primeiro limiar e uma parte dos testes, aliados e inimigos (VOGLER, 2006).

A narrativa segue e, então, ele encontra o seu irmão, preso em uma jaula no meio de um precipício: ele está completamente desfigurado, transformado em uma forma humanoide parecida com um sapo. Apesar do choque, Axel consegue salvar seu irmão e descobre que a bruxa foi provisoriamente derrotada por um mestre anão protetor das montanhas. A aparência do príncipe Anísio lembra a imagem de um sapo. Ao final da narrativa, a personagem voltará a ser humano, depois de um beijo de amor verdadeiro da princesa Branca. Dessa forma, estabelece-se mais uma relação intertextual com os contos de fadas.

O narrador descreve o reencontro dos irmãos como profundamente emocionante, e isso apesar de Anísio estar com vergonha pela sua aparência terrivelmente monstruosa. Juntos, os dois príncipes voltam para Andreanne para salvar o reino. Chegam à cidade-capital no exato momento que o rei Primo, pai deles, desaparece um pouco antes de queimar uma bruxa capturada, madame Viotti – uma bruxa boa, pega por engano, confundida com uma bruxa das trevas. Quando Axel chega à praça pública é pressionado pelo povo para queimar a bruxa, mas corajosamente Ariane saiu do meio da multidão e clama pela inocência de madame Viotti. Axel ouve a menina e evita a morte da boa bruxa.

O ato de salvar a bruxa boa prova-se fundamental, pois ela consegue decifrar as pistas que aponta qual é o plano dos piratas sanguinários que invadiram Andreanne: querem que uma terrível bruxa faça um ritual para devolver vitalidade e juventude ao Capitão Gancho. Para isso, o rei precisa ser sacrificado em um ritual macabro com objetos mágicos. Madame Viotti, com a ajuda de outros personagens, entre eles Axel, descobre que o ritual acontecerá na catedral da cidade. Axel vai até lá e descobre que o ritual já está em andamento. Porém, é tarde demais para salvar o rei e ele é morto pela bruxa.

Entretanto, o ritual não se prova eficiente: o Capitão Gancho não renasce – para desgosto de seu filho e herdeiro, Jamil, Coração de Crocodilo, que fica tomado de ira e começa uma sangrenta batalha. Axel e Jamil lutam e o primeiro bravamente vence. A bruxa é derrotada em uma luta mortal com a rainha Fada Terra, mãe de Axel, que a expulsa do reino dos vivos. Nessa sequência podemos apontar várias das funções proppianas, como: XVI - o herói e seu agressor confrontam-se em combate; XVII - o herói recebe uma marca; XVIII - o agressor é vencido. Tais funções também correspondem ao ápice dos conflitos da obra.

A função XIX - a maldade inicial ou a falta são reparadas é parcialmente contemplada, pois os piratas não tomam o poder de Andreanne e o reino volta à paz, apesar da vida do rei não ter sido salva. A função XXII - o herói é socorrido acontece quando a rainha recupera os poderes de fada, salva seu filho e luta contra a terrível bruxa. Podemos considerar que as funções XXIII - o herói chega incógnito à sua casa ou a outro país; XXIV - um falso herói faz

valer pretensões falsas; XXV - propõe-se ao herói uma tarefa difícil. XXVI - a tarefa é cumprida; XXVII - o herói é reconhecido e; XXVIII - o falso herói ou o agressor, o mau, é desmascarado são também contempladas na narrativa. Em relação à Jornada do Herói nos trechos citados temos a aproximação à caverna oculta, provação e recompensa (VOGLER, 2006).

Dessa forma, podemos afirmar que a trama de Axel apresenta um alto grau de previsibilidade, pois ele segue cronologicamente a maioria das funções proppianas. Inclusive, há o empreendimento físico de uma jornada: ele saiu de Andreanne, atravessa a cidade de Metropolitan, até chegar até às Sete Montanhas e depois, ainda, faz a viagem de volta. O leitor que segue a narrativa, nesse momento, pode ir até o mapa presente na edição e fazer uma leitura centrípeta do trajeto.

Apesar da previsibilidade, não deixa de ser uma narrativa com elementos envolventes e empolgantes, especialmente pela presença de elementos fantásticos como o ogro, os anões e a águia dragão. Entretanto, a morte de seu pai possibilita que a história tenha continuação, pois é incentivada a curiosidade de como ficará o reino com um novo rei. É preciso ressaltar que as ações de Axel recebem influência das trajetórias dos outros personagens algo típico das sagas fantásticas com paracosmos independentes. Por exemplo, o ato heroico de Axel de interromper o ritual macabro e derrotar o líder dos piratas não seria possível caso o feitiço da bruxa Babau tivesse dado certo. Foi a ação de outro personagem que colaborou para o clímax e o sucesso do herói.

3.1.5.2 Ariane e a reinvenção da chapeuzinho vermelho

Ariane inicia a narrativa como uma alegre menina que vive com os pais, mas que guarda uma terrível experiência no seu passado. A narrativa dessa experiência corresponde à situação inicial de sua trajetória: viu sua avó ser devorada por um terrível lobo e o seu chapéu branco ficou manchado de sangue, tornando-se, assim, vermelho. Toda a trama que relaciona Ariane à chapeuzinho vermelho traz em si uma série de funções proppianas que são, respectivamente: I - um dos membros da família afasta-se de casa; II- ao herói impõe-se uma interdição; III - a interdição é transgredida; IV - o agressor tenta obter informações; V - o agressor recebe informações sobre a sua vítima; VI - o agressor tenta enganar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens; VII - a vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber e; VIII - o agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o. Em

relação à Jornada do Herói, seus passos não são facilmente aplicáveis na primeira parte da trama.

Após a apresentação desse passado, a narrativa passa a expor o tempo presente: Ariane está na escola, indo para uma excursão ao Majestade, a maior casa de espetáculos do reino, para ver uma peça de teatro. Vai acompanhada de seu melhor amigo João e de sua turma na escola. Ariane se emociona com a peça que retrata os feitos do rei na caçada de bruxas, com os feitos heroicos que marcaram a história de Arzallum. Na saída do teatro, alguns dos seus colegas de escola, em um ato que pode ser considerado como sendo de *bullying*, gritam e a chamam de chapeuzinho vermelho. Ariane não se sente confortável com o vocativo e responde às provocações, gritando e entrando em uma discussão. Em seguida, a personagem se envolve em uma série de peripécias menores que culminam em um encontro com o caçador que a salvou anos atrás do terrível lobo.

Certa manhã acontece a invasão dos piratas na cidade, o que provoca a morte de muitas pessoas. Ariane, assustada, vai ao encontro de seu amigo João para ver se está tudo bem e vê no caminho destruição e morte. E tem uma visão: consegue ver a própria imagem da morte ceifando vidas. Pouco a pouco, Ariane vai descobrindo que pode ouvir vozes há quilômetros de distância. Ou seja, percebe que possui poderes que não entende. Sua mãe decide que é a hora de contar as razões de a menina ter visões, ouvir vozes e também contar o que aconteceu de verdade no dia que sua avó foi devorada.

Ariane é integrante de uma família de bruxas e, no dia que ia até a casa da sua avó, iria ser iniciada em magia. Por isso, sua avó estava isolada no campo e ela tinha que andar sozinha na floresta – era um percurso de iniciação. Uma bruxa das trevas, inimiga natural da magia branca, marcou um lobo com magia negra para impedir a iniciação da jovem Ariane e por isso que sua avó foi morta. Ariane, que não se lembrava de nada, fica impactada com a revelação. Primeiramente, ela é tomada pelo medo, pois em Andreanne bruxas são perseguidas, pois não há o discernimento para diferenciar bruxas boas de bruxas ruins. Porém, segundo sua mãe, Ariane tem escolha: ela pode aceitar o chamado para ser uma bruxa ou não. Sua mãe leva Ariane até o encontro de madame Viotti, uma velha bruxa que faria a iniciação da menina.

O que nenhuma das mulheres sabia é que naquele momento, assustado com o ataque dos piratas e com ataques de bruxas, o rei havia autorizado novamente a caçada e morte de bruxas. No momento que Ariane seria iniciada, soldados entram na casa e prendem madame Viotti. Ariane e sua mãe conseguem fugir, mas têm implacáveis soldados em seu encalço. Quando eles as alcançam, ao invés de levá-las presas, resolvem ter uma ideia terrivelmente vil:

Ariane estava prestes a sofrer o mesmo que muitas outras bruxas que jamais fizeram mal alguém, apenas pela ignorância dos homens e da fama herdada das bruxas realmente ruins. A menina finalmente entendeu o que estava para acontecer. E, quando Rufus lhe tocou os cabelos, sentiu nojo, parte da inocência ali se perdeu, e a menina em muito cresceu. O universo lhe pareceu mais triste. O soldado lhe tocou o rosto, e ela desejou que viessem cinquenta lobos para aqueles dois homens maus (DRACCON, 2010, p. 309-310).

A citação, além de insinuar a iminência de uma violência sexual, aponta a violência e perseguição sofrida por mulheres consideradas como bruxas, sendo implacavelmente julgadas, mesmo sem ter feito nenhum mal a ninguém. Quando o estupro parecia iminente, a história se repete. O caçador Arbook ali passava e salva a menina dos soldados malfeitores, matando-os e salvando mãe e filha. Apesar de estar salva, Ariane descobre que madame Viotti será queimada em praça pública pelo próprio rei. Ou seja, até esse momento as mesmas funções que aconteceram no início se repetem: o chamado à aventura, o agressor buscando informações e a salvação. Temos finalmente o início de uma Jornada do Herói, após uma longa descrição do mundo comum. Parece que a trajetória heroica de Ariane necessita de mais amadurecimento que a de Axel, pois as funções iniciais acontecem duas vezes.

A partir desse momento, Ariane assume protagonismo e resolve aceitar sua condição de bruxa, fazendo todo o possível para salvar aquela que será sua mentora. E é bem-sucedida, pois graças à sua intervenção, madame Viotti é salva. Ter a personagem viva será importante na resolução do conflito principal, já que a velha bruxa é quem torna possível a descoberta do ritual. Além disso, Ariane assume um importante papel na cena final, lutando contra piratas e vendo a derrota de Jamil, Coração de Crocodilo, e de Babau, a bruxa realmente maligna.

Podemos considerar que toda a trajetória de Ariane no livro *Caçadores de Bruxas* corresponde à função X - o herói-que-demanda aceita ou decide agir. Isso porque durante a luta principal, João, aquele que é seu amigo, mas por quem nutre um carinho e um início de paixão, é ferido pela bruxa e Ariane é obrigada a usar seus poderes e implora para que a morte o traga de volta à vida.

Ariane desejou com toda vontade que João Hanson não abandonasse aquele plano de existência [...]. E a Morte pensou no que estava acontecendo. Não aceitava ser desafiada, não aceitava ser enganada, não aceitava que duvidassem de sua existência. Mas, dessa vez, deparou, como em poucas vezes, com uma criatura que não queria desafiá-la [...] queria apenas lhe fazer um pedido simples. [...] E assim, a pedra da criação brilhou. [...] Madame Viotti sabia o significado daquele momento, e ninguém mais naquele lugar teria sua sabedoria naquele instante. Ela viu com os próprios olhos que sua pequena e jovem discípula havia enfrentado e perdido o medo da morte, em nome da própria fé e do próprio amor. (DRACCON, 2010, p. 414-415).

Na citação temos a cena que Ariane usa sua magia para pedir para a morte que João volte à vida. Madame Viotti, observando a cena, reconhece o seu significado: agora Ariane aceita seus poderes e está pronta para assumir sua magia. Ou seja, a história da chapeuzinho vermelho bruxa está apenas começando. Esse é um aspecto fundamental das sagas, não apenas aquelas de paracosmos independente: a criação de ganchos para que a história possa se estender para outros volumes.

3.1.5.3 O coadjuvante-protagonista: a trajetória de Snail Galdford

Vamos descrever a trajetória de um personagem ainda não citado, mas fundamental para narrativa. O pirata Snail. Ele é um jovem pirata que trabalha na tripulação do navio de Jamil, Coração de Crocodilo, que vem a ser filho e herdeiro do terrível Capitão Gancho. É descrito como integrante da escória do mundo, um indivíduo sem família e sem futuro que teve como única opção ingressar em uma vida de crimes. O narrador é implacável e pouco generoso na sua descrição. Negro e marginalizado, Snail não parece corresponder ao estereótipo de herói, suas atitudes são egoístas e a personagem não hesita em cometer crimes mandados por seu mestre. Entretanto, ao longo da narrativa, o personagem vai ganhando contornos mais complexos ao desobedecer o terrível Jamil. Dessa forma, não poderemos caracterizar Snail totalmente como um anti-herói, já que em uma saga algumas histórias são guardadas para serem desenvolvidas em volumes seguintes.

Certa noite, o capitão o chama até sua cabine. Por Snail ter crescido entre facções criminosas de Arzallum, ele foi escolhido por Jamil para uma missão secreta. O bando de piratas atacaria e saquearia a cidade e Snail teria um grande papel nisso. No amanhecer do dia seguinte, os piratas atacam o porto da capital do reino. A sua missão era aproveitar que a cidade estava ocupada com a invasão do porto e furtar um mágico diamante no museu real. E ele consegue esse intento e entrega o diamante para o capitão.

O que Snail não imagina é que o item do seu furto era um elemento fundamental para que uma bruxa das trevas pudesse fazer um ritual para trazer Capitão Gancho de volta à vida.

Ele teria que cometer outro furto: roubar um lindo colar de 108 pérolas que estava guardado em uma mansão de uma poderosa família. Snail quase estava fazendo isso quando foi abordado por uma mulher, outra ladra. Ele a enfrenta, achando que é mais forte que ela, e se surpreende ao descobrir que ela, além de levitar, consegue dominar a telecinese. E a larapia consegue roubar o colar e fugir.

Falhar naquilo que é perito frustrou terrivelmente Snail. Quando Jamil descobre que o seu capanga falhou, faz com que o pirata enfrente sua fúria: precisa do colar para fazer o ritual que dará nova vida e forma a seu pai, Capitão Gancho. O que ele não percebe é que Jamil faz um jogo duplo: ele também contratou a outra ladra e faz esse jogo para não precisar pagar a recompensa. Então, o meliante resolve se vingar. Com informações obtidas descobre que o nome da ladra é Liriel, filha de um dono de circo que um dia foi famoso e, desde pequena, aprendeu acrobacias e artes circenses. Com a descoberta, vai até o circo e a confronta. Tem a intenção de matá-la, mas algo o impede. Snail, aquele que fora sempre egoísta, passa a sentir algo por Liriel e, ao invés de matá-la, consegue a convencer que ela também foi enganada e resolvem se vingar juntos. Entregam a Jamil um colar falso. E é por isso que o ritual da Bruxa falha posteriormente.

A descrição da trajetória desse personagem é importante, pois seus atos têm influência na narrativa – é por sua causa que o ritual não acontece e isso é fundamental para a derrota dos antagonistas. Entretanto, é bastante complexo atribuir a ele alguma das funções proppianas no primeiro livro da saga. Nos demais livros, a personagem ganha mais importância e outras funções poderiam ser aplicadas, mas, especificamente nessa narrativa, Snail cumpre poucas delas. Poderíamos até considerar, de forma quase arbitrária, que essas funções aparecem: I - um dos membros da família afasta-se de casa (quando o pai de Snail se afasta e ele se obriga a ir para a vida de crimes e posteriormente a vida pirata); II - ao herói impõe-se uma interdição (a interdição seria a vida como pobre miserável sem acesso a bens materiais); III - a interdição é transgredida (ao se tornar bandido e pirata a interdição é transgredida); VI - o agressor tenta enganar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens (o agressor seria Jamil, o capitão dos piratas, enganando o seu servo para que roubasse os itens para o sacrifício); VII - a vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber (Snail comete os roubos e entrega objetos mágicos a Jamil); VIII - o agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o (quando Snail não consegue roubar o colar, Jamil o humilha, o tortura); XVIII - o agressor é vencido (com ajuda de Liriel, ao enganar Jamil e entregar um colar falso, ele se torna diretamente responsável pela derrota do malfeitor, mesmo não participando da cena final); XIX - a malfeitoria inicial ou a falta são reparados (sem o capitão dos piratas, Snail está livre para viver outra vida com Liriel).

Mesmo com uma construção que o aproxima mais de um anti-herói do que de um herói, as ações de Snail são determinantes para o desfecho da narrativa principal. Há várias promessas de melhor desenvolvimento da narrativa: será o amor de Snail por Liriel capaz de tirá-lo da vida criminosa? Será ele quem assumirá o navio pirata, agora sem líder? Essas perguntas ficam

implícitas para os leitores e geram expectativa para o próximo volume da obra. Há um momento da narrativa que Snail vai até o palácio real e vende a informação da localização da princesa Branca de Neve, que havia sido sequestrada por Jamil, Coração de Crocodilo. Depois que ele aponta a localização, a rainha entrega a ele uma sacola:

Snail agarrou uma bolsa que, ao balançar, trazia uma ideia de uma boa recompensa. Pensou no que diria ao pai. Pensou que um verdadeiro herói recusaria a bolsa de dinheiro, pois heróis não vivem de heroísmo, eles o praticam. Ao menos, era isso que diziam os contos que raramente tinha paciência de escutar. Sim, não tinha dúvidas que um verdadeiro herói recusaria aquela bolsa lotada de moedas reais. Foi por isso que teve certeza que não era um herói (DRACCON, 2010, p. 378).

Snail é apresentado como alguém que não teve acesso à escola e não tem o hábito de ler livros, alguém que não tinha paciência nem para escutar contos de fadas, já que não teve acesso à formação. Essa informação dada pelo narrador pode ser considerada um juízo de valor. A citação também apresenta o que a personagem pensava de si mesma: não se via como um herói, suas ações não favoreceriam o bem comum. Eram egoístas. Ele até poderia fazer o bem acidentalmente, mas sua prioridade era sua própria pele. Aquele ser incapaz de ouvir histórias também é incapaz de exercitar a alteridade e assim fazer ações altruístas. Em suma, esse aspecto da personagem torna-a complexa e menos previsível que típicos heróis, como Axel.

3.1.5.4 Várias jornadas e possibilidades

Martos Garcia (2009) afirma que a gênese dos mundos criados em uma saga é um signo, sem dúvida, da pós-modernidade, com sua tendência à reciclagem e à hibridação de fontes. Em outras palavras, a origem de um paracosmos está atrelada a influências, recriações e intertextualidades com obras anteriores.

No caso da saga *Dragões de Éter*, é possível perceber nas trajetórias dos três personagens mencionados a presença da Jornada do Herói, como reprodução total – caso de Axel, por ser o mais parecido com o estereótipo tradicional –, reprodução parcial – caso de Ariane, sendo uma aparente frágil menina que se descobre bruxa e, nessa jornada, passa a ser uma heroína – e total ruptura – caso de Snail, pois é um bandido e vive uma vida de crimes, mas começa uma trajetória de regeneração que o faz ter atitudes heroicas mesmo mantendo um caráter ambíguo. Além disso, eles mobilizam arquétipos, como o do príncipe, da donzela e do bandido e os ressignificam. Há ainda de se considerar a forma com que os contos de fadas são

ressignificados, como é o caso de Ariane, que representa uma nova versão da “Chapeuzinho Vermelho”. O próprio Axel pode ser visto à luz dessa interpretação, já que corresponde a uma versão atualizada de um príncipe encantado.

Martos García (2009) afirma que o mito é um referente contínuo das sagas. Por isso, as funções do conto maravilhoso são perceptíveis e identificáveis. Mas são transformadas à medida que há mais de um herói e várias histórias simultâneas. Podemos considerar que a saga fantástica analisada apresenta o desenvolvimento de várias narrativas simultâneas que exercem mútua influência entre si. Os três personagens analisados correspondem à mesma esfera de ação: os atos de um influenciaram o outro. Se Snail não tivesse mentido e trapaceado ao entregar um colar falso para seu mestre, o ritual da bruxa maligna teria dado certo e provavelmente Axel teria sido derrotado pelos piratas. Em outro momento da narrativa, se Ariane não interfere e não impede que Axel queime a bruxa madame Viotti, que era boa, eles não teriam decifrado o mistério e não teriam meios de enfrentar os vilões. A simultaneidade provoca um efeito de aparente complexidade à narrativa.

Utilizamos o termo “aparente complexidade”, pois, por mais que existam personagens ambíguos, a grande narrativa que amarra todos os personagens em *Caçadores de Bruxas* é uma trama absolutamente maniqueísta: há o lado do bem e o lado do mal, um vai construir a paz e a fraternidade, o outro quer dominação e destruição. O foco narrativo, o próprio narrador e a caracterização dos personagens são elementos que conduzem os leitores a buscarem identificação com os personagens positivos e heroicos e desprezar ou ter dúvidas a respeito do caráter e das ações do personagens com atitudes ruins ou ambíguas. Os vilões sempre serão condenados, até pelo narrador. Mesmo quando um personagem é construído de forma ambígua e complexa, como Snail, o narrador onisciente interage com o narratário fazendo julgamentos valorativos a respeito, o que encaminha e direciona sentidos e interpretações.

Outro ponto que auxilia na identificação do público juvenil com essa saga são as referências à cultura pop, *videogames*, filmes e mídias. Tais referências possibilitam o que podemos chamar, na perspectiva dos estudos de Hutcheon (2011), de “prazer intertextual”, isto é, ao adaptar elementos reconhecíveis por uma gama de fãs e de consumidores de determinada mídia há a possibilidade de esse reconhecimento por si só permitir uma fruição.

Apesar das limitações em relação ao alcance de uma saga fantástica brasileira (não apresenta o nível de projeção que uma saga norte-americana ou inglesa teria, devido a maior facilidade de adaptação para outras mídias, como *games*, séries e filmes), podemos apontar que *Dragões de Éter* têm alcançado grande popularidade e têm gerado uma forte agência entre

leitores³⁰. Sintomático disso é o fato de ser fácil encontrar na internet e em *sites* de buscas *blogs* literários com resenhas da obra, postagens repercutindo a obra, *post* de fãs clamando pelo próximo volume da saga, ilustrações de personagens dos livros feitos pelos fãs. Na Figura 11, destacamos a imagem de um passo a passo para montagem de um *cosplay* da personagem Ariane Narim.

Figura 11 – Cosplay de Ariane Narim



Fonte: Araujo, 2011³¹

O *cosplay* é uma das formas que um fã pode expressar sua admiração por um universo ficcional. Como uma saga cria um novo universo, o fato de ele despertar a possibilidade de que pessoas façam *cosplays* de personagens significa, na maior parte das vezes, que os leitores-fãs querem, de alguma forma, fazer parte do paracosmos. Interessante observar que a descrição do *cosplay* não poderia ser confundida com uma fantasia de “Chapeuzinho Vermelho” tradicional. Partes da história são referidas e, para ser considerado um *cosplay* legítimo, esses detalhes precisam ser observados. Então, a capa de Ariane não deve ser vermelha, deve ser branca, pode até estar suja, mas deve ser um tecido pesado. O efeito vermelho na roupa deve ser conseguido

³⁰ É possível encontrar até mesmo *fanfictions* de fãs da saga, que continuam a história ou a adaptam de diferentes formas. Um exemplo é encontrado no *link* a seguir. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/categorias/dragoes-de-eter>. Acesso em: 02 jan. 2019.

³¹ O design foi desenvolvido por Alice Araújo e divulgado em *sites* e páginas interessadas no mundo de Nova Ether. Disponível em: <https://www.deviantart.com/araujo/art/Commission-Ariane-Cosplay-171977665>. Acesso em: 30 jun. 2019.

com o uso de algo vermelho que pareça sangue, criando referência com o sangue da avó de Ariane, que foi morta pelo lobo.

Um paracosmos independente cria um mundo paralelo, um cronotopo de grande complexidade que abarca história própria, muitas vezes mais de uma cronologia, várias mitologias. Por tal razão, optamos pela análise de apenas uma saga nessa modalidade.

Um paracosmos independente, quando bem construído e consolidado, oferece possibilidades múltiplas de ampliação. É o que observamos em *Dragões de Éter*: o passado desse mundo pode ser explorado ficcionalmente. Ou o futuro, depois das histórias contadas na trilogia original. Ou até mesmo o presente: histórias que sejam ambientadas em outros países, reinos, ilhas e continentes que façam parte do mundo. Em suma, seus mapas e a mitologia permitem leituras centrífugas.

Em *Dragões de Éter* percebemos outro elemento que consideramos uma característica de paracosmos independentes: a não centralidade absoluta de um personagem, pelo contrário, a obra abre um leque de jornadas, de personagens, de possibilidades de identificação. Analisamos apenas três, mas há outros personagens importantes que permitiriam os mesmos procedimentos: como João Hanson, Maria Hanson, Anísio, o príncipe-sapo, Branca de Neve, que é noiva de Anísio, professora Sabino, entre muitos outros personagens.

A seguir, podemos observar um quadro que sintetiza as características fundamentais de um paracosmos independente e aponta como elas são desenvolvidas em *Dragões de Éter*.

Quadro 3 – Características de um paracosmos independente

	Como acontece geralmente em Paracosmos independentes	Como acontece em <i>Dragões de Éter</i>
Presença do insólito	Ostensiva e constitutiva. Um mundo completo toma forma por meio do insólito. Frequentemente há várias raças e povos diferentes que habitam esse novo mundo	A presença do insólito é ostensiva e constitutiva. Há a presença de magia, de <i>orcs</i> , de piratas, de criaturas fantásticas.
Cronotopo	O mundo criado em um paracosmos independente é vasto, tanto geograficamente quanto historicamente.	Nova Ether é grandiosa: são dois continentes e muitos reinos. Há uma vasta história que explica as relações entre os reinos.

Foco narrativo	Inúmeros. Como o foco principal de um paracosmos independente é o próprio universo, é comum que o foco narrativo acompanhe vários personagens para, assim, ter um registro de diferentes posições desse novo mundo.	O enredo do primeiro volume da saga apresenta diferentes focos: os príncipes reais, Ariane, uma plebeia, Maria, uma professora da plebe, entre muitos outros.
Característica marcante	A presença de cartografias	Mapas são presentes na saga.

Fonte: elaborado pelo autor.

O quadro sintetiza e sumariza aspectos apontados durante a análise: *Dragões de Éter* cria um mundo complexo, autoconsciente, que é alimentado por referências e as ressignifica. É um universo completo e complexo, há cronologias, cronotopias e cartografias que permitem aos leitores irem além de uma leitura eminentemente centrípeta. Mesmo analisando trajetórias de personagens específicos, fica claro que cada um é apenas um elemento de um todo maior que forma o paracosmos independente.

Na próxima seção continuaremos a analisar diferentes paracosmos em obras brasileiras, abordando outra forma de estruturação de universo: o paracosmos simultâneo.

3.2 Paracosmos simultâneo

Sagas fantásticas com paracosmos simultâneos são aquelas em que dois mundos existem paralelamente. Um desses mundos frequentemente representa o mundo empírico. É comum que exista um portal ou uma passagem encantada que ligue os dois mundos. Outra recorrência é que somente o escolhido – ou os escolhidos – possa atravessar/viajar de um mundo para o outro.

Analisamos, em seguida, duas sagas brasileiras que possuem essa característica. *O Príncipe Gato*, obra assinada pelo pseudônimo Bento de Luca, e *Crônicas do Reino do Portal*, de Simone Marques.

3.2.1 O Príncipe Gato

O Príncipe Gato é o nome de um personagem que protagoniza a trilogia publicada pelo autor Bento de Luca (2014). Essa será uma das obras com paracosmos simultâneo que analisaremos. A trilogia conta a jornada de um gato falante e valente, príncipe de um mundo chamado *Marshmallow*, e que vem ao nosso mundo em busca de algo para salvar seu lar da destruição. Ao longo da história, o destino dos dois mundos fica cada vez mais entrelaçado. O que parece ser uma série, pois é focada em um personagem específico, revela-se aos poucos como uma saga, já que é possível caracterizar a existência de um paracosmos.

Bento de Luca não é um autor de carne e osso, é uma entidade ficcional, já que é um pseudônimo de dois autores: Marcelo Siqueira e Gustavo Almeida³². Os dois autores são primos, escreveram por muito tempo de forma conjunta, até que em 2009 iniciam um projeto de escrita que culminou na trilogia. São três obras publicadas: *Príncipe Gato e a ampulheta do tempo*, *Príncipe Gato e a Flor Cadáver* e *Príncipe Gato e a Armada da Noite*.

O autor Marcelo Siqueira Silva nasceu em 1987, em São Paulo, e é formado em Naturopatia. O seu primo, Gustavo Costa de Almeida Siqueira, também é natural de São Paulo e nasceu em 1986, formou-se em Gestão Ambiental. Paralelo a suas carreiras, ambos sempre tiveram o mundo da fantasia, da leitura e da escrita como algo em comum e por isso definiram um pseudônimo para que pudessem assinar juntos a autoria de histórias de fantasia.

Passados alguns anos da publicação da trilogia completa, os dois autores traçaram caminhos distintos: Marcelo Siqueira firmou-se na carreira de escritor, é autor de *O Guardião da última Fada* (2015), criador e organizador da Antologia Animal *As Lendas de Colina* (2017), e coautor do *thriller* psicológico *Identidade Fantasma* (2017). Atua como *coach* literário, função que orienta escritores a compreender o funcionamento do mercado editorial. Já Gustavo passou a se dedicar a outras áreas, como gestão e tecnologia de informação. Na orelha das três obras da trilogia *O príncipe gato* há o seguinte texto apresentando os autores:

O interesse por escrever surgiu logo cedo, e não tardou para que definissem estilo similar dentro do gênero Fantasia. Criaram diversos contos e estórias durante nove anos e, no ano de 2009, resolveram iniciar um novo projeto, a trilogia *O Príncipe Gato*, por meio do pseudônimo Bento de Luca. Possuem a forte crença de que existem estórias com o potencial de criar conceitos e despertar nossas emoções; estórias estas a serem contadas, celebradas e recordadas (LUCA, 2016, ORELHA).

³² Informações encontradas no site dedicado a divulgar a série *O Príncipe Gato*. Disponível em: <http://www.oprincipegato.com/>. Acesso em: 24 maio 2019.

A citação aponta as crenças que fundamentam a produção da obra pelos autores. Em relação à obra *Príncipe Gato*, consideramos como sendo uma saga fantástica por apresentar suas principais características: a serialidade e a instituição de um paracosmos. Na lombada do primeiro livro há a imagem de uma pegada de gato e em seu interior está presente o número 1. O mesmo acontece com o segundo e o terceiro livro, que possuem, respectivamente, os números 2 e 3. Em relação à instituição do paracosmos, temos como principal característica a existência de um mundo paralelo ao mundo empírico chamado Marshmallow.

Marshmallow é uma terra tomada por animais falantes divididos em raças, como gatos, guaxinins, ratos, falcões. É um mundo em que a magia é uma constante. Dessa forma, a saga se constrói a partir da premissa que Marshmallow e o mundo empírico são universos que ocupam o mesmo espaço, em dimensões diferentes. A história desse mundo é profundamente marcada pela travessia de humanos nascidos no mundo empírico. Esses homens e mulheres, em diferentes épocas, atravessaram os mundos, estabeleceram-se de alguma forma em Marshmallow, alterando e influenciando acontecimentos. Ou seja, uma premissa que lembra vagamente *As Crônicas de Nárnia*.

Apesar de um mundo fictício ser forjado, com características históricas e geográficas, o fio condutor da ação está direcionado a um personagem, o personagem-título da trilogia. É acompanhando-o que o leitor compreende os contornos desse paracosmos. Uma característica marcante em um paracosmos simultâneo é que a narrativa centralizará em algum momento a atenção ao personagem considerado como especial, escolhido, aquele capaz de fazer a travessia entre dois mundos.

No caso da saga em análise, é o próprio personagem-título capaz de atravessar um buraco de minhoca³³ e chegar até o mundo empírico, especificamente até São Paulo, em busca da salvação de seu lar. Tal centralidade pode ser observada nas escolhas de representação observadas nas capas da trilogia. Observe a imagem a seguir:

³³ O termo “buraco de minhoca” faz referência a um conceito da física criado por John Archibald Wheeler (MISNER, THORN, WHEELER, 1973): o termo buraco de minhoca, empregado devido ao movimento de uma minhoca pelo miolo de uma maçã, é uma característica topológica hipotética do contínuo espaço-tempo. Em suma, seria um atalho em que seria possível viagens através do espaço e do tempo.

Figura 12 - Capas da trilogia *O Príncipe Gato*

Fonte: Luca, 2013, capa

Nas três capas o destaque é a personagem Príncipe Gato. Na primeira, ele aparece misterioso, o que condiz com a narrativa do primeiro volume: o leitor conhecerá a identidade do felino aos poucos e os mistérios desse universo serão apresentados vagarosamente. Os olhos verde e castanho potencializam a aura de mistério.

A segunda capa já ilustra o ápice da história do segundo livro, o momento em que o Príncipe se sacrifica para salvar seu amigo. Nesse ponto, o leitor já conhece e está ambientado com o personagem e o seu mundo. Assim é o clímax da história que recebe a atenção na ilustração da capa.

Na última capa, por sua vez, há uma união entre as duas perspectivas: aura de mistério e representação geral da trama. A capa consiste no Príncipe Gato segurando um candeeiro. A imagem representa tanto uma passagem da ação narrativa quanto uma metáfora para os acontecimentos que encerrarão a trilogia.

Como delimitação para a compreensão do paracosmos da saga vamos nos reportar à primeira obra, *O Príncipe Gato e a Ampulheta do tempo*.

A edição analisada apresenta 335 páginas. A capa, toda preta, é tomada pela ilustração de um gato com olhos de cores diferentes, um verde e outro azul. Há o destaque para a marca de uma pata felina que está presente na composição do título. Esse símbolo é presente durante toda a sua obra, ilustrando os números de páginas. Isso demonstra que o projeto gráfico é todo inspirado e centralizado no personagem-título da saga.

As orelhas da capa e da contracapa apresentam um resumo da história. Além disso, na parte inferior, na orelha da contra capa, há a apresentação da foto e dados biográficos sobre os autores. Existem algumas ilustrações durante a obra, registrando os momentos mais impactantes da narrativa. Entre elas, destacamos a imagem do Príncipe Gato, sempre com uma postura combativa.

Figura 13 - O Príncipe Gato



Fonte: Luca, 2013, p. 41.

Com um humor irônico, a personagem é arrogante, tem uma aura de soberba e autossuficiência. Inicia a história com a certeza de ser o único que poderá salvar seu amado reino. Ao conhecer a personagem Hugo, o despreza, pois o vê como um humano tonto, mundano e sem atributos heroicos. Porém, será justamente esse humano que fará com que o príncipe amadureça e perceba sua verdadeira essência. Será por meio desses dois personagens e da sua relação problemática que a trama será contada, especialmente no primeiro volume.

No início da narrativa, tem-se a impressão que a personagem principal é Hugo. Essa falsa impressão acontece devido a história ser contada em primeira pessoa, por meio de narradores-personagens, e as primeiras páginas são narradas por Hugo. É ele que narra o início da história, o estranho encontro com um gato lendo livros da biblioteca, a perseguição do animal, o encontro dos dois no apartamento. Entretanto, logo o leitor é surpreendido com um

outro narrador: o Príncipe Gato passa a narrar a história e conhecemos a sua versão para os acontecimentos.

Sendo assim, no primeiro volume, três personagens atuam como narradores-personagens: Príncipe Gato, Hugo e o ratinho Eleanor. Cada capítulo intercala o narrador. Há a indicação de quem será o narrador no início de cada capítulo, pois seu nome está logo abaixo do título. Assim, como o foco narrativo é variável. Temos diferentes pontos de vista para os mesmos eventos. Nos outros volumes da série, outros personagens assumem a posição de narrador.

A trama do primeiro volume, *A ampulheta do tempo*, apresenta um enredo simples: o príncipe atravessa o portal entre mundos e chega até o mundo empírico, mais especificamente São Paulo. Ele está busca de uma ferramenta mágica capaz de salvar seu mundo, Marshmallow, da destruição. O artefato é justamente o objeto que dá nome a obra, a tal ampulheta do tempo.

Nessa jornada, ele irá se deparar com Hugo, um humano normal, que vive uma vida pacata e até mesmo desinteressante. Porém, sua rotina vira de ponta cabeça após o contato com o gato falante. Em certo momento da narrativa, o Príncipe e Hugo passam a ser perseguidos por terríveis feiticeiros, seres malignos que têm o aspecto de cachorros. Não há sutileza na construção dos antagonistas: são cães que perseguem um gato.

A história desse volume acontece quase inteiramente em São Paulo. Entretanto, a narrativa é impulsionada por vários personagens vindos da terra mágica de Marshmallow por meio de diversos portais mágicos. Ou seja, estamos diante de um paracosmos simultâneo: existe Marshmallow, com história e geografia próprios, e existe o mundo empírico.

Em relação ao cronotopo do primeiro volume, podemos afirmar que espacialmente a narrativa transcorre em São Paulo, cidade que existe no mundo empírico. Temporalmente, a história transcorre em um tempo contemporâneo à data de publicação da obra. Dessa forma, o leitor que conhece São Paulo irá perceber referências a ruas, parques reais, edifícios, lojas, nomes de livrarias. Um marco importante é o parque Trianon, lugar em que Hugo e o Príncipe se encontram e onde se localiza o portal/buraco de minhoca que liga os dois mundos. Como *A ampulheta do tempo* não aprofunda na história do mundo secundário, não há meios de localizar temporalmente e geograficamente a narrativa em Marshmallow.

Cabe destacar que no volume seguinte, *O príncipe gato e a Flor Cadáver*, acontece o oposto, a narrativa quase toda acontece em Marshmallow, e o mundo empírico é retratado apenas brevemente na lembrança de alguns personagens. Como é esperado, esse volume apresenta um mapa de Marshmallow, suas cidades e terras, já que os personagens se deslocam

o tempo todo. A mitologia de Marshmallow é ampliada, pois novas criaturas são introduzidas, como a ordem das felinas, faunos, criaturas que são metade pônei e metade vareta.

Já o terceiro e último volume volta a ter o mundo empírico como principal ambientação. Dessa forma, o cronotopo da saga vai se ampliando a cada livro, primeiro apresentando o insólito em um mundo conhecido e depois descortinando o paracosmos de um mundo, então, desconhecido.

Em um paracosmos simultâneo é comum que o leitor seja conduzido pelo olhar de um personagem que não conhece esse paracosmos. Dessa forma, personagem e leitor vão descobrindo juntos o funcionamento do mundo, as criaturas existentes, entre outras informações que constituem um paracosmos. No primeiro livro da saga, como citamos anteriormente, essa função é ocupada por Hugo. Ele é um adolescente solitário, com dezessete anos, que vivia de forma pacata e desinteressante até um insólito encontro modificar completamente a sua trajetória. Ele estava na Livraria Cultura, em São Paulo, explorando a sessão de livros raros quando encontra um gato folheando um livro. Ele se assusta e fica intrigado, pois no mundo empírico animais não falam, não vão a bibliotecas e muitos menos ficam folheando e lendo livros. Também chama a atenção do jovem o fato de o gato estar com um cinto amarrado à cintura.

Hugo vive sozinho em São Paulo, entre lembranças do passado e mágoas por um romance mal resolvido, luta sozinho contra um câncer que faz com sua vida seja cinza e sem perspectiva. Por estar doente, o personagem passa a achar que está tendo alucinações e que o gato falante não é real. Após o inusitado encontro na livraria, o gato passa a persegui-lo como uma sombra e vai encontrá-lo em seu apartamento. Observe o trecho em que Hugo, como narrador, descreve o seu segundo encontro com o então animal misterioso:

O animal tinha altura para alcançar minha cintura; acredito que tinha cerca de um metro, e andava sob as patas traseira; era bípede. Sua pelagem era esbranquiçada e tinha uma razoável pança. Havia um cinto amarrado à cintura. Conhecia aquele animal. Então não estava ficando louco: era o gato que tinha visto na livraria. [...]
 - Hunf, se eu fosse você tomava mais cuidado; está desafiando o príncipe de Marshmallow o Príncipe Gato em carne e osso!
 Não consegui me conter: caí na gargalhada, era demais para mim. O que será que estavam colocando nos meus lanches de *fast-food*? Um gato falante, príncipe de um reino chamado Marshmallow? (LUCA, 2013, p. 33-34).

Hugo age como qualquer humano comum encontrando um gato falante: no primeiro momento põe em dúvida sua própria sanidade. Ao ouvir uma resposta inusitada, seu instinto é rir de forma descontrolada. Algo impossível no mundo empírico – um animal falando e agindo

como humano – desconcerta Hugo que ainda não sabe que está diante de alguém de outro universo. O diálogo segue:

- Do que você está falando gato? Aliás, já que você precisa da minha ajuda, vamos começar do início...Quem é você? Aliás, o que é você? E como é possível você existir?
- Já lhe disse, sou o Príncipe Gato, do Reino Marshmallow.
- Que reino de Marshmallow, está de gozação comigo? Onde fica isso, na Ásia? Ou na Oceania?
- O que é Ásia, e o que é Oceania? – o gato perguntou intrigado.
- Ah, deixe par lá! Onde fica Marshmallow?
- Fica exatamente aqui.
- Aqui, onde estamos neste momento? – perguntei. Aquela história ficava a cada instante mais absurda. – Como pode estar aqui se não vejo nada de diferente?
- Habitamos em uma dimensão similar à sua, porém sobreposta. Diria que estamos em frequências diferentes.
- Ok, farei de conta que compreendi. Mas diga-me, como veio parar em meu mundo?
- Vim através de um Buraco de Minhoca. (LUCA, 2013, p. 35-36).

O Príncipe Gato desconhece a geografia do nosso mundo e age como se todo ser tivesse que prestar referência a ele. Podemos perceber um certo didatismo na descrição da existência de universos paralelos.

- Silen se sacrificou por Marshmallow!
- É, ela veio lhe alertar, muito honrado...
- Não, você não entende. Ela realmente se sacrificou. Morrendo neste mundo não terá como sua alma renascer em nenhum outro ser vivo – eu expliquei, não querendo acreditar nas minhas palavras – Sua alma se desfez para sempre.
- Não entendo muito bem, Príncipe. Você não disse que cabia aos Feiticeiros o papel de ‘senhores da morte’, que eles é que antigamente lidavam com a questão das almas e renascimentos? [...]
- O que falou é verdade Hugo. Os Feiticeiros realmente abandonaram essa função. Mas não lhe contei tudo. Mesmo que eles não cumpram essa função, as almas dos seres que morrem em Marshmallow de qualquer maneira acabam indo para um lugar chamado Espaço-do-não-tempo, também conhecido por muitos de Crista-do-Galo, e de lá passariam por um processo, eu não sei lhe dizer qual seria, para renascerem posteriormente. (LUCA, 2016, p. 160).

Uma intertextualidade óbvia que pode ser traçada é com o Gato de Botas: o conto de fadas que um gato esperto consegue fazer com que seu amo, originalmente pobre, fique rico e bem-sucedido. Aqui, a narrativa se inverte: é Hugo que conduz o Príncipe a um caminho de autodescobertas. A relação do Príncipe com Hugo apresenta uma evolução, de uma antipatia mútua até uma sólida amizade.

Um detalhe importante em relação à caracterização física tanto do Príncipe Gato quanto de Hugo são seus olhos bicolores, ou seja, ambos apresentam heterocromia. Além disso, a cor dos olhos é a mesma: um olho castanho e um olho verde. Esse elemento não é uma mera

coincidência, pois ele constrói o sentido de que o gato e o humano possuem uma ligação, são elos de uma mesma cadeia, estão relacionados.

Podemos considerar que uma das temáticas principais do primeiro livro é o amadurecimento. Os dois personagens principais passam por jornadas de amadurecimento; Hugo é um garoto que já perdeu esperança na vida, está isolado, sem laços afetivos, nutrido apenas de lembranças e mágoas no passado. A partir da convivência com o rabugento gato e da descoberta em relação ao mundo paralelo de Marshmallow, Hugo vai reaprendendo a lutar pela vida e, assim, redescobre a esperança. Algo parecido acontece com o Príncipe Gato, que inicia a trama soberbo, arrogante e cheio de certezas e valentia, mas, ao conviver com Hugo, vai se humanizando, sentindo-se cada vez mais humano e mais falho.

A presença do insólito é óbvia, porém diferente de sagas de paracosmos independente, em que o leitor é jogado em um mundo fantástico e precisa localizar referentes para encontrar-se na nova mitologia, em um paracosmos simultâneo isso pode acontecer aos poucos, conduzido por um personagem que, assim como o leitor, não conhece esse novo mundo. É isso que acontece: o leitor vai descobrindo os animais falantes e os mistérios de Marshmallow juntamente com Hugo.

Um dos elementos constitutivos do paracosmos dessa saga é a existência de animais falantes com aspectos e comportamentos humanos, que trazem, porém, características esperadas desses animais no nosso mundo empírico.

A trama de *O Príncipe Gato* apresenta uma simplicidade na sua construção narrativa que parece ser direcionada e endereçada para adolescentes. Não há uma temática aparente que poderia ser considerada mais adulta. É importante destacar que na ficha catalográfica não há a classificação “literatura juvenil”, apenas “ficção brasileira”. Entretanto, a capa com a imagem do gato, as pegadas que são recorrentes em todo projeto gráfico e as ilustrações durante a história têm um potencial de serem atrativas para o público juvenil.

Para possibilitar uma maior compreensão em relação ao paracosmos simultâneo, na seção seguinte apresentaremos outra saga brasileira com o mesmo paracosmos.

3.2.2 Crônicas do Reino do Portal

Nessa seção descreveremos a saga *Crônicas do Reino do Portal*, cujo paracosmos também pode ser considerado como simultâneo. A saga foi escrita pela autora brasileira Simone Marques. Em seu *blog* pessoal, a autora se apresenta da seguinte maneira:

Paulistana, nascida no ano em que o homem pisou na lua e de Woodstock. Formada pedagoga e mestre em Educação. Escreve desde 2007. Autora de séries de ficção histórica e fantasia, com títulos no mercado (2015): Série Sabores do Sangue, livro Agridoce; Série Os Tesouros da Tribo de Dana, livro Dois Mundos; Série Crônicas do Reino do Portal, livro O enigma da Adormecida e Saga As Filhas de Dana, livros: Paganus, Samhain e Beltane. Autora de vários contos de fantasia, suspense e terror, publicados em antologias desde 2008³⁴.

Simone O. Marques escreve e publica várias séries literárias simultaneamente e algumas delas podem ser configuradas e consideradas como sagas fantásticas. É o caso de *Crônicas do Reino do Portal*. Segundo depoimentos da autora, nas redes sociais e em seu *blog*, sua série *Crônicas do Reino do Portal* terá sete livros, especialmente devido aos seus leitores. Desde 2009, quatro dos livros da série estão prontos e aptos para publicação, mas por dificuldades, a publicação da série acontece de forma vagarosa. Problemas como questões com editoras. Até o momento do fechamento dessa pesquisa, foram publicadas três obras da saga: *O enigma da Adormecida*, *Lago de Fogo* e *Arena de Tártaro*. Para descrever o paracosmos da saga, vamos nos ater apenas ao primeiro volume.

A premissa básica da série lembra um pouco o desenho infantil *Caverna do Dragão*³⁵. Vários jovens brasileiros acordam em um lugar desconhecido. Aos poucos percebem que estão no Reino do Portal, um lugar mágico, muito distinto do lugar que eles vieram, o nosso mundo empírico. Eles desaparecem do nosso mundo e se encontram em um mundo perdido. Logo encontram um guia, que no caso do livro é uma anã. Aos poucos descobrem que cada um tem um papel, um é o rei, outra a rainha, outro é o arqueiro e assim por diante. Ganham armas e roupas especiais para desempenhar esse papel. Ou seja, nesse mundo eles percebem que são especiais, que foram escolhidos e têm uma grande e misteriosa missão.

A referência ao desenho, além de estar implícita, é citada textualmente, como podemos observar no trecho a seguir:

– Como viemos parar aqui? – Marcelo a encarou e franziu o cenho. – Quem nos trouxe para esse lugar?

³⁴ Informações coletadas no *blog* de divulgação da saga *Crônicas do Reino do Portal*. Acesso em: <http://reinodoportal.blogspot.com/> Acesso em: 07 jun. 2019.

³⁵ *Dungeons & Dragons*, traduzido no Brasil como *Caverna do Dragão*, é uma série de animação coproduzida pela Marvel Productions, TSR e Toei Animation, baseada no jogo de RPG homônimo. Foram produzidos apenas 27 episódios. Nos Estados Unidos, as três temporadas do desenho foram transmitidas originalmente entre os anos de 1983 e 1985 pela rede de televisão estadunidense CBS. No Brasil, durante as décadas de 1980, 1990 e 2000, o desenho foi reprisado diversas pela Rede Globo de Televisão e por outras emissoras, como os canais pagos Fox Kids e Gloob.

- O senhor e seus companheiros atravessaram o portal aberto pelo Cosmo. – ela respondeu com naturalidade. [...]
- Quando fala em Cosmo... quer dizer o Universo? – A força que comanda tudo? – Adriana sentiu um arrepio.
- Oh, sim! Isso a força! – Zin falou satisfeita.
- Acho que não vamos chegar a lugar algum – Eric resmungou impaciente.
- Veja, guerreiro... – a velha o olhou com impaciência. – Vocês foram escolhidos pelo Cosmo para comandarem esse mundo!
- Escolhidos? – Mônica se levantou nervosa. Tudo aquilo era absurdo. – Nós fomos sequestrados por um bando de malucos! – esbravejou irritada. – Estamos jogados nesse... nesse...
- Reino, guerreira. – Zin completou por ela – E seu soberano é ele – ela pontou para Marcelo.
- Meu soberano? – Mônica falou com enorme irritação. Aquilo já era demais, não iria ser comandada por um homem. [...]
- Todos terão muito a aprender – Zin falou balançando a cabeça parecendo cansada.
- Mas não haverá quem ensinar. Terão que aprender sozinhos. Terão que dominar seu medo, suas inseguranças, seu orgulho... dominar seu corpo e seu espírito.
- Ai, meu Deus... é o mestre dos magos... – Eduardo suspirou encostando-se à cadeira. Aquela cena com uma mulher pequena, falando em enigmas o fez se lembrar de um desenho que assistia quando era criança.
- Não... não... – Zin sorriu – Mas encontrarão magos com certeza e não confiem em todos eles, isso eu posso adiantar – seu rosto ficou sério. (MARQUES, 2015, p. 52).

No trecho temos o enfrentamento dos adolescentes recém-chegados em mundo novo e assustador com Zin, uma duende misteriosa, guardiã de um castelo, que se apresenta como súdita de um dos meninos: Marcelo, a quem trata como rei. Como Zin não fala de forma direta e objetiva e deixa os garotos confusos é comparada com o Mestre dos Magos, um dos personagens do desenho *Caverna do Dragão*.

Apenas com a premissa básica da narrativa já é possível elencar as características que nos fazem ter certeza que estamos diante de um paracosmos simultâneo: é possível perceber a existência de dois mundos separados e paralelos: o nosso mundo, a representação do mundo empírico, lugar de origem dos adolescentes protagonistas e o Reino do Portal, essa nova terra inexplorada e mágica.

O paracosmos simultâneo precisa desse choque de mundos. Os dois mundos funcionam de formas diferentes, com valores e mitologias diversas. É preciso destacar que diferente de *O Príncipe Gato*, nessa saga o nosso mundo não pode ser considerado um cronotopo, já que nenhuma parte da narrativa acontece fora do Reino do Portal. As menções ao mundo empírico acontecem por lembranças e recordações dos personagens, além dos conflitos e angústias que eles trazem da sua vida anterior.

Os personagens tentam entender os acontecimentos do Mundo do Portal utilizando analogias com o mundo em que nasceram, o mundo empírico. Aos poucos, vão descobrindo e entendendo o mundo novo que os cerca. O primeiro volume da saga tematiza justamente a

forma como cada um dos jovens vai lidando com a nova realidade e entendendo o insólito que os rodeia.

No início da trama, Marcelo acorda junto a outros sete jovens em um celeiro. Não entende como saiu da sua cama. Seis dos sete jovens acordam em um estado de confusão e já são surpreendidos quando o celeiro passa a pegar fogo. Percebem que uma das meninas não acordou: está adormecida. Logo todos descobrem que não estão mais em São Paulo e nem em nenhum lugar parecido: estão em um mundo mágico. O trecho a seguir mostra o momento em que Marcelo acorda:

Marcelo despertou sentindo um latejar incomodo na cabeça. Forçou os olhos tentando se lembrar de onde estava. Uma nuvem branca de fumaça saiu da sua boca. Estava frio ali. Sorte sua que usava uma jaqueta preta de couro. Na verdade, estava deitado de roupa e botas. Teria bebido demais na festa? Uma penumbra tomava o ambiente. Havia um lampião pendurado na parede oposta em que estava. Lampião? Estaria num sítio? Sentou-se apertando os lados da cabeça. Lentamente sua vista foi se acostumando à pouca luz e ele viu alguém sentado numa cama ao lado. (MARQUES, 2015, p. 8).

Os garotos criam teorias tentando a todo custo tentar entender a sua situação. Mas não têm tempo de pensar, precisam agir e trabalhar juntos. Os seis desconhecidos carregam a adormecida, fogem do celeiro e passam a explorar as cercanias. Apelidam a desconhecida adormecida de Bela.

Ao explorarem o local, um pouco perdidos e desesperados, os jovens descobrem um portentoso castelo. Nesse castelo, eles descobrem Zin, a já citada guardiã:

Eric e Marcelo se olharam, sabiam que estavam em risco invadindo aquele lugar sem qualquer tipo de arma. Davam passos meio incertos pelo chão de pedras lisas. A sola da bota de Marcelo produzia eco no corredor. Deram cerca de 20 passos no meio da escuridão e em direção à outra porta [...] Então viram que a luz era produzida por uma tocha que estava nas mãos de uma mulher bem pequena. Ela era velha e tinha os cabelos brancos presos em uma trança que caía sobre os seios murchos cobertos por um vestido grosso de tecido escuro.

Os dois olharam para ela surpresos e sem saber o que falar. Ela sorriu com apenas três dentes na boca.

– Senhores! Que bom que chegaram! – falou animada e ergueu um pouco mais a tocha para olhar o rosto deles.

– Desculpe... é que nós estávamos lá fora...no... – Marcelo tentou se justificar, mas não sabia exatamente o que dizer.

– Sim, sim... eu sei. – Ela falou reconfortadora – Nunca é fácil, não é? – balançou a cabeça e estendeu o archote para que Eric segurasse. Ele pegou a pequena tocha, olhando a idosa confuso enquanto a viu encerra os olhos verdes de Marcelo. – Senhora...há tempos venho esperando – ela pegou na mão de Marcelo e suspirou profundamente. O rapaz apenas levantou a sobrancelha. Com certeza tratava-se de uma doida que morava com os ratos naquele lugar estranho (MARQUES, 2015, p. 35).

Os garotos surpreendem-se com o tratamento oferecido pela estranha. Mas não estão em posição de recusar. Também causa estranhamento o fato de ela se dirigir a eles por meio de diferentes e inusitados vocativos. Por exemplo, Marcelo é chamado sempre de rei, a adormecida, que foi apelidada por todos de Bela, é chamada de rainha, Mônica, uma das garotas, é chamada de guerreira. Nem as personagens e nem o leitor sabem o que está acontecendo. As informações são dadas aos poucos, é lento o descortinar do mundo insólito do Portal.

Marcelo e Bela, a adormecida (que ao final da narrativa é apresentada com Luana, seu verdadeiro nome), são os personagens que apresentam uma maior centralidade por serem o rei e a rainha, entretanto todos os jovens são importantes para a fluidez da narrativa e têm um papel a cumprir. A história toda é narrada em terceira pessoa e faz uso de discurso direto para dar voz às personagens. Dessa forma, os fatos são percebidos sob a perspectiva do narrador-observador que manifesta reflexões a respeito de diferentes situações vividas pelas personagens. E ao acompanhar o olhar dos personagens, o leitor descobre os elementos do paracosmos juntamente com as personagens. Por exemplo:

- Que lugar é esse, Zin? – Marcelo esticou o corpo na cadeira e perguntou. Todos olharam para a mulher pequenina.
- Seu castelo! – ela sorriu com um brilho intenso nos olhos amarelos. Ele suspirou.
- Não, Zin... esse lugar onde estamos, é no Brasil? É em São Paulo? É uma Fazenda temática? – Ele questionou e ela o olhou confusa antes de responder erguendo ligeiramente os ombros.
- Eu chamo de Castelo do portal.
- Sei... – ele suspirou.
- Posso ir cuidar da senhora agora? – ela perguntou [...] Marcelo respirou fundo, encarando-a, e viu que não havia nada que indicasse má vontade dela em responder às suas perguntas, parecia que ela simplesmente não sabia. [...] – Eu já volto – sorriu, mas antes de sair apontou para cima da lareira. – Há uma chave para cada um. Só vão conseguir segurar aquela que lhes pertence. [...]
- Só eu acho ela meio doidinha? – Foi Fernanda quem falou. [...]
- Será que ela nunca saiu desse lugar? – Adriana falou admirada. – Sei de casos de pessoas que não fazem ideia do nome do país ou da cidade em que vivem... – arqueou as sobrancelhas pensativa.
- Para fazer um frio assim, só se estivermos na Serra Gaúcha (MARQUES, 2015, p. 44).

O diálogo estabelecido demonstra a tentativa dos personagens em trazer elementos do mundo conhecido (o mundo empírico compartilhado entre os personagens ficcionais e os leitores) para tentar se localizar no mundo desconhecido. Isso não é possível, pois não há paralelos possíveis: não estão em São Paulo e nem na Serra Gaúcha.

O castelo citado tem grande importância para o cronotopo do primeiro volume. O Reino do Portal compreende: castelo do portal, mar do oeste, celeiro, estábulo, bosque das sombras, Rio do Abismo e toca da Meg. Podemos considerar que a história apresenta uma simplificação em seu cronotopo, pois nem o tempo e nem o espaço do Reino do Portal apresentam grande complexidade. A seguir, podemos observar o Mapa do Reino do Portal, um dos paratextos presentes no primeiro volume da saga:

Figura 14 - Mapa do Reino do Portal



Fonte: Marques, 2015, p. 2

Ao comparar o mapa do Reino do Portal com o mapa de Nova Ether, representado na Figura 7, percebemos a sua simplicidade: não há a representação de reinos, povos, cidades, arquipélagos, cordilheiras e, sim, há o mapeamento de uma região muito pequena. Apesar da simplicidade, o mapa é importante em uma leitura centrípeta: o leitor tem meios de entender as movimentações dos personagens na geografia do Reino do Portal. Por exemplo, compreender a localização do castelo em relação ao bosque das sombras. Entretanto, os poucos elementos da cartografia não permitem uma amplitude de leituras centrífugas que é possível em outras sagas, como *Dragões de Éter*.

Os garotos vindos do nosso mundo parecem cada um ter o seu papel no Reino do Portal. É imposta a eles uma nova identidade, que não é negociável. Cabe a cada um deles simplesmente aceitar a sua incumbência. Podemos perceber isso no trecho a seguir:

Marcelo virava na cama de palha sem conseguir dormir. Tudo o que acontecera martelava em sua cabeça. Era o rei do quê? Ele nunca quis ser rei... ou quando era pequeno desejara aquilo? Gostou da espada e da adaga que ganhara e não sabia de quem, do Cosmo? Aquilo era absurdo... Ouviu Eric roncar [...]

Zin arrumara uma pequena cama improvisada ao lado da cama de Bela. Mônica se juntara a eles e deitou-se ao lado da adormecida. Pensando que Zin dormia, falou baixinho: Ele não vai ser seu, querida... sinto muito. A velha apenas sorriu, aquela criança não fazia ideia de como o destino agia (MARQUES, 2015, p. 68).

Marcelo é rotulado como rei e mesmo questionando esse destino, ele acaba por aceitar esse papel. O mesmo acontece com os demais personagens: acabam representando os papéis impostos pelo cosmo. Mesmo Mônica, a guerreira, que é uma personagem mais questionadora e atuante, será vítima do destino e terá de aceitá-lo.

Um outro aspecto importante para a compreensão do paracosmos proposto em Reino de Portal é entender a razão de Bela estar adormecida. Esse fato é mais do que uma referência ao conto de fadas, é um elemento que constitui o paracosmos: em Reino do Portal algumas pessoas podem ser encantadas, enfeitiçadas. É o que acontece com Luana. No primeiro momento, o leitor é apresentado a apenas a alguém de beleza hipnotizante, como as princesas dos contos, a beleza da adormecida é deslumbrante e encanta a todos.

Bela estava limpa e perfumada. Sua pele clara, livre de fuligem, parecia luminosa. Seu rosto delicado estava rosado e seus lábios eram macios e vermelhos. Os cílios escuros sobre a pele clara indicavam que ela ainda dormia profundamente. Usava um vestido branco, com mangas compridas e fofas. Os pés pequenos estavam descalços. Marcelo soltou a respiração que nem percebeu ter segurado. (MARQUES, 2015, p. 47).

Importante notar como todas as descrições criam um efeito de fragilidade e beleza. Todos os estereótipos do feminino como frágil, belo e inalcançável são mobilizados. A importância de descobrir a razão do sono de Bela passa a ser central na história, após a seguinte descoberta:

Marcelo soltou a tira de couro que prendia o papel envelhecido e o esticou sobre a mesa sob os olhos de Eduardo e André. A mensagem estava escrita com letras bem desenhadas. Era curta e simples.

‘Missão para o Rei e seus súditos.

Para conseguir ultrapassar as fronteiras do Reino devem desfazer o feitiço do sono, todos são importantes, ninguém conseguirá realizar nada sozinho. Quando aquela que está sob feitiço despertar, novos caminhos se abrirão’.

- Um enigma! – Eduardo falou admirado quando terminou de ler a mensagem. – Bela está enfeitiçada, é isso?
- E nós temos que descobrir como desfazer – André fez uma careta.
- Qual é o feitiço, Zin? – Marcelo dirigiu-se a ela com fúria.
- Eu não sou feiticeira, senhor! Sou apenas guardiã do portal e sua serva! (MARQUES, 2015, p. 53).

Nesse ponto da narrativa, os protagonistas já estavam seguros no castelo, já se sentiam protegidos e até acomodados. Com a mensagem, a tensão voltou e todas as ações passaram a girar em torno de descobrir como desfazer o feitiço do sono. Aí, alguns dos garotos atravessam o bosque das sombras em busca de Meg, a feiticeira, a única que poderia saber o antídoto. Esse obstáculo é transposto e Marcelo consegue despertar Luana. E os dois se apaixonam.

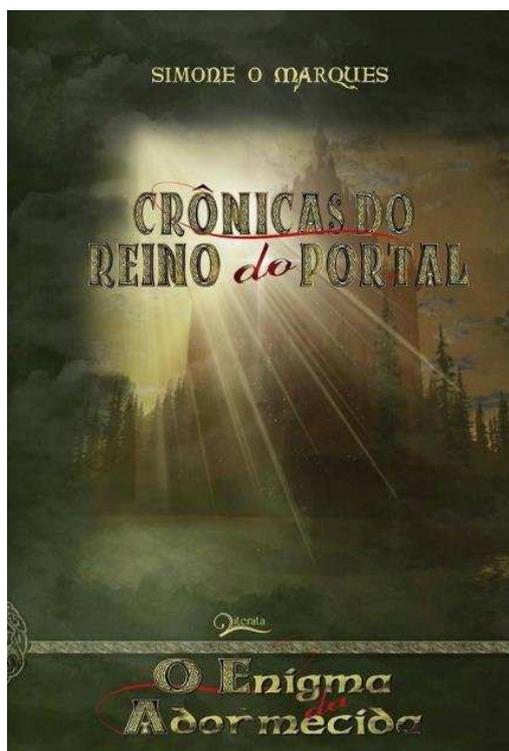
Então, descobre-se que Luana, a rainha, é acometida de uma misteriosa doença. Novamente, o equilíbrio é rompido e os garotos perdidos precisam atravessar o bosque sombrio em busca de ajuda. Somente no final do primeiro volume, os protagonistas e o leitor conseguem uma explicação para o que havia acontecido. Meg, a feiticeira, revela a eles que:

- Há incontáveis luas o Cosmo impõe um desafio a diferentes criaturas através dos deuses – [...] Poderiam os frágeis seres, como os humanos, por exemplo, superar os obstáculos fora do seu alcance de compreensão? Seriam mesmo tão ingênuos como apregoam? [...] Como fariam se lhe tirássemos o conhecido e lhe dêssemos o desconhecido e o inexplicável? [...] Vocês, assim como eu, foram escolhidos e jogados nessa grande ratoeira... foram tirados das suas casas confortáveis, do seio de suas famílias e jogados nesse lugar tão desconhecido [...] Normalmente, os escolhidos são regidos por diferentes planetas e deuses [...] Existe uma porta de saída sim, assim como em um labirinto, que com certeza não será fácil de transpor. O jogo começa com um desafio... um confinamento, onde pessoas estranhas são obrigadas e se comunicarem para escapar. [...]
- O celeiro... – Eduardo falou baixo, apertando a mão sobre a de Fernanda em seu braço.
- Sim, a porta de entrada... – Meg completou. – Entre os escolhidos um não acordará a não ser que o seu líder se manifeste e tenha sucesso em descobrir como fazê-lo. Esse líder é o Rei. [...] Luana não saiu de seu mundo [...] Ela pertence a esse universo – falou e os viu arregalarem os olhos.
- Eu sabia... – Mônica falou entre dentes.
- Então também deve saber que ela foi a escolhida deste mundo e enfeitiçada. Um feitiço poderoso com o claro objetivo de destruí-la. Dimitri, o lorde das sombras, a atormenta, porque ela foi prometida a ele. Ele tem o direito de reivindicá-la. Ele a quer e vai fazer de tudo para tê-la. (MARQUES, 2015, p. 225-226).

Ou seja, os acontecimentos pelos quais os garotos vivenciaram, na verdade, eram testes caprichosos dos deuses. Eles estavam sendo testados o tempo todo. Foram escolhidos para isso. E agora, uma vez conscientes de sua missão, precisam prosseguir. O próximo passo é encontrar o lago de fogo para salvar Luana. Após essas descobertas, a narrativa do primeiro volume termina e assim há uma visão mais clara em relação ao paracosmos dessa saga.

Para compreender também a visão que o leitor terá do paracosmos proposto na saga, vamos analisar brevemente as sagas que *O Enigma da Adormecida* já teve. Na Figura 15 podemos ver a capa da primeira edição. Por ter sido uma edição independente, o projeto gráfico da capa não apresenta um acabamento apurado, não há uma elaboração aparente em seu projeto gráfico. Há o predomínio de cores escuras, o que potencializa uma atmosfera de mistério e o contorno de um castelo. Há um jogo de luz e sombras que é realmente tematizado durante a narrativa.

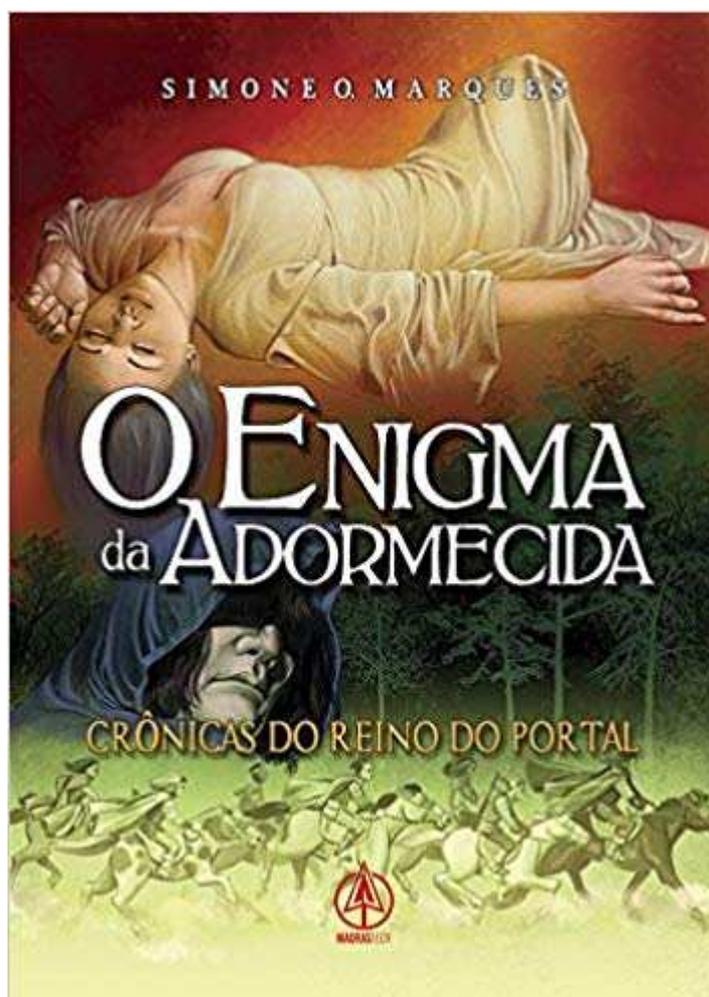
Figura 15 - Primeira capa de *O Enigma da Adormecida*



Fonte: Marques, 2014, capa.

A capa representada na imagem anterior teve uma limitada circulação. Ela foi ampliada quando passou a ser publicada pela editora Madras. Podemos ver a capa dessa edição representada na figura seguinte, a Figura 16. Nessa capa há três planos horizontais: o superior, em que vemos a Bela adormecida, o central, onde há um encapuzado entre as sombras e em frente à uma floresta com aparência sombria e a faixa inferior que há os garotos que despertaram no celeiro cavalgando.

Figura 16 – Capa da segunda edição de *O Enigma da Adormecida*



Fonte: Marques, 2015

A capa representada na figura anterior, apesar de mais colorida e aparentemente mais atraente, não tem sutileza: não sugere como a capa da primeira edição, entrega pontos isolados da história. É uma capa redutora: reduz o paracosmos da saga aos acontecimentos com os protagonistas. Podemos até apontar que a parte superior aparenta uma certa objetificação do corpo feminino o que cria sentidos incompatíveis com uma obra que se pretende juvenil. Nas páginas finais dessa edição aparecem propagandas de outras obras da autora e um cadastro para mala-direta com a editora Mastra.

A saga foi reeditada completamente de forma independente e pode ser adquirida em plataformas como a da Amazon. Entretanto, o projeto gráfico dos livros, após essa reedição, é bastante simples, como podemos observar na Figura 17.

Figura 17 - Capas para Ebook Kindle dos livros da saga *Crônicas do Reino do Portal*



Fonte: Marques, 2016.

O projeto das capas é tão simples que não permite praticamente nenhuma percepção do leitor sobre a história ou sobre o paracosmos da saga.

Em relação à estrutura narrativa, é possível perceber a influência de estruturas como a Jornada do Herói. Entretanto, está diluída em todos os personagens do grupo de jovens, e incompleta, já que a história apenas inicia nessa obra. É pertinente comentar uma intertextualidade muito explícita da obra com o mundo do RPG³⁶. Isso está tão imbricado que é possível perceber uma estrutura de *game* durante a narrativa: é como se os garotos perdidos precisassem sempre passar de fase para ir avançando. Primeiro sair do celeiro, depois encontrar o castelo, depois descobrir sua função no novo mundo, em seguida desvendar o mistério do sono de Bela, a adormecida, e assim por diante, em um fluxo constante.

Pelas relações intertextuais que são criadas com o mundo do RPG e lembranças infantis podemos até considerar que a saga possui um potencial para ser considerada um *crossover*, mas é preciso citar que as atuais edições são endereçadas ao público juvenil.

Apesar de importantes diferenças, provamos que tanto *Príncipe Gato* quanto *Crônicas do Reino do Portal* são sagas fantásticas e ambas apresentam o mesmo tipo de paracosmos: o simultâneo. A seguir, elencamos no Quadro 4 as principais características de um paracosmos simultâneo e como elas são exploradas em cada uma das sagas analisadas.

³⁶ RPG: sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

Quadro 4 – Características de um paracosmos simultâneo

Elemento	Como acontece geralmente em paracosmos simultâneos	Como acontece em <i>Príncipe Gato</i>	Como acontece em <i>Crônicas do Reino do Portal</i>
Presença do insólito	O insólito, o fantástico, pertence ao mundo secundário; ele constitui o mundo secundário.	O insólito e o fantástico constituem Marshmallow e só são transpostos para o Brasil, para o nosso mundo empírico, quando os personagens de Marshmallow atravessam para “cá”.	O insólito e o fantástico pertencem e constituem o Reino do Portal.
Cronotopo	Há dois mundos existindo de forma concomitante: o mundo empírico e o mundo secundário. Frequentemente o espaço em que acontece a história é o mundo secundário.	O cronotopo que a história se desenvolve no primeiro volume da saga é o mundo empírico. Entretanto, nos demais volumes, Marshmallow é um cronotopo importante.	No primeiro volume da saga, a narrativa acontece totalmente no mundo secundário.
Foco narrativo	O foco narrativo concentra-se em poucos personagens: aqueles capazes de atravessar os dois mundos.	O foco narrativo é concentrado em poucos personagens: justamente aqueles que em algum momento serão apontados como “especiais” e “escolhidos”.	O foco narrativo concentra-se nos adolescentes escolhidos que foram parar no Reino do Portal inexplicavelmente.
Característica marcante	Os personagens que atravessam de um mundo para outro são “eleitos”; escolhidos”; “especiais”.	No primeiro volume quem atravessa o buraco de minhoca até o mundo empírico é justamente o Príncipe Gato, salvador de	Os sete adolescentes foram escolhidos para passar por um teste, que é chamado no final do primeiro volume como um “teste dos deuses”.

		Marshmallow. No caso dessa saga, os vilões também são capazes de travessar o portal entre os mundos.	
--	--	--	--

Fonte: elaborado pelo autor.

Ambas as sagas reproduzem a jornada do herói, têm aspectos previsíveis e operam uma espécie de desligamento com o mundo em que vivemos. O insólito vem do “outro” lado, de outro mundo. Os paracosmos criados apresentam similaridades intertextuais com outras sagas e histórias, como o conto de fadas Gato de Botas e até animações. No caso do paracosmos simultâneo, a comparação de duas sagas é pertinente e importante, pois é importante contrastar como a simultaneidade de universos é construída.

Nas próximas seções, veremos sagas em que o insólito invade a normalidade do mundo empírico.

3.3 Paracosmos encapsulado oblíquo

As sagas com paracosmos encapsulados oblíquos são aqueles que criam um mundo fantástico, mágico, com regras próprias no interior do mundo empírico. Ou seja, não existe uma dimensão distante, ou um mundo paralelo: a magia ou insólito se manifesta em um mundo em que o leitor está inserido. Porém, é um mundo escondido: a grande parte da humanidade desconhece e nem imagina que ele existe. No caso de sagas brasileiras, destacamos o caso de duas sagas que mobilizam o folclore brasileiro na criação desse paracosmos encapsulado oblíquo.

3.3.1 Aventuras de Timor Lobato

A primeira saga com paracosmos encapsulado oblíquo é de autoria de Gustavo Rosseb e é denominada como *Aventuras de Tibor Lobato*. Até o momento, é uma trilogia formada por: *O oitavo Vilarejo*, *A guardiã de Muriquitãs* e *A carruagem da morte*. Para descrever o paracosmos da saga vamos nos ater apenas ao primeiro volume.

A série de livros apresenta *site* próprio³⁷. Nele, há a seguinte descrição sobre o autor:

Gustavo Rosseb é um nerd que nasceu em São Paulo em 1985. Formado em Rádio e TV, trabalha em vários ramos da arte. É vocalista e compositor do *Capela*, uma banda de música brasileira com três discos lançados, que já se apresentou em lugares como *Rock in Rio* e *South by Southwest* (EUA). Também é roteirista, trazendo em seu currículo trabalhos com publicidade e roteiros de séries e longas metragens.

Como um bom descendente de mineiros, adora pão de queijo, queijo branco com goiabada e também ama ouvir histórias de assombração. O autor viajou para diversos cantos do país coletando contos e causos, histórias de nossos pais e avós, e transformou-os em aventuras para seus personagens. *A Carruagem da Morte* encerra a trilogia de Gustavo Rosseb e deixa na literatura um registro lúdico de lendas, crenças e mitos brasileiros.

Recebeu o Prêmio "Coruja de Athena" pelo segundo lugar na categoria Romance no I Concurso Novos Talentos da Literatura José Endoença Martins 2016/2017 com o livro *Vórtices* (ainda não publicado) e foi finalista do Prêmio Guarulhos de Literatura, na categoria Livro do Ano - 2017 com o livro *A Guardiã de Muiraquitãs*. No momento desenvolve *Missão Carbúnculo*, um livro que expande o universo criado em *As Aventuras de Tibor Lobato*.

O Oitavo Vilarejo – o primeiro livro da série – tem os direitos cedidos à *Parakino Filmes* e ganhará as telonas dos cinemas em breve³⁸.

Da descrição chamamos a atenção para três relevantes informações: o fato de que apesar de ser uma trilogia com uma história acabada, o autor está trabalhando na ampliação do universo criado em *Aventuras de Tibor Lobato* e os direitos da primeira obra foram cedidos para uma empresa para a produção de uma obra audiovisual. Assim, já temos três características de uma saga fantástica: serialidade, ampliação e transmidialidade.

A saga apresenta um paracosmos encapsulado oblíquo, pois o insólito está escondido no interior do Brasil: há sete vilarejos que são tomados por eventos inexplicáveis durante a quaresma. Ou seja, há limitador geográfico e temporal. Podemos reconhecer as características do interior do Brasil descritas na obra: de forma panorâmica é descrita uma região com características eminentemente brasileiras.

O fio condutor para a descoberta do insólito presente no paracosmos são dois irmãos adolescentes. A história inicia centralizada nos irmãos Tibor e Sátir Lobato, que têm 13 e 14 anos. São muito unidos, principalmente após a morte dos pais. Viveram por dois anos, tendo apenas um ao outro, em um orfanato, até que sua avó os encontrou e os mandou buscá-los para que vivessem com ela, em um sítio no interior do Brasil. Quando a conhecem, os dois irmãos se encantam pela bondosa e generosa Dona Gailde. Logo, eles se integram à vida do campo. Descobrem que vivem em uma região que foi dividida em sete vilarejos, um pouco distantes uns dos outros. Os dois irmãos conhecem Rurique, um menino do interior muito curioso e

³⁷ Disponível em: <https://www.tiborlobato.com.br/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

³⁸ Disponível em: <https://www.tiborlobato.com.br/o-autor>. Acesso em: 16 jun. 2019.

ativo, que logo converte-se no seu melhor amigo. No trecho a seguir, observamos a narração do primeiro dia dos irmãos e a sua interação com Rurique:

O dia passou depressa e foi maravilhoso. Os três correram e pularam, tomaram banho de mangueira à tarde e cochilaram ao sol até se secar. Ao cair da tarde, Rurique e Tibor cataram os galhos secos para a fogueira e Sátir ajudou Gailde a embalar batatas-doces em papel-alumínio. [...]

Em volta do fogo, Rurique explicou aos dois sobre a região, contando que antigamente tudo era apenas uma cidade só e que um prefeito maluco, um belo dia, resolveu dividir a cidade em sete vilas. Ninguém entendeu nada, mas a vontade dele foi feita e a cidade foi dividida. Rurique contou que o lugar em que moravam era chamado de Vilarejo ou Vila do Meio, pelo fato de estar rodeada pelos outros vilarejos. (ROSSEB, 2016, p. 25-26).

No trecho, podemos perceber a conjunção positiva com a vida no campo, com o contato sadio com a natureza. Há também uma delimitação geográfica para a manifestação do insólito: os sete vilarejos. Em seguida, o leitor descobre que há uma limitação temporal:

– A quaresma é um período de, mais ou menos, quarenta dias, em que coisas estranhas acontecem e, principalmente, e por aqui – Rurique fez uma pausa e olhou para os dois, enquanto Sátir avaliava se a sua batata-doce estava boa para comer. [...] - Neste ano a quaresma começa no dia 17 de fevereiro. [...]

– Que tipo de coisas acontece por aqui? – perguntou Sátir sem demonstrar medo algum. [...]

– Nunca ouviram falar de uma tal mula que anda por aí sem cabeça?

– Ah, isso é folclore! É uma lenda que as pessoas contam – disse Tibor.

– É? E de onde acha que vieram essas lendas? (ROSSEB, 2016, p. 27-28).

Os irmãos Lobato logo descobrem que a região muda completamente quando chega o período da quaresma: eventos insólitos e inexplicáveis acontecem na região dos vilarejos. Corajosos, não dão muita importância, mas logo descobrem que o sobrenatural realmente existe. Eles tiram a prova quando entram em uma casa que, aparentemente, estava abandonada e tinha fama de mal-assombrada. Aos poucos, os irmãos percebem que as lendas ou mitos do Brasil são histórias reais: mula-sem-cabeça, Cuca, Currupira, Boitatá e Saci passam dar indícios de que todos esses seres existem. E nem todos apresentam uma energia muito boa. Tibor, aos poucos, começa a entender que o envolvimento com esses seres talvez não seja apenas pela aventura, mas sim pelo destino: nas suas veias corre um sangue mágico.

Deitado embaixo da lona, Tibor pensava em tudo o que tinha ouvido de Málabu. Segundo o homem, seu bisavô era um ser fantástico! Era lembrando em lendas e mitos contados há várias gerações. Mas quem era ele? Será que já escutara algo sobre o bisavô? Onde ele se escondia? Como fez para sumir com a bruxa? Será que tinha poderes? Se tinha, será que existia a possibilidade da avó ter herdado algum deles? Ou ele mesmo, ou talvez sua irmã?

Sua mente dava voltas com mais e mais perguntas sobre a família até seu lado inconsciente tomar conta da sua razão e mergulhá-lo de vez num sono tranquilo. Mas,

pouco antes de adormecer, desejou sonhar com o bisavô, pois queria saber mesmo quem ele era. (ROSSEB, 2016, p. 89-90).

Assim, já temos algumas informações delimitadoras sobre o paracosmos da saga *Aventuras de Tibor*: criaturas do folclore brasileiro são reais e agem especialmente na região dos sete vilarejos, apenas na época da quaresma. Alguns emanam uma energia maligna e não são confiáveis. Além disso, as criaturas mágicas podem ter descendência, como descobrimos ao saber que o bisavô de Tibor era uma criatura fantástica.

A mitologia é ampliada quando conhecemos melhor os antagonismos que cercam Gailde e seus netos. Em certo ponto da narrativa, Gailde revela a identidade de seu pai:

– O meu pai era um protetor da natureza, sempre foi! E meu filho, Leonel Lobato, além de ter puxado ao avô, casou-se com uma mulher que tinha as mesmas características que ele. Meu pai já tinha virado lenda bem antes de eu nascer e seus feitos são contados até hoje, em diversos lugares, no país inteiro. A maioria o conhece como... Curupira! – nessa hora Tibor, Sátir e Rurique arregalaram os olhos e ficaram de queixo caído.

– O Curupira é real? – quis saber Tibor.

– Sim, e ele é bisavô de vocês! Se tinha os pés para trás como contam? Tinha. Era um defeito de nascença que acabou virando sua maior arma contra caçadores e aqueles que derrubavam árvores e destruíam florestas. Ele fazia com que as pessoas se perdessem, deixando trilhas que levavam para o meio do mato, de onde era difícil achar o caminho de volta [...]

Tibor olhava para o chão, perdido em pensamento.

– Onde eles está agora? – perguntou ele.

– Infelizmente, está morto. Caiu em uma armadilha, tramada por um de seus maiores amigos, e acabou sendo assassinado por um grupo de caçadores. (ROSSEB, 2016, p.108).

Tibor e os leitores tomam contato com informações reveladoras de forma gradual. Por exemplo, no trecho anterior há a revelação de que Curupira foi traído por um amigo, mas a identidade do traidor não é revelada. No trecho a seguir, há outros elementos do folclore que constituem o paracosmos da saga: o Boitatá e a presença de amuletos, como o muiraquitã:

– O Curupira tinha um aliado na sua luta para proteger a natureza, um espírito da floresta chamado Boitatá. – Tibor fixou os olhos na avó, concentrado. – O termo “Boitatá” vem da língua indígena e significa ‘cobra de fogo’. Ele nada mais é que um espírito da floresta que mantém a ordem entre os seres da mata, É um ser fantástico, nem bom, nem ruim; ele simplesmente é.

[...]

– Isso se chama Muiraquitã – explicou Gailde. – É um amuleto indígena, esculpido em jade, que costumava ser dado às pessoas para trazer sorte e proteção. O Boitatá me reconhece por causa deste muiraquitã. Sem o amuleto, ele não sabe quem sou. Quando os trasgos o atacaram, eu poderia tê-lo chamado, gritado o seu nome e ele, muito provavelmente, não viria em meu socorro. Meu pai me presentou com essa

pedra, pois ela tem uma ligação com o Boitatá. Ele me deu o amuleto pouco antes de morrer, para que eu pudesse me proteger, já que sou a única da família sem poder algum.

– Como assim? – Perguntou Tibor, devolvendo o amuleto à avó.

– Sou a caçula de três irmãs. Mas as duas mais velhas são filhas de outro pai.

Tibor ligava os fatos devagar, era muita informação de uma só vez. Quer dizer, então, que ele tinha duas tias-avós...

– Enquanto crescíamos, – continuou ela –, eu era alvo das experiências delas, que sempre me usavam para testar seus poderes, que estavam a flor da pele. Meu pai sempre me tirava das garras delas, mas com o tempo, elas se tornaram muito poderosas. Uma delas é a bruxa que sumiu, seu nome é Cuca. (ROSSEB, 2016, p. 109-110).

O Boitatá é uma força da floresta, utilizada como proteção e é convocada pelo portador do Muiraquitã. Dessa forma, nesse paracosmos, há criaturas fantásticas de três naturezas: os bons, que são protetores da natureza, aqueles nem bons, nem maus, que apenas existem, e aqueles que usam de seus poderes para fazer o mal, como a Cuca. Ou seja, há o total predomínio do maniqueísmo.

Em relação a esse aspecto chamamos atenção para o modo que a figura folclórica do Saci é utilizada na saga:

– Não sabem que o sítio é meu, né? – O velho os rodeava com ajuda das muletas e seus olhos avermelhados passavam de um para outro numa rapidez que assustava – eu vou contar um segredo para ocês! – Disse ele chegando mais perto. Nesse momento, puderam sentir o forte cheiro de fumo, impregnado do velho Icas. – Faz doze anos, o bisavô de ocês construiu esse lugar para ser a prisão da Cuca. Isso ocês já sabe, num sabe? [...] Ela foi muito má, sumiu com muitas crianças, numa noite só, e num devolveu mais. Não, não! [...] Dez anos depois, ela conseguiu achar um jeito de se soltar! – continuou ele – engano um cabra por aí e tiro todos os poder dele, Tibor começou a encarar o velho de outra forma, sabia que ele estava contando a própria história, mas quem era ele? Xamã da floresta? Bobagem¹

– Esse cabra tentô fugir daqui, mas só conseguiu causa a morte do criado da prisão. – Tibor se enfureceu quando Icas mencionou o bisavô e ele sentiu um gogo amargo na garganta. [...]

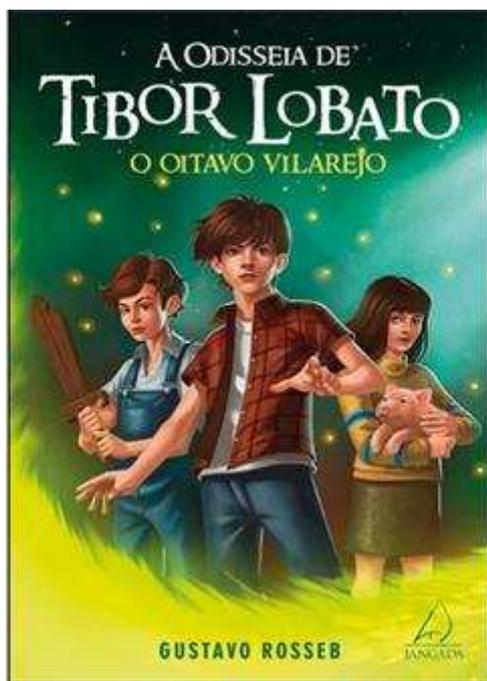
– Quem é você? – perguntou Tibor mis uma vez.

– ÊH, ÊH! Sacireno pereira a seu dispor! – disse o homem, soltando as muletas e equilibrando-se em uma perna só, enquanto Miguel lhe trazia o gorro surrado, cor de vinho. – Ou pode me chama pelo meu apelido, pode sim! Saci Pereira ou Saci Pererê, como preferi. (ROSSEB, 2016, p. 186-187).

Há um mistério em torno do Saci, ele não se apresenta como tal. No início da narrativa ele é apresentado como velho Icas, e somente depois Tibor descobre que ele é o habitante do oitavo vilarejo, que na verdade era uma prisão mística feita pelo Curupira para aprisionar a Cuca. Na citação percebemos o caráter questionável a até maligno do Saci: ele pensa em si mesmo, quer se dar bem e para isso não mede as consequências, foi capaz de tramar a morte do curupira.

O primeiro volume teve duas edições. Como a capa pode auxiliar nas percepções do leitor em relação ao paracosmos, vamos analisá-las. Na Figura 18, podemos ver a capa da primeira edição. Podemos observar que o título da saga era outro: A odisseia de Tibor Lobato.

Figura 17 - Capa da primeira versão de *O oitavo vilarejo* pela Editora Jangada



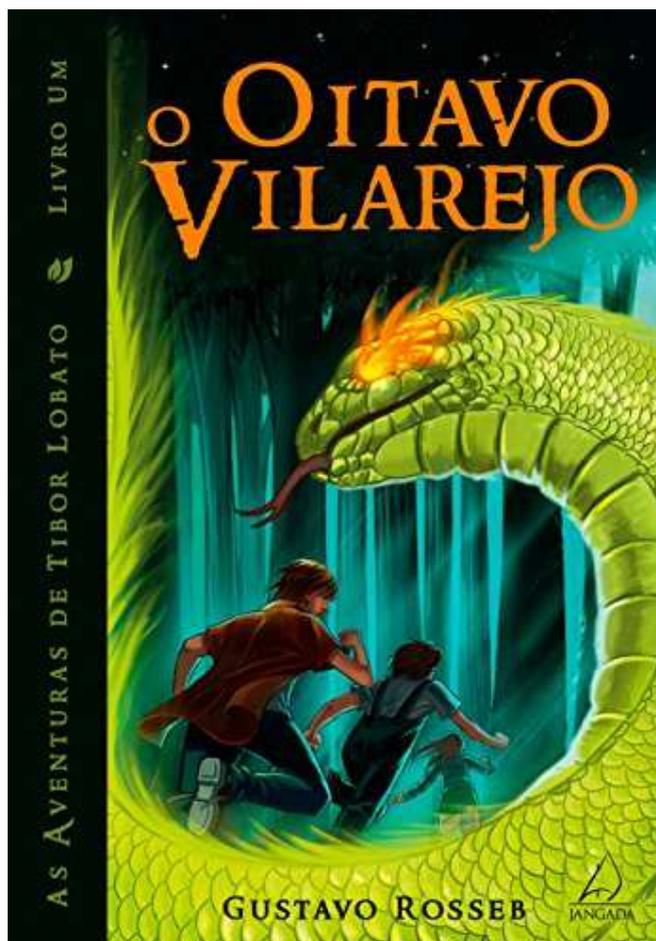
Fonte: Rosseb, 2013.

Além disso, a capa não apresenta nenhuma informação relevante sobre o paracosmos, há o destaque apenas para o trio de protagonistas, Tibor, Rurique e Sátir. Uma proposta muito diferente da segunda edição, que apresenta os três protagonistas de costas correndo de uma serpente gigante que podemos reconhecer como sendo o Boitatá. Podemos ver essa edição representada na figura 18.

Outro ponto relevante sobre a primeira edição é a escolha de um subtítulo para a saga: a odisseia de Tibor Lobato. O título ativa dois pressupostos: a intertextualidade com *A odisseia*, de Homero, apresentando o protagonismo absoluto da personagem Tibor e a existência de uma trajetória de ascensão da personagem. Em suma, o título conter “odisseia” já deixa implícito que haverá uma Jornada do Herói. Entretanto, a trama do livro analisado não é tão centralizada na personagem. Sua irmã e seu amigo são tão importantes quanto ele para o desenrolar da ação.

O fato é que há uma modificação no nome da saga de uma edição para a outra: sai a denominação “odisseia” e entra o termo “aventuras”, como podemos ver na figura a seguir.

Figura 18 - Capa da segunda versão de *O oitavo vilarejo*



Fonte: Rosseb, 2016.

A capa anterior reproduz um trecho do enredo e reproduz um movimento que é bastante coerente com a nova denominação da saga: aventuras. Em relação a elementos paratextuais, o volume *O oitavo Vilarejo* apresenta apenas um conto que é apresentado como um bônus especial. Fora isso, não há paratextos significativos.

A obra é totalmente voltada para o público juvenil, tanto pelo projeto gráfico como pela catalogação. A ficha catalográfica define a obra como sendo literatura juvenil. A centralidade nos adolescentes, a linguagem rápida e a simplicidade da narrativa nos permitem apontar que a narrativa é juvenil e há pouca ancoragem para tornar-se uma obra considerada como *crossover fiction*.

Como elemento de comparação, na próxima seção, trataremos de outra saga brasileira que também utiliza o folclore brasileiro em sua constituição.

3.3.2 O Legado Folclórico

O *Legado Folclórico* é uma série de livros que pode ser considerada uma saga fantástica que possui um paracosmos encapsulado oblíquo. A série é de autoria de Felipe Castilho e, até o fechamento da pesquisa, é uma trilogia que conta com a publicações dos livros: *Ouro, Fogo & Megabytes*; *Prata, Terra & Lua Cheia* e *Ferro, Água & Escuridão*. Para descrever o paracosmos da saga vamos nos ater apenas ao primeiro volume.

Figura 19 - Trilogia *Legado Folclórico*



Fonte: Castilho, 2013; 2014; 2016.

Podemos considerar que se trata de uma saga fantástica pela presença da serialidade e pela construção de um paracosmos. Como é recorrente nesse tipo de paracosmos, o leitor acompanha a trajetória de um personagem específico que desconhecia a fantasia e o insólito. No caso, o protagonista é um menino viciado em *games* que descobre que as figuras folclóricas brasileiras são reais. Pouco a pouco, ele vai conhecendo o mundo paralelo de Sacis, Cucas, Lobisomens, Pisadeiras, Iaras, Botos e outras criaturas fantásticas. A forma que as criaturas mágicas folclóricas estão escondidas no Brasil, influenciando nos acontecimentos, lutando pela preservação da natureza, cria um funcionamento único que caracteriza um paracosmos.

Anderson é um garoto comum de 12 anos que dedica sua vida a um jogo de RPG. A vinculação do protagonista com o mundo dos *games* é muito marcada, especialmente no início do primeiro volume. Há inclusive um glossário com termos mais usados no mundo *gamer*. A narrativa inicia da seguinte forma:

A OUTRA VIDA DE ANDERSON COELHO

Nas imediações de Death Canyon, o habitual céu arroxado de Asgorath não existia. Uma eterna tratava de esconder qualquer resquício de dia. Nenhum pássaro ousaria voar por ali, onde trovões rugem com o som de mil montanhas desmoronando. Onde tantas coisas e causa já foram perdidas, guerreiros destruídos e guildas inteiras devoradas.

Sim devoradas. Mastigadas. Carbonizadas. Pisoteadas. Somente adjetivos infelizes. Afinal, estamos falando de morada do temível Dragão Negro, o senhor absoluto daquelas terras áridas. Entretanto, algumas bravas almas – ou seriam estúpidas almas? – ainda se atreviam ocasionalmente a ir até a região. Em busca de aventuras. De fama. De ouro (CASTILHO, 2013, p. 13).

Anderson Coelho é apresentado como um adolescente normal, absolutamente comum. Mas o leitor, desde o início da narrativa, sabe que ele tem outra vida: ele é líder de uma horda em Asgorath, um jogo virtual. Ele vive tão intensamente essa vida que desenvolveu altas habilidades. São justamente suas habilidades virtuais que chamam a atenção de uma organização secreta nada convencional que o escolhe como integrante. Eles entram em contato e, após alguns percalços, Anderson embarca para São Paulo e conhece a nova organização. No início, ele estranha a composição da ONG e assume uma postura defensiva. Aos poucos vai descobrindo um paralelo mundo encantado e descobre que a organização é chefiada pelo Saci, composta por um Curupira, uma Arara Falante, uma sereia e por outras criaturas. Anderson descobre que as figuras folclóricas existem, mas estão ameaçadas pela cobiça humana e pela degradação do meio ambiente. A maneira que as criaturas mágicas se escondem e a forma que os vilões utilizam o folclore para seu benefício criam uma mitologia própria na série. O que caracteriza um paracosmos.

Esse paracosmos é encapsulado, pois ele está colado ao mundo empírico: o mundo representado é o nosso mundo, o nosso país. É o Brasil, suas cidades e paisagens que escondem as fantásticas criaturas como Boitatá, Mãe-de-Ouro, entre outras. As criaturas influenciaram de alguma forma até mesmo momentos importantes da história do Brasil – no segundo volume o leitor descobre que o Saci teve um papel na abolição da escravatura.

Entretanto, somente parte da humanidade sabe da sua existência do fator insólito. A maioria das pessoas comuns não sabe da existência de um Saci, de Curupiras e de Iaras entre nós. Por isso, o paracosmos é encapsulado e oblíquo.

O cronotopo da saga é bastante claro: a história se passa no Brasil, mais especificamente em uma pequena cidade do interior de Minas Gerais e na cidade de São Paulo. Temporalmente, acontece de forma contemporânea ao ano de produção da obra: início da década de 2010. Quase todas as criaturas do folclore brasileiro são citadas, Cucas, Sacis, Curupira, Caipora, Iara, Boitatá, entre outras.

O paracosmos vai tornando-se claro para o leitor aos poucos. As descobertas vão sendo feitas juntamente com as descobertas de Anderson Coelho. No início da narrativa há a criação de uma atmosfera de mistério e expectativa. Pistas vão sendo deixadas, mas Anderson (e os leitores) não tem o entendimento completo. Por exemplo, observe o trecho a seguir:

– Você gosta de animais. A vaca, aquela arara incrível...
 – É a minha especialidade! – Obviamente, Anderson tocara no assunto de maior apreço de Tina – Um dia quero ser perita em animais fantásticos, já falei pro Patrão!
 – Animais fantásticos – Anderson repetiu, saboreando as duas palavras – Tipo unicórnios, dragões? Haha ...
 A garota corou mais uma vez. Por ser tão branquinha, era fácil fazer o sangue irrigar sua face.
 – Ah, digo fantásticos porque, hum... todos os animais são incríveis, não são...?
 – Claro que são. – respondeu Anderson, que apesar de só ter uns peixes em sua casa, gostava muito de bichos – Mas, então, a coleta que você ia me explicar, se trata do quê? Dinheiro não é, então... (CASTILHO, 2013, p. 68-69)

No trecho observamos um diálogo de Anderson com uma das meninas que vive na Organização, Tina. Ele acabou de chegar em São Paulo e está conhecendo todo o funcionamento da organização, bem como cada um dos seus integrantes. Assim, o garoto percebe que Tina tem um especial apreço por animais. Porém, ela comete um deslize e fala que quer ser especialista em animais fantásticos. Nessa altura da narrativa, nem Anderson e nem os leitores fazem ideia de que criaturas ela pode estar se referindo.

O leitor e o personagem ficam confusos, até que, em certo momento, quando Anderson vai ao centro de São Paulo com alguns membros da organização, ele é atacado por uma moradora de rua:

O garoto virou-se, sem largar a mão da moradora de rua. Não porque quisesse continuar agarrando a ela, mas porque ela estava segurando o pulso do garoto com tanta força um pouco acima do comum. Assim que botou os olhos no rosto da mulher, Anderson notou algo que fez seu sangue congelar. Ela sorria agora, alterada após a menção da palavra matar. Um esgar diabólico, uma promessa de dor. Mão parecia mais debilitada, frágil, e muito menos inofensiva. Sua sombra agigantava-se sobre o garoto, que não conseguia se afastar daquele sorriso que parecia estender-se mais e mais, os cantos dos lábios subindo em direção às orelhas. As pupilas dos olhos lacrimejantes haviam se transfigurado em fendas verticais. (CASTILHO, 2013, p. 89).

Anderson observa com terror a frágil moradora de rua que parecia pedir por ajuda transforma-se em uma criatura maligna e assustadora. O leitor e a personagem tentam entender que transformação está ocorrendo.

A transfiguração da moradora de rua continuava. Suas unhas tornavam-se negras, arranhavam e perfuravam a pele e pulso de Anderson. Ele mordeu os lábios para não

gritar, esperando que a dor também fosse fruto de sua imaginação. Testemunhou a pele suja da mulher dando lugar a escamas grossas e esverdeadas que começavam a cobrir toda a extensão de seu tronco, inclusive o busto e o pescoço. Acima do sorriso maldoso e cheio de pontas, um nariz projetava-se para a frente, assim como o maxilar que se agigantava. Os longos cabelos que antes pareciam com palha seca, agora eram dourados, ondulados e caíam até a cintura daquela mulher-coisa. Daquela mulher-crocodilo. Sim, esse era o melhor nome que o cérebro assustado de Anderson pôde inventar para classificar o terro à sua frente. Escamas, pupilas verticais, lágrimas falsas, dentes de faca e, novidade, uma calda grossa que agora escapava por baixo de seu longo casaco arruinado. (CASTILHO, 2013, p. 90)

Anderson não entende o que seria essa mulher-crocodilo terrivelmente agressiva e pronta para matá-lo. Entretanto, o leitor tem meios de construir hipóteses que serão confirmadas: trata-se de uma Cuca. Depois, é descoberto que se tratava de uma armadilha, uma Cuca aliada com os inimigos tentava causar dano à organização. Após o ataque, a vida de Anderson é atravessada pelo insólito e ele passa a exigir por informações. E é assim que ele e os leitores descobrem que desde o descobrimento, a história do Brasil foi marcada pela presença do legado folclórico – criaturas fantásticas deixando sua marca por onde passam.

Apesar do predomínio do narrador em terceira pessoa, com o foco narrativo direcionado para o personagem Anderson Coelho, em certo ponto da narrativa há o uso de primeira pessoa: Anderson escreve *e-mails* para seu melhor amigo que ficou na sua cidade natal, em Minas Gerais. Dessa forma, o leitor tem acesso a impressões de Anderson sobre as descobertas que está fazendo.

Sim, criaturas fantásticas. O José da Silva Santos, lembra dele? O halfling level 1 que apareceu na minha cozinha me convidando para a Copa de Matemática. Ele é um meio-caipora. A mãe dele é uma criaturinha selvagem ligada ao elemento terra, e o pai dele é humano. Resultado: Zé. Gente boa demais da conta. Quando bebe começa a mudar de cor, fica mais escuro do que eu.

Aí tem Elis. Ai, ai, Hell... Gata que só vendo. Filha de sereia com pai humano também. Não tem cauda de peixe, mas você não duvidaria de mim se desse uma olhada nessa garota. Ela tem poderes para induzir os pensamentos dos outros. Mais ou menos que nem aquele filme com DiCaprio que a gente assistiu, A Origem, lembra? Ele faz meio que aquilo, planta ideias na cabeça das pessoas, mas com elas acordadas. Hipnose, indução, sei lá. Foi ela que facilitou a viagem com os meus pais. A propósito, Elis está grávida. E sabe de que? Do Boto. É, esse eu não conheci, mas é um cara essencial na nossa missão de invadir a Rio Dourado. Putz, você não entende nada, né?! Já chego lá.

O Chris é até agora o cara que mais me identifiquei aqui da Organização. É ligado a alguma lenda também, mas ainda não descobri qual. Ele fez mistério quando perguntei. Amanhã de manhã – na verdade, hoje, daqui a pouco – vou pegar uns livros na biblioteca para me inteirar sobre criaturas fantásticas e ver se descubro o que o Chris é além de pianista e motorista de um carro elétrico. Uma menina daqui vai me ajudar com as leituras. Valentina. Ela é meio doidinha, inteligente, tem uma arara que fala e uma capivara que rosna. (CASTILHO, 2013, p. 120)

No trecho anterior podemos ver palavras que remetem ao universo dos *games*, como a expressão *halfpling level 1*, que caracteriza José da Silva Santos como alguém muito baixinho, já que significa algo como anão em um nível iniciante. Também é possível ver na citação uma menção ao filme *Origem* e ao seu protagonista.

Na descrição de Anderson para seu amigo, é possível verificar o uso do termo elemento para se referir às criaturas fantásticas. Isso acontece pois no paracosmos dessa saga os elementos da natureza são fundamentais para compreender as criaturas fantásticas. Porque cada criatura é pertencente a um elemento. Assim, Caipora e Cucas são seres do elementos terra, Boitatá é do elemento fogo, Botos e Sereias são do elemento água, e assim por diante. Cada elemento apresenta forças e fraquezas, além de características muito específicas.

Como as descobertas de Anderson são feitas aos poucos, é possível ver que no ponto da narrativa ele ainda não sabe qual o poder e identidade de Chris. Em seguida, ele descobre que Chris na verdade é um lobisomem.

Um ponto importante que diferencia o paracosmos de *Legado Folclórico* em relação a *Aventuras de Tibor Lobato* é que nesse havia apenas uma Cuca, uma Caipora; naquele os seres estão em coletivos: são espécimes de raças fantásticas. Podemos entender melhor a partir desse trecho:

– Não existe apenas um curupira, um caipora, uma mula sem cabeça – disse o Patrão
 – Como qualquer outro animal da natureza, os fantásticos também possuem espécies. Raças. A diferença é que estes, os “folclóricos”, pode sintonizar-se mais completamente com a força que rege a vida selvagem. São guardiões de suas moradas, que nunca se esquecem de seus deveres. O homem é o único ser que deixou sua conexão primordial com as forças naturais e resolveu se voltar contra o que o gerou. (CASTILHO, 2013, p. 113)

Esse é um ponto primordial para a compreensão do paracosmos de *Legado Folclórico*: o homem que é o principal antagonista. Os seres humanos perderam a capacidade de se comunicar com as forças naturais, são incapazes de mobilizar a natureza a seu favor, diferente das criaturas mágicas, que não esqueceram seus deveres. Por isso, o principal antagonista da saga é o ser humano: ele é a única criatura que se volta e destrói aquilo que o gerou, a natureza. O objetivo da organização é lutar contra os humanos que se voltaram contra a natureza e a destroem impiedosamente. A oposição é materializada por um personagem específico: Wagner Rios, empresário que está a frente de uma grande organização, que conhece os seres fantásticos do folclore e os usa em benefício próprio. Na trama central da obra, Wagner aprisionou a última Mãe do Ouro, com o objetivo de localizar jazidas de minerais e explorá-las. O sequestro da

criatura mitológica provoca a ira do poderoso Boitatá, e é para proteger esses seres que a organização que recrutou Anderson entra em ação.

Um dos personagens mais fascinantes e intrigantes é o patrão: o líder da organização, aquele que convoca Anderson Coelho para participar de uma operação de salvamento. O patrão, há séculos, reúne humanos e criaturas mágicas com a intenção de conscientizar o maior número de pessoas contra a destruição da natureza e de salvar as criaturas fantásticas que estão em perigo. No decorrer da narrativa, os leitores e Anderson descobrem a verdadeira identidade do patrão: ele é o Saci.

Já o Patrão, ele é um saci meio intelectual e ranzinza. Não é alto, mas é durão. Parece ser forte como um touro, para a idade que tem. Nem ousou perguntar sobre a história dele, se a mãe ou o pai eram saci e tal... Mas quer saber, ele mesmo parece um saci original. Não pude perguntar nada sobre a espécie saci, não deu tempo. Acredito que eles sejam do elemento ar, com todas aquelas histórias que contam pra gente sobre os redemoinhos e tal... As crendices populares sobre criaturas lendárias têm um fundo de verdade, no final das contas! (CASTILHO, 2013, p. 121)

A história do Saci é fascinante e contrasta muito com a representação de Saci que vimos na saga de Gustavo Rosseb.

– Eu montei a Organização na segunda metade do século passado. Não levava esse nome ainda, Organização, e nem ficava aqui no Bixiga. A minha ideia de juntar órfãos e filhos de entidades da natureza percorreu boa parte do Brasil, e eu sempre busquei um requisito padrão na hora de admitir um novo membro na família. Você imagina qual é a única coisa em comum entre todos os membros inteiramente humanos da Organização, Anderson?

– Os inteiramente comuns? Não contam os especiais, tipo Zé, a Elis...

– Não, eles não. Somente os comuns. Até mesmo você entra na conta. Anderson pensou por alguns segundos, e nada veio a sua mente. Ele não achava que tinha nada em comum com o pessoal do casarão.

– Acho que não sei. Amor pela natureza? Uau, isso soou muito piegas...

– Não, Anderson – Patrão balançou a cabeça, e expeliu fumaça azulada da janela afora. – Todos vocês vestem tecidos manchados. Ainda na metáfora, eu busco pessoas que vestem camisas com sujeiras imperceptíveis. (CASTILHO, 2013, p. 203).

O Saci é culto, ativista, capaz de grandes sacrifícios para salvar pessoas. Esse desprendimento do personagem é um elemento importante para compreender o paracosmos dessa saga, pois vemos uma dicotomia: ação *versus* inércia. Isso porque os antagonistas vencem quando há a omissão das pessoas.

No trecho a seguir, Saci argumenta sobre a sua função de educar na organização, de como ele tenta blindar as mentes das crianças escolhidas:

– Não, Anderson! Eu simplesmente estou blindando a mente de vocês, para que não usem suas genialidades apenas para o próprio benefício, ou para o benefício de

latifundiários dos tempos modernos! Todos que visam exclusivamente o lucro, ou a vantagem sobre terceiros, acabam prejudicando um sem-número de pessoas, e por fim a natureza. Não existe atitude egoísta que esteja em sintonia com o meio ambiente! Todas essas nossas crianças possuem potenciais absurdos. Elas são órfãs, ou rejeitadas por sua família, e seriam seduzidas facilmente pela vida boa do outro lado da cerca, cegas pela falsa liberdade que a nossa economia doente proporciona. Há muito tempo Pitágoras que devemos educar as crianças, para não punirmos os homens... Aqui, elas ganham uma chance de crescerem diferentes. De não seguirem o fluxo de bitolados, de não se tornarem criminosas, de não se tornarem mais um empecilho na retomada da confiança entre o homem e sua mãe-natureza. Eu apresento um caminho diferente para elas, Anderson. (CASTILHO, 2013, p. 204)

A idade dos protagonistas, o projeto gráfico, a existência de uma clara busca de contato com o mundo *gamer* adolescente permite afirmar que o potencial de *O Legado Folclórico* como uma obra *crossover* seja minimizado: o que ganha destaque é seu potencial como obra juvenil. São muitos os elementos que demonstram uma sintonia e simetria com o universo do adolescente do século XXI, como a idade dos protagonistas, a forma que as personagens são construídas, o mundo dos *games* que é o plano de fundo da história, entre outros aspectos que poderiam ser apontados.

Entretanto, a temática principal da saga permite uma discussão que possui muita relevância na atualidade: a ganância de corporações e seu impacto no meio ambiente. A empresa de Wagner Rios tem muitas semelhanças com empresas brasileiras da atualidade – que tem uma relação predatória com o entorno que estão, provocando impacto ambiental e destruindo ecossistemas. Exemplos recentes são as barragens de rejeitos de Brumadinho e Mariana, em Minas Gerais, que tiveram rompimentos que foram desastrosos para vidas humanas, animais e para o meio ambiente como um todo.

No quadro a seguir, podemos visualizar algumas características do paracosmos encapsulado oblíquo e como elas se manifestam e são exploradas nas duas sagas analisadas.

Quadro 5 – Características de um paracosmos encapsulado oblíquo

Elemento	Como acontece geralmente em paracosmos encapsulados oblíquos	Como acontece em <i>Aventuras de Tibor Lobato</i>	Como acontece em <i>Legado Folclórico</i>
Presença do insólito	O insólito se manifesta no mundo empírico, mas de forma	O insólito manifesta-se no interior do	O insólito sempre esteve entremeado em todo Brasil, mas

	escondida. A maior parte da população não sabe da existência dos elementos mágicos.	Brasil, durante a semana da quaresma e apenas parte da população sabe que é real. O insólito nesse caso é a existência de criaturas fantásticas do folclore brasileiro.	poucos são os humanos que sabem.
Cronotopo	Um lugar específico ou vários lugares que representam um espaço real do mundo empírico; frequentemente é uma história que se passa em um tempo contemporâneo à data de publicação.	Interior do Brasil, uma cidadezinha que foi dividida em sete vilarejos. O tempo é recente; anos 2000.	O primeiro volume concentra-se em São Paulo e Minas Gerais, mas o cronotopo da saga abrange todo o Brasil, no tempo contemporâneo à data de publicação da obra.
Foco narrativo	Centrado em um personagem que inicialmente não sabia da existência do insólito; aos poucos vai descobrindo e o leitor acompanha o personagem nesse processo.	Narrativa centralizada em Tibor, personagem adolescente que não sabia da existência no insólito.	Centrado em Anderson Coelho, adolescente que desconhecia os seres fantásticos do legado folclórico no início da história.
Característica marcante	O foco é a trajetória de um personagem protagonista e a sua relação com o insólito que transforma a sua realidade imediata.	Tibor inicia a história como um órfão que desconhecia sua história e termina o primeiro volume da saga sabendo que é bisneto do Curupira e querendo fazer justiça pela morte do bisavô.	O foco é a trajetória de Anderson Coelho: no início da história Anderson é um <i>gamer</i> que vivia em seu mundo paralelo. Ao final do primeiro volume, torna-se um defensor do meio ambiente e das criaturas fantásticas.

Fonte: elaborado pelo autor.

Interessante observar que mesmo utilizando o mesmo material mitológico – o folclore brasileiro – e tendo o mesmo tipo de paracosmos, as duas sagas são muito diferentes. O elemento folclórico é ressignificado de formas diferentes em cada uma das histórias. Com Tibor Lobato, temos uma saga preocupada com a jornada de alguns personagens específicos, há apenas um Saci, uma Cuca e as consequências da trama afetam apenas a região em que a narrativa acontece. Já em *Legado Folclórico* há uma explícita ambição de utilizar o folclore como plano de fundo para tecer críticas em relação à preservação ambiental no Brasil. Caso o paracosmos não fosse bem fundamentado, haveria riscos da saga parecer panfletária e pedagogizante, mas não é o que ocorre, pois a crítica é apenas o plano de fundo para o desenvolvimento da narrativa e descrição do mundo criado na saga.

Na última seção deste capítulo analisaremos a outra forma de estruturar um paracosmos encapsulado: de forma manifesta.

3.4 Paracosmos encapsulado manifesto

3.4.1 Relação de distopias e sagas fantásticas

Na presente seção tratamos de paracosmos encapsulado manifesto, que, como citamos anteriormente, acontece quando o mundo com regras próprias é construído dentro do mundo empírico, com o diferencial de que toda a humanidade recebe as consequências desse novo funcionamento. Esse paracosmos é instaurado devido a uma alteração da ordem do insólito, como um elemento mágico ou maligno, como vampiros, ou até mesmo uma desordem vinda de guerras e destruição em massa. Ou seja, nesse tipo de paracosmos toda a humanidade foi afetada por algo que transformou o “nosso” mundo em “outro” mundo. Esse mundo outro frequentemente será distópico.

A partir da nossa proposta, o paracosmos encapsulado manifesto poderia ser utópico também. Vamos imaginar, por exemplo, que encontraram um pólen mágico de fadas na Amazônia e esse pólen encantado transforma pessoas em seres mágicos capazes de transmitir o bem por onde passam. O poder mágico das fadas altera o funcionamento do mundo empírico e o transforma em um mundo paralelo. Logo, toda a humanidade tem acesso ao poder das fadas e se torna mais sábia e pacífica. Esse enredo, guardadas as devidas proporções, poderia ser uma saga com paracosmos encapsulado manifesto com características utópicas. Entretanto, isso não é comum. Até o fechamento da pesquisa não localizamos nenhuma saga fantástica brasileira

com tais características. O mais comum é o exato oposto, o insólito age de forma negativa e destrutiva no mundo em que o conhecemos, transformando-o radicalmente. Assim, ao invés de fadas com pólen de sabedoria, temos vampiros sanguinários, apocalipse zumbi, hecatombe atômica, invasão alienígena, entre outras variações. Sendo assim, o conceito de distopia auxilia na compreensão dessa forma de paracosmos, já que essa é a sua forma mais comum.

É importante esclarecer que nem toda distopia será uma saga fantástica. Para ser uma saga, é preciso identificar as características do paracosmos. Além disso, as causas que provocam a realidade distópica são as mais díspares possíveis. Para demonstrar as diferenças entre algumas tendências de construção de paracosmos distópicos, analisamos três sagas escritas por escritores brasileiros, respectivamente Camila Pelegrini, Rodrigo de Oliveira e André Vianco. Elegemos um livro de cada um dos escritores – livro cuja história origina o paracosmos no qual toda a saga se estruturará.

Com o intuito de dar objetividade e concisão à análise, estruturamos um roteiro metodológico com quatro passos: 1. Características que comprovam o potencial da obra analisada como parte de uma saga fantástica. 2. Descrição do enredo da obra escolhida e sua relação com a criação de um paracosmos – e como ele se expande nas continuações da obra. 3. Quais mitos, imagens, estereótipos ou conhecimentos do mundo são mobilizados na construção do paracosmos e especialmente na construção de um universo distópico. 4. Destacamos o modo que o protagonista de cada obra enfrenta o cenário apocalíptico em que se encontra (como o elemento humano lida com a distopia).

3.4.2 Sombras do Medo e a degradação ambiental

Camila Pelegrini não é uma autora presente nas listas de obras mais vendidas. Porém, no contexto de um mercado editorial dinâmico e volátil, as novidades podem surgir e desaparecer muito rápido. Produtos culturais podem não ser conhecidos pela grande massa, porém podem ser muito lidos e consumidos entre determinados nichos de leitores. A obra de Pelegrini merece a análise por representar um nicho importante dentro do mercado editorial: publicação feita por editoras pequenas que acolhem jovens escritores que batalham por meio de redes sociais para tornar sua obra conhecida. Por ser um caso interessante e encaixar na descrição que Thompson (2013) faz das editoras pequenas, escolhemos analisar a obra *Sombras do Medo*, lançada em 2014.

Em relação à biografia de Camila Pelegrini, encontramos poucas informações disponíveis, além da divulgação do seu trabalho como escritora. Até a data de fechamento da pesquisa, ela publicou duas obras solo: *Aos olhos de Zoe* e *Sombras do Medo*. Nas redes sociais da escritora encontramos a seguinte descrição:

Com um sonho na cabeça, uma caneta na mão e alguns cachorros aos pés, Camila Pelegrini (23 anos), advogada e professora de inglês, descobriu-se também escritora, sendo certo que as letras sempre povoaram sua alma. A jovem é autora das obras *Sombras do Medo*, cuja segunda edição foi publicada pela Editora Arwen, e *Aos Olhos de Zoe*, publicado pela Editora Coerência. Acreditando que livros possuem mais força do que todos os X-MEN reunidos, costuma unir em suas histórias as suas maiores paixões: literatura, animais, mistério e a esperança de um mundo melhor...³⁹

A descrição sobre a autora destaca a sua juventude e sua crença no poder transformador da leitura. *Sombras do Medo*, atualmente, é uma história ambientada em um volume único. Já teve duas edições⁴⁰, já a segunda foi para uma editora que até o ano de 2017 destacava-se no ramo de publicações de fantasia de autores brasileiros. Na Figura 12 temos a reprodução das capas das edições citadas, a primeira do ano de 2014 e a segunda de 2015. A simples comparação entre as capas já torna possível perceber as diferenças em relação ao projeto gráfico.

Figura 20 - Capas de *Sombras do Medo*

³⁹ Informações encontradas em *site* de um grupo de consultoria literária. Disponível em: <http://increasy.com.br/nossos-autores/camila-pelegrini>. Acesso em: 25 jun. 2019.

⁴⁰ Informações a respeito da editora em *site*. Disponível em: https://www.editoragarcia.com.br/index.php?route=information/information&information_id=9. Acesso em: 02 jan. 2019.



Fonte: Pelegrini, 2014, 2015.

A obra ainda não teve continuações e nem ampliações, por isso é pertinente considerar *Sombras do Medo* como uma saga fantástica potencial. Como vimos com Thompson (2013), muitas sagas, trilógicas ou séries não são completadas por razões mercadológicas: sem sucesso e repercussão, não são produzidas continuações. Talvez não seja esse o caso de *Sombras do Medo*, já que sua narrativa apresenta início, meio e fim. Porém, há um paracosmos estabelecido que possibilitaria a ampliação do universo criado em *Sombras do Medo*. Dessa forma, apesar de ser composta por um único volume, podemos considerar a obra de Camila Pelegrini com potencial para ser uma saga fantástica, pois é possível identificar a formação de um paracosmos. Isso porque para entender a história os leitores precisam fazer mapas mentais dos territórios desbravados dos personagens, há a presença de elementos fantásticos que são reconfigurados. Nos próximos anos, se a obra conquistar um número de leitores consideráveis, for adaptada para outras mídias ou ter ampliações, ela não será uma saga potencial e poderá ser uma saga fantástica de fato. Entretanto, isso não desautoriza uma análise da obra sobre a perspectiva das sagas fantásticas distópicas.

A história é ambientada em um futuro pós-destruição em massa. Destruição resultante tanto de desastres naturais quanto provocados pelas guerras entre nações. Os poucos sobreviventes de uma Terra seca, sem água, sem árvores e quase sem vida animal se reuniram em cinco grandes regiões. Porém, a população de cada região foi dividida em duas castas:

ordinários e singulares. Singulares são a elite dominante, vivem em cidades muradas e têm pleno acesso aos poucos recursos existentes, e ordinários são a maior parte da população, que de certa forma é escravizada e tenta sobreviver em condições mínimas. Nesse contexto vive a protagonista da história, Annabelle, uma ordinária que vive com a mãe e apenas luta para sobreviver sem nenhuma perspectiva. A seguir, selecionamos um trecho que apresenta a organização do paracosmos da história:

Não se lembrava de ao certo quando o mundo havia sido dividido daquela maneira: ordinários e singulares. Cinco capitais estabelecidas nos pontos vitais do planeta, onde se encontravam as maiores fontes de riqueza natural, por onde passavam os principais cursos fluviais e onde restava a maior quantidade de vegetação e solo fértil. Nessas capitais viviam as pessoas mais poderosas do mundo, uma minoria influente que não sofria os efeitos drásticos da redução da água e da natureza, já que tudo o que havia sobrado, localizava-se no quintal de sua casa (PELEGRINI, 2014, p. 24).

Aparentemente estamos diante de uma distopia futurista, porém, logo a história é tomada por um elemento insólito: eis que surgem criaturas sombrias e aladas que começam a atacar a população e não diferenciam nem ordinários e nem singulares. No auge do horror, Annabelle descobre que se apaixonou pelo filho do presidente dos singulares, um homem que despreza com todas as forças. No início há um mistério acerca da natureza das criaturas, das razões que motivam os ataques: em todo ataque há apenas rastros de gelo e um frio intenso.

Descobre-se mais tarde que as *Sombras do Medo*, criaturas que dão nome à obra, são sombras que se alimentam do medo. São criaturas que sempre estiveram no centro da Terra e têm o objetivo de aniquilar a humanidade. Com a construção do muro separando a humanidade, ficaram poderosas e famintas e conseguiram sair do centro da Terra.

A partir do enredo principal da história, podemos elencar outros elementos que são identificáveis na obra que confirmam a instituição de um paracosmos como a construção de elementos do insólito, do maravilhoso.

A descrição das sombras, criaturas aladas de cor preta, são semelhantes a sombras parecidas com dementadores da saga *Harry Potter*. As criaturas também guardam semelhanças com a descrição de demônios da cultura judaico-cristã. São sombras que devoram almas, têm uma aparência demoníaca. Na história são denominadas pelo termo Venom. A protagonista Annabelle tem uma jornada de sucessivos enfrentamentos com as criaturas, vê amigos sendo mortos até que descobre a maneira de matar: destruir as muralhas que separar ordinários e singulares, para, assim, criar esperança nos corações humanos. Dessa forma, podemos

considerar as sombras como personificação da divisão da humanidade. Além disso, um Venom é um elemento do insólito, uma construção arquetípica do mal, é um elemento maravilhoso que auxilia na construção do paracosmos: no mundo criado em *Sombras do Medo*, a maldade humana alimenta criaturas das sombras. Quanto mais cruel é a humanidade, mais forte ficam os Venom. Essa é uma regra de funcionamento desse paracosmos.

A distopia da história de Pelegrini é construída por uma premissa de degradação ambiental e o elemento insólito é utilizado como forma de mobilizar e tornar personagens que estavam em campos opostos (singulares e ordinários) um mesmo povo.

Também é possível perceber intertextualidade com sagas estrangeiras. A protagonista feminina que precisa defender sua família de um governo ditatorial tem paralelos com sagas distópicas famosas, como *Jogos Vorazes* e *Divergente*. O triângulo amoroso que ocorre entre Annabelle, o filho do governador e o seu melhor amigo tem semelhanças com *Crepúsculo*. Além disso, outros paralelos e aproximações são possíveis.

Outro ponto para melhor compreender o paracosmos é a delimitação do cronotopo. Em *Sombras do Medo*, o cronotopo da obra é nosso planeta, no futuro próximo, mais especificamente nas cercanias da terceira capital, uma das cinco grandes cidades que permanecem de pé, apesar da destruição ambiental. As outras quatro capitais apenas são mencionadas: não são retratadas na história.

A presença de iconotextualidade aponta a complexidade de um paracosmos, mesmo que *Sombra do Medo* não apresente paratextos. Entretanto, a existência de cinco grandes capitais em uma terra devastada já motivaria a existência de um mapa com a localização dessas capitais no que restou do planeta Terra. Apesar do mapa não ser presente, a história possibilita a sua criação.

Apesar de na ficha catalográfica da obra constar a informação “literatura brasileira”, sem nenhuma menção à literatura juvenil, podemos apontar que a obra pertence a essa literatura, além de ter um baixo potencial como *crossover*. Ela tem elementos que potencialmente poderiam agradar leitores adolescentes: protagonistas adolescentes, trama maniqueísta, potencial triângulo amoroso, trama de amadurecimento (uma pequena jornada de amadurecimento pelo qual a personagem Annabelle passa, o que teria certa relação com *Bildungsroman*⁴¹). A simplicidade com a narrativa é tecida e a falta de camadas de

⁴¹ *Bildungsroman* é o tipo de romance que acompanha a jornada de amadurecimento de um personagem da adolescência até a idade adulta. Pesquisas recentes da literatura juvenil (CECCANTINI, 2010; MARTHA, 2008; CRUVINEL, 2015) aproximam o conceito das contemporâneas produções da literatura juvenil brasileira que teriam uma forte tendência em reelaborar e estabelecer relações com romances de formação.

interpretação permite afirmar que a obra teria dificuldade de ser classificada como *crossover*, apesar de ter sido catalogada como literatura brasileira.

3.4.3 As Crônicas dos Mortos e a degradação social

As Crônicas dos Mortos é uma série de livros do escritor Rodrigo de Oliveira iniciada no ano de 2013, a partir da obra *Vale dos Mortos*. Atualmente, já estão disponíveis quatro continuações: *A Batalha dos Mortos*, *A Rainha dos Mortos*, *Ilha dos Mortos*, *Era dos Mortos* (volume 1 e 2), além de uma obra paralela que amplia a perspectiva da história, *Elevador 16*. Dessa forma, a obra de Rodrigo de Oliveira já apresenta a segunda mais importante característica de uma saga fantástica consolidada: a serialização.

Rodrigo Oliveira é gestor de TI e teve a ideia de construção da obra após ter um pesadelo depois de assistir ao filme *Madrugada dos Mortos*. No pesadelo ele se perguntou: e se a humanidade se organizasse militarmente contra zumbis em um apocalipse? A partir dessa premissa que ele organizou sua série de livros.

Neste trabalho analisamos apenas a primeira obra da saga, *Vale dos Mortos*, e, a partir dela, tecemos reflexões sobre o paracosmos da saga e a construção distópica da obra. A história começa com um ataque zumbi a um carro acidentado. No veículo estão uma família, os protagonistas que conduzirão a ação de *O Vale dos Mortos*. Após a introdução inicial, o leitor é conduzido a compreender o que gerou o ataque zumbi: há alguns meses, cientistas descobriram um planeta vermelho em rota de colisão com a Terra. Apesar do medo geral, todos acreditavam que nada aconteceria, apenas seria um lindo fenômeno atmosférico. Entretanto, no dia que o planeta se aproxima da Terra, dois terços dos seres humanos perdem a alma, desmaiam e quando acordam estão transformados em bestas assassinas devoradoras de carne. Em suma, zumbis. A história se desdobra a partir da luta de uma família em tentar a sobrevivência nesse novo mundo.

A família protagonista é composta por Ivan, ex-militar, sua esposa Estela, e seus dois filhos. Vivem de forma pacata na cidade de São José dos Campos, no estado de São Paulo. No dia do “apocalipse zumbi”, a família vai a um rotineiro passeio no *shopping* com o objetivo de comer e se distrair. Então, nesse momento, acontece o caos: pessoas começam a desmaiar, cair e aparentemente não levantam mais. Porém, logo em seguida, despertam completamente transformadas: olhos brancos, descontrole, violento e com muita fome... Em suma, zumbis!

Ivan e Estela precisam ser rápidos para fugir e entender rapidamente o que está acontecendo. A seguir, o primeiro contato dos protagonistas com as criaturas:

O ser olhou para a família apavorada dentro do carro. Todos começaram a gritar e a falar ao mesmo tempo. Mas aquela criatura não entendia nada. Não havia nela nenhum sinal de humanidade. Nenhum sinal de sanidade. Apenas dois olhos brancos, leitosos, e emoldurados por um rosto feroz, alucinado. Olhos vazios e mortos. E, acima de tudo, olhos famintos (OLIVEIRA, 2014, p. 12).

A partir desse ponto, o foco da história é no casal e seus filhos e na luta pela sobrevivência. Narrado em terceira pessoa, a história não apresenta o ponto de vista de nenhum personagem. A história vai se desenrolando contada por um narrador onisciente, porém com uma grande quantidade de diálogos, criando o tom de desespero pela sobrevivência que toma conta das personagens.

Zumbis são o mito mobilizado para a construção apocalíptica do paracosmos da saga de Rodrigo Oliveira. É o surgimento dos zumbis aquilo que provoca o desequilíbrio no mundo representado na história, o aparecimento de criaturas mortas e famintas por carne humana que desencadeia a distopia. Destacamos que não temos aqui o espaço para revisar a profundidade de representações que os mortos-vivos tiveram ao longo dos tempos, nos livros e em outras mídias, entretanto podemos considerar que o uso desses apresenta uma recorrência em diferentes obras audiovisuais e escritas. Podemos citar brevemente aqui as HQs e a série de televisão *The Walking Dead* e o jogo *Resident Evil*, que foi adaptado para livros e cinema.

A proximidade de um planeta vermelho que está em rota de colisão com a Terra é o evento desencadeador dos mortos-vivos. Sua explicação está calcada em fundamentos da Bíblia, mais especificamente no Apocalipse, e outros fatos científicos para elaborar sua base para o surgimento dos zumbis. A presença do planeta seria o sinal de que o apocalipse estaria chegando. Assim, de uma hora para outra, dois terços da população mundial caem desmaiados e, quando acordam, já estão mortos, são zumbis famintos que passam a caçar os vivos.

A narrativa é centralizada em uma família e o modo que eles lidam com o caos. O modo como as personagens lidam com o problema e com o enfrentamento dos zumbis, faz com que a história tenha mais contornos de aventura e estratégia do que de terror ou horror. Isso porque Ivan é ex-militar e Estela é uma analista de sistemas. Ambas as personagens são muito estrategistas, pensam rápido e executam os planos mais mirabolantes para enfrentar os zumbis e sempre escapar com vida. Logo se tornam líderes de um grupo de pessoas e começam a viajar pelo estado de São Paulo.

Podemos afirmar que a distopia de *Vale dos Mortos* provoca uma degradação social, pois a sociedade desmorona rapidamente: toda a estrutura social é completamente modificada. Não há mais instituições e os todos os humanos precisam lutar apenas pela sobrevivência.

A partir do enredo principal da história, podemos elencar outros elementos que são identificáveis na obra que confirmam a instituição de um paracosmos. Em relação à presença do insólito, a sua constatação é óbvia: é presente pela criatura que desperta depois de morta faminta por carne humana, os zumbis. O cronotopo também é de fácil identificação: Brasil, especialmente São Paulo e cidades do interior de São Paulo, em algum futuro muito próximo, já que as descrições espaciais têm convergência com o tempo contemporâneo. Também são retratadas rapidamente cidades estrangeiras.

Já em relação à iconotextualidade, por ser representada no Brasil que conhecemos, a sua necessidade é menor. Porém, a trajetória de fuga dos personagens pela cidade de São Paulo permitiria a construção de um mapa, de um roteiro, por onde os personagens transitaram.

É fundamental pontuar que, desde a segunda metade do século XX, o zumbi, o morto-vivo, tem uma presença constante no cinema e posteriormente em *videogames*. Depois passou a ser representado em HQs e em séries televisivas. Só então passou a ter uma presença marcante em obras literárias. Devido ao seu apelo visual, o zumbi da saga analisada dialoga com todas essas representações anteriores.

O projeto gráfico de toda a saga busca um tom sombrio e ao mesmo tempo sangrento. Vamos observar a Figura 13, que apresenta partes das capas da saga. Todas as capas apresentam forte destaque para a presença de zumbis, todos sangrentos e assustadores.

Figura 21 - Capas da saga *Crônicas dos Mortos*



Fonte: Oliveira, 2014; 2015; 2016.

É importante perceber que em nenhuma das capas os protagonistas humanos são retratados – o foco mesmo é o elemento antagônico, a esfera da distopia, da morte. É o zumbi que chamará a atenção do leitor potencial.

3.4.4 Sagas Vampíricas, de André Vianco, e a degradação moral

André Vianco pode ser considerado um dos mais bem-sucedidos escritores de fantasia no Brasil. Embora o autor tenha várias obras do gênero publicadas, tratamos especificamente da saga do *Vampiro-Rei*, saga que apresenta características distópicas. Tratamos mais especificamente da obra *A noite maldita*, que é o último livro saga a ser publicado, no ano de 2013. Apesar de ser o último em data de publicação, é o primeiro cronologicamente. Ou seja, a saga surgiu em um momento e após algum tempo de sua publicação, o autor escreveu a origem de tudo. Essa característica de ampliação de uma narrativa é típica de uma saga fantástica.

André Vianco tem cerca de vinte livros publicados e tem presença expressiva em listas de obras nacionais bem-sucedidas comercialmente. Além de muitos livros solo, apresenta pelo menos duas sagas: a saga de vampiros iniciadas na obra *Os Sete* e a saga *Vampiro-rei*. Considerado como “o principal autor da literatura vampiresca no Brasil”, Vianco é especialista em *thriller* de terror e suspense. A obra analisada foi publicada pela editora Novo Século, mas, nos últimos anos, o autor transitou por diferentes selos, como Aleph, Rocco e Leya. Está exposto no *site* da última editora citada:

André Vianco nasceu em São Paulo, em 1976, e cresceu na cidade de Osasco. Publicou seu primeiro livro em 1999, e desde então tem construído uma sólida carreira como escritor, roteirista, e diretor de cinema e de televisão brasileiro. Especializado em literatura fantástica, de terror, sobrenatural, e vampiresca, alcançou a fama com o romance *Os Sete*. *Penumbra* é seu primeiro romance publicado pela LeYa, que será responsável pela reedição de alguns dos seus maiores sucessos⁴²

A premissa inicial é bastante parecida com *As Crônicas do Mortos*: cerca de metade dos seres humanos adormece de uma hora para a outra e isso desestrutura a ordem social.

⁴² Informações disponíveis no *site* da Editora Leya. Disponível em: <http://leya.com.br/autor/andre-vianco/>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Porém, diferente da saga anterior, na obra de Vianco nem todos acordam: a maioria permanece adormecida. E dos humanos despertados uma grande parte começa uma perturbadora transformação: transformam-se em vampiros. Além disso, a energia, as comunicações, e a internet caem, deixando o mundo nas trevas.

Aos poucos a humanidade vai se dando conta de que quando escurece todos estão em perigo. Diferentes personagens com diferentes pontos de vista percebem a nova realidade que os cerca e começam a agir de forma diferente, tentando entender a dinâmica desse novo mundo. Entre os personagens que são pontos de vista temos um policial, que precisa entender o que está acontecendo e devolver ordem às ruas, uma médica preocupada com seus pacientes, uma promotora, que se transforma em uma vampira, entre outros personagens. São apresentados os dois lados: os humanos confusos que precisam lutar contra o desconhecido e o lado dos vampiros sanguinários que esquecem quem eram na vida anterior e viram espertas e perigosas máquinas de matar.

Os fatos apresentados e os acontecimentos que envolvem os personagens são divididos em grandes sequências temporais, como “Primeira noite”; “Primeira Manhã”; “Segunda Noite” e “Segunda Manhã”. O espaço da obra é o território brasileiro, uma vez que há personagens no interior de São Paulo, em Foz do Iguaçu, na região nordeste e até na Amazônia. Com o desenrolar da narrativa, as histórias se entrelaçam e muitos personagens se encontram. A seguir, o excerto mostra humanos confusos deparando-se pela primeira vez com vampiros:

Francis nem cogitou aproximar-se. Muito ajudava quem não atrapalhava. Ficou assistindo àquela cena frenética esfregando as mãos. Um cheiro horrível chegou às suas narinas. Um cheiro que nunca tinha sentido antes. Estremeceu mais uma vez. E se o doutor Sérgio estivesse certo? E se tivessem sido expostos a algum agente químico ou biológico? Aquele cheiro talvez estivesse ligado a isso. Ele poderia estar inalando algum gás tóxico e mortal que só agora envolvia aquele pequeno hospital em Angatuba. Seus olhos foram para a porta dupla de acesso à UTI, a mesma porta por onde aquela enfermeira ferida tinha chegado. Um par de mãos vermelhas de sangue coagulado surgiu por uma fresta. O fedor que entrava pelas narinas ficava mais forte conforme aquelas mãos separavam as portas e as atravessavam em direção ao corredor. Aquele era o pior cheiro que Francis já tinha sentido em sua vida (VIANCO, 2013, p. 30).

O mito mobilizado para a construção do paracosmos dessa saga de André Vianco é o vampiro. O fascínio pelo vampiro é um sentimento intrigante que perpassa séculos. Sua presença perturbadora e misteriosa, ao mesmo tempo forte e frágil, artilosa e encantadora, jovial e decrepita e sua imagem de imortalidade contribuem para que esses seres arrebatadores apareçam com frequência como personagens do folclore, da literatura, da música, da moda e do cinema em todo o mundo. A cultura popular e a literatura na Europa dos séculos XIX e XX

foram bastante influenciadas por lendas sobre personagens obscuros e terríveis, como o romeno Vlad III (1431-1476), príncipe da Valáquia, conhecido como "Vlad Dracul", ou "Vlad, o Empalador", nome com qual passou à posteridade e que faz referência à crueldade sanguinária com que submetia seus inimigos. É relevante, também, a figura da condessa húngara Elizabeth Bathory (1560-1614), que aterrorizava a todos pelo hábito de beber e banhar-se no sangue de garotas virgens, com o propósito de conservar sua beleza e juventude.

Características românticas como o egocentrismo e o individualismo, o desejo de evasão, o herói condenado, incompreendido e inadaptado à sociedade, a idealização do amor, o medievalismo, os elementos góticos e a fusão entre o grotesco e o sublime podem ser identificadas na concepção de obras que contemplam como protagonistas um dos personagens mais apaixonantes da literatura mundial. Bram Stoker foi o autor que inseriu na literatura mundial a história mais famosa acerca do personagem vampiro, mesmo não sendo sua obra a primeira a fazer referência a esse personagem. A obra de Stoker, *Drácula*, em que o vampiro é o protagonista, tornou-se inspiração de vários outros escritores, que se apoderaram do personagem para a constituição de várias outras produções, tanto literárias quanto cinematográficas.

Muitas dessas produções inovaram as características do vampiro de Stoker, reelaborando-o de forma a se tornar interessante para os leitores. Stoker criou sua personagem como uma criatura cruel, predadora e solitária, a personificação do ódio, da amargura e da repulsa. Atualmente, em algumas releituras do personagem vampiro, já é possível comparar essas criaturas ao próprio ser humano, uma vez que agora são capazes de amar e preservar a vida dos que o cercam, características que foram modificadas em algumas obras literárias atuais, principalmente as voltadas ao público adolescente. Um exemplo, é o vampiro que é representado na saga *Crepúsculo*, de Stephanie Meyer. Na obra de Meyer há relevantes indicações de que o vampiro vem sofrendo mudanças, se comparado ao vampiro mais famoso da literatura perpetuado por Stoker, em *Drácula*. Os vampiros da família Cullen, protagonistas da obra *Crepúsculo*, evoluíram a representação do vampiro na literatura. No romance de Meyer, alguns dos personagens vampiros são criaturas mais próximas dos seres humanos ou, algumas vezes, comparados aos anjos. Não mais representam criaturas malignas, agora são heróis românticos, sensíveis, relacionam-se entre si e conseguem conviver com seres humanos normalmente. Além disso, a condição humana também permite que esses vampiros amem, lamentem, duvidem e questionem sua própria existência.

Por sua vez, os vampiros da obra de Vianco recuperam a imagem do vampiro sanguinário e cruel, guiado apenas por sua fome animal. Os vampiros da obra apresentam

características clássicas, como a ojeriza à luz solar, a crueldade e a animalidade. Entretanto, alguns dos vampiros são ponto de vista da história e assim o leitor tem acesso à mente e aos pensamentos que guiam a lógica dessas criaturas. Inclusive é possível compreender suas motivações e seu sofrimento. A praqueta da saga *O vampiro-Rei* é apenas o início da distopia. Nos anos seguintes, o Brasil mergulharia em uma guerra pela sobrevivência dos humanos, em que os vampiros seriam os maiores inimigos. Porém, isso não torna os humanos mocinhos e os vampiros vilões, não há uma construção maniqueísta: é possível torcer contra as decisões amorais de alguns humanos e compreender as motivações de alguns dos vampiros e até torcer por eles.

A partir do enredo principal da história, podemos elencar outros elementos que são identificáveis na obra que confirmam a instituição de um paracosmos, como a presença do insólito, do maravilhoso. O sono inexplicável de metade da humanidade por si só já um elemento encadeador do insólito. Quando os vampiros acordam, o caos se instaura e também o novo mundo ganha uma nova lógica de funcionamento: os humanos que restam precisam se unir, proteger os adormecidos e lutar contra os vampiros.

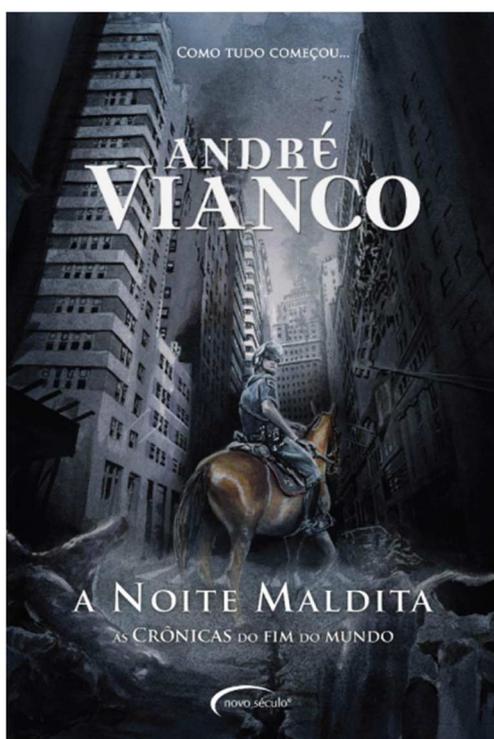
A intertextualidade com sagas estrangeiras torna-se óbvia pelo uso do mito do vampiro. Podemos fazer aproximações literatura da escritora Anne Rice, passando por *Crepúsculo*, de Stephanie Meyer, *Diários de um Vampiro*, de L. J. Smith, além dos vampiros de *True Blood*, adaptados da série escrita por Charlotte Harris – sagas com vampiros são presentes e comuns. Interessante que é possível relacionar com outra saga brasileira também escrita por André Vianco. É um outro paracosmos iniciado com a obra *Os Sete*. Também são vampiros os elementos do insólito, mas a maneira que eles agem e interagem com os humanos é diferente as saga *Vampiro-rei*. Ou seja, o mesmo autor criou dois paracosmos diferentes usando vampiros.

O cronotopo da obra, por ser um paracosmos encapsulado, é no “nosso mundo”, no Brasil, especialmente São Paulo e cidades do interior de São Paulo, em algum futuro muito próximo, já que as descrições espaciais tem convergência com o tempo contemporâneo. Assim, como na obra de Rodrigo Oliveira, por ser apresentada no Brasil que conhecemos, o apelo à iconotextualidade é menor em *A noite maldita*

Além disso, histórias de vampiros são atraentes para jovens leitores e adolescentes: a simples imagem de vampiros aciona diversas referências que atraem o público jovem. Ao mesmo tempo tem um potencial *crossover*, já que o interesse que os vampiros suscitam transcende à faixas etárias. De maneira geral, nas edições de Vianco não há um claro direcionamento para o jovem, talvez para não afugentar o público adulto.

Destacamos a seguir, na Figura 14, a capa da edição analisada. É perceptível a figura de um policial montado em um cavalo cercado por uma cidade em ruínas. Essa imagem pode estabelecer uma relação intertextual com a saga norte-americana *The Walking Dead* (tanto nas HQs quanto na série televisiva), já que no início da história o protagonista, um policial, anda por uma cidade deserta – e depois descobre-se infestada de zumbis – montado em um cavalo.

Figura 22 - Capa de *Noite Maldita*



Fonte: Vianco, 2013.

Na capa é possível perceber um indicador de serialidade: na parte superior há a frase “Como tudo começou...”, indicando que a obra se trata de uma prequela de uma história anterior.

3.4.5 Paralelos possíveis entre as sagas distópicas brasileiras

Entre uma gama de sagas fantásticas, as distopias se destacam: o paracosmos encapsulado manifesto distópico é o tipo mais explorado por escritores e mais lidos pelo público. Tentar compreender o fenômeno e o avanço das distopias pode ser um exercício intelectual interessante, porém foge das limitações desta tese. Tentamos aqui apenas mapear a

relação das sagas fantásticas e das distopias no contexto brasileiro. Os autores brasileiros se apoderaram de elementos insólitos bastante populares globalmente, como zumbis e vampiros, e deram cores locais, localizando a história em um ambiente brasileiro. As marcas de brasilidade, também na descrição das personagens, podem agir como um fator importante de identificação para jovens leitores. *Sombras do Medo* apresenta diferenças importantes nesse sentido já que todos os nomes de personagens não são tipicamente brasileiros e não há uma marca espacial que ambienta a história no Brasil.

As sagas analisadas apresentam muitas semelhanças entre si: publicadas entre 2010 e 2015, todas criam a mesma atmosfera de terror. O projeto gráfico editorial é bastante semelhante: capas ricamente ilustradas, com efeitos de cor preta, criando uma atmosfera sombria. Todas as narrativas analisadas têm os seus conflitos encadeados com o surgimento de criaturas fantásticas. Estruturalmente apresentam diferenças marcantes em relação à forma que as personagens são conectadas ao enredo. Por exemplo, *Sombras do Medo* tem seu fio narrativo conduzido por uma corajosa adolescente que se envolve em um triângulo amoroso, *Vale dos Mortos* acompanha o percurso de uma família que se torna líder de uma resistência e, por sua vez, a obra de Vianco apresenta quase uma dezena de personagens, entre eles vampiros e humanos, mostrando os dois lados do conflito. Em relação à construção da atmosfera distópica, há também diferenças. Em *Vale dos Mortos* e *Noite Maldita* há a instauração de uma atmosfera distópica por meio do sobrenatural: o mundo estava em relativo equilíbrio quando o surgimento de zumbis/vampiros desencadeia um processo de caos que leva o mundo em colapso. Em *Sombras do Medo* a sociedade já está em colapso desde o início e a história já inicia com uma distopia instaurada.

No quadro a seguir, podemos visualizar algumas características do paracosmos encapsulado manifesto e como elas se manifestam e são exploradas nas três sagas analisadas.

Quadro 6 – Características de um paracosmos encapsulado manifesto

Elemento	Como acontece geralmente em paracosmos encapsulados manifestos	Como acontece geralmente em <i>Sombras do Medo</i>	Como acontece em <i>Crônicas dos Mortos</i>	Como acontece na Saga do <i>Vampiro-Rei</i>
----------	--	--	---	---

Presença do insólito	O insólito revelou-se no mundo empírico transformando-o completamente. Uma distopia é ativada.	O insólito começa pela ação humana: guerras e destruição do meio ambiente levaram o mundo ao colapso. Mas aos poucos descobre-se que criaturas fantásticas estão presentes nesse paracosmos.	A proximidade de um meteorito inicia uma espécie de doença que transforma grande parte da população em zumbi.	De uma hora para outra, dois terços da humanidade caem em um sono profundo. Horas depois, metade dos adormecidos desperta transformados em vampiros.
Cronotopo	No futuro. O mundo empírico foi destruído e a história acontece em uma região geográfica específica desse mundo fraturado	Um futuro próximo. Um futuro fraturado, em que restaram apenas sete grandes cidades, que estão divididas ente ordinários e singulares. Não há informações de que região do mundo que conhecemos a história se passa.	Brasil, especialmente a cidade de São Paulo. Há passagens no exterior. O futuro em que a distopia acontece é bastante próximo.	Brasil, especialmente a cidade de São Paulo, Foz do Iguaçu, interior de São Paulo. A distopia acontece em um futuro próximo.
Foco narrativo	Centrado em uma ou mais personagens que lidam com as consequências do mundo distópico.	Centrado principalmente na personagem Annabelle, uma ordinária que questiona a divisão das cidades.	Centrado no casal protagonista	Centrado em muitos personagens, cada um com funções diferentes: desde um vampira, um policial, um adolescente, entre muitos outros perfis.
Característica marcante	A criação de um mundo distópico.	É uma distopia causada pela ganância humana.	É uma distopia causada por zumbis	É uma distopia causada por vampiros.

Fonte: elaborado pelo autor.

As três histórias em um primeiro momento podem sinalizar apenas um movimento mercadológico: autores brasileiros utilizando elementos que deram certo em países estrangeiros adaptam a fórmula para um contexto brasileiro. Entretanto, é importante frisar que “o romance

distópico pode então ser compreendido enquanto aviso de incêndio, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos” (HILÁRIO, 2013, p. 202). A aproximação direta de elementos sobrenaturais de horror em um contexto contemporâneo pode indicar uma tendência. Levando em conta que as inquietações de um tempo podem se refletir na construção de obras literárias, podemos pensar que vampiros, zumbis e demônios são metáforas mobilizadas para entender e compreender o próprio contexto brasileiro atual.

3.5 Sagas fantásticas brasileiras: considerações gerais

Nas seções anteriores, analisamos sagas representantes dos quatro tipos de paracosmos elencados em nossa tese. Por sua vez, nesta seção analisaremos de forma geral a implicação do conceito de saga fantástica para as produções literárias brasileiras. No nosso percurso de análise, comprovamos que as obras do nosso corpus podem ser classificadas como sendo sagas fantásticas, pois todas elas criam um paracosmos, um universo autoconsciente com regras de funcionamento muito próprias. Cada paracosmos é único e reelabora as mais diferentes referências e mitologias de forma única.

Nas análises, comprovamos a relevância e importância do maravilhoso com elemento constituinte de um paracosmos. Dessa forma, todas as sagas analisadas apresentam elementos do insólito que auxiliam na estruturação do seu universo, mesmo as sagas cujo paracosmos está encapsulado em nosso mundo empírico. Sendo assim, sem descrever a presença do insólito é impossível caracterizar o paracosmos de cada saga.

Por exemplo, para entender a saga de André Vianco (2013) é fundamental compreender a mitologia acerca do vampiro e como ela é reelaborada pelo autor. Por sua vez, nas sagas de Gustavo Rosseb (2016) e de Felipe Castilho (2013) é importante levar em conta as criaturas e personagens do folclore brasileiro e como elas são ressignificadas em cada saga. Entretanto, há ressignificações que devem ser percebidas: cada saga reinterpreta e remodela elementos insólitos e direciona um funcionamento ímpar para determinado elemento fantástico. Sendo assim, as duas sagas que apresentam um paracosmos encapsulado oblíquo têm como elemento insólito primordial as criaturas do folclore brasileiro. Mas a maneira como elas são descritas, a forma que elas interagem com as personagens, os contornos fantásticos de cada uma são únicos. Em uma das sagas há uma particularização – é um universo em que há UMA

Cuca, UM Saci, houve UM Curupira e assim por diante. Na outra saga, todas as criaturas do folclore são criaturas que representam a própria força elemental da natureza e são divididas em várias espécies. Assim, há a espécie Cuca, a espécie Curupira.

O mesmo se aplica a outros referentes, a outros elementos insólitos. Por exemplo, muitas sagas vão ressignificar a mitologia dos zumbis. Sendo assim, podem existir dezenas de sagas cujo elemento insólito constituinte são zumbis, mas cada universo pode concebê-los de forma diferente: as origens dos zumbis podem diferir seus hábitos, o grau de inteligência e a forma com que se movimentam. Na saga que citamos em nosso estudo, Oliveira (2014) cria um paracosmos em que a presença desses seres está relacionada com o surgimento de um planeta vermelho. Assim, reiteramos, a descrição de como o elemento insólito auxilia na caracterização das personagens é um ponto fundamental para a caracterização da saga fantástica como um todo.

Outra constante é a presença de elementos da Jornada do Herói: todas as sagas analisadas, mesmo que parcialmente, apresentam trajetórias de personagens que guardam semelhanças com as estrutura descrita por Campbell (2007) e Vogler (2006). A diferença está no grau de complexidade: há sagas que apresentam mais de um personagem que pode ser considerado como herói e há outras que há apenas um personagem que ocupa esse papel de forma central. A partir da constatação dessa recorrência, podemos perguntar: por que as sagas fantásticas mobilizam tanto essa estrutura narrativa?⁴³

Podemos lançar algumas hipóteses para tal recorrência. Uma saga apresenta um mundo, um universo, mas esse mundo recorrentemente estará em crise: há um elemento em desarmonia que impede a plenitude desse mundo. No caso de um paracosmos independente ou de um paracosmos simultâneo, a própria existência do mundo pode estar em risco. Já no caso de um paracosmos encapsulado oblíquo, pode ser uma parte da população ou uma espécie específica. Mas há algo que precisa ser salvo. Será justamente a personagem inserida como sendo a salvadora, aquela que precisa salvar o equilíbrio do paracosmos, que irá mobilizar a Jornada do Herói. Quanto mais complexo, mais amplo o universo, mais salvadores e personagens que reproduzirão a Jornada do Herói serão necessários.

Nesse sentido, também será comum quando a Jornada do Herói não for completa por alguns personagens. Ou seja, em uma saga também será comum a existência de alguns personagens que reproduzirão parte da Jornada, mas não obterão sucesso, deixarão ela apenas

⁴³ É possível que uma obra apresente um paracosmos, apresente um mundo autoconsciente e ainda assim não mobilizar aspectos da Jornada do Herói.

parcialmente concluída. No quadro a seguir, apontamos de forma geral as motivações dos personagens que de alguma maneira ocupam a posição de herói nas sagas analisadas. Na maior parte dos casos, a motivação para o início da Jornada é coletiva: o herói não quer glória pessoal ou salvação para si próprio, ele busca o bem comum. Frequentemente, ele será o salvador de todo um modo de vida.

Quadro 7 – Motivações da Jornada do Herói

Saga	Principal motivação do herói
<i>Dragões de Éter</i>	Motivação coletiva – salvar vidas; salvar o reino; impedir o domínio de personagens que representam o mal.
<i>Crônicas do Reino do Portal</i>	Motivação coletiva – salvar o portal; impedir o domínio das sombras.
<i>Príncipe Gato</i>	Motivação coletiva e individual – há a preocupação de salvar Marshmallow, mas a jornada pela cura e pela vida de Hugo.
<i>Aventuras de Tibor Lobato</i>	Motivação individual: a família Lobato que corre perigo e precisa salvar seu legado.
<i>Legado Folclórico</i>	Motivação coletiva: é uma jornada para salvar os ecossistemas, o meio ambiente e as criaturas mágicas.
<i>Vampiro -Rei</i>	Motivação individual: uma jornada por sobrevivência.
<i>Crônicas dos Mortos</i>	Motivação individual: na primeira obra é uma jornada por sobrevivência.

Fonte: elaborado pelo autor.

A exceção está nas Jornadas distópicas, especialmente aquelas cujo paracosmos é marcado pela presença de criaturas, como vampiros, lobisomens e zumbis. Nesse caso, no primeiro momento, os personagens que passam por arcos narrativos semelhantes à Jornada do Herói terão como motivação a sua própria sobrevivência e a de seus familiares. A partir do desenvolvimento da saga em outros volumes, vão surgir personagens que podem salvar uma coletividade maior.

Outro ponto comum das obras analisadas é o seu potencial como obras *crossover*. A maioria delas é catalogada como obra juvenil e apresenta um projeto gráfico alinhado com tal faixa etária. Entretanto, o interessante por mundos paralelos, vampiros, zumbis atravessa diversas gerações. Das sagas analisadas há algumas que são realmente mais direcionadas ao público juvenil, pois, inclusive, seus personagens principais são adolescentes ou pré-adolescentes, como é o caso da obra de Gustavo Rosseb (2016), Simone Marques (2014) e Bento de Luca (2013). Em relação a esse aspecto, vamos analisar o quadro a seguir:

Quadro 8 – Presença de personagens protagonistas adolescentes

Sagas com a presença de personagens adolescentes em posição central	Sagas sem personagens adolescentes em posição importante
<i>Dragões de Éter</i> <i>Crônicas do Portal</i> <i>Príncipe Gato</i> <i>Legado Folclórico</i> <i>Aventuras de Tibor Lobato</i> <i>Sombras do Medo</i>	<i>Crônicas dos Mortos</i> <i>Vampiro-Rei</i>

Fonte: elaborado pelo autor.

O quadro ilustra a constatação de que a maioria das sagas analisadas é protagonizada por personagens adolescentes, que passam por vicissitudes típicas dessa faixa etária. Isso permite a identificação direta com leitores também adolescentes. As duas sagas que não apresentam personagens adolescentes em posição absoluta central, por sua vez, têm personagens secundários que estão nessa faixa etária. Além disso, o paracosmos das sagas citadas utiliza como referente as mitologias de vampiros e zumbis, respectivamente, elementos que despertam interesse do público juvenil.

Como apontamos no decorrer do trabalho, a existência de elementos metatextuais tem uma afinada e inseparável relação com o tipo de paracosmos que estrutura a saga. Haverá a necessidade de ter em seu volume mapas e imagens cartográficas as sagas fantásticas que tiverem um paracosmos independente ou simultâneo, com o objetivo de orientar o leitor em uma geografia que ele desconhece, por ser algo exclusivo do mundo formado nessas obras, não há referente exterior. Nas análises, verificamos isso, há mapas nas sagas analisadas que classificamos nas tipologias citadas. Por sua vez, também confirmamos que as sagas de paracosmos encapsulados não exigem elementos paratextuais.

É importante pontuar que a simples presença de um mapa não é o suficiente para motivar leituras centrífugas. Ou seja, leituras que vão possibilitar uma postura ativa de criação e coparticipação com o universo da saga. Isso acontece com sagas independentes, pois o universo criado é complexo e, assim, há muitas lacunas a serem preenchidas, o que abre espaço para a criação.

Uma grande limitação das sagas brasileiras em relação às sagas estrangeiras é em relação à transmidialidade. O contexto brasileiro faz com que seja menos provável uma saga

brasileira ser adaptada para o cinema, para *videogames*, para seriados de televisão e outras mídias. Das sagas analisadas, há algumas com promessas de adaptações, inclusive com a já efetivação da venda de direitos de adaptação. A transmidialidade é um aspecto importante na constituição de uma saga, pois toda adaptação ou ampliação pode criar novos troncos narrativos e ampliar o paracosmos de uma saga. Assim, nas sagas brasileiras tal aspecto ainda não é observável.

As sagas analisadas pertencem aos mais diversos selos editoriais: tanto há editoras de grande porte como há a publicação de forma praticamente autônoma, como no caso das publicações de Simone Marques (2014). Assim, o investimento em histórias serializadas não é possível de relacionar a um único perfil de publicação. É importante considerar que as sagas analisadas foram escolhidas por serem representativas de cada tipo de paracosmos que queríamos demonstrar. Entretanto, a gama de possíveis sagas fantásticas brasileiras é enorme. Em nosso apêndice B é possível conferir uma tabela elaborada que aponta dezenas de obras de autores brasileiros que podem ser consideradas como sagas fantásticas. As inspirações para a estruturação de seus paracosmos são as mais variadas.

A tabela é dividida em seis colunas: autoria, nome da saga e das obras relacionadas com a saga, ano de publicação do primeiro livro, sinopse apresentada da primeira obra, ISBN da primeira obra e *link* de descrição da obra no *site* Skoob⁴⁴. A tabela tem uma função indicativa: ela comprova o quão as sagas são um formato narrativo atrativo e presente no mercado editorial brasileiro, especialmente para autores independentes. Entretanto, alertamos que não há a intenção de considerar a tabela como algo fixo e terminado, é apenas uma estimativa de possíveis sagas, podem existir muitas outras, outros autores dedicados a essa forma narrativa. Da mesma forma, uma análise mais aprofundada pode concluir que alguma das obras elencadas na tabela é uma série literária e não cria um paracosmos, portanto não pode ser considerada como sendo uma saga fantástica. De qualquer forma, a tabela referida apresenta

⁴⁴ O *site* foi criado no ano de 2009 por Lindenberg Moreira que, mais tarde, associou-se à Viviane Lordello, profissional de *marketing*. A palavra *books*, escrita ao contrário, foi a inspiração para o nome do *site*. Atualmente, é considerado a maior comunidade de leitores do Brasil e é totalmente direcionado aos aficionados pelo mundo dos livros e da leitura. As ferramentas do *site* possibilitam que seus usuários – denominados leitores ou skoobers – compartilhem suas experiências de leitura, troquem impressões sobre livros, dicas literárias, divulguem resenhas e permite a atribuição de notas para as obras lidas. Em suma, possibilita a criação de uma rede social de leitores (BURLAMAQUE, BARTH, 2015, p. 3).

uma gama de possibilidades de obras que podem ser analisadas na perspectiva criada e desenvolvida na presente tese.

As possíveis sagas fantásticas elencadas na tabela foram publicadas, majoritariamente, por editoras pequenas ou de forma independente. Isso demonstra que no contexto brasileiro esse filão literário ainda tem uma presença pequena em grandes editoras e seu impulso principal é de natureza individual. Na última década, autores como Raphael Draccon, Affonso Solano e Eduardo Sphor fizeram a transição de publicação independente para editoras maiores. Portanto, seria importante perceber se outros autores brasileiros de sagas fantásticas também conseguirão fazer essa transição.

Não foi o foco de estudo da nossa tese, mas também é possível averiguar a hipótese que as sagas fantásticas poderem seguir tendências sazonais. Por exemplo, determinadas épocas haverá a profusão de sagas fantásticas que desenvolvem a mesma mitologia, cujo paracosmos terá sua centralidade na mitologia de uma criatura específica. Assim, em alguns períodos será possível observar sagas de anjos, vampiros, sagas medievais ou sagas mais futuristas. No apêndice B, em que pontuamos algumas possíveis sagas brasileiras, observamos o predomínio de sagas com paracosmos independentes cujo universo é estruturado por elementos medievos e também sagas distópicas fundamentadas em criaturas malignas como vampiros, lobisomens e zumbis. Apesar de não poder fazer uma afirmação absoluta, podemos apontar que de forma geral são essas as tendências de sagas das últimas décadas.

Beatriz Sarlo, em um texto de 2006, afirmou que “nunca as necessidades do mercado estiveram afinadas tão precisamente ao imaginário de seus consumidores” (SARLO, 2006, p. 40-41). Tal constatação é verdadeira em relação ao cenário das sagas fantásticas no contexto brasileiro: é mais provável que sejam publicadas as sagas que atendam ao público de um determinado momento histórico. Isso cria uma outra importante questão: será que essas obras serão lidas daqui a algumas décadas? Essa é uma pergunta para ser respondida no futuro: quais das sagas – ou dos tipos de paracosmos – sobreviverá ao tempo e construirá um histórico de relevância a médio prazo? No atual momento, é possível caracterizar o fenômeno saga fantástica e seu impacto, mas não é possível tecer certezas sobre sua sobrevivência – a maioria das sagas brasileiras citadas na nossa tese, tanto na análise quanto nas tabelas dos apêndices A e B, são posteriores ao ano 2000. Ou seja, de forma geral é possível apontar que o fenômeno tem em território brasileiro menos de vinte anos.

A análise das oito sagas presentes na tese, assim como a leitura de outras sagas não analisadas, permite apontar quais paracosmos que possibilitam a presença de maiores elementos de brasilidade. Chamamos elementos de brasilidade os índices, dados, elementos

que permitem relacionar a saga com a realidade brasileira. Sagas com paracosmos simultâneos e encapsulados terão maior tendência a reproduzir paisagens, cidades, elementos que remetem ao nosso país. Já os paracosmos independentes, por criar um mundo à parte, não terão, necessariamente, marcas de brasilidade. Pelo contrário, esse tipo de saga tende a reproduzir um mundo medievo. Entre as sagas efetivamente analisadas, aqueles que apresentam marcas mais notáveis de brasilidade são as sagas de paracosmos encapsulado.

Entre as sagas sem menção ao Brasil estão *Dragões de Éter* (paracosmos independente) e *Sombras do Medo* (paracosmos encapsulado). *Crônicas do Portal* apresenta apenas menções, mas não é ambientada no Brasil, apesar das lembranças dos personagens. As demais sagas, *Vampiro-Rei*, *Príncipe Gato*, *Crônicas dos Mortos*, *Aventuras de Tibor Lobato* e *Legado Folclórico*, têm como espaço da ação cidades e regiões brasileiras. Destacamos as duas últimas, já que elas vão além: o elemento insólito que estrutura o paracosmos é o próprio folclore brasileiro.

Uma saga fantástica de qualidade terá em seu paracosmos justamente um elemento de singularidade que faz com o mundo criado por ela seja fascinante para seus leitores e não se confunda com outro mundo ficcional já existente. Ou pode até ser semelhante, mas há elementos de singularidade que possam garantir uma sensação de ineditismo e de abordagem. O grande risco de uma saga brasileira é que o seu paracosmos não tenha elementos de brasilidade que a tornem inconfundível, o que faz com que ela pareça uma variação genérica o paracosmos já existente de outra saga fantástica. Observamos isso em *Sombras do Medo*: a trama principal, a trajetória das personagens, o clima distópico, o baixo grau de caracterização espacial e temporal fazem com que a história não apresente singularidade.

Mesmo as sagas independentes apenas serão relevantes se conseguirem ser notáveis para seus leitores, não podem ser um universo genérico que pareça uma cópia de outros já existentes. É preciso mais: uma centelha de originalidade na concepção do novo universo.

A divisão dos paracosmos de sagas fantásticas defendidas na presente tese permite um ponto de partida justamente para verificar a qualidade criativa de uma saga fantástica. Ao identificar seu paracosmos, é possível entender os limites do mundo paralelo com o mundo empírico e criar paralelos com sagas já existentes. Assim, há um ponto inicial para o estudo crítico de sagas fantásticas e para apontar quais delas apresentam a singularidade necessária para que seja consideradas boas obras de ficção e não meras cópias de universos já existentes.

CONCLUSÃO

Sagas fantásticas na literatura juvenil brasileira: universos insólitos e imersivos. Esse é o título da nossa tese e a ele estão conectados nossos objetivos, que foram comprovados ao longo do percurso. O objetivo geral da nossa tese é apontar a existência de sagas fantásticas na literatura infantil e juvenil em língua portuguesa, identificando os elementos do seu paracosmos, as estruturas míticas reconhecíveis e o papel das adaptações e da transliterariedade/transficcionalidade em sua constituição. Atingimos tal objetivo à medida que caracterizamos oito sagas distintas, apontamos como o seu paracosmos está estruturado e criamos um percurso de análise para sagas brasileiras.

Para atingir esse objetivo, tornou-se necessária a criação de um percurso de análise para sagas, além de traçarmos uma possível delimitação de sagas fantásticas brasileiras por linhas de acordo com a estruturação de seu paracosmos. Para a sua consecução, ao longo da pesquisa, refletimos sobre o conceito e sua relação com a formação de leitores – além de relacionar os resultados das análises com o panorama contemporâneo dos estudos sobre literatura infantil e juvenil.

Além disso, comprovamos que sagas criam universos próprios – a que denominamos como paracosmos, cujas duas principais características são a presença do insólito e da imersão. O insólito é traduzido no elemento que cria um estranhamento, um deslocamento de sentido com o mundo real e cria um mundo possível. Um mundo autoconsciente com regras de funcionamento próprios, como várias vezes pontuamos ao longo de nosso texto. A imersão diz respeito à forma com que leitores podem se conectar com o mundo criado em uma saga: criando seus percursos de leitura, criando suas narrativas, navegando e interagindo com diferentes adaptações e ampliações da sua saga favorita.

A tese teve como ponto de partida os conceitos desenvolvidos pelos autores espanhóis Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez e Gloria Garcia Rivera, entretanto não se limitou a uma aplicação dos conceitos à realidade editorial brasileira. O que fizemos na tese foi desenvolver um dispositivo de análise para qualquer saga fantástica, ampliando os conceitos dos autores e criando uma nomenclatura para classificar os paracosmos de uma saga fantástica. Dessa forma, podemos pontuar que a aplicação dos conceitos desenvolvidos na presente tese pode ser ampla, não se restringe a obras brasileiras.

Seguimos o seguinte percurso, no primeiro capítulo conceituamos saga fantástica e o conceito de paracosmos, levando em conta que é este o princípio de organização de uma narrativa tão ampla. Junto a esses conceitos centrais, unimos outros que permitem uma visão

ampla e científica do fenômeno, como os conceitos de cronotopo, crossover, insólito, jornada do herói, transmidialidade e capitalismo de ficção. Tal percurso permitiu uma visão geral do conceito e de suas implicações.

No segundo capítulo, iniciamos a defesa de uma classificação das sagas de acordo com a estruturação de seu paracosmos. Além disso, propomos uma ficha de catalogação de sagas fantásticas que elencam características que são importantes para considerar e classificar o paracosmos de cada saga. Definimos, assim, quatro tipos de paracosmos: independente, simultâneo, encapsulado oblíquo e encapsulado manifesto.

No terceiro capítulo caracterizamos cada uma das tipologias de paracosmos por meio de análises de sagas. Descrevemos e analisamos sagas de cada tipologia, destacando suas características, seu enredo e apontando como as bases e referências de cada universo paralelo. Com a saga *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon (2007), contextualizamos as características de um paracosmos independente: um mundo complexo, paralelo, amplo, que necessita de mapas, cartografias e terá muitos protagonistas e linhas de desenvolvimento. Com as sagas *Príncipe Gato*, de Bento de Lucca (2013), e *Crônicas do Reino do Portal*, de Simone O. Marques (2014) vimos dois exemplos de paracosmos simultâneos: quando existe um mundo paralelo ao mundo empírico. Com as sagas *Aventuras de Tibor Lobato* (2016) e *Legado Folclórico* (2013) descrevemos o paracosmos encapsulado oblíquo e apontamos o universo insólito que se esconde no interior do mundo empírico. Finalmente, por meio de três sagas – *Sombras do Medo*, de Camila Pelegrini (2015), *Crônicas dos Mortos*, de Rodrigo Oliveira (2014), e *Saga do Vampiro-Rei*, de André Vianco (2013) – ilustramos as possibilidades do paracosmos encapsulado manifesto, que comprovamos ter um forte tendência a ser distópico.

Ao analisar o grande número de sagas fantásticas publicadas nos últimos anos, inclusive as que analisamos, é importante reconhecer que a eclosão de sagas fantásticas é reflexo do impulso e busca do mercado por obras que podem ser estendidas para vários volumes. Na diversidade de obras e publicações, a continuidade de uma saga pode ter pouca relação com sua qualidade enquanto objeto estético. Assim, há sagas fantásticas que podem ter qualidades literárias e outras que não as têm. Muitas das leituras de jovens de sagas fantásticas podem ser muito profícuas, sendo importantes na formação de pilares para a consolidação de futuros leitores. Por isso, nesse contexto é preciso identificar quais sagas possuem qualidades literárias e identificar aquelas que, segundo Martos García (2011, p. 17), constroem “mundos alternativos nada críticos com a realidade que impera”. Nas sagas de pouca qualidade não é possível verificar uma plurissignificação de sentidos, a imaginação e a fantasia estão a serviço do lucro fácil, e o didatismo e as lições de moral imperam sobre os enredos criativos.

Portanto, a análise crítica das sagas é importante, para guiar educadores nas interações dos jovens com suas leituras. A premissa de classificar as sagas por meio de seu paracosmos é um ponto de partida para classificar a qualidade literária de textos dessa natureza. Pois ao identificar os contornos e referências de cada paracosmos é possível estabelecer padrões, critérios e paralelos que permitirão apontar quando uma saga tem qualidades estéticas, possui originalidade e uma singularidade na concepção do seu mundo autoconsciente. Ao longo da tese comprovamos como o conceito de paracosmos pode ser profícuo para a compreensão dos universos criados em uma saga permite a identificação de referências, de intertextualidades. O conceito e a classificação proposta são um importante ponto de partida para verificar a originalidade, o tratamento estético, a literariedade, as intertextualidades, entre outros importantes elementos presentes nas obras.

Há muitas perguntas não respondidas ou respondidas de forma parcial que podem servir como sugestões para a ampliação de estudos a partir do conceito de sagas fantásticas: há outros paracosmos possíveis? O que faz de uma saga ser brasileira? Algumas sagas brasileiras continuarão a ser lidas e apreciadas nas próximas décadas? Qual o perfil do leitor de uma saga fantástica? Essas são apenas algumas das indagações suscitadas, já que nunca foi nossa intenção ter todas as respostas. Pelo contrário: queríamos criar a possibilidade de fazer tais perguntas a partir da nossa proposta de percurso de análise.

Dessa forma, desenha-se uma perspectiva de estudos muito ampla e profícuo de sagas fantásticas no Brasil. Uma das nossas contribuições está no apêndice B: uma ficha catalográfica que possibilita a direta visualização de informações importantes na caracterização de uma saga e a listagem de quase uma centena de obras brasileiras que, após análise, podem ser consideradas como sagas fantásticas. A análise dessas obras pode ampliar inclusive a classificação de paracosmos, ponto central da nossa tese. Por exemplo, algumas das obras elencadas apresentam um curioso cronotopo: são localizadas espacialmente no mundo empírico, porém em um ponto do passado, como o Brasil no período colonial, Londres no século XIX, entre outras possibilidades. Uma leitura e análise aprofundada dessas histórias pode caracterizar um outro tipo de paracosmos: um paracosmos encapsulado oblíquo longínquo. Enfim, novas obras representam novos universos, novos paracosmos que podem ampliar a classificação proposta.

Além disso, o conceito de saga fantástica e o conceito de paracosmos podem ser aplicados aos mais variados universos ficcionais presentes na realidade brasileira. Na nossa tese, centralizamos o nosso interesse em sagas cuja origem fosse constituída em livros, em objetos possivelmente literários. No entanto, é possível ampliar a abordagem do conceito

aplicando a outras materialidades. Um exemplo possível é a análise do universo ficcional criado a partir dos quadrinhos da Turma da Mônica, de autoria de Mauricio de Sousa. Há como apontar que o autor e cartunista criou a partir dos seus quadrinhos um paracosmos com regras delimitadas tão próprias que possibilitam a ampliação para as mais variadas mídias e formatos, como desenhos animados, filmes, games, entre outros possíveis exemplos. E esse seria um exemplo de um paracosmos genuinamente brasileiro que permitiria uma análise do aspecto transficcional da saga, já que é um mundo já ampliado em diversos formatos e mídias e permite a imersão.

Enfim, são inúmeras as aplicabilidades e ampliações que podem ser feitas a partir da tese que aqui apresentamos. O fundamental é a compreensão de que os mundos inventados, os universos tecidos pelos fios da ficção nunca se desgarram totalmente da realidade. São reflexos de inquietações e necessidades do tempo presente. Trazem reflexões e ressignificações. Analisar sagas fantásticas e os modos em que são lidas por adolescentes e jovens são maneiras de compreender melhor não somente perfis de leitores, tendências das leitoras de jovens e adolescentes, mas também permitem uma compreensão mais ampla da nossa própria realidade. No escapismo de um mundo completamente diferente da realidade brasileira ou na representação de corporações capitalistas interagindo com seres do folclore, escondem-se sentidos e representações que nos ajudam a compreender o Brasil e o mundo que está a nossa volta.

REFERÊNCIAS

Referências Teóricas

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Tradução Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, com a colaboração de Lucia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. Chagas Cruz. 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 1986.

BAKHTIN, Mikhail. “Formas de tempo e de cronotopo no romance. Ensaio de poética histórica”. In: *Questões de literatura e estética. A teoria do romance*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Hucitec/AnnaBlume, 2002.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução: Maria Ermantina Galvão Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. O discurso no romance. In: _____. *Questões de literatura e de estética – a teoria do romance*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Hucitec, 1988. p. 71-210.

BATISTA, Angélica Maria Santana. *Factum e fictum; fictum e factum: entre reinos, heróis e histórias – O insólito nas narrativas de Mário de Carvalho e Xosé Luís Méndez Ferrín–*. 129 f. Dissertação (mestrado). Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Letras, Rio de Janeiro, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BECKETT, Sandra. *Crossover fiction: global and historical perspectives*. Routledge, 2010.

BIESTA, G. *Good Education in an Age of Measurement: ethics, politics, democracy*. Boulder, London: Paradigm Publishers, 2010.

BOURDIEU, Pierre. *Economia das trocas simbólicas*. Tradução: Sérgio Miceli. 6ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2013.

BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera A. *Literatura: a formação do leitor: alternativas metodológicas*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. In: *Textos de intervenção*. São Paulo: Ed. 34, 2002.

CANDIDO, Antonio. A literatura e a vida Social. In: _____. *Literatura e sociedade*. São Paulo: Nacional, 1976.

- CECCANTINI, João Luís. Conflito de gerações, conflito de culturas: um estudo de personagens em narrativas juvenis brasileiras e galegas. *Letras de Hoje*, v. 45, n. 3, 2010.
- CHARTIER, R. Novas Tecnologias e a História da cultura escrit. Obra, leitura, memória e apagamento. In: *Leitura: Teoria & Prática*, Campinas, São Paulo, v.35, n.71, p.17-29, 2017.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Tradução: Vera da Costa e Silva. 17. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- CHIAMPI, Irlemar. *O realismo maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- COHEN, David; MACKETH, Stephen. *El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia*. Barcelona: Paidós, 1993.
- CRUVINEL, L. W. F. Formação e iniciação na literatura juvenil contemporânea. In: Goiandira Ortiz de Camargo; Maria Zaira Turchi. (Org.). *Trilhas na formação do jovem leitor: imaginários sociais e cidadania*. 1ed. Goiânia: Cãnone, 2015, v. 1, p. 131-142.
- DALCASTAGNÈ, Regina. Um mapa de ausências. In: _____. *Literatura brasileira contemporânea: um território contestado*. Vinhedo: Horizonte/Rio de Janeiro: UERJ, 2012
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.
- FRAISSE, Emmanuel. Internet e Literatura. In: MARTINS, Aracy Alves et al. (Org.). *Livros & telas*. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2011. p. 60-74.
- FRANÇA, Lisa. As vias simbólicas para combater o mal-estar na infância e na adolescência. In: AGUIAR, Vera Teixeira de; CECCANTINI, João Luís; PENTEADO, Alice Áurea. (Organizadores). *Heróis contra a parede: estudos de literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Cultura Acadêmica; Assis: ANEP, 2010.
- FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. A importância do mapa no contexto escola. *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 15, n. 2, p. 1-9, maio/ago. 2011.
- GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo? *Terra Roxa e Outras Terras*, Londrina, v. 26, p. 18-31, 2013.
- GARCIA RIVERA, Glória. Las entre la ficción y la transficción. In: *Primeras Noticias: Revista de Literatura Infantil y Juvenil*. Barcelona, España, n. 220. p. 49-56. 2006.
- GARCÍA RIVERA, Glória. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). *Primeras noticias*. Revista de literatura, nº 207, 2004 p. 61-70.
- GARCIA RIVERA, Glória. Paracosmos. In: Red Internacional de Universidades Lectoras.

Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura. 1.ed. Espanha: Santillana, 2013.

GARCÍA, Flávio. Quando a manifestação do Insólito importa para a crítica literária. In: GARCIA, Flávio. BATALHA, Maria Cristina. *Vertentes teóricas e ficcionais do Insólito*. Rio de Janeiro: Editora Caetés, 2012.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC-Livros Técnicos e Científicos Editora, 1989.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. *Revista Confins*, n. 5, abr. 2009. Disponível em: <http://confins.revues.org/index5724.html>. Acesso em: 24 jun. 2019.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Anu. Lit.*, Florianópolis, v.18, n. 2, p. 201-215, 2013.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução: André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling 101*. [s.l.]: Confessions of an Aca-Fan, 2007. Disponível em: http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 25 jun. 2019.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JOLLES, André. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. Tradução: Maria Lúcia Pinho. São Paulo: Nova Fronteira, 1996.

LAJOLO, Marisa. *Usos e abusos da literatura na escola: Bilac e a literatura escolar na República Velha*. Porto Alegre: Globo, 1982.

LANGER, Johnni. História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas. *Alethéia*, v. 1, p. 1-15, 2009.

MARTHA, Alice Áurea Penteadó. A literatura infantil e juvenil: produção brasileira contemporânea. *Letras de Hoje*, v. 2, p. 9-16, 2008.

MARTOS GARCIA, Alberto. Aspectos de la educación literaria: didáctica, interdiscursividad, libros de arte y alfabetización. *Revista Digital Autodidacta*. Extremadura, p. 100-115, 2010.

MARTOS GARCIA, Alberto. Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). *Álabe. Extremadura*, n. 4, dic. 2011b.

MARTOS GARCIA, Alberto. Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps. Espéculo: *Revista de Estudios Literarios*, n. 37, 2007. Disponível em: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/cartogra.html>. Acesso em: 19 jun. 2019.

MARTOS GARCIA, Alberto. *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura, 2009.

MARTOS GARCÍA, Alberto. La imagen en las sagas: nuevas posibilidades de lectura iconotextual. In: *Primeras Noticias: Revista de Literatura Infantil y Juvenil*. Barcelona, España, n. 221. p. 73-82. 2006.

MARTOS GARCIA, Alberto. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011. p.13-36

MARTOS NÚÑEZ, Eloy Martos; GARCIA, Alberto Martos. Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel. (Coord.). *Questões de Ficção contemporânea*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 69-99.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy. Hipertexto, cultura midiática e literaturas populares: o auge das sagas fantásticas. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de leitura no hipertexto*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2007. p. 50-63.

MARTOS NUÑEZ, Eloy. Las Sagas, las nuevas utopías del s. XXI. In: *Primeras Noticias: Revista de Literatura Infantil y Juvenil*. Barcelona, España, n. 220. p. 37-48. 2006.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy. Posmodernidad. In: *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. Red Internacional de Universidades Lectoras. Espanha: Santillana, 2013. p.572-575.

MISNER, C. W., THORNE, K. S., WHEELER, J. A. *Gravitation*. New York: Macmillan, 1973.

MICHELLI, Regina. Do Maravilhoso ao Insólito: caminhos da literatura infantil e Juvenil. In: GARCÍA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina (Org.). *Vertentes teóricas e ficcionais do insólito*. Rio de Janeiro: Caetés, 2012.

MORAES, Odilon. O projeto Gráfico do Livro infantil e Juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de.O que é Qualidade em ilustração no livro Infantil e Juvenil: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008.

MORRISON, Delmont; LINDEN, Shirley Morrison. *Memories of loss and dreams of perfection: Unsuccessful childhood grieving and adult creativity*. Baywood Publishing, 2006.

PETIT, Michèle. *A arte de ler ou como resistir à adversidade*. Tradução: Arthur Bueno e Camila Boldrini. São Paulo: Editora 34, 2009.

PETIT, Michèle. *Os Jovens e a leitura*. Tradução: Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2008.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. São Leopoldo: Editora Feevale, 2013.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Tradução: Otávio Albuquerque. Forense Universitária/CopyMarket.com, 2001. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/6835700/Vladimir-I-Propp-Forense-Universitaria-MORFOLOGIA-DO-CONTO-MARAVILHOSO>. Acesso em: 30 jun. 2019.

PROPP, Vladimir. As transformações dos contos fantásticos. In: TOLEDO, Dionísio de Oliveira (Org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

RAMOS, Ana Margarida. «Saindo do armário – Literatura para a infância e a reescrita da homossexualidade» In: *Revista Forma Breve*. Centro de Línguas e Cultura, volume 7, Aveiro: Universidade de Aveiro, p. 295-314, 2009.

SANTOS, Robson Rodrigues; CHAUVIN, Jean Pierre. A JORNADA DO HERÓI COMO VIVÊNCIA, E NÃO COMO NARRATIVA. *REHUTEC*, v. 4, n. 1, p. 64-115, 2014.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Intelectuais, arte e videocultura na Argentina. Tradução de Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução: Maria Clara Correa Castello. 2 ed. São Paulo: Perspectiva. 1992.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre histórias de fadas*. Tradução: Ronald Kyrmse. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2017.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2005

VERDÚ, Vicente. *El estilo del mundo*. La vida en el capitalismo de ficción. Barcelona: Anagrama, 2003.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Tradução Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ZILBERMAN, Regina. *A leitura e o ensino de literatura*. São Paulo: Contexto, 1988.

ZILBERMAN, Regina. As funções do maravilhoso na narrativa brasileira. *Cadernos de Linguística e Teoria da Literatura*, v. 3, n. 6, p. 69-80, 1981.

Referências de sagas fantásticas e outras obras ficcionais

CASTILHO, Felipe. *Ouro, Fogo & megabytes*. Belo Horizonte: editora Gutenberg, 2013.

CASTILHO, Felipe. *Ferro, água & escuridão*. Belo Horizonte: editora Gutenberg, 2014.

CASTILHO, Felipe. *Ordem vermelha: filhos da degradação*. São Paulo: Dimensões, 2017.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas*. São Paulo: Leya, 2010.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter: Corações de Neve*. São Paulo: Leya, 2010.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter: Círculos de Chuva*. São Paulo: Leya, 2010.

LUCA, Bento. *O príncipe gato e a ampulheta do tempo*. São Paulo: Novo Século Editora, 2013.

LUCA, Bento. *O príncipe gato e a flor cadáver*. São Paulo: Novo Século Editora, 2013.

LUCA, Bento. *O príncipe gato e a armada da noite*. São Paulo: Novo Século Editora, 2013.

MARTIN, George RR. *A guerra dos tronos*. Tradução: Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2013.

MARQUES, Simone. *O enigma da Adormecida: crônicas do Reino do Portal*. São Paulo: Madras, 2015.

MEYER, Stephanie. *Crepúsculo (Twilight)*. Tradução: Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2008.

OLIVEIRA, Rodrigo de. *Vale dos Mortos*. São Paulo: Faro editorial, 2014.

PELEGRINI, Camila. *Sombras do Medo*. São Paulo: Arwen, 2015.

ROSSEB, Gustavo. *O oitavo vilarejo. As aventuras de Tibor Lobato*. São Paulo: Editora Jangada, 2016.

STOKER, Bram. *Dracula*. Tradução: London: Penguin Books, 1987.

VIANCO, André. *A noite Maldita*. São Paulo: Novo Século, 2013.

APÊNDICE A

FICHAS DE LEITURA DAS OBRAS ANALISADAS

1. Fichas de leitura de sagas com paracosmos independente

1.1 Caçadores de Bruxas

REFERÊNCIA COMPLETA:	DRACCON, Raphael. <i>Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas</i> . São Paulo: Leya, 2010.
NOME DA SAGA DE QUE A OBRA FAZ PARTE:	Dragões de Éter
AUTOR(ES) DA SAGA:	Raphael Dracon
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na capa e na lombada está presente informação Vol. I.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Caçadores de Bruxas Corações de neve Círculos de Chuva Estandartes na névoa (programado e ainda não publicado)
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos Independente
TEMÁTICAS:	Aventura, fantasia, atualização de contos de fadas.
RESUMO:	Nova Ether é um mundo protegido por fadas. Entretanto algumas delas se deixaram vencer pelo mal e se tornam bruxas. No reino de Arzallum, o poderoso Rei Primo empreende uma bem sucedida caçadas às bruxas. A história começa anos depois das caçadas das bruxas, com as consequências daquelas caçadas. Personagens conhecidos dos contos de fadas são atualizados a partir desse conflito: Chapeuzinho Vermelho, Capitão Gancho, Branca de Neve, João e Maria recebem novos e são encaixados de forma coesa nesse mundo mágico.
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	A maior parte da narrativa acontece em Arzallum um dos reinos do mundo de Nova Ether. Temporalmente a história acontece décadas depois das caçadas de bruxas empreendidas pelo grande Rei Primo.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Cada reino de Nova Ether possui raças específicas. Arzallum é composta por humanos, mas há menção a anões, trolls, gigantes. Elementos importantes do paracosmos são fadas e bruxas. Fadas são seres poderosos que a protegem o mundo. Bruxas são fadas que caíram em desgraça. Bruxas podem marcar criaturas com magia negra, os transformando em monstros.
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	Um mapa de Nova Ether é presente nas primeiras páginas

PROJETO EDITORIAL:	438 páginas. Capa em dois planos, um superior ao título e outro inferior. No superior temos os rostos de duas crianças contemplando um barco. No inferior uma floresta sombria e ao fundo uma menina com uma capa vermelha. As ilustrações da capa são coloridas e atraentes. Na contracapa há comentários elogiosos de diferentes fontes. Na orelha da capa há um resumo da trama, e na orelha da contracapa há uma foto do autor com resumo da biografia. O livro é dividido em três partes, compostas por capítulos curtos.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Há clareza de endereçamento: público juvenil. A capa é colorida atrativa, e, além disso, na ficha catalográfica a obra é classificada como Literatura Juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	Há muitos personagens importantes; a grande maioria é de personagens de contos de fadas ressignificados. Por exemplo, Ariadne que é Chapeuzinho Vermelho, os príncipes Axel e Anísio, Maria, Jamil, coração de Crocodilo (um dos vilões, filho do Capitão Gancho), o anti-herói Snail, entre muitos outros.
VOZ NARRATIVA:	A história é contada por um bardo, um contador de histórias, um narrado intrometido que frequentemente interage diretamente com o leitor.
FOCO NARRATIVO:	Apesar de contada em primeira pessoa, o narrador tem acesso aos pensamentos e emoções de todos os personagens. Então, o foco narrativo muda a cada capítulo.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Sim. Vários personagens apresentam elementos da jornada que são atualizados e ressignificados
LINGUAGEM:	Apesar do predomínio da norma culta, há muitas passagens em que é perceptível a busca pela coloquialidade e de uma linguagem próxima à fala, principalmente na fala dos personagens.
PALAVRAS-CHAVE:	Fantasia. Contos de fadas. Jornada do Herói. Intertextualidade.

1.2 Corações de Neve

REFERÊNCIA COMPLETA:	DRACCON, Raphael. Dragões de Éter: Corações de Neve. São Paulo: Leya, 2010.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	Dragões de Éter
AUTOR(ES) DA SAGA:	Raphael Dracon
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na capa e na lombada está presente a informação: Vol.II

LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Caçadores de Bruxas Corações de neve Círculos de Chuva Estandartes na névoa (programado e ainda não publicado)
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos Independente
TEMÁTICAS:	Aventura, fantasia, atualização de contos de fadas.
RESUMO:	Continuação direta do volume I da saga. Nova Ether é um mundo protegido por fadas. Entretanto algumas delas se deixaram vencer pelo mal e se tornam bruxas. No Volume I se descobre a existência de bruxas malignas em Arzallum e planos malignos. Nesse Livro, Ariadne descobre que é uma bruxa, mas uma bruxa do bem. Além disso, outros intertextos são revelados: Robin Hood. E a história de Branca de neve e de sua madrastra é mais bem desenvolvida.
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	A maior parte da narrativa acontece em Arzallum um dos reinos do mundo de Nova Ether. Temporalmente acontece logo após os acontecimentos de Caçadores de Bruxas: ou seja depois da morte do Rei e da ascensão do príncipe herdeiro ao trono.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Cada reino de Nova Ether possui raças específicas. Arzallum é composta por humanos, mas há menção a anões, trolls, gigantes. Elementos importantes do paracosmos são fadas e bruxas. Fadas são seres poderosos que a protegem o mundo. Bruxas são fadas que caíram em desgraça. Bruxas podem marcar criaturas com magia negra, os transformando em monstros.
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	Essa edição não apresenta mapas como no primeiro volume.
PROJETO EDITORIAL:	493 páginas. Capa em dois planos, um superior ao título e outro inferior. No superior temos os rostos de uma moça branca cercada de sete figuras encapuzadas (uma menção à Branca de Neve e os sete anões). No inferior, um castelo em uma ilha. As ilustrações da capa são coloridas e atraentes. Na contracapa há comentários elogiosos de diferentes fontes. Na orelha da capa há um resumo da trama, e na orelha da contracapa há uma foto do autor com resumo da biografia. O livro é dividido em três partes, compostas por capítulos curtos.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Há clareza de endereçamento: público juvenil. A capa é colorida atrativa, e, além disso, na ficha catalográfica a obra é classificada como Literatura Juvenil.

PERSONAGENS PRINCIPAIS:	Há muitos personagens importantes; a grande maioria é de personagens de contos de fadas ressignificados. Por exemplo, Ariadne que é Chapeuzinho Vermelho, os príncipes Axel e Anísio, Maria, Branca de Neve, o anti-herói Snail, entre muitos outros.
VOZ NARRATIVA:	A história é contada por um bardo, um contador de histórias, um narrador intrometido que frequentemente interage diretamente com o leitor.
FOCO NARRATIVO:	Apesar de contada em primeira pessoa, o narrador tem acesso aos pensamentos e emoções de todos os personagens. Então, o foco narrativo muda a cada capítulo.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Sim. Vários personagens apresentam elementos da jornada, que são atualizados e ressignificados
LINGUAGEM:	Apesar do predomínio da norma culta, há muitas passagens em que é perceptível a busca pela coloquialidade e de uma linguagem próxima à fala, principalmente na fala dos personagens.
PALAVRAS-CHAVE:	Fantasia. Contos de fadas. Jornada do Herói. Intertextualidade.

2. Fichas de leitura com sagas com Paracosmos Simultâneo

2.1 O Enigma da Adormecida

REFERÊNCIA COMPLETA:	MARQUES, Simone. <i>O enigma da Adormecida: crônicas do Reino do Portal</i> . São Paulo: Madras, 2015.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	Crônicas do Reino do Portal
AUTOR(ES) DA SAGA:	Simone O. Marques
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Subtítulo para obra: Crônicas do Reino do Portal e final aberto.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	O enigma da Adormecida. Lago de Fogo.
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	A narrativa é ambientada totalmente no reino do Portal. Entretanto, podemos considerar que o paracosmos é simultâneo, pois os oito jovens vieram do nosso mundo e não são nativos do Reino do Portal. Chegam naquele mundo transportados magicamente.
TEMÁTICAS:	Amadurecimento; Fantasia; Magia.
RESUMO:	Marcelo acorda junto a outros sete jovens em um celeiro. Não entende como saiu da sua cama. Seis dos sete jovens acordam e não entendem o que está acontecendo, quando o celeiro passa a pegar fogo.

	Percebem que uma das jovens não acordou: está adormecida. Logo todos descobrem que não estão mais em São Paulo e nem em nenhum lugar parecido: estão em um mundo mágico, em que Marcelo é tratado como rei e a jovem adormecida é tratada como se fosse a rainha.
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	A história acontece no Reino do Portal, mas os protagonistas vieram do mundo empírico. O reino do portal compreende: castelo do portal, mar do oeste, celeiro, estábulo, bosque das sombras, Rio do Abismo e toca da Meg.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Humanos vindos do mundo empírico. Guardião do Portal – uma anã Elementais – duendes Ninfas Seres das sombras Feiticeiras
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	Apresenta o mapa do Reino do Portal na folha de guarda.
PROJETO EDITORIAL:	236 páginas. A capa é composta por uma ilustração colorida, mas não há um cuidado artístico. A imagem da adormecida não tem sutileza e leveza, poderia até ser considerada sensual. As páginas finais apresentam propagandas de outras obras da autora e um cadastro para mala direta com a Editora Mastra.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Sim, a capa demasiadamente colorida não apreço feita pensando em atingir públicos maiores: parece centrada no público infanto-juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	Marcelo e Adormecida tem maior centralidade por serem o Rei e a Rainha, mas todos os jovens são importantes e tem um papel a cumprir.
VOZ NARRATIVA:	Narrador em 3ª pessoa, que faz uso de discurso direto para dar voz às personagens.
FOCO NARRATIVO:	É um narrador onisciente seletivo: o foco é nos jovens vindos do Brasil, o narrador sonda seus pensamentos, emoções e expectativas.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Sim. Entretanto, está diluída em todos os personagens do grupo de jovens, e incompleta, já que a história apenas inicia nessa obra.
LINGUAGEM:	Predomínio da Linguagem culta. Os muitos diálogos da obra apresentam um registro mais próximo do formal do que da coloquialidade.
PALAVRAS-CHAVE:	Fantasia. Intertextualidade. Aventura.

2.2 O príncipe Gato e a ampulheta do Tempo

REFERÊNCIA COMPLETA:	LUCA, Bento. <i>O príncipe gato e a ampulheta do tempo</i> . São Paulo: Novo Século Editora, 2013.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	O Príncipe Gato
AUTOR(ES) DA SAGA:	Marcelo Siqueira e Gustavo Almeida (que escrevem sob o pseudônimo de Bento de Luca);
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na lombada do livro dentro de uma pegada de gato está presente o número 1.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Príncipe Gato e a ampulheta do tempo Príncipe Gato e a Flor Cadáver Príncipe Gato e a Armada da Noite
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	O príncipe daquele reino veio até a Terra em busca da ampulheta do tempo, artefato que pode salvar aquele mundo da destruição. Entretanto ele é perseguido por terríveis feiticeiros com cara de cachorro. A história desse volume acontece quase inteiramente em São Paulo. Entretanto, a narrativa é impulsionada por vários personagens vindos da terra mágica de Marshmallow por meio de diversos portais mágicos. Ou seja, estamos diante de um paracosmos simultâneo: existe Marshmallow, com história e geografia próprios e existe o mundo empírico.
TEMÁTICAS:	Amadurecimento; Fantasia; Magia
RESUMO:	Através de um Buraco de Minhoca – túnel dimensional que interliga dois mundos – localizado no Parque do Trianon, São Paulo, surge um viajante felino movido por uma única e importantíssima missão: a busca por uma lendária ampulheta. Escondida em algum local inóspito da cidade, a relíquia é a única capaz de salvar Marshmallow, terra do Príncipe Gato, que está à beira da destruição. No entanto, parece que ele não foi o único a atravessar o portal. Seres malignos irromperam das barreiras e logo declararam uma caçada voraz, com objetivos mais sombrios... Além de seus perseguidores, o gato luta contra seu maior inimigo: o tempo. É preciso encontrar o objeto antes que seja tarde e seu mundo esteja para sempre perdido. Contudo, ele não estará sozinho nesta empreitada e poderá contar com a ajuda de seus fiéis companheiros. Fascinante, angustiante e até mesmo engraçada, a história retrata os mistérios jamais desvendados da cidade paulistana, com um toque de magia e esperança.
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	A história acontece em dois mundos: Marshmallow e São Paulo. Como esse volume não aprofunda na história do mundo secundário, não

	há meios de localizar temporalmente e geograficamente a narrativa em Marshmallow. Em São Paulo, a história acontece em um tempo contemporâneo à data de publicação da obra.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Animais falantes com aspectos e comportamentos humanos. Alguns desses animais têm habilidades mágicas
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	Apresenta como paratextos relatos extras: como cada capítulo tem um narrador diferente, nesses relatos há pontos de vistas que foram eliminados da narrativa principal. Dessa forma, nesses extras podemos conhecer como foi o primeiro encontro de Hugo e do Príncipe pelo ponto de vista do gato.
PROJETO EDITORIAL:	335 páginas. A capa toda preta é tomada pela ilustração de um gato com olhos de cores diferentes. Há o destaque para a marca de uma pata felina que está presente na composição do título e está durante toda a obra, ilustrando os números de páginas. As orelhas da capa e da contracapa apresentam um resumo da história e a orelha da contra capa apresenta foto e dados dos autores. Existem algumas ilustrações durante a obra, registrando os momentos mais impactantes da narrativa.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Sutil: na ficha catalográfica não há a classificação “literatura juvenil” e apenas “ficção brasileira”. Entretanto, a capa com a imagem do gato as pegadas que são recorrentes em todo projeto gráfico e as ilustrações durante a história tem um potencial de serem atrativas para o público juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	Centrado principalmente em dois personagens: O Príncipe Gato, herói da história que vem salvar seu reino, Hugo, humano que se vê envolvido nas tramas de Marshmallow e se descobre uma espécie de escolhido.
VOZ NARRATIVA:	A história é contada em primeira pessoa, narrador-personagem. Entretanto, há dois narradores: Príncipe Gato e Hugo. Cada capítulo intercala o narrador. Há a indicação de quem será o narrador no início de cada capítulo.
FOCO NARRATIVO:	Totalmente centrado no narrador personagem do capítulo em questão. Como há capítulos de Hugo e outros do príncipe Gato, temos dois pontos de vista para os mesmos eventos.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Sim, tanto a jornada do Príncipe Gato, quanto à virada eu acontece na vida de Hugo possibilita a identificação da Jornada do Herói;
LINGUAGEM:	Predomínio da linguagem culta. Os muitos diálogos da obra apresentam um registro mais próximo da formalidade do que da coloquialidade.

PALAVRAS-CHAVE:	Aventura. Magia. Portal. Tempo.
------------------------	---------------------------------

3. Fichas de leitura com sagas com paracosmos encapsulado oblíquo

3.1 Ouro, Fogo & Megabytes

REFERÊNCIA COMPLETA:	CASTILHO, Felipe. <i>Ouro, Fogo & megabytes</i> . Belo Horizonte: editora Gutemberg, 2013.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	O legado folclórico
AUTOR(ES) DA SAGA:	Felipe Castilho
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na capa há o destaque para a informação: Volume I
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Ouro, Fogo & Megabytes Prata, Terra & Lua Cheia Ferro, Água & Escuridão
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos encapsulado oblíquo: o protagonista é um menino adolescente comum, aficionado por games. No decorrer da narrativa ele descobre que as figuras folclóricas brasileiras são reais. Pouco a pouco, vai conhecendo um mundo paralelo de sacis, cucas, lobisomens, pisadeiras, iaras, botos e outras criaturas fantásticas.
TEMÁTICAS:	Folclore Brasileiro. Fantasia. Games. Meio Ambiente.
RESUMO:	Anderson Coelho um garoto comum de 12 anos que dedica sua vida a um jogo de RPG. Suas habilidades virtuais chamam a atenção de uma organização secreta nada convencional que o seleciona para um trabalho especial. Ele, então, embarca para São Paulo e conhece a nova organização: chefiada por um Saci, e composta por um curupira, uma Arara Falante, uma sereia e por outras criaturas. Anderson descobre que as figuras folclóricas existem, mas estão ameaçadas pela cobiça humana e pela degradação do Meio Ambiente.
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	Brasil: pequena cidade do interior de Minas Gerais e a cidade de São Paulo. Temporalmente, acontece de forma contemporânea ao ano de produção da obra: início da década de 2010.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Todas as criaturas do folclore brasileiro: cucas, sacis, curupira, caipora, Iara, boitatá, entre outras.
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	Há a presença de um glossário de termos virtuais do mundo do vídeo game e do RPG.
PROJETO EDITORIAL:	285 páginas. Capa colorida e atraente: mostra o protagonista frente a um poderoso e chamuscante Boitatá. Há o predomínio da cor vermelha e do

	dourado. Na orelha e na contracapa há a descrição da trama, e em um das orelhas está a fotografia do autor com sua biografia. Há ilustrações no início de cada capítulo: são vinte capítulos. As ilustrações são em preto e branco e ilustram o ponto mais importante do capítulo. São de autoria de Thiago Cruz.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Sim, além da capa colorida e do projeto gráfico atraente e lúdico, na ficha catalográfica há a classificação: Literatura Infanto-juvenil e Literatura Juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	O protagonismo é de Anderson Coelho, menino de 12 anos, especialista em games que se envolve na defesa do Legado Folclórico.
VOZ NARRATIVA:	Terceira pessoa
FOCO NARRATIVO:	O foco narrativo é centrado no protagonista: suas ações, seus pensamentos. Conhecemos a história por meio das reações desse personagem. Em suma, é um narrador onisciente seletivo.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Sim, Anderson sai do seu mundo comum (a cidade de Minas Gerais), recebe um chamado à aventura e assim sua trajetória apresenta elementos da jornada do Herói.
LINGUAGEM:	Predomínio da linguagem culta, mas com ampla preocupação em relação à linguagem coloquial. Há muitos termos específicos do RPG.
PALAVRAS-CHAVE:	Folclore. Meio Ambiente. Fantasia. RPG.

3.2 O Oitavo Vilarejo

REFERÊNCIA COMPLETA:	ROSSEB, Gustavo. <i>O oitavo vilarejo</i> . As aventuras de Tibor Lobato. São Paulo: Editora Jangada, 2016.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	As Aventuras de Tibor Lobato
AUTOR(ES) DA SAGA:	Gustavo Rosseb
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na capa há destaque para o termo “Livro Um”.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Até o momento é uma trilogia: O oitavo Vilarejo A guardiã de Muriquitãs A carruagem da morte
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos encapsulado oblíquo: o protagonista e a irmã viviam em um orfanato até que descobrem a existência de uma avó. Eles se mudam para o sítio dessa avó, que fica no interior do Brasil, na região dos sete vilarejos. Ao conhecer seu novo lar, Tibor e a irmã, descobrem que figuras folclóricas brasileiras são reais e mais do que isso,

	sua família faz parte de uma linhagem mágica: são descendentes do próprio Curupira!
TEMÁTICAS:	Folclore Brasileiro. Fantasia. Jornada do herói.
RESUMO:	<p>A história inicia centralizada nos irmãos Tibor e Sátir Lobato, que têm 13 e 14 anos. São muito unidos, principalmente após a morte dos pais. Viveram por dois anos, tendo apenas um ao outro, em um orfanato, até que sua avó os encontrou e os mandou buscá-los para que vivessem com ela, em um sítio no interior do Brasil. Quando conhecem sua avó, os dois irmãos se encantam pela bondosa e generosa Dona Gailde. Logo, eles se integram à vida do campo. Descobrem que vivem em uma região que foi dividida em sete vilarejos, um pouco distantes uns dos outros. Os dois irmãos conhecem Rurique, um menino do interior muito curioso e ativo, que logo converte-se no seu melhor amigo.</p> <p>Os irmãos Lobato logo descobrem que a região muda completamente quando chega o período da quaresma: coisas acontecem na região dos vilarejos. Corajosos, não dão muita importância, mas logo descobrem que o sobrenatural realmente existe. Eles tiram a prova quando entram em uma casa que, aparentemente, estava abandonada e tinha fama de mal assombrada.</p> <p>Aos poucos, os irmãos percebem que as lendas brasileiras são histórias reais: mula-sem-cabeça, cuca, curupira, boitatá, saci, passam a aparecer indícios que todos esses seres existem. E nem todos apresentam uma energia muito boa.</p> <p>Tibor, aos poucos, começa a entender que o envolvimento com esses seres talvez não seja apenas pela aventura, mas sim pelo destino: nas suas veias corre um sangue mágico.</p>
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	Interior do Brasil, zona rural, tomada por matas e sítios e pequenos vilarejos. Em um tempo contemporâneo à publicação da obra.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Criaturas do folclore brasileiro. Saci, Cuca, Iara, curupira. Porém, aqui são retratados como criaturas com descendência, já que os protagonistas descobrem-se bisnetos do próprio Curupira.
PARATEXTOS DE UMA SAGA:	O volume <i>O oitavo Vilarejo</i> apresenta apenas um conto que é apresentado como um bônus especial. Fora isso, não há paratextos significativos.
PROJETO EDITORIAL:	224 páginas. Capas coloridas e atrativas. A orelha da capa apresenta um resumo da história e orelha da contracapa apresenta a foto e o perfil do autor. A obra não apresenta ilustrações internas.

	Dividido em dezesseis capítulos, divididos por grandes numerais. Não há ilustrações internas.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Totalmente voltado ao público juvenil, tanto pelo projeto gráfico, como pela catalogação. A ficha catalográfica define a obra como sendo Literatura Juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	A narrativa é centralizada nos três adolescentes: Tibor, Sátir e Rurique. Mas quem é acompanhado pelo narrador é Tibor Lobato.
VOZ NARRATIVA:	Narrador onisciente, 3ª pessoa. Há ocorrência frequente de diálogos.
FOCO NARRATIVO:	O leitor acompanha a perspectiva de Tibor Lobato. O narrador revela apenas as informações que o personagem sabe, é ele que nos conduz às descobertas dos sete vilarejos.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Tibor Lobato é um menino órfão que junto com a irmã é atirado em um mundo fantástico que não imaginava existir. É possível sim, apontar que o início da narrativa apresenta similaridades com a jornada do Herói.
LINGUAGEM:	Predomínio da norma culta, até mesmo nas falas das personagens. Não há a criação de termos ou idiomas. Pode causar algum estranhamento, pois personagens que sempre viveram no interior do Brasil, como Rurique e Gailde, não falam nenhum regionalismo a apresentam uma linguagem culta e elaborada.
PALAVRAS-CHAVE:	Fantasia. Folclore Brasileiro. Jornada do Herói.

4. Fichas de leitura com sagas com paracosmos encapsulado manifesto

4.1 Sombras do Medo

REFERÊNCIA COMPLETA:	PELEGRINI, Camila. <i>Sombras do Medo</i> . São Paulo: Arwen, 2015.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	Sem menção
AUTOR(ES) DA SAGA:	Camila Pelegrini
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Não apresenta
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Sombras do Medo
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos Encapsulado Manifesto – é uma distopia
TEMÁTICAS:	Meio ambiente. Justiça Social. Amor.
RESUMO:	Em um futuro pós-destruição em massa, provocada pelas guerras humanas e desastres

	<p>naturais o mundo é dividido em cinco grandes regiões. Em cada uma delas vivem ordinários e singulares, pessoas com ambições completamente diferentes. Os ordinários vivem na parte de fora das muralhas e são praticamente escravizados pelos singulares que vivem do lado de dentro de muralhas gozando dos poucos recursos naturais que existem. Annabelle é uma ordinária que fica intrigada com o desaparecimento de dezenas de ordinários. Ela descobre que eles estão sendo atacadas por sombras – os Venom. No processo dessa descoberta ela se apaixona por um misterioso forasteiro que revela ser filho de um dos líderes dos singulares.</p>
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	<p>Em algum ponto do futuro do mundo empírico. A história acontece apenas na terceira província – uma das cinco regiões em que o mundo foi dividido após a destruição em massa. Porém, não é um futuro muito distante, pois a mãe da protagonista (Amanda) tem lembranças do mundo antes das guerras químicas.</p>
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	<p>Seres humanos divididos em duas castas: ordinários e singulares. Ao longo da obra aparecem os Venom, que são criaturas das sombras que sugam a vida das pessoas. São retratados como sombras aladas que sombras fogo pelas narinas e que saíram das profundezas da terra fortalecidas com a divisão e maldade humana. (Sua descrição aproxima tais criaturas dos dementadores da Saga <i>Harry Potter</i>).</p>
ASPECTOS GRÁFICOS (CARTOGRAFIAS, ILUSTRAÇÕES):	<p>Não apresenta aspectos gráficos que possam ser relacionados com a compreensão do paracosmos</p>
PROJETO EDITORIAL:	<p>291 páginas. Início de cada capítulo apresenta uma ilustração de um Venom cuspidando fogo, similar à imagem da capa. Folha de guarda e folha de rosto completamente pretas com reproduções de aspectos visuais da capa (o título e a imagem do Venom). Orelhas com textos elogiosos a obra e foto da autora.</p>
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	<p>Sutil: na ficha catalográfica não há a classificação “literatura juvenil” e apenas “ficção brasileira”. Entretanto, a capa com a imagem da criatura cuspidando fogo e a sua recorrência durante todo projeto gráfico tem um potencial de serem atrativas para o público juvenil.</p>
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	<p>Annabelle, uma jovem ordinária. Henry, um forasteiro que se revela filho de um líder singular. Venom: criaturas malignas que se alimentam da crueldade humana.</p>

VOZ NARRATIVA:	Narrador onisciente, 3ª pessoa. Há ocorrência frequente de diálogos.
FOCO NARRATIVO:	Há vários focos na narrativa: o do narrador onisciente, o da protagonista, o de Henry, de Amanda e até há um capítulo em que o foco recai sobre as criaturas das sombras (Capítulo 37).
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Em partes. De forma incompleta (já que não há uma jornada, a protagonista fica na sua terra natal). Entretanto, a protagonista passa de alguém comum, para alguém notável e tem papel importante para a salvação de seu povo.
LINGUAGEM:	Predomínio da norma culta, até mesmo nas falas das personagens. Não há a criação de termos ou idiomas.
PALAVRAS-CHAVE:	Sombras do Medo. Distopia. Fantasia. Triângulo Amoroso. Meio Ambiente.

4.2 O Vale dos Mortos

REFERÊNCIA COMPLETA:	OLIVEIRA, Rodrigo de. <i>Vale dos Mortos</i> . São Paulo: Faro editorial, 2014.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	As Crônicas dos Mortos
AUTOR(ES) DA SAGA:	Rodrigo de Oliveira
MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	Na edição analisada não há marca de sequencialidade visível.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Vale dos Mortos A Batalha dos Mortos A Ilha dos Mortos A senhora dos Mortos A Era dos Mortos volume I A Era dos Mortos volume II Elevador 16
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos Encapsulado Manifesto – é uma distopia
TEMÁTICAS:	Sobrevivência. Zumbis. Apocalipse.
RESUMO:	O mundo inteiro está esperando a colisão da Terra com um misterioso planeta vermelho. Mas não acontece colisão...e sim dois terços da humanidade caem desmaiadas e quando acordam tem uma fome bestial. São zumbis. A história do primeiro volume acompanha a trajetória de Ivan e Estela, pai e mãe de um família que lutam para sobreviver com seus filhos em um mundo infestado de zumbi. Um rotineiro passeio no shopping transforma suas vidas para sempre.

CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	Brasil, especialmente São Paulo e cidades do interior de São Paulo, em algum futuro muito próximo, já que as descrições espaciais tem convergência com o tempo contemporâneo. Também são retratadas rapidamente cidades estrangeiras.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Zumbis, mortos-vivos famintos por carne humana
ASPECTOS GRÁFICOS (CARTOGRAFIAS, ILUSTRAÇÕES):	Não apresenta aspectos gráficos que possam ser relacionados com a compreensão do paracosmos
PROJETO EDITORIAL:	298 páginas. Orelhas com comentários elogiosos sobre a obra e foto do autor.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Sutil: na ficha catalográfica não há a classificação “literatura juvenil” e sim “ficção brasileira”. A capa com a reprodução assustadora da imagem de um Zumbi pode atrair leitores que gostam da temática, independentemente da idade. Portanto, há um potencial de crossover.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	São dezenas de personagens secundários, mas o destaque do primeiro livro é de uma família: Ivan, a esposa Estela e os dois filhos.
VOZ NARRATIVA:	Narrador onisciente, 3ª pessoa. Há ocorrência frequente de diálogos.
FOCO NARRATIVO:	Em cada capítulo o foco narrativo recai sobre um personagem específico. Abundante uso do discurso indireto livre.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Ivan e Estela são um casal normal com uma vida imersa em rotina. Durante o apocalipse zumbi precisam lutar a cada instante para salvar seus filhos de ameaças. Portanto, é possível identificar uma jornada de heroísmo. Porém, é uma jornada sem fim delimitado: transposto o primeiro limiar, não há esperança de salvação, nem elixir que possa trazer uma solução permanente.
LINGUAGEM:	Predomínio da norma culta, até mesmo nas falas das personagens. Não há a criação de termos ou idiomas.
PALAVRAS-CHAVE:	Zumbis. Sobrevivência. Distopia.

4.3 A Noite Maldita

REFERÊNCIA COMPLETA:	VIANCO, André. <i>As crônicas do Fim do mundo: A noite maldita</i> . São Paulo: Novo Século, 2013.
NOME DA SAGA QUE A OBRA FAZ PARTE:	Prequela de <i>Vampiro-rei</i> Início de <i>Crônicas do Fim do Mundo</i>
AUTOR(ES) DA SAGA:	André Vianco

MARCAS DE SEQUENCIALIDADE:	A capa do livro apresenta a seguinte frase na parte superior: “como tudo começou”.
LIVROS QUE COMPÕEM A SAGA ATÉ O MOMENTO DE FECHAMENTO DA PESQUISA:	Bento (Novo Século Editora, 2003) A Bruxa Tereza (Novo Século Editora, 2004) Cantarzo (Novo Século Editora, 2005) As Crônicas do Fim do Mundo, Vol. 1: A Noite Maldita (Novo Século Editora, 2013)
ESTRUTURAÇÃO DO PARACOSMOS:	Paracosmos Encapsulado Manifesto – é uma distopia
TEMÁTICAS:	Sobrevivência. Superação. Vingança.
RESUMO:	A história da obra é uma prequela da história desenvolvida na trilogia “O Vampiro-rei”. Ela inicia quando os vampiros começam o seu domínio sobre a terra. Reproduzimos aqui parte da contracapa da obra: “Quando metade dos seres humanos adormece inexplicavelmente, o que surge é um cenário apocalíptico: prédios em chamas, falta de eletricidade e pessoas desesperadas correndo sem rumo pelas ruas. Nada mais funciona como de costume, e os hospitais ficam lotados com vítimas do que parece ser uma terrível epidemia. Porém, tudo piora quando uma parte dos “adormecidos” desperta com uma sede incontrolável de sangue. Inicia-se então uma guerra de proporções nunca antes registradas, entre humanos e vampiros, naquela que, para sempre, seria chamada de A noite maldita. Ambientado em diversas cidades do Brasil, o livro leva o leitor a um mundo caótico e sombrio, onde a luta pela sobrevivência é constante e qualquer descuido pode ser fatal” (VIANCO, 2013, Contracapa).
CRONOTOPO DA SAGA FANTÁSTICA:	Brasil, especialmente São Paulo e cidades do interior de São Paulo, em algum futuro muito próximo, já que as descrições espaciais tem convergência com o tempo contemporâneo.
RAÇAS/CRIATURAS/MITOLOGIAS QUE COMPÕE O PARACOSMOS:	Vampiros e adormecidos. Metade da população da terra adormece misteriosamente: alguns continuam adormecidos e outros despertam com uma sede terrível de sangue
ASPECTOS GRÁFICOS (CARTOGRAFIAS, ILUSTRAÇÕES):	Não apresenta aspectos gráficos que possam ser relacionados com a compreensão do paracosmos
PROJETO EDITORIAL:	662 páginas. Início de cada turno de dia é separado por um página completamente escura. Folha de guarda e folha de rosto completamente pretas. Orelhas com trechos da obra e foto do autor.
CLAREZA DE ENDEREÇAMENTO:	Sutil: na ficha catalográfica não há a classificação “literatura juvenil” e sim “ficção brasileira”. Entretanto, a capa com ilustração de um policial montado em um cavalo em meio aos escombros de

	uma cidade tem um potencial de serem atrativas para o público juvenil.
PERSONAGENS PRINCIPAIS:	São dezenas de personagens, alguns são representados apenas como adormecidos. Muitos personagens são apenas citados e não desenvolvidos, porque aparecem na trilogia Vampiro-Rei e em A noite Maldita temos a explicação da sua origem. Entre muitos personagens destacamos dois: Sargento Cássio, um policial que vivia solitário que na noite maldita vira um herói e tenta salvar o maior número de pessoas e Raquel, uma corajosa promotora que teve coragem de enfrentar um criminoso poderoso e por isso foi sequestrada e seria morta: porém, antes que isso acontecesse ela adormeceu e acorda como uma vampira. Ao saber que seus filhos sofreram um atentado, se converte em uma vampira sanguinária e vingativa.
VOZ NARRATIVA:	Narrador onisciente, 3ª pessoa. Há ocorrência frequente de diálogos.
FOCO NARRATIVO:	Em cada capítulo o foco narrativo recai sobre um personagem específico. Abundante uso do discurso indireto livre.
PRESENÇA DA JORNADA DO HERÓI:	Há dezenas de personagens, alguns são representados de forma positiva, outros de negativa e alguns são abandonados durante a narrativa: são introduzidos, mas não desenvolvidos. Entretanto, há personagens que sofrem transformações de alguém comum, para alguém notável e tem papel importante para a salvação de seu povo.
LINGUAGEM:	Predomínio da norma culta, até mesmo nas falas das personagens. Não há a criação de termos ou idiomas.
PALAVRAS-CHAVE:	A noite Maldita. Distopia. Fantasia. Vampiros. Literatura Vampiresca.

APÊNDICE B

LEVANTAMENTO DE OBRAS BRASILEIRAS COM POSSIBILIDADES DE CLASSIFICAÇÃO COMO SAGAS FANTÁSTICAS

Autoria	Nome da saga e obras relacionadas	Ano	Sinopse presente na primeira obra	ISBN da obra	Link do Skoob
ABRHÃO, Cláudia.	Mistérios da Bússola Azul O despertar da magia	2018	Tomada por um sonho lúcido, Marina acordou com a suave lembrança de um tempo quando tudo era vivo. Quando o futuro que se imaginou não se realiza, só há uma saída - uma carta de demissão. A partir dessa decisão, ela começa a ver um círculo azulado, convocando-a para retornar à Comunidade de Rio das Pinhas, onde há dez anos conhecera a luta dos moradores contra a construção de uma usina. Sua viagem traz à tona muito mais que memórias: Instigada por sucessivos desaparecimentos e um amor que pensava haver deixado na floresta, Nina descortina o portal para outras realidades jamais sonhadas e descobre que seu verdadeiro propósito está entrelaçado à história de muita gente. Uma aventura repleta de aprendizados e desafios, mestres e antagonistas, onde Nina é convocada a perceber e viver outras camadas do universo. Mas para isso, deverá fazer uma única entrega: abrir mão de uma visão única da realidade e confiar na magia do Grande Mistério.	859 315 805 6	https://www.skoob.com.br/misterios-da-bussola-azul-792291ed795555.html
ALBUK, Dan.	Lerulian - A Queda da Cidade dos Homens	2011	A história de Lerulian ocorre em um tempo e espaço imaginário, um lugar inspirado no Planeta Terra e habitado por milhares de criaturas fantásticas. O Livro narra o conflito do jovem ferreiro Vaan Sorg, que do dia para a noite é obrigado a sair da Cidade dos Homens a mando do Rei Ulgi Aisen e encontrar, na Cidade de Gravelt, um rapaz chamado Axel Amagog. Ao longo do caminho o rapaz encontra o mercenário exilado Rus Kaisir, que cumprindo ordens do Rei lhe entrega um pacote secreto que não deveria ser aberto por nenhum motivo até chegarem em Gravelt. Em pouco tempo, Sorg descobre que é uma peça essencial de um quebra-cabeça gigantesco, e nada é o que parece ser. É iniciada uma mortal corrida contra o tempo, onde uma espada decidirá quem irá ganhar ou perder. Alianças são formadas, cidades destruídas e amizades construídas ao longo do tempo. Em breve uma guerra estourará, e uma épica luta por poder, vingança e liberdade começará a ser travada pelo continente de Yvion. De que lado você está?	857 679 451 9	https://www.skoob.com.br/lerulian-158890ed177300.html
ALMEIDA, Cláudio Manuel.	Gaian - o Reinício A Saga do Infinito	2015	Gaian - o Reinício é uma fantasia épica e narrará os últimos acontecimentos da 7ª Era daquele mundo que revelaram o nascimento de uma guerra, a queda do grandioso Reino do Norte e o reaparecimento dos guerreiros sagrados, um grupo destinado a combater o mal que trará, a cada povo de Gaian, desespero, dor, pavor e morte e deseja acima de tudo a destruição. Quais escolhas devem ser feitas? O que importará mais? A força ou a sabedoria? Quais serão os caminhos dos guerreiros sagrados diante dos desafios? Haverá ainda espaço nas almas para a esperança? Seja	856 241 883 8	https://www.skoob.com.br/gaian-o-reinicio-

			bem-vindo(a) a Gaian - o Reinício. Um livro sobre perdas, poder, pureza, vingança, aprendizado, medo e sobretudo crescimento. Um livro onde o passado, o presente e o futuro se encontrarão para formar o destino.		1234 96ed1 3705 0.htm 1
ALVES, Aldemir.	As crônicas de Fedors Os livros de Esteros – Livro 1 O início da esperança – Livro 2 A verdade será revelada – Livro 3 A floresta dos demônios – Livro 4	2014	Esteros nos leva a um mundo medieval, onde reis se tornam homens individualistas, crianças são incentivadas a fazer o bem acima de qualquer coisa, até mesmo o mal deixa de ser temido. Entretanto, a inocência é algo inevitável para um povo que só preza a paz. Vamcast o menino que desejou dominar o mundo aos 13 anos não tinha amigos e buscava constantemente o afeto do pai, cujo era um homem frio e descuidado e por esse motivo errou na criação do seu filho. Um governante descuidado traz o caos ao seu povo, mas um homem sensato precisa corrigir seus próprios erros.	856 670 103 8	https://www.skob.com.br/os-livros-de-esteros-186960ed208674.html
ANDRAD E, Diogo.	A Canção dos Shenlongs Guerras Épicas do Império de Housai	2016	Os tempos mudaram. A ascensão do Império de Housai obrigou os monges guerreiros shenlongs a se isolarem cada vez mais. Com o passar dos anos, os Quatro Templos sagrados se tornaram seu último refúgio. Os Antigos se foram. Seus descendentes desapareceram. Aqueles que resistem à nova ordem estão enfraquecidos. Por mais de mil anos, o Templo da Montanha, Shanjin, se manteve firme em Linshen. E para Mu, Shanjin é sua casa. Chegou ao templo ainda criança junto de seu irmão, Ruk. E, quando Ruk é expulso da ordem monástica, Mu vive o conflito entre a dor da perda e se manter como um shenlong, fiel aos ensinamentos e o caminho de retidão. Os problemas se agravam quando um espadachim misterioso traz a notícia da grande ameaça que pode abalar os Quatro Templos. O exílio não durará. Agora, os shenlongs de Shanjin devem reforçar suas defesas e se preparar para o combate. Pois, desta vez, nem a Barreira será suficiente para protegê-los. O primeiro livro de Diogo Andrade. A Canção dos Shenlongs narra o início dos conflitos entre o Império de Housai e os monges guerreiros shenlongs. Uma história de fantasia aventura, repleta de ação, artistas marciais e guerreiros habilidosos, que transportam o leitor a um mundo à beira de um grande conflito.	B01 MO D1 XT 6	https://www.skob.com.br/a-cancao-dos-shenlongs-619159ed619802.html
ANOTSU, Jim.	A Batalha do Acampamento Escoteiros & Monstros # 1	2018	Na Ilha do Enforcado as coisas são um pouco diferentes. Lá, monstros convivem com pessoas, e ser um escoteiro é muito mais perigoso do que você pode imaginar. Mas Nemo e Louise estão acostumados com o perigo, e nem uma ameaça sinistra é capaz de fazer os dois irmãos conviverem de forma pacífica. Até que as situações em que ambos quase morrem parecem acontecer com uma frequência bem além do normal. Mas por que alguém iria querer matá-los? Quando os irmãos e seus amigos são interceptados por uma fantasma assustada que afirma que eles correm perigo, Nemo, Louise e seus amigos precisam encontrar	858 286 402 7	https://www.skob.com.br/a-batalha-do-acampamento

			uma forma de impedir que algo maligno tome conta da ilha onde é sempre verão.		nstro-761336ed765043.htm1
AMITE, Emily.	Série Doze Mundos Do outro lado do espelho – livro 1 Ruínas do Templo de Fogo – Livro 2 O último pôr dos Sóis – Livro 3 A Marca do selo Sombrio – Livro 4 O passado do gelo eterno – Livro 5 A guerra dos Doze Mundos – Livro 6	2016	Leona, uma jovem comum de dezessete anos que está no último ano do ensino médio, vê tudo em que acredita ser normal desmoronar diante de seus olhos após abrir um portal que a levou direto para outro mundo. Lá ela descobre que tudo que achava ser fantasia em seu mundo na verdade é bem real e que habitam em Amantia, o mundo no qual muitos deles nasceram. Agora ela precisa atravessar Amantia para voltar à sua casa e terá de enfrentar todos os tipos de criaturas místicas. Acompanhada por um elfo negro, ela tenta chegar a Torre das Nuvens, a cidade flutuante dos Metamorfo, onde poderá atravessar outro portal que a levará de volta para a terra. Porém mal sabe ela que não está ali pela primeira vez e que seu sangue carrega uma terrível maldição...	8555600200	https://www.skob.com.br/do-outro-lado-do-espelho-583826ed585443.htm1
AMORIM, Michaelly.	Herdeiros do Sangue Filhos de Abel – livro 1	2016	O assassinato de Abel retratado na Bíblia não acabou impune. Por muitos milênios os seus filhos travaram uma batalha de vingança contra Caim, que além de ter sido amaldiçoado com uma imensa sede de sangue, descobriu que podia passar sua maldição para os outros, e assim criou sua própria descendência, que era também seu exército. Entretanto nada disso impediu que os filhos de Abel tivessem sua vingança, e assim a guerra finalmente acabou. Mas nem todos se deram por vencido. Lilith, esposa de Caim, cansou de se esconder e agora está tramando uma nova guerra. Agora mais organizada e letal, ela quer reinar sobre a terra. E como toda rainha, quer seu amado para reinar ao seu lado. Angeline não era especial até perder sua vida em um acidente de carro, que matou também sua família. Com a morte de sua mão o equilíbrio entre os planos se perdeu, e a única forma de recuperá-lo foi permitindo que ela voltasse à vida. Ao ter sua vida salva por um filho de Abel, ela ingressa para uma raça antiga e poderosa, cuja missão atual é impedir que os filhos de Caim façam mal aos seres humanos. Mas para sobreviver a essa nova vida ela vai ter que aprender a se defender, pois os cainitas são perversos e cruéis. E nenhum lugar é seguro o bastante. Em meio a essa nova guerra, ela vai descobrir que seu retorno ao mundo dos vivos lhe deu um Dom, que também é sua maldição. Ela deve escolher em quem vai confiar, pois há muito poder no sangue. E o poder corrompe.	B01MXZS4U7	https://www.skob.com.br/filhos-de-abel-640617ed642352.htm1
ANES, Chico	O Sonho de Eva - Dormir pode ser um	2012	Dra. Eva Abelar, autoridade mundial em sonhos lúcidos, é informada de que seu filho, Joachim, uma criança autista, desaparece na mesma noite em que sua irmã, Anna, pula do 20º andar de um edifício em São Paulo. Anna era a principal cientista	8581630065	https://www.skob.com

	jogo perigoso		do projeto DreamGame, invento revolucionário que permite à pessoa jogar enquanto dorme. Eva é convidada por Yume a assumir o lugar da irmã e, à procura de respostas, se envolve em uma trama perigosa, que alcança os limites dos desejos inconscientes do homem. Enquanto usa seus conhecimentos para desvendar a morte de Anna e reencontrar Joachim, Eva descobre o quanto a sociedade está vulnerável à tecnologia e aos estímulos subliminares, e como esses estímulos podem sequestrar a liberdade e extinguir o livre-arbítrio.		m.br/o-sonho-de-eva-226050ed252848.html
BARCELAR, Diego.	Thamior Nailo e a Origem de Rurik Loderr	2017	Thamior Nailo, um jovem guerreiro pertencente à classe dos humanos, vive na cidade de Rarakina, rodeada por uma floresta repleta de criaturas e mistérios. Após o assassinato de seu pai pelos globins, comandados pelo impiedoso anão guerreiro Rurik loderr, decide caminhar em busca de vingança. Por florestas e batalhas ao lado do seu companheiro de guerra, Aramil Galanodel, acaba encontrando Snike Riller, um monge bastante inteligente, habilidoso e misterioso, mas tem sua jornada interrompida por anões piratas sob o comando de Balderk Folker, o braço direito de Rurik. É nessa ironia do destino, durante o emaranhado de ações e conflitos, que o jovem guerreiro de Rarakina encontra um amor proibido, Arifel Blunn, um pirata que se tornará o amor de sua vida. Será que Thamior deixará a vingança de lado e ficará com seu grande amor? Rurik Loderr e seus piratas irão vencer a batalha? Thamior nem imagina que Quarion, o elfo, está observando tudo acontecer em uma das ilhas do fogo... descubra lendo Thamior Nailo e a origem de Rurik Loderr.	858442203X	https://www.skob.com.br/thamior-nailo-e-a-origem-de-rurik-loderr-713219ed714721.html
BARRETO, Fábio.	Filhos do Fim do Mundo	2013	É meia-noite quando a Humanidade é surpreendida pela notícia: todas as crianças nascidas nos últimos 12 meses morreram misteriosamente. Um repórter responsável por cobrir os eventos preparativos para o fim do mundo, deixa sua esposa grávida em casa, partindo para uma perigosa missão investigativa, em que terá de enfrentar grandes desafios para proteger aqueles que ama. Em "Filhos do Fim do Mundo", acompanhamos a saga de um repórter tentando se equilibrar entre sua função de pai e jornalista em meio ao caos apocalíptico. Vencedor do Prêmio Argos 2014 de "Melhor Romance de Ficção Fantástica Brasileira", entregue pelo Clube dos Leitores de Ficção Científica.	857734312X	https://www.skob.com.br/filhos-do-fim-do-mundo-287065ed321612.html
BRAGA JÚNIOR, Aglainir Oliveira.	Trindade do Sertão	2017	Uma história de fantasia, ação e terror, situada no coração do sertão de Sergipe. O cangaço. Fenômeno da criminalidade brasileira ocorrida entre o final do século XIX e o começo do século XX. Muitos o consideravam uma forma de protesto violenta diante das injustiças sociais ocorridas nas regiões mais pobres do Nordeste. Um movimento social que ganhou fama e notoriedade no país e revelou "heróis" improváveis, os denominados cangaceiros. E um grupo desses homens começou a incomodar o governo federal com relatos de crimes hediondos e bárbaros. Para findar com as ações descabidas desse bando, as autoridades nacionais enviaram um jovem promissor oficial, o tenente Marcus Alves. Competente em seu ofício, mas frio, descrente e cético em suas ideologias.	B076YMZNDV	https://www.skob.com.br/trindade-do-sertao-732942ed735357.html

			Só que o soldado, comandando um pelotão de volantes, nunca iria imaginar que, para enfrentar os marginais, teria que colocar em dúvidas as suas crenças. Em Trindade do Sertão, o autor Braga Junior te conduz a uma história alucinante, com muita ação, terror e suspense, abordando temas como religião, racismo e preconceito.		
BITENCO URT, Willian	O conde O baú e o despertar	2013	O professor de história Eduardo Galhardo se encontra diante o mistério ao ser apresentado pelo amigo a uma luzente Caixa de Málaga, detentora de um enigmático mapa... Intrigado com o artefato, o professor descobre que o mapa tem um estranho envolvimento com as igrejas da cidade, e de que ele possa levar a algo incomum... Movidos pela fome acadêmica e de também ajudar a cidade de Angra dos Reis que beira a crise com o derramamento de óleo em suas praias, Eduardo e seus amigos serão empurrado para um abismo repleto de mistérios, onde o sobrenatural os aguarda com sua sede insaciável...	858 196 381 1	https://www.skob.com.br/o-conde-640646ed642381.html
BRANDÃ O, Ana Beatriz.	Caçadores de Almas Segredos e Maldições Caçadores de Almas # 1	2015	Um grupo de jovens unidos por um juramento. Uma garota resgatada de um ritual de magia negra descobre que carrega a chave que abrirá o portal para o inferno. Um rapaz misterioso, condenado a vagar pelo mundo caçando aqueles dos quais um dia foi aliado. Unidos, tentam livrar a Terra dos que querem passar para este lado. Serão eles capazes de superar seus piores medos e vencer essa guerra?	854 280 560 7	https://www.skob.com.br/cacadores-de-almas-456824ed517301.html
BRENE, João Gabriel.	Johnny Bleas Um Novo Mundo	2015	Órfão de pai e mãe, Johnny Bleas, tem uma vida confortável com seus tios, os Case, em uma fazenda no interior do estado. Até que ao acordar certa manhã e depara-se com a horrível cena de assassinato dentro de sua própria casa, a sincronia da sua vida se desfaz e seu mundo começa a girar em meio a inesperadas desventuras. O triste som da morte abre as portas para algo que Johnny nunca poderia imaginar. Com o descuido de um passo em falso, ele é levado a uma nova dimensão, um novo mundo onde gnomos, castelos e piratas são apenas o começo. Um lugar mágico em que os enigmas do seu passado são revelados, onde o oculto que por tanto tempo dormiu, renasce e o assassino é descoberto em uma trama muito maior do que o esperado. Asterium, é o novo mundo, onde cada uma das peças do quebra cabeça se reconstitui, à medida que antigas peças se encaixam, novos mistérios nascem a partir de uma profecia que lhe defronta com o medo e a coragem de encarar um novo destino.	858 442 023 1	https://www.skob.com.br/ivro/439230ED497699
BONETTE , Celito. MADSEN, Marilene.	O terceiro Fator- O segredo Drull	2018	Em um mundo futurista uma civilização avançada sofre uma série de reveses. Em meio ao drama da busca pela sobrevivência, descobrem em seu planeta a existência pregressa de outra civilização mais tecnológica e adiantada. Muitos segredos são revelados após a luta frenética para encontrar os responsáveis pelas catástrofes. Amores, paixões e partidas fazem parte da trama criada pelos autores, dentro de um clima de tensão permanente. Personagens carismáticos marcarão sua identidade no leitor.	855 544 101 3	https://www.skob.com.br/ivro/767510ED771523

CABRAL, Tiago.	Sarlack: O Grande Dragão Verde	2014	Onerix um gnomo feiticeiro; Jack, um humano druída; e Lion, um clérigo(!) morto-vivo, estavam numa taverna quando alguém entra e oferece uma recompensa pelo amuleto de um lich: um necromante maligno que assolava a floresta mágica de Yhilath. Vivendo num mundo onde as pessoas se aventuram pra sobreviver, eles formam um dos piores e mais inusitados grupos de aventureiros das histórias de fantasia medieval e decidem dividir o prêmio. Assim começaria a maior aventura de suas vidas, pois eles nem imaginam que na floresta mágica de Yhilath segredos ocultos e muito mais perigosos que um lich os esperam. Afinal de contas lá mora SARLACK: O Grande Dragão Verde o último de seu tipo.	858 045 201 5	https://www.skob.com.br/sarlack-o-grande-dragao-verde-228497ed255542.html
CALDEL A, Leonel.	A Lenda de Ruff Ghano O Garoto-Cabra – Livro 1 O Herdeiro do Leão – livro 2 O Melhor Amigo do Homem – Livro 3	2014	Nos confins de uma terra governada pelo dragão Zamir, ergue-se um mosteiro. Um garoto selvagem, dotado de poderes misteriosos, é encontrado pelos monges. Seu nome é Ruff Ghanor. Treinado desde cedo pelo rigoroso prior, Ruff se encaminha para derrotar o tirano. Ruff enfrenta as forças de Zamir e precisa liderar seu povo no combate. Contudo, antes de vencer o dragão, ele descobrirá segredos sobre si mesmo e seu mundo.	856 829 500 2	https://www.skob.com.br/o-garoto-cabra-416203ed472634.html
CALLAD O, Ingrid. CALLAD O, Beatriz.	Os descendentes A trilha da serpente – Livro 1 Contos dos descendentes	2017	Ariana e Jéssica levavam uma vida normal. Após um incidente estranho no corredor do colégio, elas embarcam em uma jornada onde descobrem que descendem de uma tribo indígena extinta e que os personagens folclóricos são reais. O Boitatá despertou e está deixando uma trilha de destruição pelo país. E só os descendentes poderão derrotar a serpente que ameaça destruir tudo que elas conhecem. Mas, se todos os mitos são reais, será a serpente o único inimigo?	B07 63G N5 VG	https://www.skob.com.br/a-trilha-da-serpente-718297ed720062.html
CALLAD O, Ivanir	A Caverna dos Titãs	2002	CAVERNA DOS TITÃS narra as aventuras de Fred e de seu amigo Sumô em busca de explicações para os estranhos fenômenos que ambos vêm testemunhando: coisas estranhas começam a acontecer no ultramoderno shopping recém-inaugurado na cidade. Fred e Sumô, começam a desconfiar que só poderia ser obra de alguém de outro mundo e resolvem investigar.	850 106 487 4	https://www.skob.com.br/livro/23684ED25741

CALLARI, Alexandre.	<p>Apocalipse Zumbi Os Primeiros Anos</p> <p>Apocalipse Zumbi – Livro 2</p> <p>Apocalipse Zumbi – Livro 3</p>	2011	<p>O caos reina no mundo. A civilização entrou em colapso. As comunicações, a energia elétrica e a vida em sociedade, como a conhecemos, praticamente se extinguíram. Nem toda nossa tecnologia foi capaz de nos proteger e evitar que dois terços da humanidade morressem. Os poucos que sobreviveram estão exaustos e tentam reunir o que ainda resta das suas forças e recursos para se manterem vivos. E, para piorar, eles não estão a sós. Dia e noite, são perseguidos pelos contaminados - sempre à espreita com seus olhos vermelhos, pele pálida, dentes podres e uma terrível sede de sangue e de carne humana.</p> <p>Nesse cenário de terror e desesperança, Manes luta desesperadamente para manter sua comunidade unida. Ela subsiste em uma construção cercada por paredes de concreto chamada Quartel. Porém, quando alguns de seus membros estão em apuros do lado de fora, sendo cruelmente caçados pelos contaminados, Manes parte para resgatá-los. A sua ausência e a chegada do enigmático Dujas abalam severamente o ténue equilíbrio interno do Quartel, colocando em risco a vida de todos. O perigo e o medo tomarão conta deste, que é um dos poucos redutos em que homens e mulheres vivem em "segurança". Cheio de intrigas, mistério e horror, Apocalipse Zumbi é uma aventura de ficção eletrizante, com muitos elementos de realidade que mexerão com a mente e o coração dos leitores. Alexandre Callari oferece nesta obra o melhor do gênero zumbis e, ao mesmo tempo, cria um mundo à parte, que conta com suas próprias regras e lógica. Bem-vindo ao universo de Apocalipse Zumbi!</p>	856 399 319 4	https://www.skob.com.br/apocalipse-zumbi-171072ed204775.html
CASTILHO, Felipe.	<p>A ordem Vermelha</p> <p>Filhos da Degradação – livro 1</p>	2017	<p>A última região habitada do mundo, Untherak, é povoada por humanos, anões e gigantes, sinfos, kaorshs e gnolls. Nela, a deusa Una reina soberana, lembrando a todos a missão maior de suas vidas: servir a Ela sem questionamentos. No entanto, um pequeno grupo de rebeldes, liderado por uma figura misteriosa, está disposto a tudo para tirá-la do trono. Com essa fagulha de esperança, mais indivíduos se unem à causa e mostram a Una que seus dias talvez estejam contados. Um grupo instável e heterogêneo que precisará resolver suas diferenças a fim não só de desvendar os segredos de Untherak, mas também enfrentar seu mais terrível guardião, o General Proghon, e preparar-se para a possibilidade de um futuro totalmente desconhecido. Se uma deusa cai, o que vem depois?</p>	855 100 269 4	https://www.skob.com.br/ordem-vermelha-filhos-da-degradacao-729447ed731658.html
CAUSO, Roberto	<p>A Sombra dos Homens</p> <p>A Saga de Tajarê: Livro 1</p> <p>A travessia</p>	2004	<p>Tajarê vive na América do Sul em cerca de 1020, um continente então habitado por várias espécies animais mágicas — como o povo Uaiara, constituído de botos que podem se transformar em homens e mulheres; o Anhangá, o mensageiro dos espíritos; ou os antigos Guaraguás, que os europeus mais tarde chamariam de peixes-boi. E também viveram na terra mágica sul-americana seres semi-humanos, como os Caaporas e as Iaras. Mas dizem que nessa terra pré-cabraliana e pré-colombiana chegaram antes dos portugueses, para travar contato com os seres mágicos, os destemidos navegadores vikings...</p> <p>O mundo de Tajarê vai além de Macunaíma e de Peri, e além da espada & feitiçaria tradicional. É um mundo de lendas esquecidas e de forças mágicas jamais conhecidas pelo homem branco.</p>	857 532 104 8	https://www.skob.com.br/a-sombra-dos-homens-3092ed3993.html

CESAR, Saymon.	As Crônicas de Aliank A Lenda de Materyalis	2016	No princípio dos tempos, as sociedades de Hedoron acreditavam nos mandamentos dos servos de Materyalis, suposto deus criador do Universo e da vida. A lenda diz que a divindade se angustiou ao observar os atos corruptíveis das suas criaturas e atribuiu a si toda a culpa da imperfeição dos povos. Sua consciência atordoada separou sua essência em duas entidades, criadoras de ideologias extremistas que dividiram a crença das sociedades. Assim nasceu a materja, a guerra que visa a consolidação de uma verdade entre todas as raças. Aversa ao propósito da contenda milenar, surge uma sociedade secreta, que busca o único artefato capaz de desvendar o que realmente foi Materyalis e, assim, livrar os povos da dúvida que os condenou aos intermináveis confrontos. Mas, para chegar ao objetivo, é necessário usar a misteriosa aptidão de cinco indivíduos habitantes de Aliank, um reino dominado por contradições que podem apressar a ruína do mundo antes que a verdade sobre Materyalis seja revelada.	854 280 811 8	https://www.skob.com.br/a-lenda-de-materyalis-532529ed588700.html
CORDEN ONSI, André Zanki.	Crônicas do Le Chevalier Le Chevalier e a Exposição Universal Le Chevalier e o Pêndulo da Morte Persa e as três sementes de tâmaras Alexandra e o resgate no Castelo do Ninho das Águias Juliette e a Cruz Azul	2015	O ano é o de 1867 e Paris prepara-se para celebrar a Exposição Universal, consolidando-se como a capital do mundo moderno! Impulsionada pela tecnologia a vapor do professeur Verne, Paris se tornou o epicentro de uma renovada Europa. Ferro, fumaça e óleo lubrificam o caminho do Império Francês enquanto drozdes mecânicos saltitam entre a multidão. Mas uma ameaça paira sobre a cabeça de Napoleão! Em uma guerra de apenas sete semanas, a Prússia derrota a Áustria e lança seus olhos cobiçosos sobre a rica e aristocrática França. Dos campos de batalha para os becos sujos da capital, dos jantares nababescos a catacumbas infestadas de ratos, assassinos e chantagistas se espalham no submundo da espionagem internacional. Mergulhado nas trevas, o Bureau convoca o seu melhor homem: Um espião sem passado. Sem nome. A serviço da sua Majestade, ele é conhecido apenas como: Le Chevalier!	856 790 108 1	https://www.skob.com.br/e-chevalier-e-a-exposicao-universal-440058ed498626.html
COSTA, Antonio Luiz.	Crônicas de Atlântida O tabuleiro dos deuses – Livro 1 O Olho de Agarta – Livro 2	2011	Os deuses começaram mais uma partida de um jogo milenar secreto no qual o mundo fantástico de Kishar é o tabuleiro e os heróis humanos seus peões. Mas até eles serão surpreendidos com o desenrolar dos acontecimentos, pois novos jogadores se intrometem para mudar as regras e virar a mesa, enquanto as peças se rebelam e querem decidir seus próprios destinos. Baseada em diversas fontes, como os escritos de Platão e referências esotéricas, a reconstrução da lendária Atlântida é de um detalhamento impressionante, e a viagem do leitor enquanto acompanha as descobertas da sensual xamã Tiakat, do idealista guerreiro Sistu e da exótica e da talentosa Tjurmyen será inesquecível. Para esse triângulo amoroso, a fantástica capital e seus segredos será uma rede que os envolverá nas mais altas intrigas em um mundo no qual a magia, a religião e a ciência andam de mãos dadas. A capital de Atlântida será o palco de um conflito em que uma era será decidida, mas que pode significar o fim de um legado de desenvolvimento nunca atingido entre todas as raças humanoides.	856 294 213 8	https://www.skob.com.br/cronicas-de-atlantida-150304ed167610.html
CUNHA NETO, Celso.	As Crônicas das Cidades Flutuantes	2019	Em Uma Terra distante... Gigantes criaturas elementais, praticamente desprovidas de inteligência e raciocínio próprio, atropelam tudo aquilo que o	825 208 996 8	https://www.skob.com.br/

	Uma Terra de Gigantes Série (15 Livros)		<p>homem insiste em empilhar ao longo dos anos, de um jeito que a natureza parece julgar prejudicial à saúde do planeta...</p> <p>A solução fora construir cidades flutuantes, as chamadas Cidades Cúpulas Móveis, iniciando uma nova era de constante progresso material e tecnológico, mas também de conflitos bélicos e ideológicos em escala mundial...</p> <p>Como nem todos concordam com a disputa de poder entre o Céu e a Terra, alguns jovens, com poderes mais do que especiais, parecem dispostos a inovar, desafiando a ambição dos homens e a fúria da natureza, mas a que preço?</p>		m.br/as-cronicas-cidades-flutuantes-878854ed884936.html
DALMOLIN, J. S.	Invasora: a convocação	2017	<p>Sammy é apenas mais uma adolescente, entre tantas, que enfrenta a difícil crise da separação dos pais. Ela achava que a sua vida estava um verdadeiro caos, porém as coisas ficam ainda piores quando ela é atropelada e acorda no século XVI.</p> <p>No início pensou estar sonhando, depois achou que estava ficando completamente louca, mas percebeu que nada teria importância se o amor que descobriu sentir por Ian fosse correspondido. Contudo, esse amor está fadado ao fim, ela terá que retornar ao seu tempo se quiser continuar vivendo.</p> <p>Um envolvente romance onde as aparências enganam e o tempo também é um inimigo.</p>	8576794942	https://www.skob.com.br/invasora-a-convocacao-178457ed198860.html
D'VECCQUE, Thiago.	Limbo	2015	<p>Limbo é para onde todas as almas vão após a morte. Além de humanos, deuses esquecidos e espíritos lendários também vagam pelo plano. Muitas almas sabem exatamente onde estão e por que; a maioria, entretanto, ainda tem a impressão de estar viva. A morte é um hábito difícil de se acostumar. Um dos espíritos residentes no Limbo acorda sem nenhuma lembrança de sua identidade. Ele descobre que a Terra está prestes a ser destruída pelos próprios humanos e fica encarregado de enviar doze almas heroicas de volta. Elas reencarnarão no plano dos homens e tentarão reverter o quadro apocalíptico. Contudo, poucas almas encaram o retorno com bons olhos. O espírito deve, então, forçá-las. Armado, de preferência. Assim, resolve visitar um velho amigo: Azazel, anjo ferreiro e primeiro escolhido da lista.</p> <p>O espírito descobre mais sobre quem realmente é, ouve uma versão completamente diferente sobre a rebelião dos anjos e é apresentado com uma surpresa de péssimo gosto.</p>	B010VNGZE A	https://www.skob.com.br/limbo-513869ed520429.html
DINIZ, Jesse.	Sozinhos no escuro	2014	<p>Jason está prestes a completar dezoito anos e, como muitos meninos de sua idade, não é o mais popular do colégio. Na maior parte do seu tempo fica sozinho, ou então, com seus três únicos amigos. Essa amizade será ainda mais fortalecida quando eles descobrirem responsáveis em impedir uma guerra que poderia acabar com a raça humana, transformando o mundo em que vivemos num lugar sombrio, cheio de trevas. O pior de tudo? Eles já começaram em desvantagem.</p>	978-85-66701-30-2	https://www.skob.com.br/sozinhos-no-escuro-395848ed48136.html

DRACCO N, Raphael.	Legado Ranger Cemitérios de Dragões – Livro 1 Cidades de Dragões – Livro 2 Mundos de Dragões – Livro 3	2014	Em diferentes pontos do planeta Terra, cinco pessoas com histórias e origens completamente distintas desaparecem por motivos variados e acordam numa outra realidade. Em meio a guerras envolvendo demônios, dragões, homens-leão, seres fantásticos e metal vivo, os cinco precisam compreender os motivos de estarem ali e combater um mal que talvez não possa ser impedido. Este é o mote de Cemitérios de dragões, o novo romance de Raphael Draccon, que marca a estreia do selo Fantástica. No livro, o autor de Dragões de Éter apresenta uma versão moderna e adulta de um universo inspirado por séries queridas por toda uma geração como Jaspion, Changeman, Flashman, Black Kamen Rider e Power Rangers.	856 826 301 1	https://www.skob.com.br/cemitérios-de-dragões-403654ed45777.html
DRAGO, Fabi.	Crônicas da Terra de Ashar Sangue Ancestral – Livro 1	2019	No livro, Hiten é um híbrido que levava uma vida desgraçada entre os humanos, até receber o convite de unir-se ao seu pai, um poderoso Imperador ellemënt. Seu temperamento difícil e sua ânsia por vingança, fazem dele o alvo perfeito de uma conspiração que tem como objetivo derrubar todo o Império. Entre jogos políticos e lâminas traiçoeiras, ele terá que lutar desesperadamente para provar sua inocência, enquanto tenta evitar uma guerra e dominar um poder ancestral que parece querer leva-lo à loucura. Ódio, vingança e traição protagonizam um mundo repleto de batalhas, com reviravoltas que podem mudar o destino de todos. O inimigo está mais próximo do que imagina.	À Con sult ar	https://maisqinets.com/2019/05/28/sangue-ancestral-livro-de-fabi-drago-ja-esta-em-pre-venda/
DURAN, Claus Alexandre.	Crônicas da Lua Cheia A Maldição do Lobisomem - Livro 1 A Ascensão do Alfa – Livro 2	2016	Como seria nosso mundo se o lobisomem não fosse apenas um mito? Esta é a pergunta que a obra Crônicas da Lua Cheia – A Maldição do Lobisomem tenta responder. Alexandre é atacado por um lobisomem, mas escapa quase ileso com apenas uma mordida. Desse momento em diante, sua mente jaz adormecida nas noites de lua cheia. Sob o halo prateado do plenilúnio, seu corpo se altera radicalmente para se transformar num ser animalesco, faminto e sanguinário. Solitário, a contraparte bestial de Alexandre, aprende a sobreviver longe da proteção da alcaeteia e se ressentido das limitações da sua existência noturna, bem como das excruciantes dores da metamorfose arcana. Quando finalmente encontra seu lugar no seio de um grupo de lobisomens, Solitário descobre que uma obscura profecia, conhecida apenas por um velho licantropo exilado, pode ser a chave que poderá libertá-lo da sua maldição: a coexistência com seu alter-ego humano. Dessa forma, a vida mundana de Alexandre e a busca de Solitário vão convergir para um evento que afetará sobremaneira a vida de ambos. E, no final, só pode haver um.	858 108 897 X	https://www.skob.com.br/livro/621951ED622740
FAUSTINI, L. P. PAVANI, R. M.	Maretenebrae A Queda de Sieghard- Livro 1	2013	Província de Bogdana, Sieghard, ano 476 após unificação - Uma desconhecida força invasora irrompe pelo Grande Mar e ataca a costa protegida pelos soldados da Ordem utilizando-se de navios nunca antes vistos. Imensos. Terríveis. Destruidores. Ao mesmo tempo, uma estranha peste se espalha pelas comarcas do reino, cegando e invalidando sua população. Nobres e plebeus se	193 610 850 X	https://www.skob.com.br/a-

	O Flagelo de Dernessus – Livro 2		nivelam padecendo do mesmo e misterioso mal. Em uma iniciativa desesperada, Sir Nikoláos de Askalor, o oficial responsável por defender a Ordem, abdica de todos os planos e estratégias para investir de uma só vez contra os inimigos, sem saber que assim cairia na armadilha preparada por eles. Com suas fileiras dizimadas, o exército da Ordem recua e toma a direção do Domo do Rei para defender seu soberano, Marcus II, O Ousado, cuja vida representa a perpetuação dos valores ordeiros. Para um pequeno grupo, porém, composto por Roderick, Petrus, Chikara, Heimerich, Braun, Formiga e Víctor Didacus - cada qual personificando um dos sete pecados capitais -, as sucessivas derrotas do reino são apenas o início da maior de todas as suas aventuras e desventuras. Diante deles, e de suas incontáveis diferenças, assombra-se um grande plano arquitetado por Destino. Serão eles capazes de enfrentá-Lo?		queda-de-sieghard-205845ed330895.html
FELÍCIO, Alexandre	A Guerra Secreta O Cristal de Poder de Uranu	2007	Hora, inveja, lealdade, cobiça, coragem, vingança, traições, desafios. Esses são alguns dos elementos que fazem parte de A Guerra Secreta. Uma guerra travada em um universo paralelo, que está por decidir o futuro da humanidade. Pode o futuro desse mundo desconhecido, e do nosso próprio mundo, estar nas mãos de um garoto aparentemente comum? Estará esse garoto pronto para os sacrifícios e revelações decorrentes de sua árdua missão? Daniel, este é seu nome, sabe que se aceitar cumprir seu destino, poderá se tornar um herói. O que ele não sabe é qual o preço que terá de pagar por isso. Este primeiro volume de A Guerra Secreta revela o início da saga de Daniel Pincelli e seus dois leais amigos, Kleber e Samir, no até então desconhecido mundo da Transição. Viajando pelo tempo e espaço, os três garotos são apresentados a uma nova realidade, na qual desempenham um papel muito mais importante do que poderiam imaginar. Eles terão pela frente muitos desafios e escolhas difíceis. A consequência dessas escolhas moldará o destino de milhões de pessoas e, a primeira delas, é decidir se aceitam a condição que lhes foi dada: treinar e partir para a Guerra Secreta, lutando em nome da justiça, honra, coragem e, principalmente, de suas gerações. Sem nenhuma garantia de retorno.	8576790866	https://www.skob.com.br/aguerra-secret-5062ed6171.html
FELIPE, Romulo.	Monge Guerreiro A Coroa, a Lança e o Dragão – Livro 1	2018	Princípio de tarde na península de Veneza. O céu está tingido de rubro e o calor emana das águas do Adriático. Dezenas de milhares de soldados, guarnecidos de armas e armaduras, povoam as ruas estreitas e sinuosas da cidade. Os homens apinham-se entre as ameias das muralhas com os olhos varrendo o horizonte. Arqueiros e lanceiros estão a postos. Pontes, canais e praças tornam-se trincheiras estratégicas, enquanto a população esconde-se em casas, áreas subterrâneas ou busca proteção divina sob as naves centrais dos grandes templos. Todos estão à espera da besta.	8593330002	https://www.skob.com.br/mongeguerreiro-638385ed639995.html
FERNANDES, André.	Kalciferum Demônios, Bruxas e Vagantes	2016	Kalciferum - Demônios, Bruxas e Vagantes apresenta um mundo onde a segurança e a certeza providas por grandes metrópoles não passam de uma patética ilusão cercada de concreto e aço. Agora, imagine se por trás dessa “normalidade” você descobrisse que algum colega de trabalho seu é na verdade um demônio fugitivo? O protagonista da história, Rafael, nunca foi perguntado sobre isso, mas a resposta ele já sabe. Após conseguir um emprego precisa trabalhar junto com uma entidade demoníaca que se esconde na burocracia para mundana para não ser descoberto. O	8569871023	https://www.skob.com.br/kalciferum-589007ed5

			mundo é completamente diferente do que sempre se acreditou e criaturas sobrenaturais vagam além dos olhos mundanos.		8987 4.htm 1
FRANÇA, Arley.	Domínio Espiritual – Livro 1 A Guerra dos Anjos	2015	Depois de um planejamento maquiavélico, estruturado em cem anos, os seres infernais conseguiram a maior proeza da história: extinguir a humanidade. Com quase 5 BILHÕES de pessoas mortas, eles colocaram em ação a última parte de seu plano: possuir, com espíritos inferiores, todos os humanos restantes. Mas o que eles não sabiam é que um dentre esses humanos tinha um elemento na alma que não permitiu que ele fosse possuído. Esse humano era o guardado de Caliel, um anjo da casta dos guardadores de Deus. Agora se iniciará a maior guerra de todos os tempos, com os anjos protegendo esse humano a todo custo, pois ele é o único que pode trazer a humanidade de volta.	989 515 797 5	https://www.skob.com.br/a-guerra-dos-anjos-531581ed540121.html
FONSECA, Nazareth	Alma e sangue: O despertar do vampiro – Livro 1 O império dos Vampiros- Livro 2 O pacto dos vampiros – Livro 3	2010	Um vampiro desperta em São Luís, num casarão abandonado, e apaixonou-se pela restauradora do imóvel. A partir daí a história se desenvolve num vaivém amoroso. Intrigas, falsidade, poder, vingança; tudo em nome do amor. Os personagens centrais são fortes, decididos, seja para o bem ou para o mal, dando o toque de suspense e de reviravolta nas tramas. A autora narra os encontros e desencontros de Jan Kman e Kara Ramos através dos séculos. As surpresas e as ironias da vida. O amor e o ódio caminhando juntos. A tentativa de Kara de fugir de um destino já traçado.	857 657 105 6	https://www.skob.com.br/alma-e-o-pacto-dos-vampiros-136834ed152131.html
FRANCIS, Allan.	Corações nas Sombras Presságios de Guerra – Livro 1	2016	Quando eu olhei através do passado eu finalmente compreendi o que você entenderá aos poucos. Ver a queda e extinção dos centauros por sua sede de poder foi apenas o estopim de algo maior, pois o mal que despertaram no mundo inferior (Agonia) embora selado por Círdan o elfo, desencadeou uma série de acontecimentos que narro para ti. Aquilo bastou para que Goldax o imortal que liderou os orcs por duzentos anos encontrasse um mestre que lhe prometeu libertar os orcs de seu exílio. Depois de sua derrocada, o dragão negro ressurgiu havido por poder e adoração, a ponto do rei dos dragões lhe temer. A Casa de Prata com intenções desconhecidas começou a roubar um a um os talismãs de Ifíanor. O mundo aos poucos começou a odiar os magos seus antigos benfeitores e uma mente brilhante surgiu com a finalidade de equilibrar as coisas, mas ele não sabia que seus atos acarretariam uma guerra sem fim. Então meu amor, meu confidente e meu amante, se lhe conto sobre o passado é para que você entenda o meu papel no presente e o porquê de termos nos separados. Escolhi nomear este relato de Corações nas Sombras e acredito que você entenderá o motivo.	989 517 046 7	https://www.skob.com.br/coracoes-nas-sombras-608908ed609165.html
GODOI, Alex.	Os Guardiões do Cálice de Fogo	2017	Em uma terra distante chamada Green Wood, quatro jovens aventureiros são vítimas dos ataques sofridos em seus vilarejos pelo general Latril e seu maldito exército. Forjados na dor pela morte de seus familiares, com ajuda de três amigos, o destino os	154 238 663 2	https://www.skob.com

	Os Lendários Heróis de Green Wood – Livro 1		unirá e, fortalecidos pela amizade, buscarão o paradeiro do assassino para o acerto de contas. Em meio à aventura, abordados inesperadamente pelo bardo Fenrir, os jovens serão levados à épica missão de retomar a fortaleza dos guardiões (o Santuário) da tirania do imperador das trevas. Os jovens aventureiros se encontrarão no meio de sete guardiões do cálice de fogo liderados na batalha pelo druida Guillian. A jornada os levará ao desconhecido, por terras repletas de elfos, anões, grifos, centauros, cães infernais, sereias, gnomos, homens-lagartos, polvos gigantes, feiticeiros, uma aventura de tirar o fôlego! Conseguirão os guardiões reaver sua fortaleza e deter o mal que ameaça a paz em Green Wood? Os jovens aventureiros terão êxito em sua busca? Será feita justiça com o sangue inocente derramado? Nesta fantástica aventura, valores como amizade e fidelidade, e a contraposição entre o bem e o mal, a razão e o coração definirão o futuro dos reinos de Green Wood. Prepare-se para esta grande aventura!		m.br/os-lendarios-herois-de-green-wood-718340ed720105.html
GORDIRRO, André	Lendas de Baldúria Os portões do inferno – Livro 1 O despertar dos dragões – Livro 2 Um Chamado do Inferno - spin off	2015	Os portões do inferno reúne o melhor da fantasia épica: guerreiros, magos, monstros, fortalezas, cenários fabulosos e combates sangrentos. Tendo à frente um improvável time de protagonistas – verdadeiros párias que, por acaso, ganham a chance de salvar o mundo de uma tropa de svaltares, estranhos e temidos elfos das profundezas –, o livro junta referências históricas e bíblicas a alegorias da sociedade contemporânea e um alto teor de cultura pop. Com origem direta no RPG, o livro é um bem-vindo cruzamento entre Os doze condenados e O Senhor dos Anéis de ritmo ágil, cheio de reviravoltas e com senso de humor apurado.	8568432271	https://www.skob.com.br/os-porto-es-do-inferno-517778ed524745.html
GUERRA, Diego.	Chamas do Império O Teatro da Ira - Livro 01	2016	Jhomm Krulgar é um ninguém. Um rato de estrada. Um cachorro vadio. Um mastim demoníaco. Sua espada está a venda para qualquer um com moedas no bolso e objetivos escusos. Quando uma garota surge prometendo a riqueza de um rei e a realização dos seus desejos de vingança, ele nem imagina que está prestes a se envolver em um dos mais perigosos jogos políticos de sua era. Agora, ele e Khirk, seu companheiro silencioso, membro de uma antiga raça escrava, partem para o Sul, onde tentarão impedir os rebeldes separatistas de tomar a coroa da maior cidade do Império de Karis. Encontrarão em seu caminho um Magistrado em missão de paz e um mago ilusionista prestes a realizar o maior espetáculo da sua vida. O Teatro da Ira, primeiro romance da série Chamas do Império, de Diego Guerra, é uma viagem fantástica onde criaturas místicas e soldados comuns lutam lado a lado nas paredes de escudo, implorando pela própria vida e alimentando as fogueiras da morte para fazer valer as vontades de reis e nobres. Enquanto Krulgar busca cegamente a sua vingança, não faz ideia de que se tornou apenas mais um dos personagens sombrios deste Teatro da Ira.	8582431074	https://www.skob.com.br/o-teatro-da-ira-546649ed556640.html
GULIM, Bianca.	2323 Sobreviventes do Caos – livro 1 Herdeiros de Sangue – Livro 2	2016	Em um mundo distópico, no ano 2323, após ser quase dizimada por um vírus mortal e pela guerra, a raça humana tenta se reestruturar. Com poucos recursos disponíveis, a humanidade encontra-se dividida em grupos que vivem de acordo com regras impostas por seus líderes. Celine cresceu nesse ambiente hostil e se tornou líder dos guerreiros de seu povo após a morte de seus pais. Seu grupo se envolve em diversos conflitos e a jovem precisa tomar as decisões	8593394000	https://www.skob.com.br/sobreviventes-

			<p>que julga corretas para garantir a sobrevivência de seu povo, enquanto se envolve num forte romance, do qual tenta se manter afastada.</p> <p>Aos poucos, ela descobre mais sobre as pessoas que a cercam e percebe que, quando se trata de lutar pela própria vida, poucos são previsíveis. Só os mais fortes sobrevivem, e os mais fortes normalmente são os mais cruéis. Nesse ambiente, o mais difícil é saber quem realmente está ao seu lado e quem é um traidor.</p>		do-caos-634102ed635525.html
IMAEDA, Aya.	O segredo do kelpie	2017	<p>Inspirado em contos de fadas escoceses, prepare-se para mergulhar nessa incrível história contada pelo próprio kelpie. Quando o espírito das águas encontra a humana mais bela que já viu, resolve raptá-la e tomá-la como esposa. A garota, entretanto, é mais esperta do que ele esperava, e não está nada disposta a se casar com um monstro devorador. Então ela o engana e o aprisiona com um contrato de trabalho.</p> <p>O segredo do kelpie é o mágico romance de estreia de Aya Imaeda. Viaje pela mitologia celta ao lado de selkies, brownies, banshees e outros seres mágicos, sob o ponto de vista de ninguém menos que o mais perigoso deles. Para sobreviver no mundo dos humanos, o faery deverá tomar decisões difíceis e questionar a sua própria natureza. Quando estiver na escuridão, busque a salvação no afeto e nade o mais rápido que puder para encontrar a luz.</p>	8582432275	https://www.skob.com.br/o-segredo-do-kelpie-707251ed708393.html
KASSE, Eduardo.	<p>Tempos de sangue.</p> <p>O Andarilho das Sombras- Livro 1</p> <p>Deuses esquecidos – livro 2</p> <p>Guerras eternas – Livro 3</p> <p>O despertar da fúria – Livro 4</p> <p>Ruínas da alvorada – Livro 5</p>	2012	<p>O Andarilho das Sombras, romance de Eduardo Kasse, conta uma história instigante de como as escolhas, os caminhos tortuosos e uma maliciosa promessa criaram um grande mal. Harold Stonecross, protagonista do livro, é carismático, sedutor e fatal. Sempre envolto em mistérios enquanto caminha pelas ruelas escuras e imundas das cidades e vilas medievais da Inglaterra, Irlanda e França dos séculos XI e XII. Toda a narrativa é permeada e entrelaçada com fatos históricos e pessoas reais, com uma visão ficcional sobre o que poderia ter acontecido – ou aconteceu... Uma saga de deuses esquecidos, dogmas e mitos em que Harold narra as passagens da sua longa existência, repletas de conexões com tempos passados, presentes, imemoriais, vida humana e renascimento. O mundo se tornou o seu palco. Homens, mulheres, nobres ou religiosos, não importa: sempre haverá um rastro de sangue após as cortinas baixarem. Porque as teias do destino há muito tempo foram trançadas... Essa é a vida do homem que, por desespero e na iminência da morte, recebeu um dom e ao mesmo tempo uma maldição... Para ele e para a humanidade.</p>	856294260X	https://www.skob.com.br/o-andarilho-das-somboras-245601ed274930.html
KASTENS MIDT, Christopher	A Bandeira do Elefante e da Arara	2016	<p>O livro A Bandeira do Elefante e da Arara reúne dez histórias da série de mesmo nome que já concorreu diversos prêmios internacionais. Atravesse o Brasil Colonial em busca de aventuras com Gerard van Oost e Oludara. Agora, as três novelas e sete outras aventuras da dupla de heróis estão reunidas: juntas em uma única narrativa fluida e dinâmica, que dão forma ao primeiro romance de Kastensmidt, "A Bandeira do Elefante e da Arara", lançado com uma linda arte de capa de Úrsula 'SulaMoon' Dorada. O romance traz uma visão completa da evolução dos heróis e do seu contato com diversas populações e etnias do Brasil Colônia, e o autor aprofunda e expande as implicações míticas do universo original de fantasia criado por ele.</p>	8575326376	https://www.skob.com.br/livro/608900ED609158

KOCIUBA, Lauro.	<p>Alvores A Liga dos Artesãos: Tales I – livro 1</p> <p>Estações de Caça: Haakon I – Livro 2</p>	2014	<p>Elfos, anões, orcs, trolls, dragões, wargs E se eles existiram de verdade? E se tudo começou a desaparecer quando a Era dos Homens teve início? E se, ainda hoje, houver remanescentes desses seres entre nós? Alvores é uma história de realidade alternativa, inspirada principalmente em leituras de Neil Gaiman e suas conexões de fantasia e o mundo real, pelo autor. Imagine o nosso mundo atual, mesclando com ficção fantástica, onde existem cidades subterrâneas sob as capitais brasileiras mais precisamente Curitiba (PR); elfos que vivem ocultos entre os homens; descendentes de raças lutando entre si e criaturas fantásticas surgindo e desaparecendo em meio a pontos turísticos. Todo esse universo é chamado de Alvores, os seres que surgiram na alvorada do mundo.</p> <p>Acompanhe Tales, um filho de encantados, desvendando uma história envolta a uma trama secular: a luta pela sobrevivência de uma raça. Entre batalhas dos descendentes de alvores, a descoberta de existência de uma cidade inteira sob seus pés e a verdade por trás de vários fatos.</p>	859 183 280 9	https://www.skob.com.br/aligados-artistas-tales-i-418991ed475886.html
LEANDRO, Augusto Terto.	<p>Grendon A Guerra das Duas Luas – Livro 1</p> <p>O Artefato do Equilíbrio – Livro 2</p> <p>As Cartas do Mago – Livro 3</p>	2014	<p>Grendon é um continente mágico habitado por seres fantásticos e pessoas capazes de manipular os elementos da natureza de forma ofensiva e defensiva, essas pessoas são chamadas de Especiais. Nesse continente há um Templo Sagrado que é liderado pela sacerdotisa Elizângela e protegido pelos especiais mais fortes: os Guardiões. Neste templo estão aprisionados sete espíritos diabólicos que, outrora quase colocaram a humanidade em extinção. No entanto, forças maléficas conseguem se infiltrar no Templo Sagrado e os próprios Guardiões se voltam contra a sacerdotisa que, aterrorizada, foge. Em sua fuga encontra três jovens Especiais, David, Naty e Philipe e juntos tentarão impedir que duas cidades chamadas Nova e Cheia entrem em uma guerra arquitetada pelos Guardiões. Será a Guerra das Duas Luas o estopim para algo muito maior? Quem ou o que está por trás da traição dos Guardiões? David, Naty, Elizângela e Philipe terão que embarcar na maior aventura de suas vidas para descobrir toda a verdade e salvar Grendon, e desta forma, o mundo.</p>	854 160 397 0	https://www.skob.com.br/grendon-329822ed369524.html
LINS, Erick.	<p>Animal Fusion</p> <p>Animal Fusion – Livro 1</p> <p>O rei dos anfíbios – livro 2</p>	2017	<p>Ainda na era dos humanos, os cientistas junto com o governo começaram fundir DNA humano com animal e criaram seres híbridos, porém esses seres se revoltaram e mataram boa parte dos humanos. Então se dividiram em raças e cada um nomeou um rei (Rei dos insetos, rei dos caninos, rei do mar e etc.). Porém a ambição de cada rei fez com que os próprios mutantes comesçassem a brigar entre si. E o preconceito já não era mais por cor de pele, classe social, opção sexual; e sim por raças e etnias. 500 anos se passaram e os reis continuaram divididos, porém cada um governando de forma tirana em seus continentes e países. No mundo atual a guerra é constante. Egoísmo e o ódio sucumbem o amor. O Brasil é comandado por um rei tirano, o qual suas leis são: pena de morte para rebeldes, estrangeiros, humanos e mutantes de outras espécies (as permitidas são insetos e aracnídeos). Erick de Leão e seus amigos veem seus pais serem mortos por soldados do rei Jorpião. Os soldados levam as cartas-vida para o rei. Erick e seus amigos são levados por mestres e são criados e treinados por eles. Após alguns anos os garotos voltam ao Brasil já maduros e fortes e à partir daí enfrentam vários desafios para terem as cartas-vida dos pais de volta e assim ressuscita-los. Mas muita coisa acontece: novos inimigos surgem, rumos diferentes são tomados e o final da história pode ser diferente do esperado.</p>	198 209 312 9	https://www.skob.com.br/animal-fusion-749586ed752673.html
LIXA, Thaísa.	Oposição	2016	<p>Em uma dimensão chamada Constelação, são os supremos Deuses do Inferno que controlam e ditam as regras da sociedade,</p>	989 516	https://www.skob.com.br/oposicao-989516.html

	Sua maldição só lhe dava um único destino: o Inferno. Série Stellium # 1		amedrontando os humanos e os deixando dóceis perante seus poderes nessa e em todas as outras dimensões que existem pelo o universo. Entretanto, por conta de uma traição, o Deus principal e líder, Ahriman, decretou uma lei que jamais poderia ser quebrada: Ele definiu que as diversidades genéticas não existiriam; o que faria a população ter uma aparência padronizada de olhos e cabelo castanho-escuros ou negros. E assim era, até o nascimento da jovem Lilith, uma menina de cabelo loiro e olhos azuis, acompanhada de uma beleza estonteante e que atraía olhares de todos à sua volta, por sua singularidade e magnetismo pessoal. Tratada desde perfeição até aberração pelas pessoas de seu mundo, Lilith tenta sobreviver em meio a tanta gente intolerante. De uma coisa ela não tinha dúvida: havia sido amaldiçoada. Só mesmo este fato explicaria o motivo de ter nascido com a aparência proibida e de ter macabros pesadelos todas as vezes que dormia. Lilith pensava isso consigo mesma, não tendo a real dimensão do quanto suas suposições eram verdadeiras.do no cenário atual e escrito com muito entusiasmo pela autora.	759 8	w.sko ob.co m.br/ oposi cao- 1723 24ed1 9210 6.htm l
LOPES, Anderson. LUCCA, Lucas.	A primeira profecia	2018	Banido ao Submundo, Lúcifer se vê sem memória e poderes no que parece um vasto oceano de pedras e lava. Aplacado pela fome e sede, o Portador da Luz, persegue sua identidade, desafiando os andares mais profundos do Submundo e seus Guardiões. Um novo Lúcifer explora um diferente conceito de Submundo, governado em camadas e aterrorizado por tiranos, monstros e a própria mortalidade. O caminho em busca do "ser" é de terror psicológico, enquanto o poderoso Estrela da Manhã confronta seus limites mortais em uma arena onde nem a morte é uma opção.	859 208 931 X	https: //ww w.sko ob.co m.br/ a- prime ira- profe cia- 7655 92ed7 6949 5.htm l
LUCCA, Lucas.	Crônicas dos três deuses Nova Rajux	2017	Três grandes deuses – Melabu, Rajux e Armon – deram origem a três grandes reinos. Seguidores do deus Rajux invadiram uma importante cidade portuária do reino de Melabu e dizimaram toda a população, proclamando aquele território como Nova Rajux. O Escolhido de Melabu, líder político e religioso, convoca então três de seus melhores homens para a arriscada missão de assassinar o rei usurpador de Nova Rajux. DRAXGAR, O HEREGE, é meio demônio e meio dragão. DRARRAR, O ESCRAVO, é meio humano e meio urso-polar. MENFUR, O SOLDADO, é meio elfo e meio anão. O destino não poderia ter unido personagens mais distintos. Antes de cumprir sua mortífera jornada, deverão aprender a lidar com suas inconciliáveis diferenças. À medida que adentram o território e enfrentam perigos inimagináveis, distanciam-se cada vez mais do objetivo inicial da missão. Nossos heróis não apenas se confrontarão com seus ideais a respeito do reino em que vivem, como também descobrirão a si mesmos.	854 281 088 0	https: //ww w.sko ob.co m.br/ nova- rajux- 6840 28ed6 8648 3.htm l
MAIO, Bel.	Vampiro CEO Vampiro CEO- Livro 1	2016	Uma jovem estagiária se depara com uma situação inusitada, apaixonada pelo CEO da empresa em que acabou de assinar um contrato. A situação fica ainda mais complicada quando essa jovem descobre que o homem lindo e poderoso é um vampiro. Emily uma garota de 21 anos, tem como chefe um homem misterioso que acaba se tornando o amor da sua vida. Enrico soube assim que colocou os olhos na moça, que ela seria sua	B01 HK CR PH G	https: //ww w.sko ob.co m.br/ vamp iro-

	<p>O Despertar de Um Coração Adormecido – livro 2</p> <p>Laços de Sangue – livro 3</p>		perdição. Como amar uma humana sem quebrar as regras impostas pela sociedade vampírica?		ce-594766ed596049.html
MANSOUR, Júlio Algaze.	<p>As crônicas do mundo antigo #1</p> <p>O príncipe negro</p>	2016	Zaar, o reino mais próspero e poderoso do Mundo Antigo, fica em perigo quando o primogênito real é arrebatado pelas forças malignas do feiticeiro Sefron. A ascensão do mal no Mundo Antigo, habitado por humanos e outras raças guerreiras, traz muitas intrigas, disputas e batalhas épicas que serão travadas de forma espetacular por Mezeslaw, seus irmãos, aliados e inimigos, em uma história sedutora e empolgante repleta de segredos, aventura e magia. 'O Príncipe Negro' é o primeiro livro da trilogia 'As crônicas do mundo antigo' de Julio Mansour: abra-o e apaixone-se.	8556620191	https://www.skob.com.br/as-cronicas-do-mundo-antigo-651975ed654200.html
MEDEIROS, Diego.	<p>Luz da Lua</p> <p>A Caçada do Imortal – Livro 1</p> <p>O Arco do Vento Cortante- Livro 2</p> <p>O Império dos Guardiões – Livro 3</p> <p>Campo de Batalha – Livro 4</p>	2016	Em dezembro de 2012, como os maias previram, uma série de catástrofes naturais quase acabaram com a humanidade. A reconstrução da civilização trouxe enormes mudanças, e em 2048, o mundo está completamente diferente. É nessa nova realidade que vive Milena, uma jovem que tem sua vida alterada drasticamente quando um ataque de monstros ceifa a vida de seus amigos e família, ao mesmo tempo em que ela descobre ser também um monstro com poderes que nunca havia imaginado. Em sua jornada por vingança e pela verdade, ela terá o auxílio de jovens feras assim como ela, uma instrutora linha dura que conhece sua mãe desaparecida, uma mulher com uma condição única e um caçador imortal. Mergulhe em um mundo de aventura, terror e suspense no primeiro volume da saga Luz da Lua.	8580455278	https://www.skob.com.br/luz-da-lua-a-cacada-do-imortal-304904ed341649.html

MENEZE S, Igor Martins.	<p>O Imortal Kalymor – Sobre Vampiros e Cristãos – Livro 1</p> <p>Sobre Zumbis e Magos – Livro 2</p>	2017	<p>Um homem visivelmente solitário procura a Catedral de Florianópolis com o intuito de se confessar. Seu nome é Hans Kalymor. Seus relatos trazem à tona séculos de lembranças e sofrimentos, amarguras e batalhas constantes – contra outras pessoas e contra ele próprio. À medida que Hans desvela-se em sua confissão, faz do leitor seu cúmplice e aliado em suas obstinadas tentativas de alcançar o impossível. Nesta reedição comemorativa da obra, agora apresentada como trilogia, Ígor M. Menezes busca dar mais ênfase ao mundo de Hans Kalymor, enriquecendo ainda mais as minúcias e os conceitos de cada parte da saga. Esteja preparado para fazer parte da vida – longa vida – de Hans Kalymor. Através dela você irá lutar, sofrer, apaixonar-se, descobrir-se e, acima de tudo, surpreender-se.</p>	854 281 124 0	<p>https://www.skob.com.br/o-imortal-kalymor-sobre-vampiros-e-cristaos-96351ed704963.html</p>
MEREGE, Ana Lúcia	<p>Athelgard</p> <p>O Castelo das Águias – Livro 1</p> <p>A ilha dos ossos – Livro 2</p> <p>A fonte de âmbar – Livro 3</p> <p>(Contos: Um estranho equinócio, A voz do sangue, Em nome de Thonarr, Fogo interior).</p>	2011	<p>O Castelo das Águias, romance fantástico de Ana Lúcia Meregé, é um lugar especial. Localizado nas Terras Fértis de Athelgard, região habitada por homens e elfos, abriga uma surpreendente Escola de Magia, onde os aprendizes devem se iniciar nas artes dos bardos e dos saltimbancos antes de qualquer encanto ou ritual. Apesar de sua juventude, Anna de Bryke aceita o desafio de se tornar a nova Mestra de Sagas do Castelo. Aprende os princípios da Magia da Forma e do Pensamento e tem a oportunidade de conhecer pessoas como o idealizador da Escola, Mestre Camdell; Urien, o professor de Música; Lara, uma maga frágil e enigmática, e o austero Kieran de Scyllix, o guardião das águias que mantêm um forte elo místico com os moradores do Castelo. Enquanto se habitua à nova vida e descobre em Kieran um poço de sentimentos confusos e turbulentos, uma exigência do Conselho de Guerra das Terras Fértis põe em risco a vida e a liberdade das águias. Com o apoio de Kieran, Anna lutará para preservá-las, desvendando uma trama de conspiração e segredos que envolvem importantes magos do Castelo.</p>	856 294 220 0	<p>https://www.skob.com.br/o-castelo-das-aguiss-148897ed169452.html</p>
MOURA, Sabrina.	Incompletos	2017	<p>E se as suas memórias fossem o preço que você tivesse que pagar pelo seu Dom? Mariah não sabe quantos anos tem, mas ela sabe que está sendo caçada... Para aqueles que são como ela, as memórias não são confiáveis e amigos são um luxo indisponível. Este é o mundo dos Especiais – eles se transformam em qualquer forma que forem capazes de encontrar na mente de quem estiver à sua frente. Mas todo Dom tem seu preço: a cada vez que ela se converte em uma memória de alguém, ela perde uma das suas. A sociedade tem um nome para este tipo de pessoa. Um nome a ser evitado. Um nome que ativa o Rastreamento Virtual do governo e leva à prisão. Eles são chamados de Incompletos. Mariah é apenas uma fugitiva e vive uma jornada de aventura e autoconhecimento enquanto conhece um homem que parece não ser afetado por suas habilidades, uma guardiã que conhece a chave para desvendar seu</p>	859 315 801 3	<p>https://www.skob.com.br/incompletos-689680ed692508.html</p>

			passado e um jovem com quem ela irá dividir seu poder – e seu coração.		
MTC, Douglas.	Necropolis A Fronteira das almas- Livro 1 A Batalha das Feras – Livro 2	2012	Necrópolis, série de Douglas MCT, apresenta ao leitor as aventuras fantásticas de Verne Vípero, um rapaz cético que confronta sua descrença ao descobrir a possibilidade de salvar e resgatar a alma do irmão. Neste primeiro volume, Verne e seus aliados – um monge renegado, um ladrão velocista, uma mercenária deslumbrante e um homem-pássaro suspeito – rumarão até Necrópolis e conhecerão um novo mundo e novas criaturas, em uma aventura emocionante e assustadora. Com personagens instigantes e uma história fantástica recheada de emoções e terror, o leitor se sentirá na companhia de Verne, adentrando e desbravando um mundo fantástico cheio de batalhas e de um perigo sobrenatural.	856 538 368 7	https://www.skob.com.br/necropolis-112127ed124576.html
MUNHOZ, Carolina	O Inverno das Fadas	2012	Sophia Coldheart não é uma fada comum. Ela é uma Leanan Sídh, uma espécie de fada que serve de musa para humanos talentosos alcançarem o sucesso. Uma fada-amante. Mas isso tem um preço. Ao mesmo tempo em que os leva ao estrelato, se alimenta de suas energias, levando-os à loucura. E à morte. Uma vida intensa e extraordinária com um fim trágico. Mas o que aconteceria se um humano resistisse à sua sedução e fizesse a própria Sophia sentir-se fascinada por ele? A autora Carolina Munhoz nos conta essa história com primazia, mostrando que o mundo da fantasia para jovens ainda pode render sucessos e obras que vão muito além do simples passar de tempo.	857 734 267 0	https://www.skob.com.br/o-inverno-das-fadas-240625ed269258.html
NORONHA, Erich.	As crônicas de Gredon A Batalha por Righto – Livro 1 Uma Nova Saga Começa – Livro 2	2017	Anos atrás o maléfico senhor das trevas Dontosh enviou um demônio para dominar e destruir um continente do mundo de Gredon. Assim Righto foi conquistada. Siashaag invadiu e espalhou tragédias, fome e doenças. Quem não morreu foi escravizado ou vivia um verdadeiro inferno. Um mago é incumbido pelo Deus Grenoli a combater o mal. Ele sai em busca de um guerreiro hábil que possa ajuda-lo a recuperar uma espada sagrada e manuseá-la. O mago encontra Auron Merk e ambos partem em uma jornada para tentar destruir o mal causado pelo demônio ditador. Acompanhe a trajetória deste jovem guerreiro contra as forças do mal.	855 697 339 6	https://www.skob.com.br/as-chronicas-de-gredon-719433ed721227.html
NOVEM, Phillipe.	O livro de Reis	2017	Quem o criou, ninguém sabe. A única certeza é a de que o livro foi escrito para ajudar os homens. O conhecimento contido em suas páginas é inestimável e o seu verdadeiro poder,	858 442	https://www.skob.com.br/o-livro-de-reis

			desconhecido. Na primeira página estão as regras as quais um rei deve seguir. Quando o livro foi roubado, muitas guerras aconteceram. Com o passar dos séculos, O Livro dos Reis tornou-se nada mais que a sombra do que um dia já fora, transformando-se em apenas uma história para entreter crianças. Mas, quando Aidan, um menino humilde e com uma inteligência fora do comum, encontra o livro, e, aceitando a sua grande responsabilidade, será instruído pelo último rei legítimo, aprenderá que, para ser reconhecido como rei, não poderá depender apenas do livro, precisará jogar pelas regras da sociedade, formar-se na academia de Nolat, impressionar professores, os cidadãos e até mesmo o rei atual, ao mesmo tempo, terá de proteger uma grande paixão, acobertando seus rastros criminosos do passado e ainda tendo de lidar com difíceis oponentes.	222 6	ob.co m.br/ o- livro- dos- reis- 7055 10ed7 0658 0.htm 1
OLIVEIRA, A, Fred	Três Luas Lua Azul – Livro 1 Lua Branca – Livro 2	2017	O universo está em perigo... Uma poderosa civilização monitora a relação entre o bem e o mal do universo, destruindo planetas inteiros sempre que o equilíbrio parece ameaçado. Para tal, observam uma incrível relíquia, chamada A Grande Balança, que se inclina sempre que um planeta precisa ser exterminado. E mais: a Terra, o Planeta Azul, é o próximo. Mas, muito tempo atrás, na Itália renascentista, Galileu e seus discípulos desenvolveram o que poderia ser a última esperança da raça humana: sete armas de extremo poder, confiadas a gerações e gerações de guerreiros habilidosos e comprometidos com a salvação do mundo. Essa história atravessará os séculos até chegar a Tóquio, no ano de 2064. Katsuma, um jovem de apenas dezesseis anos, receberá uma das grandes armas de Galileu e terá de lidar não apenas com os sentimentos e as descobertas de um adolescente comum, mas também com o peso da maior responsabilidade que um homem adulto poderia suportar: o de ser o herói de que a humanidade precisa para continuar existindo.	854 221 043 3	https: //ww w.sko ob.co m.br/ saga- tres- luas- lua- azul- livro- 1- 6861 75ed6 8873 1.htm 1
PEREIRA, P. J.	Deuses de dois mundos O livro do silêncio – Livro 1 O livro da traição – Livro 2 O livro da morte – Livro 3	2013	Primeiro livro do mais que premiado publicitário PJ Pereira é ambicioso e voltado para um público amplo, tem cenas sensuais e por isso talvez atraia um público a partir dos 16 anos, mas tem vários outros elementos e é narrado num ritmo capaz de deixar o leitor alucinado e curioso. O segredo da história é entrelaçar os dois mundos: São Paulo onde vive um jornalista audacioso, doido para ascender nas redações e conquistar uma posição de destaque, investigando um grande escândalo empresarial e se envolvendo com colegas, chefes e chefs (sim, ele gosta de comer bem). E Orum, onde vivem os orixás, o mundo da rica mitologia africana, onde Orunmilá, o maior adivinho de todos tem os seus poderes silenciados e tenta entender como recuperar sua capacidade de antever o futuro. Numa jornada que aos poucos vai revelando como é possível que os dois mundos tão distantes no tempo e no espaço se comuniquem, o leitor vai descobrindo os sentimentos mais fortes capazes de guiar pessoas e deuses. Irá Orunmilá com a ajuda de Exu, Ogum, Oxóssi, Oxum reencontrar seus poderes? Irá Newton Fernandes compreender a origem das estranhas coisas que passaram a lhe acontecer?	856 468 446 2	https: //ww w.sko ob.co m.br/ o- livro- do- silenc io- 3521 20ed3 9532 4.htm 1
PEREIRA, Sérgio.	Série Eternos Enviada – Livro 1 Escuridão – Livro 2	2016	Angela Petre, uma doce garota de dezesseis anos marcada pela extrema preocupação de sua mãe em mantê-la sã e salva, sonha em encontrar seu par perfeito até conhecer Frederik, o primo de sua melhor amiga. Mas tudo leva a um rumo não imaginado por ela: Frederik é morto diante dos seus olhos em pleno Ano Novo. A tremenda mudança de rotina a leva a sair de Viena, na Áustria, para viver no Rio de Janeiro por ordem de uma misteriosa mulher, ou melhor, de um Arcanjo, que lhe conta toda a sua verdadeira	856 670 125 9	https: //ww w.sko ob.co m.br/ envia da- 3691 53ed4

			<p>origem e o porquê das suas mudanças repentinas de cidades e cidades.</p> <p>Na Cidade Maravilhosa, Angela conhece Dimitri Costa, seu mais novo amigo, que mais parece seu Anjo da Guarda e Gustav Reltih, um garoto misterioso que oculta em seus olhos negros um grande segredo que ela insiste em descobrir. Logo, os três formam um triângulo amoroso, então, ela se vê diante de uma escolha que nunca poderia dizer que faria um dia: escolher o Bem ou o Mal? Qual lado escolher e qual saber o certo?</p>		1636 5.htm 1
PEZEL, Cristina.	<p>O Mundo de Quatuorian</p> <p>Cheiro de Tempestade – Livro 1</p> <p>O Retorno do Imperador – Livro 2</p>	2017	<p>Quatuorian é um mundo formado por quatro Terras: Probatu, Crystallos, Jucundus e Caldária. Sob o céu, luas e sóis definem seu destino. Pessoas com poderes especiais, animais e seres gigantes povoam este universo permeado de profecias e poderes vulcânicos.</p> <p>Três jovens e os Mestres do Parteon constatarem que uma profecia milenar está se realizando e que o retorno de um lendário Imperador está próximo. Teriva, Julenis e Vinich percebem-se parte da profecia maior que os unirá para enfrentar o mal que se instalou em seu mundo.</p>	856 721 818 7	https://www.skob.com.br/o-mundo-quatuorian-58411ed698647.html
RDS, Allisson.	<p>O Despertar do Filho de Oxum Aos Olhos de Ayo</p>	2017	<p>Um navio brasileiro é atacado no rio Paraguai e um importante membro da corte do império é sequestrado. Após invasões violentas e terríveis massacres em terras brasileiras, explode a Guerra do Paraguai. As vidas de Barbara, Miguel, Enzo e Yolanda viram de cabeça para baixo e se misturam à saga de Ayo, um escravo brasileiro que se vê em meio aos fatos mais violentos do conflito e descobre que além da proteção de seus orixás, precisará se misturar a guerra para salvar seu povo de um terrível destino.</p> <p>Aos olhos de Ayo é um livro de fantasia histórica que mescla fatos da maior guerra travada no Brasil, a fatos fantásticos. Onde deuses se misturam a homens comuns e os tornam gigantes na luta do bem contra o mal.</p>	859 594 011 8	https://www.skob.com.br/aos-olhos-de-ayo-697610ed700952.html
REGAL, André.	<p>O Brakki</p> <p>A Lágrima de Giuus # 1</p>	2017	<p>Quando mais uma garota aparece dilacerada nos arredores de Cistol, a guarda resolve finalmente intervir.</p> <p>Um suposto monstro conhecido como brakki rodeia o local, e uma recompensa vigorosa é oferecida a quem conseguir capturá-lo.</p> <p>Symas, um ex-soldado devastado pelo tempo e por tudo que perdeu, não quer se envolver; até que entra em sua vida Vescas, um trapaceiro ladrão com uma proposta irrecusável: se Symas conseguir com que recebam a recompensa, ele o ajudará a rastrear Gilliam Bardeye, o sádico que tomou tudo o que tinha.</p> <p>Symas terá de calçar as velhas botas se quiser voltar a ser o homem que um dia fora.</p>	B07 8FL PB FN	https://www.skob.com.br/o-brakki-739085ed741708.html
REINART, Juliano.	<p>Em Busca do Reinado</p> <p>O Diamante Azul</p>	2018	<p>Bruno perdeu os pais em seus primeiros anos de vida quando eles lutavam na Terceira Guerra Mundial, causada pela escassez de água no planeta. A única lembrança deles é um belíssimo colar como um diamante azul, que pode ser a chave para o garoto ter melhores condições de vida em uma realidade cheia de fome, sofrimento, sede e escassez.</p> <p>Ao conhecer o enigmático e estranho Osnegrion, ele descobre que a jóia é muito mais importante do que supunha e que ela tem a</p>	856 480 169 8	https://www.skob.com.br/em-busca-do-reinado

			capacidade de ajudá-lo a resolver uma outra guerra, em um mundo paralelo parado do tempo e no espaço. Porém, ele não conseguirá fazer isso sem resolver segredos perigosos, despertar a ira de muitas pessoas, duelar com criaturas terríveis e desconhecidas e conviver com povos cruéis e cheios de ódio.		do-767430ed771437.htm1
REIS, Leandro.	Legado Goldshine Filhos de Galagah – livro 1 O Senhor das Sombras – Livro 2	2008	Galatea é uma heroína de ideais nobres, filha do rei e Campeã Sagrada de sua religião, que parte para uma busca ordenada por seus sacerdotes, dragões. Iallanara é uma bruxa rejeitada pela sociedade, uma assassina fria presa a um ser cruel e misterioso. Ela se juntará à Campeã Sagrada para proteger-se e tentar buscar sua liberdade, criando um relacionamento de mentiras e desconfianças. Por último, Gawyn um elfo criado por humanos, e Sephiros, um elfo forjado para a batalha, serão convidados a proteger estas mulheres, entrando em um relacionamento mais intrigante que qualquer aventura. A jornada os levará à lendária Lemurian, a cidadela invertida, onde o destino decidirá o sucesso ou fracasso na busca do que procura.”	8588121220	https://www.skob.com.br/filhos-de-galagah-6625ed779d.htm1
REIS, Leonardo.	Dragões da Tempestade	2016	Para assegurar que os horrores da guerra não retornariam, os sacerdotes criaram uma ordem sagrada, os Dragões da Tempestade, guerreiros preparados desde a infância, para um único propósito: nunca serem derrotados e assim preservarem a paz. Por séculos eles cumpriram sua missão. Mas uma antiga profecia está prestes a se realizar: o Imortal será revelado, arrastando os Campeões do Dragão pelas portas da morte, trazendo a guerra derradeira e o fim das Três Nações. Ao mesmo tempo os sacerdotes têm visões sobre o nascimento de Zairos, um guerreiro cujas escolhas poderão mudar o destino do mundo. Porém quando um antigo inimigo retorna para lhe tirar tudo de novo, Zairos se divide entre o dever e a vingança, em um caminho que pode deflagrar as forças imortais da antiga profecia em uma guerra sem precedentes, destruindo tudo aquilo que ele jurou proteger. Uma fantástica e épica jornada, cheia de ação e drama, glória e tragédia, honra e traição, amor e ódio, vingança e redenção. Sangue, lágrimas, um toque de fantasia e surpresas inimagináveis em um final de tirar o fôlego, criando uma história sem precedentes e uma lenda imortal. Caminhe lado a lado com os Dragões da Tempestade, descubra os mistérios da sangrenta profecia e faça a sua escolha: paz ou... GUERRA?	B01N2HW6PP	https://www.skob.com.br/dragoes-da-tempestade-669962ed671813.htm1
REZENDE, Diego Bardo.	EDDAS DO RAGNARÖK Wolfgard e a Prole de Fenrir – Livro 1	2017	Em Eddas do Ragnarök, a relação do mundo real com o místico e com o divino são próximos. Os nove mundos se mesclaram em alguns lugares de Midgard, e humanos, elfos, anões e gigantes passaram a ter contato um com o outro, assim como inúmeros outros tipos de criaturas. Öland, uma ilha do Mar Báltico onde vive Wolfgard, uma criança viking de dez anos, foi pouco influenciada pelas mudanças do mundo, à não ser pelo capricho do Deus Loki, que arremessou uma prole do lobo Fenrir ainda filhote na região, para que crescesse e trouxesse alvoroço aos homens de lá. Enquanto o jovem Wolfgard cresce, ele aprende lições que são muito valorizadas pelo seu povo, como a coragem e a honra, ele percebe que boas amizades podem durar uma vida inteira e, até além dela, assim como um amor verdadeiro. As Nornes, Senhoras dos destinos de homens e deuses, caprichosamente teceram o fio das vidas de Wolfgard e da Prole	8569782705	https://www.skob.com.br/eddas-do-ragnarok-668420ed670210.htm1

			de Fenrir conjuntamente. Chegará o dia em que os dois se encontrarão, mas somente um deles poderá sair vivo. Quando Homem e Fera se encontrarão? E quando se encontrarem que sairá vitorioso? O Viking ou o Lobo-Monstro?		
RIZZI, Carina.	Perdida Perdida – Livro 1 Encontrada – Livro 2 Destinada – Livro 3	2013	Sofia vive em uma metrópole e está acostumada com a modernidade e as facilidades que ela traz. Ela é independente e tem pavor à mera menção da palavra casamento. Os únicos romances em sua vida são aqueles que os livros proporcionam. Após comprar um celular novo, algo misterioso acontece e Sofia descobre que está perdida no século dezenove, sem ter ideia de como voltar para casa ou se isso sequer é possível. Enquanto tenta desesperadamente encontrar um meio de retornar ao tempo presente, ela é acolhida pela família Clarke. Com a ajuda do prestativo e lindo Ian Clarke, Sofia embarca numa busca frenética e acaba encontrando pistas que talvez possam ajudá-la a resolver esse mistério e voltar para sua tão amada vida moderna. O que ela não sabia era que seu coração tinha outros planos...	857 686 244 1	https://www.skob.com.br/perdida-144928ed161262.html
RUBIM, Márcia.	Adeus à humanidade Adeus à humanidade – Livro 1 Quando a Humanidade e Prevalece – Livro 2 O Despertar da Espécie- Livro 3 Renascer para a Eternidade – Livro 4	2012	Uma paixão acendendo após mais de um século de escuridão. Uma doença atual apagando a luz de uma vida. Somente sua mordida poderia curá-la. Apenas seu tipo sanguíneo seria capaz de matá-lo. Como um amor tão improvável sobreviveria? Do que você seria capaz de abdicar para salvar e vivenciar, mesmo que por pouco tempo, um amor jamais sentido antes? Da cura de milhares de humanos? Da própria vida? Stephanie tinha todos os motivos do mundo para não acreditar em seres míticos ou na felicidade, mas vai descobrir que estava totalmente enganada. Sua alma-gêmea existe! O problema é que a linha do tempo que a separa do amor eterno é muito tênue. E somente um milagre possa uni-los novamente.	857 679 672 4	https://www.skob.com.br/adeus-a-humanidade-232443ed259853.html
SANTOS, Chaiene.	O Homem Fantasma	2016	Tempos sombrios ameaçam os magos da Europa. Por um lado, a Inquisição utiliza do poder da Igreja para manipular e aprisionar vidas, a fim de adquirir riquezas e exterminar possíveis ameaças. De outro, feiticeiros dos mais respeitados clãs se rebelam e entregam-se a magia das trevas, em busca de poder. Como manter o mundo sobrenatural inteiro? Como impedir que ele seja extinguido? Existe uma profecia... Sobre uma criança especial, que será capaz de unir os reinos humano e mágico. Alguém que será grande, um Homem Fantasma que caminhará entre a tênue linha dos vivos e dos mortos... E para que ela se cumpra caberá a Juan, um feiticeiro traumatizado pelo passado, que guie essa criança no caminho da bondade até que este dom supremo desperte. Mas para isso ele enfrentará malignos feiticeiros, criaturas grotescas, intrigas, traições e muitas mortes, em uma viagem em que até mesmo o tempo pode ser manipulado. Estão prontos para conhecer O Homem Fantasma?	B01 NC EIG EN	https://www.skob.com.br/o-home-fantasma-634272ed635725.html
SANTOS, Renan.	A canção das sereias	2017	Quando sereias mortas surgem nos mares de Nyskar, a Irmandade da Luz decide enviar uma cavaleira e sua pupila para investigar o	B07 39G	https://www.skob.com.br/a-cancao-das-sereias

			caso. Mas se quiserem desvendar o mistério e sobreviver aos perigos dos mares de Erys, as duas, antes de tudo, terão que superar suas desavenças.	JM SX	w.sko ob.co m.br/ a- canca o- das- sereia s- 7137 46ed7 1527 8.htm l
SARCINE LLI, Danilo.	Passagem para a Ecuridão	2018	A trama principal do livro narra a história do príncipe Lúcio Dante, um jovem na linha de sucessão ao trono do Reino da Tibéria, e o mais cotado a assumir a coroa, já que a sua mãe a muito faleceu e seu tio, príncipe César, um fanático religioso, acabou exilado após acusar uma nobre família de pertencerem a uma seita de adoradores de demônios e matá-los na fogueira. Lúcio, porém, não está muito interessado em se tornar rei, e apenas pensa em aproveitar a vida e ser feliz. Ele está apaixonado por uma servente do palácio e a namora às escondidas, já que o relacionamento jamais seria aceito pela família real. Seu amor por ela é tão grande que ele decide cometer uma loucura após o seu aniversário de dezoito anos. Porém, às vésperas da festa, o príncipe sofre um atentado que faz tudo mudar. Enquanto se recupera, Lúcio sofre terríveis pesadelos e quando acorda as coisas não melhoram muito, pois acaba mergulhando de cabeça no lodaçal de intrigas e maquinações da corte tiberiana. Depois de dez anos de exílio, seu tio César retorna com graves suspeitas de que o sobrinho também estava ligado a seita de adoradores de demônios e agora ele vem disposto a qualquer coisa para impedi-lo de se tornar o próximo Rei da Tibéria.	858 365 101 9	https://ww w.sko ob.co m.br/ passa gem- para- a- escuri dao- 6216 38ed8 7140 9.htm l
SCOTTI, Mari.	Neblina e Ecuridão Híbrida – Livro 1 Guardião – Livro 2 Rainha – Livro 3 Momentos - conto	2013	Por toda vida Ellene teve a sensação de ser diferente de seus irmãos e dos moradores de sua vila, pois não adquiriu características de lobisomem como era esperado, e afastava-se cada vez mais desta natureza. Com um espírito rebelde, resolve desvendar o passado em busca de sua verdadeira origem. O que não planejava era entrar no meio de uma rixa entre vampiros, a raça que aprendeu a temer e odiar desde menina. Para piorar, seus pesadelos voltaram: sonhos com um homem misterioso de olhos ameaçadores, envolvido por uma densa neblina. Há quase cem anos a rainha dos vampiros fora sequestrada e seu marido, Milosh, desde então busca incessantemente encontrá-la. O tempo é escasso e as autoridades do Conselho desejam eleger um rei omissivo e cruel em seu lugar. Na tentativa de tardar a mudança, ele se une a maior inimiga da rainha. Qualquer erro pode condená-lo a morte e subjugar todos os seus iguais. Ellene e Milosh mal sabem que o que buscam os colocará frente a frente, em uma trama de intrigas, poder, amor e ódio.	857 679 954 5	https://ww w.sko ob.co m.br/ hibrid a- 3133 52ed3 5096 5.htm l
SOLANO, Affonso.	O Espadachim de Carvão O Espadachim de Carvão e As Pontes de Puzur	2013	Filho de um dos quatro deuses de Kurgala, Adapak vive com o pai em sua ilha sagrada, afastada e adorada pelas diferentes espécies do mundo. Lá, o jovem de pele absolutamente negra e olhos brancos cresceu com todo o conhecimento divino a seu dispor, mas consciente de que nunca poderia deixar sua morada. Ao completar dezenove anos, no entanto, isso muda. Testemunhando a ilha ser invadida por um misterioso grupo de assassinos, Adapak se vê forçado a fugir pela vida e se expor aos olhos do mundo pela primeira vez, aplicando seus conhecimentos	857 734 334 0	https://ww w.sko ob.co m.br/ o- espad achim -de-

	Crônicas do Espadachim de Carvão		e uma exótica técnica de combate na busca pela identidade daqueles que desejam a morte dos Deuses de Kurgala.		carva o- 3076 03ed3 4467 6.htm l
SOPHIE, Viviane.	A Mensageira da Morte Em tempos de trevas o caminho da luz parece cada vez mais ofuscado Trilogia # 1	2017	Alana Price nunca imaginou que sua vida se tornaria tão complicada. Uma cidade encoberta de brumas, assassinatos esporádicos que estão sempre próximos a ela. E uma voz sussurrando em seu ouvido, incitando-a desejar. Quando uma maldição recaí em sua vida, só há uma saída para fugir dela: A morte. Percorrendo vários lugares do Egito, Alana enfrentará muitos desafios, tumbas egípcias, templos de areias e várias noites do deserto, é só o começo da sua jornada por redenção. A Mensageira da Morte é o primeiro livro de estreia da autora e traz uma gama de mistérios, intrincados a magia e profecias antigas. Tudo isso ambientado no cenário atual e escrito com muito entusiasmo pela autora.	855 996 332 4	https://www.skob.com.br/agemensageira-da-morte-649960ed652098.htm l
SEQUITE LI, Cristian.	Crônicas dos Sóis Verdes A Ascensão do Necromante – Livro 1	2016	As Crônicas dos Sóis Verdes: A Ascensão do Necromante é o primeiro livro de fantasia/ficção, baseada num mundo onde dois reinos inimigos, Folquen e Cáprius, lutam pela soberania separada por um deserto estéril. É durante uma batalha entre os exércitos que Thommas, um cavaleiro da Ordem Justiniana, descobre um poderoso artefato capaz de mudar a sorte da guerra e trazer paz ao mundo. Com a ajuda de uma tribo nômade, descobre que ele é o predestinado citado em uma profecia de salvação do mundo.	855 526 706 4	https://www.skob.com.br/cronicas-dos-sois-verdes-641063ed642815.htm l
SILVEIRA, João Paulo.	O Último dos Guardiões Insurreição – livro 1 Diário de Guerra – Livro 2	2014	Um Reino em paz... A sociedade é governada por um conselho igualitário... As guerras há muito tempo terminaram... Mas quando a cobiça pelo poder fala mais alto... Eclode uma batalha sangrenta, como nenhuma outra antes. Uma guerra que durara vinte anos fora vencida por um feitiço arcano, libertando um mal hediondo na terra. Milhares de vidas foram sacrificados para que a ânsia de poder de alguns fosse saciada. Uma cidadela fora erigida para treinar novos guerreiros e fazer frente à ameaça. Após anos de batalha um guardião veterano acredita que poderá enfim deixar a frente de batalha, mas um acordo doentio destrói suas esperanças. Conseguirá este guardião se reerguer, combater o poder instituído e ainda ajudar seu povo a erradicar os exércitos infernais?	859 181 180 1	https://www.skob.com.br/o-ultimodos-guardioes-416751ed473246.htm l
SIQUEIR A, Marcelo.	O guardião da última fada	2014	Foi em uma noite qualquer que Enzo, um jovem de catorze anos, teve seu primeiro contato com o outro mundo. Começou com uma voz doce lhe sussurrando ao pé do ouvido, até que se transformou em uma onda de acontecimentos inacreditáveis. Sem saber distinguir sonho de realidade, e obcecado por desvendar os	854 280 622 0	https://www.skob.com.br/

			mistérios, ele mergulhará em uma jornada sem volta; uma jornada tão importante e impactante que decidirá nada mais nada menos do que o destino da Existência.		o-guardiao-da-ultima-fada-516306ed523159.html
SIVIERO, Paola	O auto da maga Josefa	2018	Toda lenda tem raízes na realidade e Toninho sabe disso melhor do que ninguém – a seca é apenas uma das muitas maldições que assolam o Agreste. Fantasmas, vampiros e gigantes não assustam esse jovem caçador de demônios, mas ele se surpreende ao conhecer a misteriosa Josefa, que também percorre as estradas áridas do Nordeste atrás de criaturas malignas. As intenções da maga em lutar contra os seres de outro mundo talvez sejam obscuras, mas a jornada ao seu lado certamente será uma aventura inesquecível...	B07GS GW FM C	https://www.skob.com.br/oauto-da-maga-josefa-805292ed809330.html
SPHOR, Eduardo.	A Batalha do Apocalipse Filhos do Éden: Herdeiros de Atlântida Filhos do Éden: Anjos da Morte Filhos do Éden: Paraíso Perdido Filhos do Éden: Universo Expandido	2014	Há muitos e muitos anos, há tantos anos quanto o número de estrelas no céu, o Paraíso Celeste foi palco de um terrível levante. Um grupo de anjos guerreiros, amantes da justiça e da liberdade, desafiou a tirania dos poderosos arcanjos, levantando armas contra seus opressores. Expulsos, os renegados foram forçados ao exílio, e condenados a vagar pelo mundo dos homens até o dia do Juízo Final. Mas eis que chega o momento do Apocalipse, o tempo do ajuste de contas, o dia do despertar do Altíssimo. Único sobrevivente do expurgo, o líder dos renegados é convidado por Lúcifer, o Arcanjo Negro, a se juntar às suas legiões na batalha do Armagedon, o embate final entre o Céu e o Inferno, a guerra que decidirá não só o destino do mundo, mas o futuro do universo. Das ruínas da Babilônia ao esplendor do Império Romano; das vastas planícies da China aos gelados castelos da Inglaterra medieval. A Batalha do Apocalipse não é apenas uma viagem pela história humana, mas é também uma jornada de conhecimento, um épico empolgante, cheio de lutas heroicas, magia, romance e suspense.	8576860767	https://www.skob.com.br/a-batalha-do-apocalipse-132ed1807.html
TIERNO, Walter.	Cira e o Velho	2010	Cira, linda guerreira e bruxa, descende da antiga linhagem das sereias. Sobre o ombro esquerdo, carrega o feroz crânio de seu pai, Cobra Norato. No seu coração, traz o desejo de vingança contra o sertanista Domingos Jorge Velho, assassino de sua mãe. Na colorida paisagem de um surpreendente Brasil Colônia, Cira encontra criaturas fantásticas como os reis animais, o guardião dos pés virados, os mboitatás e a irmã de seu pai, a terrível Maria	8578550854	https://www.skob.com.br/cira-e-o-

			<p>Caninana. Mas a maior batalha de Cira terá como cenário o grande Quilombo dos Palmares, quando enfrentará, finalmente, o seu grande inimigo: o Velho.</p> <p>Cira e o Velho, inspirado no Brasil do século XVII, é uma aventura cheia de ação, humor e surpresas, que mostra a história e o folclore brasileiros como você nunca viu!</p>		<p>velho - 1161 15ed1 2889 5.htm 1</p>
VAN KANPEN, Rodrigo.	Trabalho Honesto	2016	<p>Anos após a abertura dos portais, cucas, unhudos e sacis ainda têm dificuldades em se integrar à civilização humana. Para um lobisomem como Rhalfé, tornar-se braço de Victor Sombrera é uma das poucas opções de trabalho honesto. Dependendo de quão ampla é sua definição de "honesto".</p> <p>Trabalho Honesto é uma novela de máfia em uma Campinas futurista com sacis, cucas e lobisomens. Uma ficção científica ágil e divertida.</p>	B01 M0 PJE O4	<p>https://www.skob.com.br/trabalhohonesto-618640ed619269.htm 1</p>
VON BRETCH, Pietra.	Dark London Contagem Regressiva	2017	<p>A Londres contemporânea, humanos, vampiros e outros seres sobrenaturais coabitam em teórica harmonia. O ano de 2017 marca o final das Eras Míticas e o início da corrida para encontrar os responsáveis pelo cumprimento da Profecia das Eras. A Tríade, o Ser e o Objeto Sagrado serão reunidos 5000 anos depois do Grande Rito. Os lendários filhos dos Arcanjos Maiores serão agrupados por generais alados para que a Profecia seja cumprida pelos celestiais. O Submundo, por sua vez, está em ebulição. É a chance que os Infernais aguardavam há milênios. Os portões de acesso ao Velho Mundo estão abertos. Não existe Bem ou Mal. Alheios ao tempo e aos fatos, os vampiros Desgarrados iniciam uma sangrenta e cruel batalha contra Realeza, com consequências catastróficas para os humanos. Ninguém está a salvo. A iminência da exposição da sociedade vampírica ao mundo inteiro traz, ao cenário, medidas enérgicas. Vampiros. Lobos. Feiticeiras. Caçadores. Anjos, Demônios e Humanos correm contra o tempo para impedir uma série de eventos proféticos que podem levar à extinção do planeta Terra.</p>	B06 VX QB MQ 4	<p>https://www.skob.com.br/dark-london-660596ed662732.htm 1</p>
VENTURA, Renata.	<p>A arma escarlate</p> <p>A arma escarlate – Livro 1</p> <p>A comissão chapeleira – Livro 2</p>	2011	<p>O ano é 1997. Em meio a um intenso tiroteio, durante uma das épocas mais sangrentas da favela Santa Marta, no Rio de Janeiro, um menino de 13 anos descobre que é bruxo.</p> <p>Jurado de morte pelos chefes do tráfico, Hugo foge com apenas um objetivo em mente: aprender magia o suficiente para voltar e enfrentar o bandido que está ameaçando sua família. Neste processo de aprendizado, no entanto, ele pode acabar por descobrir o quanto de bandido há dentro dele mesmo.</p>	857 679 544 2	<p>https://www.skob.com.br/arma-escarlate-192621ed215215.htm 1</p>
VIANCO, André.	Série Vampiros do Rio Douro Os Sete Sétimo	2000	<p>Uma caravela portuguesa de cinco séculos é resgatada de um naufrágio no litoral brasileiro. Dentro dela, uma misteriosa caixa de prata esconde um segredo; sete cadáveres aprisionados, acusados de bruxaria. Apesar das advertências grafadas no objeto de prata, a equipe do departamento de história da Universidade Soares de Porto alegre decide violar a caixa para estudar os</p>	858 779 105 2	<p>https://www.skob.com.br/os-sete-</p>

	O Turno da Noite, Vol. 1: Os Filhos de Sétimo O Turno da Noite, Vol. 2: Revelações O Turno da Noite, Vol. 3: O Livro de Jó Vampiros do Rio Douro, Vol. 1 Vampiros do Rio Douro, Vol. 2 O Turno da Noite: Escuridão Eterna		corpos. Afinal, que perigo poderiam oferecer aqueles sete cadáveres? Nenhum. Mas depois que o primeiro deles acorda...		195ed284.html
ZIMMERER, Henrique.	A crônica de Eastar	2018	Se as estrelas não fossem o que pensamos? E se elas fossem soldados de uma legião que observa e protege a vida nos planetas? Um mundo onde, devido aos constantes conflitos terráqueos, o sol e a lua decidem mudar o futuro ao permitir que as estrelas convivessem com os humanos. É nesse mundo que um jovem estelar nasce. Dois milhões de anos se passam, e este garoto, agora perto da fase adulta, desce ao planeta Terra tomado por nada mais que a curiosidade. O que ele não esperava era ser levado para algo que lhe daria mais responsabilidade do que ele jamais imaginou querer carregar. Agora ele precisa aprender como os terráqueos vivem, não só como se relacionam e como lutam, mas também como amam.	B07DCFMV82	https://www.skob.com.br/a-chronica-de-eastar-830298ed834997.html
ZIMMER, Alexandre.	A Maldição da Lua	2012	No sertão, entre Minas Gerais e Bahia, vive Cirino. Um homem simples e firme em sua integridade que ao mesmo tempo em que conhece o amor da forma mais pura e intensa, vê sua vida ameaçada por uma terrível maldição. Agora, dividido entre o sobrenatural e seu amor, ele terá que provar a si mesmo que pode fazer muito mais do que jamais acreditou, transitando entre o real e o “fantástico”, em busca da verdade e da salvação.	8563609262	https://www.skob.com.br/a-maldicao-da-lua-217657ed243532.html
WALDELM, V. G. DIAS, Dafne.	Os caminhos do véu A maldição de Baltazar	2015	Todas as opções haviam sido testadas: Amuletos de proteção, feitiços, exércitos, mudanças de identidades... Nada funcionou. Os séculos se passaram, mas a luta de Baltazar Zarco contra a família Cyrino parece interminável. Após ser perseguida por dezessete anos, Ágata Cyrino é uma sobrevivente a carregar o fardo da maldição de sua família. Mas	8566701488	https://www.skob.com.br/a-

			<p>cansada, quer lutar de igual para igual contra seu inimigo. Não quer mais ser uma caça, e sim, a caçadora.</p> <p>Em seu caminho Ágata fizera algumas alianças que lhe poderiam ser uteis no futuro, mas acima de qualquer outra, uma nova que mudaria o rumo de sua vida ao chegar a pequena cidade de Grande Oliveira: Scott Reidel, um garoto que como ela, tem habilidades sobre-humanas.</p> <p>Em sua busca para desvendar os segredos do mundo sobrenatural por ele pouco conhecido, Scott se vê preso em uma batalha maior que qualquer uma que jamais esperara ter de enfrentar. Juntos, tendo suas famílias e amigos em perigo, Ágata e Scott partem em um último golpe</p>		<p>maldi cao- de- baltaz ar- 5339 32ed5 4270 0.htm l</p>
WENDRE W, Gleyzer.	<p>As Crônicas da Aurora</p> <p>A Face Dos Deuses – Livro 1</p> <p>A Dança dos Mortos – Livro 2</p>	2017	<p>Heros Kinnhäert, rei de Maäen, ainda é atormentado pelos horrores vividos durante a Longa Guerra, e tudo que deseja é descansar em paz. Mas ao saber da terrível aliança entre dois grandes senhores, vê-se preso em uma teia de conspirações nunca antes vista, e não medirá esforços para evitar a destruição de seu país...</p> <p>No Norte, Koran K'Voöhk é um orgulhoso guerreiro que retorna à sua cidade após o exílio que lhe foi imposto ainda garoto, e depara-se com a mais pura decadência: sua Família está em declínio; seu castelo, abandonado aos ratos; seus inimigos, ainda mais poderosos... Conseguirá ele reerguer o nome de sua Família e recuperar o prestígio que ela um dia tivera?</p> <p>Mentiras, laços frágeis, falsas emoções e adagas traiçoeiras permeiam um mundo cercado de religião, política e deuses misteriosos.</p>	858 113 484 X	<p>https://www.skob.com.br/a-face-dos-deuses-593024ed594180.html</p>
WURLITZER, L. L.	<p>As Crônicas de Olam</p> <p>Luz e Sombras – Volume I</p> <p>Mundo e Submundo – Volume II</p> <p>Morte e Ressurreição- Volume III</p>	2015	<p>Em busca de vingança, o líder da mais poderosa classe de guerreiros de Olam invade uma cidade proibida, atrás da cortina de trevas, e enfrenta uma terrível criatura. Sua atitude quebra um antigo tratado de paz e dá início a uma contagem regressiva para a guerra entre o império dos shedins e o reino de Olam. Após dois mil anos de relativa paz e segurança, uma guerra de proporções e consequências imprevisíveis estava para estourar.</p> <p>Luz e Sombras se enfrentariam mais uma vez...</p> <p>O Futuro do reino pode estar na distante e atrasada cidade de Havilá, onde Enosh, um misterioso lapidador de pedras shoham, vive com o seu aprendiz, o jovem Ben, apelidado de o guardião de livros.</p>	858 132 202 6	<p>https://www.skob.com.br/as-chronicas-de-olam-205197ed497642.html</p>