

SARA DUARTE PERES

**DO FOLHETIM AO BEST-SELLER: A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DE
DRAGÕES DE ÉTER DE RAPHAEL DRACCON**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Viçosa, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Letras, para obtenção do título de *Magister Scientiae*.

Orientador: Adécio de Sousa Cruz
Coorientadora: Ivanete Bernardino Soares

**VIÇOSA - MINAS GERAIS
2022**

**Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade
Federal de Viçosa - Campus Viçosa**

T

P437d Peres, Sara Duarte, 1996-
2022 Do folhetim ao best-seller: a construção narrativa de
Dragões de Éter, de Raphael Dracon / Sara Duarte Peres. –
Viçosa, MG, 2022.

1 dissertação eletrônica (107 f.): il.

Orientador: Adélcio de Sousa Cruz.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Viçosa,
Departamento de Letras, 2022.

Referências bibliográficas: f. 102-107.

DOI: <https://doi.org/10.47328/ufvbbt.2023.207>

Modo de acesso: World Wide Web.

1. Dracon, Raphael - Dragões de Éter. 2. Análise do
discurso narrativo. 3. Narrativa (Retórica). 4. Literatura
fantástica brasileira. 5. Best-sellers. I. Cruz, Adélcio de Sousa,
1966-. II. Universidade Federal de Viçosa. Departamento de
Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 22. ed. 401.41


SARA DUARTE PERES

**DO FOLHETIM AO BEST-SELLER: A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DE
DRAGÕES DE ÉTER DE RAPHAEL DRACCON**


Dissertação apresentada à Universidade Federal de Viçosa, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Letras, para obtenção do título de *Magister Scientiae*.

APROVADA: 20 de dezembro de 2022.

Assentimento:

 Documento assinado digitalmente
SARA DUARTE PERES
Data: 11/04/2023 14:58:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Sara Duarte Peres
Autora

 Documento assinado digitalmente
ADELCIO DE SOUSA CRUZ
Data: 20/03/2023 17:10:32-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Adécio de Sousa Cruz
Orientador

Dedico essa dissertação a todos aqueles, que assim como eu, foram encantados pela literatura fantástica e adentraram Feéria sem nenhuma hesitação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a todos aqueles que não duvidaram jamais que essa pesquisa fosse ganhar vida. Apesar de todos os percalços do caminho, entre a pandemia e o desafio da sala de aula, se dedicar ao esforço mental da leitura e análise não foi simples, mas muitos foram aqueles que tinham mais certeza que eu de que no fim tudo estaria no seu devido lugar, como num conto de fadas. Dentre eles, meus pais, Isabel e Wilmar, os primeiros, maiores e mais importantes incentivadores que sempre tive; minha namorada, Júlia, que acompanhou e apoiou pacientemente todos os passos dessa jornada, dos momentos mais caóticos às infinitas comemorações de mais uma página escrita; meus inestimáveis e queridos amigos, como Café, Torugo, Laura, Camila e Vivi, que todas as semanas estavam lá deixando meus dias mais leves, e aqueles que mesmo longe me deram força, como Bianca e Aline. Deixo um imenso obrigado aos meus amigos do grupo de estudos Ninho da Quimera, que compartilham comigo o amor pelas histórias fantásticas e um gosto por discussões tão insólitas quanto os próprios livros, e em especial ao Guilherme, por ser meu principal interlocutor no decorrer de toda pesquisa. Agradeço aos meus orientadores Ivanete e Adélcio pelos conselhos e orientações, e principalmente pelo incentivo e validação do meu trabalho nos momentos de mais insegurança e desespero. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Gostaria também de deixar um obrigado a todos aqueles que cruzaram meu caminho nessa jornada e contribuíram de alguma forma, seja me sugerindo leituras, discutindo textos, me fazendo perceber que não era a única perdida em meio aos desafios da escrita, dando oportunidade para minhas elucubrações fantásticas numa mesa de bar ou apenas me ouvindo um pouco e se interessando pelo meu trabalho, vocês foram mais importantes do que podem imaginar. Por fim, deixo um obrigado a você, leitor, que mesmo sem saber está me livrando de um dos meus maiores medos, que essa pesquisa seja para sempre apenas uma pilha de papel em uma gaveta esquecida.

“Nesse momento, a única coisa que importa é que sejamos dignos da fé daquela criação que nos venera. Então, neste momento, assumo seu papel semidivino.

Toque sua criação.

E sonhe comigo em um. E dois.

E três.”

(Raphael Draccon)

RESUMO

PERES, Sara Duarte, M.Sc., Universidade Federal de Viçosa, dezembro de 2022. **Do folhetim ao best-seller: a construção narrativa de Dragões de Éter de Raphael Draccon.** Orientador: Adécio de Sousa Cruz. Coorientadora: Ivanete Bernardino Soares.

A presente pesquisa tem como objetivo a análise dos romances da saga *Dragões de Éter* – com ênfase em *Caçadores de Bruxas* e comentários sumários aos outros volumes -, publicada pelo autor brasileiro Raphael Draccon entre 2007 e 2020. A investigação visa descobrir quais os fatores que fizeram com que as obras alcançassem o status de best-seller, considerando que foram vendidos 600 mil exemplares no Brasil. Nesse sentido, iniciamos a pesquisa por meio de uma análise da literatura fantástica e da fantasia, e partiu-se do pressuposto de que características do gênero a que os romances pertencem, a fantasia imersiva de temática épica, podem ter influenciado o sucesso da obra, e como tal, foram analisadas os principais traços do gênero – como a presença do sobrenatural, a relação com o real, a existência de mundos secundários, a construção dos personagens, etc. – e a maneira como se manifestaram na saga. Além disso, foi explorado o conceito de best-seller, os aspectos que marcam as obras que carregam esse título, os romances-folhetim enquanto precursores dessas publicações, assim como conceitos importantes desse campo como Indústria Cultural e Cultura de Massa e os debates que os envolvem. Com base nessas investigações preliminares, por fim, foram apresentados alguns aspectos que possivelmente teriam propulsionado o fenômeno best-seller de *Dragões de Éter*, como a maneira como os capítulos são construídos e cortados, a facilitação psicológica, a nostalgia provocada pela intertextualidade, a utilização de arquétipos que agem no inconsciente do leitor, a forma como se estabelecem as relações entre o mundo mágico e o mundo real, dentre tantas outras características que identificadas na obra de Draccon.

Palavras-chave: Fantasia. Best-seller. Dragões de Éter.

ABSTRACT

PERES, Sara Duarte, M.Sc., Universidade Federal de Viçosa, December, 2022. **From the feuilleton to the best-seller: the narrative construction of *Dragões de Éter* by Raphael Draccon.** Adviser: Adécio de Sousa Cruz. Co-adviser: Ivanete Bernardino Soares.

The purpose of this research is to analyze the novels of *Dragões de Éter* saga - with an emphasis on *Caçadores de Bruxas* and comments on other volumes -, published by Brazilian author Raphael Draccon between 2007 and 2020. The investigation aims to find out what factors made the books achieve best-seller status, after 600,000 copies sold in Brazil. In this sense, we started the research through an analysis of fantastic literature and fantasy, it was assumed that characteristics of the novels' genre, immersive epic high fantasy, may have influenced the success of the books, and as such, the main features of the genre were analyzed and the way they figured in the saga. For example the presence of the supernatural, the relationship with the real, the existence of secondary worlds, the creation of the characters, etc. Besides this, the concept of best-seller was explored, the features that belong to novels that carry this title, the feuilleton as precursor of these publications, the Cultural Industry and Mass Culture and the debates that surround those concepts. Based on these preliminary investigations, we presented some aspects that possibly propelled the best-seller phenomenon of *Dragões de Éter*, such as the way chapters are built and cut, the psychological facilitation of writing, the nostalgia provoked by intertextuality, the use of archetypes that act on the reader's unconscious, the way that relationships between the magical world and the real world are established, among many other characteristics that were identified in Draccon's novels.

Keywords: Fantasy. Best-seller. *Dragões de Éter*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 ADENTRANDO <i>FEÉRIA</i>.....	13
2.1 A Literatura Fantástica	13
2.2 A Fantasia.....	22
3 O BEST-SELLER.....	49
3.1 O conceito	50
3.2 Panorama histórico	53
3.3 Indústria Cultural e Cultura de Massa.....	56
3.4 O papel da literatura de massa.....	64
3.5 Em defesa dos best-sellers.....	67
4 DRAGÕES DE ÉTER.....	70
4.1 Do folhetim ao best-seller	70
4.2 A Nostalgia	77
4.3 Para além da consciência	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	102

1 INTRODUÇÃO

Cruzar as fronteiras de *Feéria*¹ é quase um caminho sem volta. Do século XIX até hoje, milhões de pessoas fizeram essa jornada, escolheram – uns por apenas alguns momentos e outros por uma vida inteira – descobrir o que esse reino repleto de magia tem a oferecer. Ao abrir um livro que conta histórias sobre esse lugar, entramos em contato com fadas, dragões, reis e rainhas, magos, bruxas, unicórnios, cavaleiros e tantas outras criaturas fantásticas. Ao lermos sobre o Belo Reino, para lá nos deslocamos. Desde que Tolkien escancarou as portas de Feéria para o mundo através da fantasia, muitos fizeram essa escolha e entender como tais narrativas se constroem é também compreender o impacto que esse outro lugar tem nas pessoas.

A partir disso, nessa pesquisa nos propomos a investigar os motivos por trás do impacto da fantasia, e mais especificamente de uma história, *Dragões de Éter*, passada no mundo secundário de Nova Ether, que foi criado em 2007 pelo escritor brasileiro Raphael Draccon (1981- presente). O primeiro romance da saga, *Caçadores de Bruxas*, foi publicado inicialmente pela Editora Planeta, e depois relançado pela Editora Leya, em 2010, junto com as continuações, *Corações de Neve* e *Círculos de Chuva*. Em 2020, foi lançado o quarto e último volume, *Estandartes de Névoa*, pela Editora Melhoramentos, juntamente com novas edições dos três primeiros romances. É importante salientarmos que neste trabalho consideraremos os quatro volumes da saga, mas centraremos nosso olhar analítico principalmente em *Caçadores de Bruxas*, por sua importância enquanto primeiro volume e ser por onde adentramos o universo ficcional da narrativa, além de ser o propulsor do fenômeno best-seller.

Conhecida por revisitar as histórias dos tradicionais contos de fadas, a saga de Draccon leva para um universo ficcional medievalizado personagens como Chapeuzinho Vermelho – conhecida como Ariane Narin na obra –, os irmãos João e Maria, Branca de Neve, Rumpelstiltskin, Rapunzel, dentre tantos outros. Temos a oportunidade de descobrir o que ocorreu após o “felizes para sempre” de algumas delas e vamos aos poucos imergindo nesse mundo que é composto por uma infinidade de traços de outras histórias, sejam elas contos de fadas ou não. A trama inicial se

¹ Também chamado de Belo Reino, o termo se refere ao reino das fadas enunciado por J.R.R. Tolkien (2020), mundo de fantasia ao qual pertencem as histórias mágicas.

baseia no retorno das bruxas, que haviam sido expurgadas do mundo no passado e que no tempo presente da trama, aliadas a piratas sanguinários liderados pelo filho de Capitão Gancho, voltam para assombrar Arzallum, reino onde o enredo principal se dá. Assim, acompanhamos ao longo dos romances uma disputa incessante entre luz e trevas, entre bem e mal, na qual observamos os heróis e protagonistas lutarem e crescerem.

Quando nos referimos ao impacto dessa narrativa, estamos falando de sua capacidade de conquistar leitores e, em termos materiais, de vender livros, se tornando um best-seller com mais de 600 mil cópias vendidas no Brasil, além do box ter estado em primeiro lugar de vendas do portal Submarino na época de lançamento, ter permanecido por um ano como o livro mais desejado do site e por cinco anos como o livro nacional mais vendido.² A saga também foi publicada em países como Portugal e México, e teve grande repercussão na internet, criando uma legião de fiéis fãs. Assim, nos chamou atenção o impacto dos romances do escritor brasileiro, ainda mais considerando que antes deles quase não havia obras nacionais do mesmo gênero publicadas.

Em tempos em que a leitura disputa espaço com as redes sociais e os jogos online, entender o que faz de uma obra literária um sucesso que atrai milhares de pessoas se faz pertinente. Compreender o que está sendo lido efetivamente pelos jovens de nosso país nos ajudará a traçar os caminhos possíveis de expansão da literatura. Por isso, nossa pesquisa parte do seguinte questionamento: Por que *Dragões de Éter* se tornou um best-seller? E com base nessa pergunta investigaremos diversos aspectos que envolvem a obra literária mencionada, levantando quais deles poderiam estar associados com esse poder de engajamento de leitores.

Dragões de Éter não é a primeira obra de fantasia a alcançar o status de best-seller, romances como a saga *Harry Potter* (1997-2007), de J.K. Rowling, *O Senhor dos Anéis* (1954-1955), de J.R.R. Tolkien, *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-presente), de George R.R. Martin, dentre outros, venderam quantidades exorbitantes de livros e tem fãs ao redor de todo o mundo. Portanto, optamos por começar nossa investigação justamente na análise da fantasia, partindo do pressuposto que há características nas

² Os dados apresentados foram retirados do site do escritor Raphael Dracon. Disponível em: http://www.raphaeldracon.com/blog/?page_id=2 Acesso em 11 de nov. de 2022.

obras do gênero que podem estar atreladas a esse efeito de engajamento de leitores. Assim, em nosso primeiro capítulo, inicialmente nos posicionaremos diante de um largo debate que envolve as concepções de Literatura Fantástica, visto que é nesse cenário que nosso objeto de análise se situa e com o qual dialoga. Em seguida, faremos uma análise bibliográfica visando compreender o que a crítica e a teoria literária compreende como sendo a fantasia, e mais especificamente o subgênero da fantasia imersiva de temática épica, no intuito de reconhecer suas principais características e quais delas podem ser encontradas na saga de Draccon.

Já no segundo capítulo, buscaremos entender os outros parâmetros que envolvem nossa pesquisa, tendo como eixo central o próprio conceito de best-seller. Nos empenharemos em explicar a definição de best-seller, assim como suas origens históricas e a profunda relação que tem com os romances-folhetim. Ademais, discutiremos dois conceitos importantes quando entramos nesse campo de estudos, “indústria cultural” e “cultura de massa”, passando pelos principais debates que os envolvem. Um exemplo é a disparidade existente entre os teóricos que enxergam as obras da cultura de massa como uma ferramenta alienadora considerada como um grande problema da sociedade e aqueles que a veem como um agente democratizador, que permitiu acesso à cultura para muita gente. Dessa maneira, delinearemos as principais características que fazem de uma obra um best-seller no intuito de, no capítulo seguinte, compreendermos se esses mesmos traços estão presentes em *Dragões de Éter*.

Portanto, no último capítulo, nos dedicaremos a analisar os romances objeto de estudo dessa pesquisa a partir de características que consideramos que podem ser responsáveis pelo sucesso das obras, dentre elas aquelas que demarcam os best-sellers e as que foram herdadas dos romances-folhetim. Investigaremos também a questão da intertextualidade, tão preponderante na obra de Draccon, e sua relação com a nostalgia que provoca no leitor. Por fim, exploraremos as relações existentes entre a obra e a maneira como ela atua na mente de quem está lendo, criando vínculos para além da consciência. Algumas características da fantasia delineadas no capítulo inicial serão retomadas e relacionadas ao sucesso da obra e os processos mentais que evocam, como a presença dos arquétipos e a relação entre o real e o fantástico.

Dessa forma, temos como proposta de pesquisa analisar a saga de Draccon no intuito de entender quais características de *Dragões de Éter* fizeram com que a obra conseguisse alcançar tantos leitores, partindo da premissa que esse sucesso emerge a partir de muitas frentes, seja do próprio gênero fantasia, seja de traços herdados da tradição da cultura de massa, seja de elementos narrativos dessa obra que agem para além da consciência do leitor.

2 ADENTRANDO FEÉRIA

2.1 A Literatura Fantástica

Ao adentrarmos nos estudos da literatura fantástica, incontornável é a discussão que se põe entre duas concepções da mesma, aquela que identifica o fantástico como um gênero, e, como tal, uma categoria mais restrita e historicamente situada, que é proposta por autores como Castex (1951, 1962), Caillois (1966), Vax (1965), David Roas (2014) e - o mais referenciado - Tzvetan Todorov (1970). E, do outro lado, uma tendência que considera a literatura fantástica como uma categoria modal, mais abrangente e sem limites históricos, postulada por pesquisadores como Irène Bessière (1973), Remo Ceserani (2006), Rosemary Jackson (2009), Filipe Furtado (2009) e Flávio García (2011).

Apesar das disparidades, é pertinente apontarmos que há um ponto de convergência, a presença de elementos do sobrenatural como parte imprescindível da narrativa. Podemos tomar como ponto de partida a definição de David Roas que diz que sobrenatural é “aquilo que transgride as leis que organizam o mundo real, aquilo que não é explicável, que não existe de acordo com essas mesmas leis” (2014, p.31). Assim, a literatura fantástica se desenvolve em torno de elementos que não pertencem à nossa realidade, nos colocando diante de uma obra literária que se constitui, em parte, na oposição ao “realismo”³.

Todorov, em *Introdução à Literatura Fantástica* (2017), coloca que o fantástico estaria no estabelecimento de uma relação muito específica com o elemento sobrenatural, a hesitação. Na narrativa, ao se deparar com algo que a princípio não é identificado como pertencente ao nosso mundo, tanto o leitor quanto o personagem hesitam, ficam em dúvida se aquilo é de fato algo sem explicação ou se as leis naturais ainda podem

³ De acordo com Pellegrini, o termo realismo surge apenas no século XIX e sempre esteve atrelado a complicadas questões filosóficas acerca dos conceitos de real e realidade, mas Raymond Williams aponta que este se desenvolveu basicamente em torno de três significações: “a) um termo para descrever o mundo físico e como independente do espírito; b) a descrição daquilo que realmente é e daquilo que se imagina; c) ‘como um termo para descrever um método ou uma atitude em arte e literatura – em primeiro lugar uma excepcional precisão na representação, depois, o compromisso de descrever eventos reais e mostrar as coisas como realmente existem.’”(PELLEGRINI, 2018, p.18). Nessa pesquisa entendemos realismo como uma perspectiva que busca espelhar o mundo como realmente é. Também é importante ressaltarmos que a concepção de realismo aqui empregada não se refere ao Movimento Realista do século XIX.

decodifica-lo. Assim, o pesquisador búlgaro postula a existência do fantástico como um gênero que reside na incerteza, e enquanto ela permanece, ele se faz presente. Contudo, se é descoberta uma explicação racional para o evento insólito, o texto passaria a fazer parte do estranho, da mesma maneira que, se chegada à conclusão de que o fenômeno é de fato sobrenatural se faria presente o maravilhoso.

Portanto, o linguista baseia sua teoria com relação ao sobrenatural na narrativa nesses três gêneros básicos – estranho, fantástico e maravilhoso – e suas subdivisões, tendo o fantástico como um gênero central, porém evanescente, que na maior parte das histórias acaba se consolidando no estranho ou no maravilhoso. Sua categorização é muito importante para a crítica literária que lida com esse tipo de narrativa, porque, além de ter tido um papel de centralizar os estudos da época, seu trabalho traz parâmetros claros e mantém utilidade hermenêutica até hoje (CESERANI, 2006).

Entretanto, a teoria de Todorov também foi bastante criticada, principalmente pelo seu caráter abstrato e extremamente restrito, que ao situar o fantástico no sentimento de incerteza o reduz a uma linha divisória que culmina nos gêneros vizinhos quase sempre. Ceserani (2006) afirma isso e atribui esse aspecto ao pouco espaço que se dá ao elemento que é apresentado como o intermédio do fantástico, focando mais no sentimento de hesitação em si do que no que a possibilita. Por isso, poucas obras acabam de fato podendo ser classificadas como parte do fantástico, pois quando a incerteza desvanece, passa-se a ter, na verdade, ou o estranho ou o maravilhoso, gêneros também problemáticos, segundo o italiano, dado que as três categorias que Todorov apresenta são desequilibradas entre si: “não todas baseadas nos mesmos princípios lógicos, não todas provavelmente dotadas da mesma concreta capacidade de resumir as características estruturais de uma série de textos.” (CESERANI, 2006, p. 56)

Lucio Lugnani (1983 *apud* CESERANI, 2006) destaca a dessimetria e a falta de homogeneidade entre os gêneros estranho e maravilhoso, já que o primeiro é mais restrito e recente e o segundo exacerbadamente amplo abrangendo obras dos mais diversos momentos da história. No maravilhoso, cabem todas as narrativas que têm a presença do sobrenatural que não se enquadram nos limites do estranho e do fantástico, fazendo dessa uma categoria que carrega uma multiplicidade de obras

distintas, diversas manifestações estéticas com suas particularidades e que exigiriam um apuro conceitual muito mais particularizado. Ademais, o pesquisador coloca que estranho e maravilhoso são categorias não reciprocamente exclusivas e que há uma dessimetria entre elas, já que uma se define pelas emoções que aflora nos personagens e a outra pela natureza dos acontecimentos da história.

Considerando a ideia que entende o fantástico como gênero há outros pesquisadores que também discutem essas definições, muitas vezes alterando os limites estabelecidos por Todorov ou acrescentando novos olhares sobre as características dos gêneros, poderíamos citar como exemplo David Roas com *A ameaça do fantástico* (2014) e Filipe Furtado com *A construção do fantástico na narrativa* (1980). Contudo, a ampliação dessa discussão não é pertinente aos nossos objetivos, a perspectiva de Todorov é referência dentro dos estudos do fantástico e, como tal, a utilizaremos para fazermos a comparação entre as ideias de literatura fantástica já mencionadas.

Em contraste com a concepção tripartida da literatura fantástica baseada em gêneros literários que Todorov apresenta, há uma outra que, nascida a partir dos estudos de Irène Bessièrre, nos propõe enxergar o fantástico como um modo literário⁴ que é bem mais abrangente, e opera como uma lógica narrativa, influenciando o tema e também a forma. Dentro dessa concepção, nos trabalhos de pesquisadores já mencionados que a postulam, há divergências quanto ao que caracterizaria esse modo, mas de forma geral, há uma visão de que este seria muito menos restritivo, mais amplo. Isso culminou na teoria - presente nas publicações de autores como Remo Ceserani (que não a postula, mas cria uma abertura para tal) e Filipe Furtado (2009)⁵, dentre outros – de que obras que abranjam o sobrenatural, o insólito, o mágico, o mítico, o irreal, o surreal, o estranho e todas essas manifestações que se opõem a um eixo real-naturalista ou a um paradigma de realidade⁶ seriam consideradas enquanto literatura

⁴ De acordo com Ceserani, o modo literário é “[...] um conjunto de procedimentos retóricos-formais, comportamentos cognoscitivos e associações temáticas, articulações do imaginário historicamente concretas e utilizáveis por vários códigos linguísticos, gêneros artísticos ou literários.” (CESERANI, 2006, p.8)

⁵ Filipe Furtado transita entre conceitos distintos de fantástico em suas obras em 1980 publica *A Construção do Fantástico na Narrativa*, no qual discute o gênero fantástico, e em 2009 produz o verbete sobre o modo fantástico no E-dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia.

⁶ Lúcio Lugnani dá a seguinte definição de paradigma de realidade “O homem domina (ou, para dizer melhor, percebe e interpreta, ou seja, conhece) a realidade por meio da ciência das leis que a regulam e da causalidade que a determina, e também através de uma grade axiológica de valores distribuída

fantástica, textos que estariam fazendo uso desse modo fantástico que, por sua vez, seria oposto a um “modo mimético”.

Filipe Furtado coloca que essa literatura “recusa atribuir qualquer prioridade a uma representação rigorosamente “mimética” do mundo objetivo” (2009, n.p) e é marcada por uma heterogeneidade pungente que tem como único fator em comum justamente a presença do sobrenatural. Entretanto, o autor afirma que o termo “sobrenatural” não é suficiente considerando a abrangência da categoria que define, pois ele é adequado para se referir a elementos como fantasmas, fadas ou lobisomens, mas não para os futuros ultratecnológicos que a ficção científica propõe, por exemplo. Assim, o pesquisador português sugere caracterizá-los como “metaempíricos”, pois carregam o traço de “se manterem inexplicáveis na época de produção do texto devido à insuficiência de meios de percepção, a desconhecimento dos seus princípios ordenadores ou a não terem, afinal, existência objectiva.” (FURTADO, 2009, n.p).

Um outro termo também comumente usado para referenciar de forma mais ampla esses elementos que compõem o cerne do modo fantástico é o termo “insólito”, que de acordo com Flávio García entende-se “por algum elemento da narrativa que não se apresenta de modo coerente com a realidade exterior, universo racional do leitor real, conforme o senso comum estabelecido no convívio social.” (2011, p. 2). Ambas as definições são mais adequadas para esta concepção de fantástico, e correspondente a elas temos também designações possíveis para essa macrocategoria da literatura fantástica, estas seriam “ficção do metaempírico” no caso de Filipe Furtado e “insólito ficcional” de acordo com Flávio García.

García (2012), ao levantar as utilizações do conceito de insólito na crítica literária, aponta sua utilização como um macrogênero, uma “arquiestrutura sistêmica” que se oporia ao sistema real-naturalista e que abrangeria diversos gêneros e subgêneros com base na surgimento do insólito. Outra visão apontada pelo pesquisador é o entendimento do insólito como uma categoria ficcional que estaria presente em uma variedade de gêneros: a ficção científica, o fantástico todoroviano, o estranho,

de modo a abraçar o real e a ordenar e justificar os comportamentos humanos em relação à realidade e aos outros homens. Ciência (como conjunto de cognições) e axiologia se transformam evidentemente no tempo e no espaço. O seu conjunto determinado no tempo e no espaço constitui aquilo que se pode chamar de paradigma de realidade, e, na prática, o homem não tem outra realidade fora do seu paradigma de realidade. É uma realidade descartada em relação a esse paradigma que as histórias estranhas, fantásticas e maravilhosas narram.” (1983, *apud* CESERANI, 2006, p.147)

realismo mágico, o horror, as histórias de mistério, etc.. Dessa maneira, a irrupção do impossível, sobrenatural, impensável, irreal, mágico e afins seria unida sob o termo do insólito ficcional que estaria presente em todos eles, indo de encontro com a concepção modal, mais abrangente, de fantástico aqui em questão.

Na crítica anglófona, há outro conceito usado com frequência para se referir à macrocategoria do insólito ficcional que é denominado *fantasy*, este é amplamente investigado no estudo de Rosemary Jackson, *Fantasy: the literature of subversion* (2009), que introduz sua análise do modo fantástico dizendo que

Como um termo crítico, 'fantasy' tem sido aplicado indiscriminadamente a qualquer literatura que não dê prioridade para a representação realista: mitos, lendas, folclore e contos de fadas, alegorias utópicas, sonhos, textos surrealistas, ficção científica, histórias de horror, todos apresentando outros universos além do humano. A característica mais frequentemente associada com a fantasia literária tem sido sua obstinada recusa às definições predominantes de 'real' ou 'possível', uma recusa equivalente às vezes a violenta oposição. "Uma fantasia é uma história baseada e controlada por uma ostensiva violação do que geralmente é aceito como possibilidade; é a narrativa resultante da transformação da condição contrária ao fato no fato em si." (Irwin, p.X). (JACKSON, 2009, p. 8, tradução nossa)⁷

Além das características do conceito empregado por Jackson coincidirem com as do modo fantástico já apresentados, devemos ressaltar a ideia de que mais do que questionar o que entendemos como realidade, essas obras que carregam o metaempírico se tornam a consolidação dessa outra possibilidade. Remo Ceserani (2006) aponta ainda que essa tendência de considerar o fantástico a partir de uma perspectiva mais ampla tem sido prevalente nos dias atuais em relação à concepção a partir do gênero, que cada vez mais é questionada. Sobre essa perspectiva, ele afirma que

[...] ela tende a alargar, às vezes em ampla medida, o campo de ação do fantástico e a estendê-lo sem limites históricos a todo um setor da produção literária, no qual se encontra confusamente uma quantidade de outros modos, formas e gêneros, do romanesco ao fabuloso, da *fantasy* à ficção científica, do romance utópico àquele de terror, do gótico ao oculto, do apocalíptico ao meta-romance contemporâneo. (CESERANI, 2006, p.8)

⁷ No original: "As a critical term, 'fantasy' has been applied rather indiscriminately to any literature which does not give priority to realistic representation: myths, legends, folk and fairy tales, utopian allegories, dream visions, surrealist texts, science fiction, horror stories, all presenting realms 'other' than the human. A characteristic most frequently associated with literary fantasy has been its obdurate refusal of prevailing definitions of the 'real' or 'possible', a refusal amounting at times to violent opposition. 'A fantasy is a story based on and controlled by an overt violation of what is generally accepted as possibility; it is the narrative result of transforming the condition contrary to fact into "fact" itself' (Irwin, p. X). (JACKSON, 2009, p.8)

Dessa forma, temos duas concepções muito distintas de fantástico, uma que se define no sentimento de hesitação diante do sobrenatural, e portanto demasiadamente limitada, e a outra que abrange toda e qualquer manifestação do metaempírico na narrativa, tendo assim fronteiras muito menos rígidas. Contudo, essa diferença em relação à presença do insólito não é a única, há também uma divergência sobre o momento histórico a que cada uma está ligada.

Como coloca Ceserani na citação acima, o modo fantástico não tem limites históricos, ou seja, ele existe desde antes da invenção da própria escrita e obras o utilizam até os dias atuais. Stableford (2005) afirma que estudos antropológicos sugerem que as histórias que eram contadas antes da criação da escrita – em todas as culturas humanas – eram quase todas fantásticas. Além disso, os mais antigos textos de ficção escritos de que se tem conhecimento, datados de aproximadamente 2000 a.C., são histórias mágicas do Egito escritas em papiro. A mais antiga delas, *O conto do marinheiro naufragado*, narra a aventura de um jovem que naufraga em uma ilha fantasma onde enfrenta monstros e sobrevive para contar a história. (MATHEWS, 2011, p.6)

Em contraponto ao insólito ficcional que existe desde tempos muito remotos, o gênero fantástico tem uma data de início muito mais tardia, no século XVIII, com a publicação do *Diabo Enamorado* (1772) de Jacques Cazotte. Autores como John Clute e John Grant, na *Encyclopedia of Fantasy* (1997) e David Roas (2014) sustentam que não poderia haver fantástico antes do Século da Luzes, pois este depende de uma mudança na relação com o sobrenatural. Estes alegam que se o fantástico está na violação do real, ele só pode existir quando o maravilhoso não faz mais parte do dia-a-dia das pessoas, como era na Idade Média⁸, período em que a religiosidade se fazia muito presente no cotidiano e não havia o estranhamento dessa presença. Assim, o gênero fantástico surge a partir do Iluminismo, quando a racionalidade ganha espaço

⁸ Na Idade Média, o maravilhoso estava fortemente presente na vida da população devido à mentalidade religiosa da época, que herdara da Antiguidade esse entrelaçamento do sobrenatural com o dia-a-dia das pessoas. No Cristianismo, “o sobrenatural divino e o diabólico paralelizavam-se, entrecortavam-se e, de certa forma, conviviam povoando o imaginário do homem comum. O divino ligava-se ao Bem, sendo representado pelo Maravilhoso cristão e apoiava-se nos milagres; denominava-se, então, *miraculosus*. O diabólico ligava-se ao Mal e apoiava-se em seres fantásticos e maléficos; denominava-se *magicus*. As duas faces do sobrenatural, portanto, dialetizavam, marcando, sobremaneira, o caminho dicotômico percorrido pela religiosidade cristã” (CARNEIRO, 2006, p. 132).

e o insólito é desacreditado e banido da vida pessoas, criando incerteza quanto a seu aparecimento, e possibilitando uma literatura correlata a essa contraposição.

Rosemary Jackson (2009) aponta que essa mudança se funda no processo de secularização⁹, no qual anterior a ele havia uma ideia de realidade distinta daquela posterior. Antes tinha-se o que a autora coloca como sendo uma economia do sobrenatural, a alteridade era transcendente à humanidade, estava no campo do maravilhoso, no céu ou inferno, em *Feéria*, na presença de demônios, fadas e monstros. Depois, com o processo de secularização, passa-se a ter uma economia do natural em que a alteridade não está em outro lugar, mas nas projeções dos medos e desejos humanos.

Postas as diferenças entre as concepções de modo e gênero fantástico, devemos exaltar que há pesquisadores, como Brian Attebery (1992) e Mirane Campos Marques (2015), que não consideram a utilização dessas categorias de forma excludente, mas complementar. Como já foi descrito, o fantástico como modo compreende um espectro de obras muito vasto e heterogêneo, e a utilização da categorização de gêneros dentro da macrocategoria cria grupos menores de obras com mais traços em comum, facilitando análises mais aprofundadas.

Attebery, em sua análise *Strategies of Fantasy* (1992), propõe que a *fantasy* seja pensada em três vieses distintos, mas interrelacionados: modo, fórmula e gênero. O primeiro se assemelha ao modo fantástico que temos tratado aqui, bastante abrangente e apontado por ele como um dos principais modos de ficção do século XX, tendo revitalizado formas tradicionais não miméticas. A fórmula, por sua vez, faz referência a um grupo de obras do insólito ficcional com características voltadas para o mercado literário. Já ao gênero, caberia o papel justamente de meio termo entre os dois outros, sendo não tão amplo quanto o primeiro, nem tão restrito como o segundo e, portanto, mantendo relação com ambas, e criando uma situação de retroalimentação.

⁹ “Secularização é um processo de mudança social através do qual a influência da religião e do pensamento religioso sobre as pessoas declina, à medida que é substituída por outras maneiras de explicar a realidade e regular a vida social. Nas sociedades industriais, onde a secularização progrediu mais, a ciência substituiu a religião como método principal para compreender o mundo natural, ao mesmo tempo em que o direito civil e as instituições estatais a substituíram como origem do controle social.” (JOHNSON, 1997, p.202)

A partir dessa discussão sobre a literatura fantástica, podemos dizer que entendemos esta como um conjunto de obras que é caracterizado por um modo de narrar marcado pela presença do insólito e por uma relação de rompimento com a realidade da maneira como a compreendemos normalmente¹⁰. Essa macrocategoria a que também podemos denominar insólito ficcional, se subdivide em múltiplos gêneros (e seus respectivos subgêneros), como a ficção científica, o gótico, a fábula, o conto de fadas, o mito, a fantasia, dentre tantos outros, que, para além da presença do metaempírico, terão caracterizações temático-formais, funções e contextos históricos próprios.

É pertinente destacarmos que nesta pesquisa nos alinhamos à definição de gêneros literários utilizada por Attebery (1992) – que recupera a reflexão sobre categorização de Lakoff e Johnson (1980)¹¹ – e que, por sua vez, coloca os gêneros como conjuntos que são delimitados não por suas fronteiras, mas pela existência de um centro.

Nós regularmente pensamos os gêneros, como outras categorias, como territórios em um mapa, com limites separando hard-boiled de narrativas clássicas de detetive, ou fantasia de ficção científica. [...] Mas outro modelo proposto por especialistas em lógica oferece maneiras mais flexíveis de categorização. Gêneros podem ser abordados como “conjuntos difusos”, o que significa que eles não são definidos por seus limites, mas por um centro. Como descrito por George Lakoff e Mark Johnson, a teoria dos conjuntos difusos propõe que uma categoria como “pássaro” é composta por exemplos centrais, prototípicos como “tordo”, cercado em uma distância maior ou menor por exemplos mais problemáticos como “avestruz”, “galinha”, “pinguim” e até mesmo “morcego”. [...] Da mesma forma, um livro pode ser um clássico mistério de assassinato, como o de Dorothy Sayers *Strong Poison*, ou mais ou menos um mistério, como sua *Gaudy Night*, ou um pouco misterioso, como o *Pudd'nhead Wilson*, de Mark Twain, ou semelhante a um mistério em alguns aspectos, como *Crime e Castigo*. A categoria tem um centro claro, mas tem limites que desaparecem imperceptivelmente, de modo que um livro nas margens pode ser considerado como pertencente ou não, dependendo de seus interesses. (ATTEBERY, 1992, p.12, tradução nossa)¹²

¹⁰ Roas (2014) aponta o conceito de realidade como alvo de muitos questionamentos nas últimas décadas, devido às revisões deste a partir do olhar de disciplinas como a física quântica, a neurobiologia, a teoria da comunicação, a filosofia, etc., que alteraram nossa maneira de pensar a realidade. Por isso, quando mencionamos a realidade como a entendemos normalmente, estamos nos referindo ao senso comum, à concepção que a população em geral tem desse termo, e não às diversas possibilidades que têm surgido a partir dos estudos das mais diversas áreas.

¹¹ Em *Metaphors We Live By* (1980), Lakoff e Johnson utilizam uma concepção de categorização que retoma teorias como a dos protótipos e semelhança familiar de Rosch (1977), dos conjuntos difusos de Zadeh (1965,1972), dentre outras, em que as categorias não são definidas por suas fronteiras, mas por um protótipo central com suas características e pelos outros objetos em sua relação com esse centro.

¹² No original “We often think of genres, like other categories, as territories on a map, with definitional limits marking off hard-boiled from classic detective, or fantasy from sciencefiction. [...] But another model proposed by logicians offers a more flexible means of categorization. Genres may be approached as “fuzzy sets,” meaning that they are defined not by boundaries but by a center. As described by George Lakoff and Mark Johnson, fuzzy set theory proposes that a category such as “bird” consists of central, prototypical examples like “robin,” surrounded at greater or lesser distance by more problematic instances such as “ostrich,” “chicken,” “penguin,” and even “bat”. [...] Just so, a book may be a classic

Essa perspectiva nos é fundamental para refletirmos sobre a fantasia, foco do subcapítulo adiante, no qual evidenciaremos algumas características centrais que são comuns à grande maioria das obras do gênero. Ademais, de acordo com a teoria em questão, esses traços serão mais evidentes em obras de caráter mais típico, como *O Senhor dos Anéis* de J.R.R.Tolkien, e menos marcadas em outras obras – e algumas até inexistentes em certas narrativas –, que apesar de poderem ser categorizadas como fantasia, não se aproximam tanto de seu centro. Então, as obras pertencentes a esse gênero podem ter ou não todas as características atribuídas a ele, e esse número pode variar de acordo com o distanciamento em relação a obras prototípicas, que seriam aquelas que carregariam todas (ou quase todas) as marcas do gênero. Além disso, essa teoria colabora com a ideia de que dentro do fantástico os limites entre os gêneros (e os subgêneros) são tênues, havendo obras que podem ser consideradas como pertencentes a mais de um deles, pois o que importa não é a característica que diferencia os grupos, mas as que aproximam as narrativas a cada um deles e seus respectivos textos.

Todavia, assim como outros gêneros pertencentes ao insólito ficcional, a fantasia é múltipla e se subdivide em diversos subgêneros com suas características próprias, e devemos evidenciar que nosso foco não é o gênero fantasia como um todo, mas o subgênero denominado fantasia imersiva de temática épica. Ao nos referirmos às características da fantasia nessa pesquisa estamos falando desse subgênero específico dela, ao qual nos dedicaremos, pois se trata do grupo ao qual *Dragões de Éter* pertence. É importante salientarmos que essa subdivisão será explicada posteriormente, e seguindo a lógica dos conjuntos difusos já apresentada, consideramos as obras que carregam um maior número de características da fantasia imersiva de temática épica o centro prototípico de nosso conjunto, mas outras obras tanto de subgêneros da fantasia quanto de outros gêneros também podem carregá-las em suas páginas.

Nesse subcapítulo tivemos como objetivo traçar nosso posicionamento teórico com relação às discussões que envolvem o fantástico e suas múltiplas facetas, situando

murder mystery, like Dorothy Sayers's *Strong Poison*, or more or less a mystery, like her *Gaudy Night*, or somewhat of a mystery, like Mark Twain's *Pudd'nhead Wilson*, or similar to a mystery in some respects, like *Crime and Punishment*. The category has a clear center but boundaries that shade off imperceptibly, so that a book on the fringes may be considered as belonging or not, depending on one's interests." (ATTEBERY, 1992, p.12)

então nossa pesquisa dentro dos estudos do insólito de maneira que pudéssemos construir as bases para a análise do gênero fantasia e da saga *Dragões de Éter*, nosso *corpus*. A obra de Draccon faz parte da literatura fantástica em sua concepção ampla, manifestando o mágico como centro da narrativa e consolidando na criação do universo ficcional de Nova Ether possibilidades muito distintas da realidade em que vivemos. Além disso, pode ser entendida como parte do gênero literário da fantasia e do subgênero da fantasia imersiva de temática épica, carregando em si muitas de suas características.

A partir disso, no subcapítulo a seguir buscaremos entender como se constrói a fantasia imersiva de temática épica, quais são suas principais características enunciadas pela crítica e de que maneira elas se interligam para dar vida às obras que a constituem. Concomitante a isso, iremos analisar como (e se) esses traços se fazem presentes em *Dragões de Éter*, procurando entender seu lugar dentro desse gênero e dessa tradição, e como o escritor se apropriou das estratégias da fantasia na construção de seu próprio universo ficcional.

2.2 A Fantasia

Enquanto o insólito ficcional tem suas raízes em tempos muito remotos, a fantasia, como um dos gêneros que derivam deste, se inicia em momento muito posterior, no século XIX, com as publicações de autores como George MacDonald (1824-1905) e William Morris (1834-1896) que são consideradas precursoras do gênero, e como tal, chamadas de proto-fantasia.

De acordo com Richard Mathews (2011), em 1856, Morris publica seus primeiros experimentos com a fantasia em um pequeno jornal literário – *Oxford and Cambridge Magazine* – confeccionado por ele e seu grupo de amigos. Ao longo de sua carreira como escritor, o inglês publicaria ainda diversas obras que influenciaram grandes nomes da fantasia moderna como J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis, dentre elas podemos citar *The House of the Wolfings* (1888), *The Well at the World's End* (1896) e *The Wood Beyond the World* (1894). Suas obras foram precursoras no gênero, e muitas das características a que damos importância hoje como marcas da fantasia já estavam lá em suas histórias. Como exemplo temos o protagonismo da geografia e dos cenários, a recuperação de um passado mítico, a importância da linguagem, e a

criação de universos ficcionais totalmente independentes do nosso, estratégia até então inexplorada na literatura.

O escocês George MacDonald, por sua vez, publicou seu primeiro romance de fantasia – *Phantastes: A Faerie Romance for Men and Woman* – em 1858 e ao longo de sua vida escreveu diversas obras do gênero, como os contos de *Adela Cathcart* (1864) e os romances *The Princess and the Goblin* (1872), *The Princess and Curdie* (1883) e *Lilith* (1895). Segundo Clute e Grant (1997), o escritor foi um grande inovador na utilização dos sonhos na narrativa e na criação dos primeiros mundos secundários, além de ter grande habilidade em elaborar alegorias morais e religiosas em histórias que resistem a interpretações alegóricas óbvias, sendo considerado uma figura importante dos primórdios da fantasia e especialmente da fantasia cristã.

Outra obra de destaque no processo de surgimento da fantasia, em especial da alta fantasia, é *O Maravilhoso Mágico de Oz* (1900) de L. Frank Baum, pois de acordo com Matangrano (2021) ela é escrita no momento em que a fantasia começa a se estabelecer enquanto categoria a partir da união de características das utopias¹³ como a ideia da existência de outros mundos diferentes do nosso, e dos contos de fadas como a presença da magia. Baum cria uma obra que assimila aspectos desses dois gêneros e também dos mitos e relatos de viagem, criando um romance híbrido que faz parte da tradição que culmina na fantasia moderna. É relevante a maneira como ele desenvolve o Mundo de Oz, não apenas buscando o maravilhamento dos contos de fadas e nem focando somente na reflexão político-ideológica das utopias, mas sim construindo o “pleno exercício mental de se pensar outras sociedades, outras espécies sencientes e finalmente outros mundos. E, ao fio dos anos, a fantasia passa a adquirir autonomia constituindo um novo modo narrativo.” (MATANGRANO, 2021, p. 238).

Como mencionado, a fantasia enquanto gênero literário se consolidou ao redor de determinadas características, muitas que desde o século XIX já lá estavam e outras que ganharam espaço ao longo do tempo. Começaremos nossa análise da fantasia

¹³ Sobre o termo utopia e seu surgimento devemos considerar que em “termos cronológicos, temos em Thomas More o primeiro de seus usos, com o título de sua principal obra *A Utopia*, publicada em 1516. O neologismo, como sabido, tem sua origem como a junção dos termos gregos οὐ (significando não, negação e que se reduz a “u”) e τόπος (lugar, região) acrescida do sufixo –ia, também indicando lugar. Trata-se, etimologicamente, de um duplo movimento, de afirmação e negação, daquilo que a uma só vez é lugar e não-lugar” (VIEIRA, 2010 *apud* FERREIRA, 2015, p.66).

imersiva de temática épica a partir da definição de fantasia de Richard Mathews (2011), uma das muitas que existem, para pensarmos quais são as características mais centrais, além de apontarmos as divergências críticas que há entorno delas – mas tendo em vista que há outros traços importantes que esse conceito não abrange –, e também como (e se) estas se manifestam em *Dragões de Éter*. Mathews assim afirma:

Muito embora seja difícil definir precisamente fantasia literária, a maioria dos críticos concorda que é um tipo de ficção que evoca o maravilhoso, o mistério ou a magia – um senso de possibilidades além do ordinário, material, o mundo racionalmente previsível em que vivemos. Como gênero literário, a fantasia moderna é claramente relacionada às histórias mágicas de mito, lenda, conto de fadas e do folclore de todo o mundo. Fantasia como gênero literário distinto, entretanto, talvez possa ser mais bem compreendida como ficção que explicita o maravilhoso a partir dos elementos do sobrenatural ou do impossível. Ela se liberta conscientemente da realidade mundana/ordinária/cotidiana. (MATHEWS, 2011, p. 1-2, tradução nossa)

Um dos pontos centrais do conceito de fantasia de Mathews é a capacidade que o gênero tem de evocar o maravilhoso, e partir disso existe a possibilidade de provocar o maravilhamento no leitor e muito frequentemente nos próprios personagens da narrativa. Discordando ou concordando com a onipresença do maravilhamento na fantasia, essa é uma questão constante nas discussões do gênero, dado que de acordo com alguns autores este deriva da própria literatura maravilhosa (MATANGRANO; TAVARES, 2018). A definição dicionarizada da palavra “maravilhoso”¹⁴ indica sua relação com o potencial de causar admiração a partir de algo que não pode ser explicado racionalmente, que foge à lógica, e é justamente esse impacto que vemos constantemente nos romances do gênero. Embora a presença do maravilhoso não necessariamente implique no efeito de maravilhamento, nesse encantamento do leitor, é um elemento bastante comum tanto nas histórias maravilhosas quanto na fantasia.

Além de Mathews (2011), Manlove (1982) e Atteberry (1992) também colocam o maravilhamento como central da narrativa de fantasia devido a esse efeito provocado pelo sobrenatural que não tem explicação pelo latente significado que ele carrega em si. Outros autores, como Brian Laetz e Joshua Johnston (2008) e Marques (2015), vão reconhecer sua recorrência, contudo vão negar que esta característica seja obrigatória, e apontam algumas situações em que o maravilhamento não é evocado.

¹⁴ In.: Dicio, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: dicio.com.br/maravilhoso/. Acesso em 29 de set. de 2021.

Considerando nossa postura em relação ao gênero que é demarcado pelo centro prototípico, é pertinente apontar que o maravilhamento pode sim ser considerado como traço central da fantasia, estando presente nas obras mais típicas, e de acordo com Marques (2015) nas melhores também, mas não será sempre que este será despertado.

Todavia, diferente dessa questão do maravilhamento, é consenso na crítica a presença do sobrenatural, da magia e do impossível nas obras de fantasia. Esta é provavelmente a principal marca do gênero, que se define justamente pela violação do real gerada por criaturas, personagens, fenômenos ou objetos que sejam percebidos como sobrenaturais, não pertencentes à nossa realidade mundana. Colin Manlove (1982) acrescenta ainda que não basta sua presença na narrativa para que essa seja considerada fantasia, mas sim seu papel central no enredo, sendo não apenas um acessório da narrativa, mas seu cerne.

Um ponto a ser destacado é que na fantasia os elementos metaempíricos da narrativa tendem a ter mais relação com o sobrenatural, com o maravilhoso e com o mágico, sendo bastante recorrente a presença de criaturas mágicas como dragões, vampiros, unicórnios, monstros de toda espécie, etc.; raças diferentes como elfos, anões, gigantes, e outras criadas especificamente para seus universos ficcionais, como os kaorsh¹⁵ de *Untherak* de Felipe Castilho; magias advindas de todas as fontes possíveis, seja de objetos mágicos, de elementos da natureza, de forças sombrias ou divinas, dentre tantas outras. Por outro lado, são menos comuns – mas não de todo inexistentes, ainda mais considerando as maleáveis fronteiras entre os gêneros – as utilizações de elementos como máquinas e robôs de alta tecnologia, viagens no tempo e invasões alienígenas, geralmente atribuídos à ficção científica, mas sua relação com a fantasia será explorada mais adiante.

No caso de *Dragões de Éter*, o impossível tem um protagonismo incontornável na narrativa, e ao longo das páginas do romance sua presença é cada vez mais intensificada. Desde o início da saga, podemos observar o importante lugar ocupado pelo divino, este se revela pelos semideuses e pelas fadas, que como representantes

¹⁵ Na obra *Ordem Vermelha: Filhos da Degradação* (2017), Felipe Castilho cria a raça dos kaorsh a qual descreve como “Altivos e esguios, preparados para transpor obstáculos e responsáveis por dar cor ao mundo.” (p.7), esses personagens tem a habilidade de mudar as cores do próprio corpo e do mundo ao seu redor.

semidivinas manifestam as leis das forças superiores e intervêm no mundo quando necessário. Há também a magia que advém das bruxas e de seus rituais, que assumem papéis centrais na história, seja como grandes vilãs ou como heroínas. E, a partir do segundo romance, vemos a inserção da manipulação da magia etérica, que própria do cenário de Draccon, assume o lugar de uma revolução científica naquele mundo, pois por meio dela é possibilitada a existência de navios voadores, trens e transmissões de acontecimentos que se assemelham a hologramas. Ademais, temos ainda personagens e criaturas que ao mágico pertencem, como os elfos do Nunca, os anões das Sete Montanhas, os gigantes de Brobdingnag, o unicórnio negro, a águia-dragão Tuhanny, dentre tantos outros.

Assim, Nova Ether se define através dessa relação com o mágico e esse mundo jamais seria o que é sem sua presença. E, ao longo da saga, é justamente esse aspecto da existência do impossível que vai provocar o maravilhamento a partir da narrativa. Em diversos momentos no romance esse sentimento de admiração é despertado, o narrador nos conta as belezas daquele universo e nos leva a sentir aquilo que os próprios personagens sentiram quando estavam diante das manifestações do mágico, criando esse efeito tão marcante da fantasia.

Podemos citar, como exemplo desse efeito, o momento em que o Príncipe Axel Brandford, um dos protagonistas da história, e seu amigo e guarda-costas Muralha se veem diante de um unicórnio negro, criatura mágica que se apresenta para eles como presente de uma fada:

Muralha não acreditou inicialmente no que os olhos viam, mas não poderia ignorar por muito tempo que era pura realidade ou, do contrário, poderiam interna-lo como um doente insano. Mas ele não era insano, e aquele momento não era um de loucura, mas de intensa expressão semidivina. Afinal, não são todas as pessoas que poderiam se orgulhar de ter o privilégio de ver o trotar de um corcel de magia. Um animal sem sela, sem medos, sem defeitos. Era como se Muralha e Axel pudessem vê-lo correr em uma velocidade muito mais lenta do que realmente corria; maravilhados demais para perderem um único detalhe. (DRACCON, 2010, p. 267)

Esse maravilhamento é recorrente em todos os volumes da obra, levando sempre o leitor a se encantar com o universo construído pelo escritor, que, ao mesmo tempo que parece tão familiar, é completamente diferente do nosso mundo. Tal sensação nos leva novamente à questão que existe entre o modo fantástico, que é utilizado pela fantasia, e o modo mimético, que apesar de ser a contraposição daquele, também lhe é complementar.

Quando falamos em modo mimético, estamos retomando o conceito de mimesis, há muito criado na Grécia Antiga e revisitado repetidamente pela crítica por muitos nomes importantes como Auerbach, Barthes, Genette, Derrida, Luiz Costa Lima, dentre tantos outros. Conforme o Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia, o termo vem “do grego mimesis, ‘imitação’ (imitatio, em latim), designa a acção ou faculdade de imitar; cópia, reprodução ou representação da natureza” (CEIA, 2010, n.p), e seria de acordo com Aristóteles a base de toda a arte. Northrop Frye, em *Anatomia da Crítica* (1973), utiliza essa ideia em sua divisão dos modos de ficção a partir da posição dos personagens – que segundo o autor seriam mito, estória romanesca, imitativo elevado, imitativo baixo e irônico – mas, sem se aprofundar muito na ideia, o crítico aponta uma divisão básica dos modos em dois pólos dominantes:

Nosso levantamento dos modos da ficção também nos mostrou que a própria tendência imitativa, a tendência à verossimilhança e ao rigor da descrição, é um dos dois pólos da literatura. No outro pólo está alguma coisa que parece ligar-se tanto com a palavra *mythos*, de Aristóteles, como com o sentido comum de mito. Isto é, é uma tendência para narrar uma estória que é originalmente uma estória a respeito de personagens que podem fazer qualquer coisa; e apenas gradualmente se atrai pela tendência a contar uma estória plausível ou digna de crédito. (FRYE, 1973, p.57)

Attebery (1992) parte da ideia de Frye da existência desses dois pólos para se aprofundar naquele em que os personagens poderiam fazer qualquer coisa, o qual o crítico americano denomina como *fantasy* – e aqui estamos tratando como modo fantástico – e se oporia ao mimético, que, por outro lado, privilegiaria a verossimilhança e a representação do real. Entretanto, apesar de concordar com a existência desses pólos, Attebery infere que estes não são opostos, pois nenhuma obra de ficção se sustentaria apenas em um deles,

Embora eles sejam modos contrastantes, mimesis e *fantasy* não são opostos. Eles podem e devem coexistir dentro de qualquer obra; não existem obras de ficção puramente miméticas ou fantásticas. Mimesis sem *fantasy* não seria nada além de alguém relatando percepções de eventos reais. *Fantasy* sem mimesis seria uma invenção totalmente artificial, sem objetos e ações reconhecíveis. (ATTEBERY, 1992, p. 3, tradução nossa)¹⁶

Assim, dentro das obras do gênero fantasia há a presença desses dois modos que são interdependentes, e que, apesar de se constituírem na contraposição, são

¹⁶ No original “Though they are contrasting modes, mimesis and fantasy are not opposites. They can and do coexist within any given work; there are no purely mimetic or fantastic work so fiction. Mimesis without fantasy would be nothing but reporting one’s perceptions of actual events. Fantasy without mimesis would be a purely artificial invention, without recognizable objects or actions.” (ATTEBERY, 1992, p.3)

complementares. O modo fantástico implica em uma liberdade sem limites para a criação, seja ela coerente com a nossa realidade ou não, mas sozinho, sem o apoio do modo mimético, as narrativas podem ser até ininteligíveis. Há a necessidade de algum ancoramento no real para que se possa construir o fantástico, é preciso abrir mão de um pouco dessa liberdade para que se tenha a possibilidade de significação para quem está lendo. Os dois modos se complementam para criar a fantasia, dado que, por exemplo, se na narrativa há a presença de um unicórnio alado, para que compreendêssemos essa criatura precisaríamos saber o que é um cavalo, um chifre e asas, e unindo esses elementos conseguiríamos imaginar o que nos é proposto, se não o soubéssemos, jamais daríamos significação ao unicórnio alado.

Para irmos além nessa relação entre os modos, podemos utilizar duas ideias colocadas por C.S. Lewis (2019), a de “realismo de conteúdo” e a de “realismo de representação”. A primeira se refere à temática da narrativa, e é presente quando esta é fiel à vida, à realidade. Conforme Marques (2015), tal ideia podemos aproximar por contraste com a de modo fantástico, pois é justamente o realismo de conteúdo que não encontramos nas obras deste, e sim nas do modo mimético. Já a segunda, é mais relacionada à forma, à maneira com que a história é contada, objetivando que a narrativa se aproxime do leitor, seja crível, vívida, o que é obtido por meio de descrições e detalhes. O realismo de representação é frequente nas obras do modo mimético, já que essas normalmente objetivam serem fiéis ao mundo em que vivemos e os recursos proporcionados por esse realismo são ideais para isso. Contudo, Marques (2019) aponta que é constante a utilização também no gênero fantasia, pois embora o conteúdo não seja atrelado ao real, a representação pode ter um teor realista. Podemos associar esse teor ao “efeito de real” proposto por Barthes (1971), em que na utilização dos pormenores na narrativa se exclui o significado do signo, criando uma aliança direta entre referente e significante que nos faz pensar não no que cada detalhe significa, mas que a narrativa como um todo espelha o real.

Dessa forma, o sobrenatural ganha uma outra dimensão, a do detalhe, da descrição, que busca criar algum tipo de credibilidade apesar da dimensão do impossível, tão cara a esse gênero. Antonio Candido (2004) aponta como a maneira com que são colocados os pormenores que integram a narrativa são decisivos para a construção da verossimilhança – pois colaboram com a criação da “aparência de realidade” que dá credibilidade à obra – e também da coerência, na medida em que no texto

“garantem a formação do seu sentido específico e a adequação recíproca das partes” (2004, p. 136). O que importa para a fantasia não é que aquilo seja real, mas que pareça, mesmo que por um momento, pois naquele cenário – muitas vezes um universo ficcional completamente distinto – temos leis naturais que funcionam de forma diferente, a existência do sobrenatural subverte a lógica com que estamos acostumados, mas no momento em que adentramos a narrativa, acreditamos. Somos convencidos por uma verossimilhança interna, que muitas vezes o realismo de representação é o responsável por conceber. Tolkien (2020) chama essa verossimilhança de “consistência interna de realidade”, uma coerência não em relação ao mundo real de que se distancia, mas correlata ao próprio universo criado pelo escritor. Essa coerência seria então a responsável por induzir ou exigir o que Tolkien nomeia de “crença secundária”, semelhante ao que Samuel Coleridge nomeou “suspensão voluntária da descrença”. Este acontecimento é assim descrito por Tolkien

O que realmente acontece é que o criador de histórias mostra ser um “subcriador” bem-sucedido. Ele cria um Mundo Secundário que a sua mente pode adentrar. Dentro dele, o que relata é “verdadeiro”, está de acordo com as leis daquele mundo. Você, portanto, acredita, enquanto está, de certa forma, ali dentro. No momento em que a descrença surge, o feitiço se quebra; a magia, ou melhor, a arte, falhou. (TOLKIEN, 2020, p.48)

Assim, ao começar a ler a história criada, o leitor suspende a parte de si que descrê de tudo que não está associado à sua realidade, sendo possibilitado pela arte da narrativa a crer em um outro mundo que é regido por suas próprias leis e que deve segui-las, para assim conseguir de alguma maneira fazer esse leitor acreditar no universo em que está sendo inserido por meio da leitura. A fantasia une os dois modos, o fantástico e o mimético justamente nessa busca de construir a ponte entre o nosso mundo e os outros tantos que são criados na literatura.

Quando a discussão é sobre fantasia, inexoravelmente devemos atentar para sua relação com os mundo secundários, pois ela está na gênese do gênero. Tolkien (2020), um dos primeiros a teorizar sobre as “estórias de fadas”¹⁷, como ele as chama, inclusive ressalta que estas não são histórias sobre fadas, mas sim sobre *Feéria*, um lugar onde habitam as fadas, elfos, bruxas, anões, e que também pode ser associado à magia, ou seja, um outro lugar que seria a base para essas imersões no irreal, onde a fantasia se construiria. Para além disso, uma das marcas das obras dos precursores

¹⁷ Ao teorizar sobre “estórias de fadas”, Tolkien (2020) se refere às narrativas que estão na transição entre os contos de fadas e a fantasia.

do gênero, Morris e MacDonald, é justamente a criação de mundos independentes dos nossos, estratégia que basicamente não havia sido explorada anteriormente. Com a evolução da fantasia no passar dos anos, essa estratégia de criar outros universos com leis distintas das nossas passou a ser cada vez mais utilizada dentro dos limites do gênero, chegando a ser considerada uma de suas características mais elementares (MATANGRANO; TAVARES, 2018).

Por conseguinte, considerando a importância desse traço para a fantasia e com o aumento de publicações desse tipo de narrativa, foram sendo criadas categorizações baseadas justamente na maneira como estas se relacionavam com os mundos secundários. É daí que surgem algumas divisões da fantasia que vão resultar nos subgêneros, inclusive naquele que é foco desta pesquisa.

Uma delas é aquela evidenciada por Nogueira Filho (2013), que assinala uma divisão do gênero em alta e baixa fantasia, sendo que nada disso tem a ver com a qualidade das produções, mas sim com sua utilização dos universos ficcionais. Obras de alta fantasia seriam aquelas que se passariam inteiramente em outros mundos – onde não há qualquer interação com o nosso, um universo em que a Terra como a conhecemos nem existe – sendo regidos por suas próprias leis biológicas, físicas, metafísicas, religiosas, sociais, etc. Temos como exemplo dessa categoria obras como o próprio *Dragões de Éter* que se passa em Nova Ether; *O Senhor dos Anéis*, que tem como cenário a Terra Média; *O Espadachim de Carvão* (2013), de Affonso Solano, que se dá em Kurgala, dentre tantos outros. As obras de baixa fantasia, por sua vez, seriam aquelas que se passam parcialmente ou totalmente no mundo primário, o nosso mundo, podendo haver apenas a interferência do mágico em nossa realidade ou se criando um mundo secundário que estabelece relação com o nosso, ambos coexistindo na narrativa. A título de exemplificação poderíamos citar os romances de *Harry Potter*, em que o mundo mágico existe dentro do nosso próprio mundo e *Os Sete* (2000), de André Vianco, em que vampiros são despertados no Brasil.

Além dessa divisão em duas categorias, Brian Stableford (2005), retoma uma categorização, criada por Farah Mendlesohn (2008), que se baseia na relação com os universos ficcionais, mas dessa vez em três grupos. O primeiro deles seria a “fantasia intrusiva”, no qual o sobrenatural interfere no mundo primário, sem a existência de um secundário, exemplos de obras desse grupo seriam os romances de *Legado Folclórico*

(2012-2015), de Felipe Castilho, no qual criaturas do folclore brasileiro convivem conosco em plena São Paulo e a série de livros *A Mediadora* (2001-2016), de Meg Cabot, em que fantasmas interferem no dia-a-dia de uma adolescente. O segundo subgênero, seria o das “fantasias de portal”, que narra histórias em que se descobrem em nossa realidade portais que levam a mundos secundários havendo inter-relação entre eles, como o guarda-roupa que leva à Nárnia em *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956) de C.S. Lewis e o buraco que leva ao País das Maravilhas em *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carrol. Por fim, o terceiro grupo seria denominado como “fantasia imersiva”, que compreenderia as obras que se passam totalmente no mundo secundário, como se o primário não existisse e semelhante à alta fantasia, de exemplo citamos a tetralogia *Eragon* (2005-2011), de Christopher Paolini, e *Ordem Vermelha: Filhos da Degradação* (2011), de Felipe Castilho.

Por fim, devemos mencionar que a complexidade das narrativas de fantasia, que se expandem cada vez mais, aproximando-se de outros gêneros e trazendo uma vastidão de elementos distintos para as histórias, induziu a uma outra possibilidade de classificação dessas obras, dessa vez não por meio dos universos ficcionais, mas de um viés temático, como colocam Bruno Anselmi Matangrano e Eneias Tavares

[...] seguindo esse princípio teríamos, portanto, a fantasia medieval para mundos de aspecto medievalista [...]; a *dark fantasy* que incorpora elementos do terror; a *Science fantasy* ou fantasia científica, na qual elementos da ficção científica são aplicados a um mundo de fantasia; a fantasia histórica, em um hibridismo entre a fantasia e o romance histórico [...]; a *steam fantasy*, com ambientação *steampunk* [...]; dentre outras formas concebidas à medida que escritores contemporâneos desejam criar novos cenários para suas histórias. (MATANGRANO; TAVARES, 2018, p. 234)

Tomando como base essas categorizações, é interessante situarmos o subgênero fantasia imersiva de temática épica a partir a obra aqui em análise, na medida em que isso nos possibilita compreender melhor suas características. Considerando as divisões que partem da questão da relação com os mundos secundários, *Dragões de Éter* pode ser enquadrada como alta fantasia ou fantasia imersiva, ambas referentes às narrativas que se passam totalmente em um universo ficcional descolado do nosso, onde, no enredo, o mundo primário sequer existiria, ou simplesmente não seria relevante. Desde a primeira página, somos direcionados a esse outro lugar, Nova Ether, que apesar de ter grande semelhança com a Terra como a conhecemos, é regido por leis muito distintas, como fica claro nas primeiras linhas de *Caçadores de Bruxas*:

Grandes poetas costumam chamar os países ou regiões de plaga. Por esse ponto de vista, podemos afirmar que Nova Ether é um mundo formado exatamente por plagas etéreas. E digo isso porque nesse típico mundo você não vai encontrar as coisas da maneira tão palpável quanto costuma. Tudo em Nova Ether parece concreto e maciço e pode ser tocado e sentido, mas pode ser modificado e incorporar o incrível a qualquer momento. Essa instabilidade seletiva, propícia ao fantástico, tem explicação. Acontece porque tudo que ali se manifesta é fruto da existência e das consequências de um mundo de semideuses. (DRACCON, 2010, p.11)

De outro lado, quando a classificação pauta a questão temática, podemos indicar as fortes relações da saga de Draccon com a fantasia épica ou medieval, considerando que o universo da trama tem muitos aspectos medievais, além de um forte apelo maniqueísta, comum nesse tipo de obra. Contudo, a divisão por temas é espinhosa, sendo comum encontrarmos narrativas que tenham características de mais de uma categoria, como é o caso de *Dragões de Éter*, fator que é impulsionado pelo frequente entrelaçamento dos gêneros do insólito ficcional. Dessa maneira, pode-se identificar na saga em questão, um traço que é mais comum na fantasia urbana que na medieval, a mistura de elementos da Cultura Pop com magia. Além disso, a partir do segundo romance, *Corações-de-Neve*, são incorporados à história traços da ficção científica com a chegada de novas tecnologias vindas de outro continente, o que, apesar de não ocupar um espaço de protagonismo na trama para que essa seja considerada uma fantasia científica, tem impactos relevantes no enredo.

Com isso, culminamos em uma subdivisão do gênero fantasia que reúne as características desses três tipos de categorização. Um grupo de obras de fantasia marcado pela presença do mundo secundário como único cenário da narrativa e a presença de temas medievais na história. Além dos traços delineados no próprio nome – fantasia imersiva de temática épica – este subgênero será marcado também por aqueles elencados ao longo desse trabalho.

Nesse ponto de nossa análise, é importante retomarmos a ideia de que buscamos determinar quais são as características típicas desse subgênero da fantasia, e que nem todas aqui elencadas estarão presentes na totalidade das obras do mesmo. Quando pensamos a partir da teoria dos conjuntos difusos temos obras dentro do grupo que não irão compartilhar de algumas das características que apresentaremos, o maravilhamento, por exemplo, pode estar lá ou não. Ao partimos de concepções estanques acerca das fronteiras dos gêneros excluimos muitas obras, e o movimento que propomos aqui é o inverso, é entendermos como um gênero pode ser maleável,

como suas características são opções estéticas muitas vezes adotadas e outras não, criando narrativas talvez mais ou menos prototípicas, mas que tem laços com a fantasia imersiva de temática épica.

Com base nisso, voltemos à definição de fantasia de Mathews, que deixamos de lado por um momento. Até agora, comentamos sobre o maravilhamento, a presença do sobrenatural e do impossível, e as múltiplas possibilidades para além do real que ele postula, faltando apenas uma característica evidenciada pelo crítico que ainda não esmiuçamos, a relação da fantasia com o mito, o conto de fadas, a lenda e o folclore.

A intrínseca ligação existente entre a fantasia e as narrativas mencionadas acima é uma característica que outros autores além de Mathews indicaram como sendo relevante para o gênero. Laetz e Johnston (2008), por exemplo, apontam que as obras de fantasia seriam ficções com elementos do sobrenatural inspiradas justamente nos mitos, lendas e folclore. Outros pesquisadores, como Stableford (2005), já olham para essa relação não pensando pelo viés da inspiração, que denota uma obrigatoriedade, mas identificando uma intertextualidade recorrente com uma tradição literária da qual a fantasia faz parte. De acordo com Nogueira Filho (2013), na atualidade esse gênero teria substituído as narrativas míticas, mas o diálogo não teria sido extinto, havendo sempre uma retomada do passado, cabendo à fantasia o papel de ser uma “alternativa para a realidade a partir da elaboração mítica” (NOGUEIRA FILHO, 2013, p.10).

Portanto, é inegável que há na fantasia reminiscências dessas narrativas tão importantes para a cultura do mundo todo. Herdeiro dessa tradição, o gênero, e em especial o subgênero em questão, carrega em si o diálogo com tais histórias, estabelecendo relações intertextuais com o mito, o conto de fadas, a lenda e o folclore. Tendo o papel de retomar o passado, a fantasia não tem um compromisso com o possível nem com o real, e é elaborada também como “forma de evasão frente ao desenvolvimento exacerbado do pensamento lógico-científico” (NOGUEIRA FILHO, 2013, p.10), ao passo que se direcionada ao lado oposto deste, já que enquanto a ficção científica projeta os futuros possíveis, ela retoma o passado de onde viemos. Stableford (2005) reconhece como esse “enraizamento profundo” com relação às histórias do passado confere características dúbias ao gênero, que acaba por parecer repetitivo e inautêntico no reciclar e transfigurar dessas mesmas narrativas do

passado, ao passo que é exatamente esse processo que conferiria à fantasia qualidades e utilidades únicas, pois são essas histórias que a tornaram o que ela é.

Dessa forma, a fantasia assume um caráter intertextual intrínseco às narrativas, que tem em sua gênese esse elo indissociável com o passado. Contudo, é pertinente apontarmos que isso é abordado de inúmeras maneiras, variando a depender do autor e da obra. Essa tendência ao diálogo criou também um espaço para as narrativas irem além da intertextualidade com o mito, a lenda, o conto de fadas e o folclore, expandindo seu universo de relações cada vez mais. A saga de Draccon, por exemplo, tem a intertextualidade como uma de suas principais marcas, e ela além de ter laços explícitos e profundos com o mito e o conto de fadas, também recupera elementos de histórias infantis, filmes, jogos de vídeo game, música, dentre tantas outras coisas, mostrando como o jogo intertextual é múltiplo e pertinente ao universo da fantasia. A esse traço da obra nos ateremos mais profundamente em momento posterior, dada a sua importância para a construção da narrativa dos romances.

Nas discussões sobre a fantasia, há alguns pontos que sempre são alvo de discordâncias entre os críticos literários e salientamos aqui a questão da relação entre o gênero e a sátira, o sonho, a paródia e a alegoria. Por mais diferentes que esses aspectos sejam, eles surgem tanto como traços que fazem parte das narrativas de fantasia – uns mais e outros menos – quanto como características que excluiriam as obras dessa categoria. Tolkien (2020) afirma, por exemplo, que a utilização do sonho como explicação para as maravilhas rompe com a premissa das estórias de fadas se mostrarem como verdadeiras, acabando com o maravilhamento proporcionado por elas. Assim, o escritor exclui obras como *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, por se utilizarem do mecanismo do sonho para explicar o sobrenatural. Da mesma maneira, Laetz e Johnston (2008) rejeitam narrativas que sejam entendidas apenas como alegóricas, ou seja, obras em que o mágico é somente uma alegoria para outra coisa também seriam excluídas, como a *Revolução dos Bichos* (1945) de George Orwell. Esses pesquisadores ainda afirmam que narrativas que sejam totalmente paródias ou sátiras do gênero também seriam deixadas de lado, pois não seriam genuinamente fantasia.

Do outro lado da discussão, há aqueles que identificam essas características como pertencentes ao gênero, Stableford (1990 *apud* MARQUES, 2015), por exemplo,

indica que a utilização da metáfora do sonho, em que o mundo secundário é uma alegoria do mundo primário, é uma das principais características da fantasia do século XIX, estratégia que só vai sendo deixada de lado no século XX quando os universos ficcionais vão ficando menos frágeis. Com base nisso, excluir obras que utilizam do sonho para a criação de outros mundos seria deixar de lado um número expressivo de narrativas de fantasia, principalmente aquelas consideradas proto-fantasias, antes de sua consolidação como gênero, como *Phantastes*, de George MacDonald, considerada uma das primeiras obras do gênero e muito importante para a constituição do mesmo pela influência que teve. Com relação à sátira e à paródia, Tolkien (2020) coloca que a presença desses mecanismos não seria um problema, desde que o escárnio não recaísse sobre a própria fantasia nem sobre seu principal elemento, a magia.

Sobre esses aspectos, devemos dizer que apesar das contradições entre os críticos, estes acabam fazendo parte da fantasia por sua recorrência, diversas obras carregam as marcas desse gênero para além da presença da sátira, da paródia, do sonho e da alegoria. Então, mesmo que sobre esses traços haja divergências, eles não invalidam as outras marcas da fantasia que irrompem nessas mesmas obras. Ademais, alguns críticos, como evidenciado, vão considerar que dependendo da maneira com que esses recursos são utilizados eles mesmos seriam considerados como tal, o que deve ser analisado cuidadosamente. Nesse sentido, é pertinente evidenciarmos que o próprio *Dragões de Éter* tem como uma de suas estratégias narrativas o uso da paródia, o que de maneira alguma deslegitima as demais características da fantasia que carrega e acaba por moldar algumas maneiras com que a intertextualidade é usada no romance.

Nessa tentativa de delinear os principais traços que atravessam a fantasia imersiva de temática épica e que como tal costumam estar presentes naquelas mais prototípicas, devemos mencionar alguns outros elementos que frequentemente encontramos nessas histórias, e que ao longo do tempo tem nos ajudado a identificá-las quando com elas nos deparamos. Um deles é a estruturação da narrativa em torno de aventuras, ou pelo menos em torno de muita ação. Laetz e Johnston (2008) afirmam que fantasias são aventuras repletas de buscas, sejam elas para salvar o mundo, um reino ou uma princesa, e que mesmo que não haja uma grande aventura para salvar o mundo como o conhecemos como acontece em *O Senhor dos Anéis* ou

em *Dragões de Éter*, sempre há pelo menos uma grande presença da ação, e que sem ela os outros componentes que caracterizam o gênero pouco fariam sentido, se tornando até absurdos.

Outro elemento que tem destaque na fantasia é importância da utilização do espaço nas narrativas. Isso começa já na obra de Morris, nos primórdios do gênero, na qual a configuração da geografia dos mundos secundários já tinha papel significativo, o que só é exacerbado posteriormente, principalmente a partir de Tolkien (MATHEWS, 2011). Com a criação de universos ficcionais, o entendimento do espaço ganha relevância, e é comum que se tenha descrições detalhadas dos mesmos e frequentemente até a utilização de mapas. A primeira obra a fazer uso desse recurso foi *O Mágico de Oz*, de L. Frank Baum, em 1900, e depois de Tolkien se tornou quase que uma constante. Na obra de Draccon não é diferente, temos logo nas primeiras páginas o mapa de Nova Ether (Figura 01), que apesar de pouco explorado – a maior parte da narrativa se passa em Arzallum e nos reinos adjacentes, e há lugares que são apenas mencionados na história e outros que nem isso – tem seu uso no entendimento de onde ficam os reinos do Ocaso, o que facilita a compreensão das relações políticas entre eles, principalmente no que concerne às guerras e disputas por território.

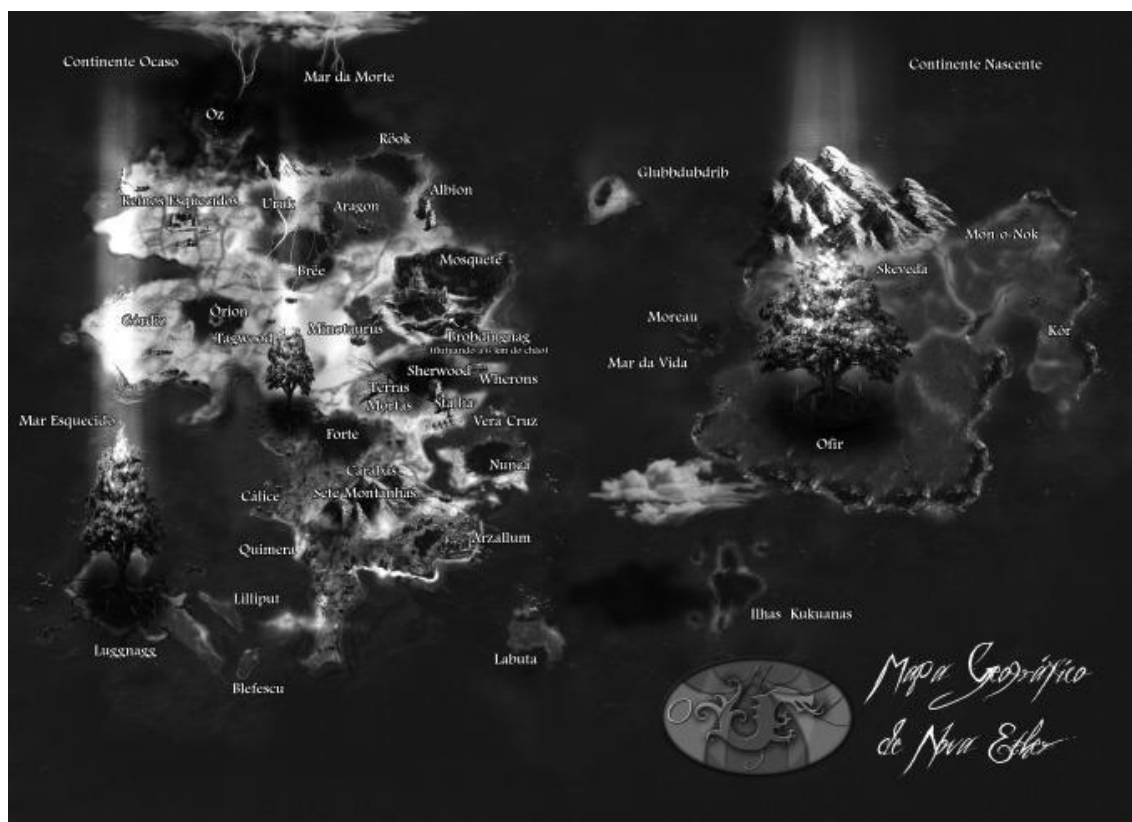


Figura 01 – Mapa Geográfico de Nova Ether¹⁸

Os romances de fantasia, assim como quaisquer outros, tem também como um de seus elementos fundamentais os personagens, e dada sua importância é conveniente que reservemos um momento para pensarmos a constituição deles nesse gênero. Em seu ensaio “Science Fiction and Mrs. Brown” (1993), Ursula K. Le Guin, que apesar de não ser pesquisadora é uma grande escritora de ficção científica e fantasia, aponta uma tendência de ambos os gêneros de não construir personagens reais, que representem pessoas reais, realmente humanas, mas arquétipos, papéis que visam mais à criação da ação e correspondem a uma função narrativa do que transportar para o romance pessoas que poderiam existir. Le Guin relaciona a personagem que representa o humano, e com a qual qualquer um pode ser identificar com a Mrs. Brown criada por Virginia Woolf e coloca que

... se algum campo da literatura não tem, não pode ter, Mrs. Brown nele é a fantasia – fantasia pura, a moderna descendente do conto popular, do conto de fadas e do mito. Esses gêneros lidam com arquétipos, não com personagens. A verdadeira essência do Belo Reino é que Mrs. Brown não pode chegar lá – não a menos que ela esteja transformada, transformada

¹⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/dragoesdeetertrilogia/photos/mapa-de-novaether/477698278954918/> Acesso em 17 e set. de 2021.

totalmente em uma velha e louca bruxa, ou em uma justa e jovem princesa, ou em uma detestável minhoca. (LE GUIN, 1993, p.103, tradução nossa)¹⁹

A própria autora, posteriormente no texto, retrata tal afirmação categórica, e relata que há sim fantasias em que “Mrs. Brown” está presente, embora não seja uma constante, e usa como exemplo Frodo Bolseiro, de *O Senhor dos Anéis*, que se unido a Sam, Gollum e Smeagol formam um “fascinante e complexo personagem” (LE GUIN, 1993, p. 103), com o qual nos identificamos e enxergamos a humanidade. Retomamos a reflexão de Le Guin para sugerir que o caráter arquetípico da personagem de fantasia não deve ser ignorado, há sim um padrão que se repete no gênero, papéis como herói, moça bondosa, velho sábio, líder justo, vilão ambicioso, inimigo violento, dentre outros, se repetem e tem um lugar significativo nas narrativas do gênero, mas em concordância com Attebery, não entendemos que se resuma a isso.

Attebery (1992) indica que esse caráter arquetípico é uma herança do conto de fadas, em que os personagens representam um grupo, não uma pessoa individual, tanto que geralmente nem nome possuem e o que importa verdadeiramente são suas ações e não a pessoa em si. Contudo, o pesquisador afirma que a fantasia não só retoma essa concepção do conto de fadas, mas a combina com uma outra forma de discurso, a mimética que cria Mrs. Brown, e que busca trazer pessoas reais para a narrativa. Attebery faz uso das definições de A.J Greimas de actante e ator²⁰ para definir esses dois pólos que se unem para dar vida aos personagens da narrativa de fantasia. De um lado temos actante, que representa a ação do personagem, sua função na história em que está inserido e que geralmente pode ser resumida em um arquétipo; do outro

¹⁹ No original “If any field of literature has no, can have no Mrs. Browns in it, it is fantasy — straight fantasy, the modern descendent of folktale, fairy tale, and myth. These genres deal with archetypes, not with characters. The very essence of Elfland is that Mrs. Brown can’t get there—not unless she is changed, changed utterly, into an old mad witch, or a fair young princess, or a loathely Worm”. (LE GUIN, 1993, p.103)

²⁰ “Algirdas Julien Greimas (1977), em “Os atuantes, os atores e as figuras”, formaliza os sujeitos participantes do discurso, a partir da *dramatis personae*, em actantes e em atores. Os actantes são decorrentes de uma sintaxe narrativa, e por isso se manifestam no nível narrativo, e os atores são reconhecíveis nos discursos particulares em que se encontram manifestados, no nível discursivo. Essas duas manifestações estabelecem entre si uma relação dupla: se um actante pode ser manifestado no discurso por vários atores, um só ator pode ser o sincretismo de vários actantes. Se à performance corresponde um sujeito do fazer, à competência corresponde um sujeito do saber e/ou do poder; todas essas manifestações são recobertas por um único ator, qual seja o sujeito do discurso. A estrutura actancial, portanto, é uma rede relacional de tipo paradigmático, subtendida aos actantes, que visa explicar a organização do imaginário humano, tanto de universos coletivos quanto de universos individuais.” (MASSI, 2009, p.8)

temos ator, dando vida própria ao personagem, sua identidade e características individuais para além de um papel na narrativa.

No momento do narrar, para o pesquisador, essas duas formas de discurso criam combinações infinitas entre as duas concepções, o que vai gerar narrativas completamente diferentes dependendo das escolhas do escritor. Pode-se, por exemplo, inicialmente haver um personagem que pouco vai além de um arquétipo como a mocinha bondosa e que aos poucos vai se revelando muito mais do que isso, ou o processo contrário, no qual um personagem é largamente caracterizado e que pouco interfere, e no decorrer do enredo acaba por descobrir seu papel importante no desenrolar dos acontecimentos.

Assim, o personagem da fantasia imersiva de temática épica pode se revelar tão humano quanto aqueles do romances realistas do século XIX, mas traz consigo a força do arquétipos do inconsciente coletivo²¹, que escapam do sonho. Le Guin diz que o escritor de fantasia pode “quebrar a complexa personalidade consciente da luz do dia em seus componentes arquetípicos do momento de sonho inconsciente, Mrs. Brown se torna uma princesa, um sapo, uma minhoca, uma bruxa, uma criança” (1993, p.103, tradução nossa)²².

Em *Dragões de Éter*, temos esse processo de união, enxergamos os papéis do líder justo em Primo e Anísio Branford; do vilão ambicioso em Ferrabrás; do inimigo violento em Babau e Jamil Coração-de-Crocodilo; da moça bondosa em Maria Hanson; do velho sábio em Madame Viotti e Sabino Von Fígaro; do herói em Axel Branford e João Hanson, dentre tantos outros. Contudo, não é apenas isso, eles são mais do que essas funções na narrativa de Dracon, eles são pessoas em quem o leitor pode e consegue se enxergar, pelo menos alguns deles. No caso de João Hanson, por exemplo, demoramos a descobrir que se tratava de um herói, antes era o menino que sobreviveu à casa de doces, o irmão da Maria, bom filho de uma família humilde, um

²¹ De acordo com Jung “Esta camada mais profunda é o que chamamos inconsciente coletivo. Eu optei pelo termo ‘coletivo’ pelo fato de o inconsciente não ser de natureza individual, mas universal; isto é, contrariamente à psique pessoal ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são 'cum grano salis' os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos, constituindo portanto um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo.” (JUNG, 2000, p.15)

²² No original “[...]break the complex conscious day light personality into its archetypal unconscious dreamtime components, Mrs. Brown becoming a princess, a toad, a worm, a witch, a child.” (LE GUIN, 1993, p.103)

adolescente apaixonado pela melhor amiga, um menino de raciocínio rápido, perseverante, que encarou a morte de perto muitas vezes, e ao longo da saga passou por muitas coisas até se tornar a personagem que identificamos como um grande herói.

Visando nossa compreensão do gênero, a estrutura dos romances da fantasia imersiva de temática épica também se coloca como uma aspecto de relevância. Nogueira Filho (2013) destaca uma recorrente linearidade narrativa, que tende a seguir uma ordem cronológica na qual se começa a obra com uma questão a ser resolvida e se finaliza com a resolução da mesma. Além disso, o autor afirma a existência de um caráter cíclico dessas histórias – que teria sido herdado dos contos de fadas – nas quais o herói pouco tem controle do que acontece e é fadado a lidar com as dificuldades que lhe são apresentadas. No fim, este retorna para casa transformado pela jornada mais do que o mundo é transformado pelos acontecimentos.

Outro aspecto incontornável da estrutura narrativa da fantasia é o que Tolkien (2020) postula como *eucatástrofe*, a boa catástrofe. Este é associado pelo escritor ao efeito de consolação que é impulsionado pela presença do final feliz nessas histórias, pois por mais trágica que a jornada seja, por mais altos que sejam os custos, a questão apresentada no princípio se resolve.

A consolação das estórias de fadas, a alegria do final feliz ou, mais corretamente, o da boa catástrofe, [...] é uma graça repentina e miraculosa: nunca se pode contar que ela se repita. Ela não nega a existência da *discatástrofe*, da tristeza e do fracasso: a possibilidade dessas coisas é necessária para a alegria da libertação; ela nega (diante de muitas evidências, se você quiser) a derrota final universal [...]. (TOLKIEN, 2020, p.75-76)

Assim, a fantasia proporciona ao seu leitor um sopro de esperança, já que depois de muito sofrimento o herói sempre encontra a resolução do que buscava, essa possibilidade cria o consolo. Todavia, esse consolo, de acordo com Attebery (1992), não é uma recompensa emocional qualquer, similar ao final feliz de outros gêneros, mas há uma relação com o sentimento de maravilhamento que já mencionamos diversas vezes, algo que não encontramos fora dos limites do fantástico.

A alegria proporcionada pela eucatástrofe tem um teor religioso em Tolkien – mais especificamente católico – mas esta pode ser vista numa miríade de obras do gênero,

sejam seus escritores religiosos ou não. Voltando nosso olhar para a obra que estamos analisando, devemos dizer que a eucatástrofe se faz presente na narrativa de Draccon de forma clara. No início da saga, somos introduzidos a um mundo em que a existência das bruxas é uma ameaça constante da paz do reino, no passado elas já haviam sido combatidas e no tempo presente da trama retornam para assombrar a vida dos arzalinos. Outras situações surgem, e por trás delas sempre estão a magia negra e o mal a ser sobrepujado, a questão a ser resolvida. Em cada um dos romances essa luta entre os heróis e os vilões (sejam bruxas, gigantes, piratas ou monstros), o mal e o bem, se trava de alguma maneira, gerando sofrimento, horror, morte, mas no fim, em *Estandartes de Névoa* (2020) é que realmente vem a resolução do problema, a paz é realmente restaurada e o bem vence. Como pode ser percebido, a narrativa é linear e também cíclica, o problema surge, as personagens se movimentam na busca pela solução, e no fim ela chega, permitindo que eles voltem à paz de suas vidas, mesmo que totalmente transformados pelos eventos que viveram. Além disso, podemos dizer também, que o próprio enredo que se desenvolve na saga tem um caráter cíclico, um dos problemas com que os heróis têm que lidar desde o primeiro livro é o surgimento das bruxas, mas isso já havia ocorrido no passado de Nova Ether. Primo Branford liderou a Caçadas de Bruxas antes e seu filho Anísio se torna o responsável por essa luta no presente da trama, não suficiente, a ideia de que isso voltaria a ocorrer fica gravada nas páginas finais de *Estandartes de Névoa*:

Algumas bruxas sombrias e fadas caídas haviam fugido da Batalha de Pendragon, e, assim como havia acontecido após o fim da Caçada de Bruxas, estariam escondidas ou misturadas em meio à sociedade, criando novos *covens* e novas discípulas em uma eterna roda que jamais iria parar de girar. Era por isso que o Rei Anísio Branford não iria cometer os mesmos erros do pai, e os cavaleiros vermelhos jamais deixariam e existir. (DRACCON, 2020, p.492)

Não podemos negligenciar também o forte teor maniqueísta da obra, em que a luta entre o bem e o mal tem um grande destaque na saga. A luz e as trevas, heróis e vilões, a magia branca e negra, disputam espaço a todo momento, gerando o conflito que move a narrativa. Essa característica não é exclusiva de *Dragões de Éter*, a fantasia imersiva de temática épica constantemente carrega tal teor em suas obras, sendo esse um dos grandes temas que apresenta.

Ao falarmos da eucatástrofe, é interessante apontarmos que se trata de uma característica que diversos autores como Attebery, Stableford, Marques e Nogueira

concordam quanto a sua pertinência nas narrativas de fantasia, pois além de ser um componente estrutural das mesmas, ela tem uma forte relação com a função desse tipo de obra. Tolkien (2020) enxerga o consolo que a eucatástrofe gera como uma das principais funções das estórias de fadas, juntamente com a restauração e o escape, e essa ideia tem um impacto considerável na crítica que ora concorda com essa perspectiva, e até a amplia, ora utiliza disso para diminuir a importância do gênero ao colocá-lo como escapista (em um sentido negativo, divergente do que Tolkien apresenta) e infantil.

Conforme já foi enunciado, os gêneros tem fronteiras difusas, que se interpenetram criando uma série de obras que possuem características normalmente associadas a gêneros distintos. Com base nisso, consideramos pertinente assinalar a relação da fantasia com esses outros grupos contíguos, que pertencem também ao insólito ficcional e que terão laços estreitos com a mesma, colaborando com a definição dela seja por semelhança seja por oposição.

O primeiro gênero a que devemos nos ater é o maravilhoso, pois a própria fantasia é considerada muitas vezes como derivada do mesmo, como já foi mencionado anteriormente. Ao analisar tal relação, Marques aponta que a fantasia é ao mesmo tempo a exacerbação e a contraparte do maravilhoso, complexificando esse elo.

Exacerbação no sentido de que é o maravilhoso levado a outro nível, com a construção de um Mundo Secundário coerente, distinto do mundo primário, ou seja, um mundo no qual as leis deste não explicam todos os fenômenos que ocorrem (porque possui suas próprias regras) e no qual podemos encontrar seres e acontecimentos que aqui (em nosso mundo) são considerados impossíveis. Contraparte porque, enquanto o maravilhoso representaria uma espécie de integração, de harmonia, entre o “sobrenatural” e o mundo primário, a fantasia implicaria uma alteridade, ou seja, essas narrativas exigiriam a percepção das diferenças entre o “mundo real” e o “Mundo Secundário”, seria imperativo o senso de que eles não são a mesma coisa, mesmo quando se interpenetram. (MARQUES, 2015, p. 62)

Na fantasia encontramos o mesmo processo de naturalização do insólito que já existia no maravilhoso; nesses gêneros, a princípio, não existem as confrontações – natural/sobrenatural e ordinário/extraordinário - que são cerne do fantástico enquanto gênero, pois ali tudo é possível (ROAS, 2014). Contudo, essa semelhança só se concretiza de alguma maneira no plano da narrativa, dado que a presença dos mundos secundários constantes no subgênero da fantasia em questão cria a necessidade da alteridade mencionada acima. É preciso que o leitor perceba a diferença entre o seu mundo a aquele em que está sendo inserido, a comparação é inevitável, gerando assim

a confrontação, que não existe no maravilhoso, já que o sobrenatural é apenas adicionado ao nosso mundo e, como coloca Todorov (2017), não provoca reações nem nos personagens e nem no leitor implícito. Enquanto o mundo da fantasia segue regras, mesmo que essas sejam distintas das do nosso mundo, o maravilhoso é absurdo, não existe uma lógica por trás da presença do sobrenatural.

Todavia, a ausência dessas confrontações no plano da narrativa de fantasia é questionável. No mundo secundário as regras não são as mesmas que no primário, tudo é possível, mas nem por isso, comum ou ordinário. É frequente que nas histórias de fantasia haja um distanciamento da magia em relação aos personagens (ou parte deles) que a descubrem no decorrer da trama. Esse processo cria muitas vezes esse confronto entre uma premissa de realidade – que não necessariamente é igual à nossa – e as novas possibilidades que se descortinam, geralmente relacionadas justamente ao sobrenatural. Dessa forma, há sim confrontação na fantasia, diferente do que afirma Roas (2014) ao enunciar sua ausência nos mundos maravilhosos, mas ela não se dá da mesma maneira que em outros gêneros. Muitas vezes o mágico está associado a um passado remoto, a uma classe social, grupo ou raça específica, a um outro lugar, e ao longo da trama cria-se uma aproximação, e conseqüentemente um conflito entre a vida com e sem magia. Esta não é uma condição necessária para a existência do gênero como no caso do fantástico enquanto tal, porém tem um papel relevante em muitos enredos e podemos ainda indicar esse confronto como sendo um catalizador do maravilhamento, sentimento comum e importante na fantasia.

Em diversas narrativas isso é uma constante, como em *As Crônicas de Gelo e Fogo*; *Mistborn* (2006-presente), de Brandon Sanderson; *As Crônicas de Nárnia*; *O Hobbit* (1937), de J.R.R. Tolkien, etc. E citemos como exemplo o próprio *Dragões de Éter*, em que a magia, a princípio discreta e distante – física e temporalmente – do centro da narrativa se alastra no decorrer do enredo, alterando profundamente a vida do reino e de vários personagens que passam a ter o sobrenatural como algo significativo em suas vidas. Ariane Narin, uma das protagonistas, por exemplo, se descobre enquanto uma bruxa no decorrer da trama, estabelecendo um conflito entre a menina ainda de certa forma inocente do início da história, e a bruxa poderosa que se torna.

Assim, temos na alta fantasia uma relação com o metaempírico bem semelhante, muitas vezes até igual, a que existe no maravilhoso, mas a existência do mundo

secundário que ela propõe a distancia daquele gênero da qual deriva, pois outras possibilidades são criadas a partir dessa exacerbação, complexificando essas relações com o sobrenatural que podem ganhar certo teor de conflito. Contudo, reafirmamos aqui que a fantasia tem em suas raízes o passado maravilhoso dos contos de fadas, do mito e do folclore, estabelecendo profundos vínculos entre esses gêneros que vão além desses aqui indicados.

Portanto, se mostra pertinente a proposta de Laetz e Johnston (2008) para diferenciar a fantasia do próprio mito. Segundo os autores não deve existir uma quantidade significativa de pessoas que acredite realmente no conteúdo sobrenatural do mito em que a fantasia se inspira no momento em que a obra é escrita. Ademais, é necessário que alguém tenha acreditado nele em algum momento da história de seu lugar de origem ou público leitor deve crer que eles acreditaram pelo menos. Ou seja, o mito se configura a partir de um componente crença, quando houve pessoas que realmente acreditaram naquilo. E por outro lado, a fantasia só se faz a partir desses mitos que não mais há quem neles acredite, mas precisa que alguém já tenha acreditado ou que pelo menos essa impressão seja passada. Esse último fator é apontado por Laetz e Johnson como o responsável por distinguir a fantasia também do horror e da ficção científica, pois esses outros gêneros não dependem das culturas passadas para existirem.

Com relação às narrativas de horror – que muitas vezes fazem uso do sobrenatural embora sua presença não seja obrigatória - , Manlove (1982) exalta que um dos fatores principais que as distanciam das de fantasia é a relação com os elementos do sobrenatural, pois enquanto na fantasia os seres humanos se inserem nesse novo contexto, estabelecem relações e aproximação com o mágico, isso é impensável no horror, já que o que vem do além é o grande ponto de conflito e tem a função de ser propulsor do medo, surgindo para assustar o leitor. Outra diferença pontuada pelo pesquisador é que apesar de muitas vezes existirem aterrorizantes elementos sobrenaturais na fantasia, há sempre uma igual força do bem que irá combatê-lo, enquanto no horror esse equilíbrio não se concretiza.

Um outro gênero do qual podemos nos utilizar para entender melhor a fantasia é a ficção científica, pois de diversas formas elas se apresentam opostas uma a outra e, assim, podemos compreendê-las a partir da diferença. De acordo com Manlove (1982),

um dos pontos principais nesse sentido é que enquanto a fantasia tende a emular o passado mítico, como já foi mencionado, a ficção científica muitas vezes explora futuros possíveis, indo na direção contrária. Outro ponto distintivo apontado pelo pesquisador é em relação à natureza dos elementos fantásticos, pois na fantasia sempre há uma sensação de “otherness”, de estranheza ou impossibilidade, seja isso gerado pelos elementos mágicos ou pelos universos ficcionais. Enquanto na ficção científica, mesmo nos universos recheados de elementos fantásticos, há geralmente a possibilidade daquilo vir a ser real, seja por se tratarem de realidades futuras ou narrativas situadas em outros planetas. Na mesma direção, Orson Scott Card, escritor de ambos os gêneros, coloca que se a narrativa se dá em um mundo que segue as mesmas regras que o nosso, provavelmente é ficção científica, pois ela costuma projetar possibilidades a partir da nossa realidade, enquanto se o universo segue regras distintas já estaremos no campo da fantasia, onde tudo é possível (*apud* MATHEWS, 2011).

Dessa maneira, existem algumas características opostas que geralmente são atribuídas a um e a outro gênero, o que não se mostra sempre verdadeiro, mas que é presente em uma variedade de obras, principalmente as de caráter mais prototípico, como temos evidenciado nessa pesquisa. No caso da ficção científica e da fantasia, devemos pontuar como ambas frequentemente partem de premissas opostas, uma buscando rever, se aprofundar e emular nosso passado sob a luz do insólito e a outra se empenhando em desbravar as possibilidades que o futuro nos aguarda, extrapolando por meio do fantástico o que serão ou poderão ser as mudanças de nossa sociedade. Contudo, é importante salientarmos que apesar de premissas inicialmente opostas é comum vermos obras que transitam entre os dois gêneros, buscando aspectos de ambos.

Assim, finalizamos as comparações com outros gêneros, pois por mais que haja outros que têm afinidade e fronteiras contíguas com a fantasia, como a fábula, por exemplo, estes que aqui analisamos são aqueles que consideramos que mais contribuem na nossa tentativa de compreensão da fantasia enquanto gênero literário.

Nessa pesquisa, nos propusemos a levantar as principais características atribuídas à fantasia imersiva de temática épica pelos pesquisadores da área; a analisar as mais importantes divergências e pontos de contato entre suas ideias, buscando perceber

como elas poderiam se complementar ou não; além de tentar traçar a forma com que esse gênero se relaciona com outros pertencentes ao insólito ficcional.

Como base nisso, podemos dizer que a fantasia imersiva de temática épica é uma ficção na qual o sobrenatural, o mágico e o impossível têm papel central, há uma recriação da realidade como a conhecemos, mundos secundários podem ser inventados – com leis distintas das nossas, onde tudo é possível – e o maravilhamento é despertado recorrentemente. Suas obras são escritas a partir da união do modo mimético e fantástico, visando a constituição de uma “crença secundária” que aproxima o leitor do irreal que se apresenta. Esse subgênero da fantasia também se define por um caráter intertextual intrínseco às narrativas, que estabelecem diálogos com mitos, lendas, folclore e contos de fadas, e criam um elo indissociável com o passado, retomado e recriado constantemente. Além disso, suas histórias costumam se estruturar de forma linear, cíclica, com a presença da eucatástrofe postulada por Tolkien, e em torno de aventuras, ou pelo menos de muita ação. Ademais, seus personagens podem ser arquetípicos ao mesmo tempo em que buscam retratar pessoas reais em quem reconhecemos a humanidade.

Ao longo dessa análise, recorrentemente mencionamos as fantasias prototípicas, que carregam em si a maior parte das características elencadas e constituem o “centro” do gênero difuso. Devido à isso, consideramos pertinente falarmos das obras de J.R.R.Tolkien, pois além de ocupar esse espaço – e servir de exemplo – elas são algumas das mais importantes publicações nessa área, sendo seu criador considerado por muitos o “pai da fantasia moderna”. Como dito anteriormente, a proto-fantasia surge no século XIX com textos de Morris e MacDonald, mas é apenas no século XX, em meados dos anos 50 com a publicação de *O Senhor dos Anéis*, que o gênero se consolida, ganha espaço nas leituras do público em geral e reconhecimento da crítica (MATHEWS, 2011). No mesmo sentido, Attebery coloca que

[...] Com a versão de fantástico de Tolkien, uma nova coerência foi dada ao gênero. Sua obra não foi a primeira fantasia moderna [...] e pode não ser a melhor, mas é a mais típica, não apenas por causa do alcance e empenho criativo que ele investiu em sua história, mas também, e sobretudo, por conta da imensa popularidade em que resultou. [...] A forma da fantasia de Tolkien, para os leitores em inglês, é nosso modelo mental, e será até que alguém alcance igual reconhecimento com uma concepção alternativa. Uma maneira de caracterizar o gênero fantasia é o conjunto de textos que de algum jeito

ou de outro lembre *O Senhor dos Anéis*. (ATTEBERY, 1992, p.14, tradução nossa)²³

Da década de 60 até os dias atuais encontramos diversas obras que ecoam o que Tolkien criou, seu impacto na fantasia é de uma dimensão incrível, e basicamente todas as características sobre as quais discorreremos já estavam presentes em seus romances, se tornando de fato um dos mais prototípicos textos do gênero. Além disso, devemos destacar que *O Senhor dos Anéis* se trata de um best-seller, o que muito nos interessa em nossos estudos, pois na busca de compreendermos o que fez de *Dragões de Éter* um best-seller, analisarmos as características de um gênero que tem como uma de suas mais significativas obras tal traço, ajuda a direcionar nossas hipóteses. A fantasia tem em sua história uma variedade de obras que atingiram o grande público, o que indica a potencialidade do próprio gênero para tal empreendimento e nos motiva a encontrar respostas no aprofundamento de algumas das características elencadas.

Por fim, é significativo pautarmos o contexto literário que a obra de Draccon está inserida, pois ela surge como precursora de um movimento literário brasileiro que dá espaço tanto no mercado editorial quanto na crítica literária, para a fantasia. Em *Fantástico Brasileiro: o insólito literário do romantismo ao Fantasismo* (2018), os pesquisadores Bruno Anselmi Matangrano e Enéias Tavares postulam que a partir da virada do milênio e especialmente de 2010, surge aqui o movimento denominado “fantasismo”. O movimento leva tal nome por conta justamente do protagonismo da fantasia, como a entendemos neste trabalho, mas também em um sentido alargado que o mercado literário utiliza, muito similar ao *fantasy* que Jackson (2009) coloca.

A fantasia brasileira praticamente surge justamente nesse período, antes disso houve apenas um pequeno número de obras que podemos identificar como pertencentes ao gênero, como, por exemplo, as narrativas do Sítio do Pica-pau Amarelo, de Monteiro Lobato (1882-1948) e *As Aventuras de Xisto* (1957), de Lúcia Machado Almeida (1910-2005), que apesar de pertencentes ao gênero fantasia nem se enquadram no

²³ No original “[...] [With] Tolkien’s version of the fantastic, a new coherence was given to the genre. His was not the first modern fantasy. [...] His may not be the best fantasy, [...] but Tolkien is most typical, not just because of the imaginative scope and commitment with which he invested his tale but also, and chiefly, because of the immense popularity that resulted. [...]Tolkien’s form of fantasy, for readers in English, is our mental template, and will be until someone else achieves equal recognition with an alternative conception. One way to characterize the genre of fantasy is the set of texts that in some way or other resemble *The Lord of the Rings*.”(ATTEBERY, 1992, p.14)

subgênero aqui tratado. Assim, com a chegada dos anos 2000, os autores perceberam uma mudança de cenário com

a) a publicação de títulos que alcançam notoriedade, b) a progressiva criação de editoras e de selos específicos voltados às vertentes do insólito ficcional, c) o incrível aumento de estudos teóricos e a crescente penetração dessas questões nos meios universitários e acadêmicos brasileiros, bem como d) a criação de eventos, prêmios e reuniões congregando fãs, escritores, editores e críticos em torno de um objetivo comum: debater e valorizar a produção fantástica nacional. (MATANGRANO; TAVARES, 2018, p. 264-265)

Esse movimento teria como centrais duas características que já foram mencionadas aqui, a criação de mundos secundários e uma vasta utilização da intertextualidade. *Dragões de Éter* é uma narrativa que é fruto desse contexto, que carrega suas marcas e que, a partir de seu estrondoso número de vendas, abriu portas para diversas outras serem publicadas. A escolha da saga de Draccon como objeto de análise passa por esse papel, pois ela se insere como best-seller em um contexto de abertura do mercado literário para a fantasia, e compreender uma obra que, como pudemos perceber, carrega muitas das principais características do gênero, é também tentar entender o fenômeno best-seller que é a fantasia imersiva de temática épica.

3 O BEST-SELLER

Desde que a criação da imprensa facilitou o acesso ao livro e a materiais impressos há obras literárias que se tornaram sucessos de vendas, conquistando muitos leitores. Contudo, um termo que se referisse especificamente a essas obras só foi criado muito depois: “best-seller”. Como já mencionado, o romance que é objeto de estudo dessa pesquisa é considerado um best-seller, conceito que investigaremos nesse capítulo e que nos ajudará a compreender o contexto em que se inscreve *Dragões de Éter*.

A partir disso, primeiramente buscaremos apresentar algumas definições de best-seller, que compreendem não só números de vendas, mas também envolvem caracterizações das obras que assumem esse caráter. Em seguida, imergiremos nos precursores dos best-sellers, obras que muito antes desse termo ter sido criado já vendiam milhares de exemplares, os romance-folhetim. Assim, procuraremos entender as raízes do fenômeno que nasceu junto com a cultura de massa e com a indústria cultural, alterando profundamente processos sociais. Essas práticas culturais tiveram – e ainda têm – impacto direto na nossa cultura e estão diretamente relacionadas com best-sellers, e como tal também serão abordadas aqui.

Por fim, nos dedicaremos aos debates que circundam esse fenômeno, incluindo a posição polêmica que caracteriza esse tipo de obra de arte numa escala que oscila entre sua percepção ora como ferramenta de democratização da cultura, ora como mecanismo de alienação capitalista. A partir desse movimento, nos dedicaremos ao

estudo da bibliografia que trata do fenômeno best-seller e de seu contexto, em busca de argumentos que nos auxiliem a responder nossa pergunta inicial: “por que *Dragões de Éter* se tornou um best-seller?”

3.1 O conceito

O primeiro fator a que relacionamos o conceito de best-seller é, como esperado, o número de exemplares vendidos. De acordo com Arnaldo Cortina e Fernando Moreno da Silva (2008), foi Frank Luther Mott quem propôs um critério, já na década de 40 nos Estados Unidos: seria considerado best-seller o livro que vendesse um número de livros equivalente a 1% da população do país na década em que foi publicado. Contudo, esse critério é cercado de problemáticas, pois se o considerarmos, para um livro ser best-seller no Brasil teria que vender mais de dois milhões de cópias em 10 anos, número que se afasta em muito da realidade socioeconômica do brasileiro, inclusive.

De acordo com a Câmara Brasileira do Livro, com apenas quinze mil exemplares vendidos um livro já pode ser considerado best-seller por aqui (LOPES, 2018). Além disso, não há uma contagem oficial das vendas de livros, não temos números precisos, pois existem diversos pontos de venda entre livrarias e sites, e muitos dados acabam se perdendo. Quem assume o papel de fazer as estatísticas é a imprensa, sendo considerados best-sellers aqueles que estão presentes nas listas dos mais vendidos de jornais e revistas, mas que também não são baseadas em números exatos. A lista da Revista *Veja*, por exemplo, utiliza apenas os dados das principais livrarias de 16 cidades brasileiras e somente sete sites (LOPES, 2018). Ademais, devemos observar que o número de livros que uma obra deve vender para ser considerada um best-seller varia de acordo com o país, e que para além da contagem a partir da população, a frequência de leitura e os hábitos culturais também influenciam, pois dependendo da quantidade de pessoas que leem e compram livros em um país, o número a ser atingido pode ser maior ou menor. Soma-se a isso o poder de compra da população e a destinação da renda aos gastos mensais.

Dessa maneira, o número de exemplares vendidos em determinado tempo e lugar é uma forma de definir o best-seller, mas como apontado, não é a única. Em contraste com essa concepção quantitativa e mercadológica, há uma outra, qualitativa, que vai

levar em consideração algumas características em comum nas obras desse tipo de narrativa ficcional. Para apresentarmos tais características é importante apontarmos que a literatura best-seller – também chamada de literatura trivial, subliteratura, paraliteratura, literatura de entretenimento, de massa ou de mercado (REIMÃO, 1991) – geralmente, é colocada em oposição à chamada alta literatura ou literatura de proposta, culta, erudita ou de autores. Reconhecemos que cada um desses termos, cunhado e utilizado por certos teóricos em suas respectivas pesquisas, têm suas nuances e transmitem diversas perspectivas sobre tais conceitos. Contudo, consideramos que tais diferenças não são relevantes para alcançarmos nossos objetivos de pesquisa, se mostrando necessária somente a demarcação das divergências entre esses dois pólos, pois a oposição entre eles nos ajuda a definir tanto uma modalidade de narrativas como a outra, como veremos a partir da caracterização da literatura trivial.

O primeiro traço que iremos elencar tem relação com a questão da originalidade da obra. Ducrot e Todorov (1998) afirmam que enquanto na literatura de massa a obra se adequa completamente ao gênero a que pertence, sendo um exemplo perfeito do mesmo, na literatura erudita a obra é singular, única, não se inscreve em nenhum gênero específico. José Paulo Paes (1989), retomando Umberto Eco (1970), declara que a literatura de proposta traz uma “visão de mundo singular e inconfundível” daquele autor e exemplifica por meio das obras de Balzac e Dostoiévski, dois escritores que retratam o século XIX, mas que apresentam mundos completamente distintos.

Por outro lado, na literatura dita de mercado, a utilização de recursos de expressão muito pessoais ou originais pode criar um afastamento do gosto médio, e por isso há uma repetição de formas já consagradas. Dessa maneira, alguns autores afirmam que a distinção se faz também na repetição ou não de esquemas dentro na narrativa, pois a alta literatura opera a partir de inovações, enquanto nos best-sellers vemos uma estrutura que se repete. Contudo, essa diferença é questionável, como infere Flávio Kothe (1994), dado que a narrativa trivial apesar de retomar uma mesma estrutura profunda precisa alterar constantemente sua estrutura de superfície²⁴ para manter o

²⁴ Flávio Kothe (1994) se utiliza dos termos “estrutura profunda” e “estrutura de superfície” para explicar que nas obras da literatura trivial ocorre uma repetição de fórmulas, acontecimentos da história e tipos de personagem, por exemplo, correspondendo a uma estrutura profunda que se mantém. E,

interesse do leitor e, simultaneamente, que a literatura de autores contém as diversas inovações, mas também se utiliza de esquemas.

Outra característica que podemos atribuir à literatura de massa é a facilitação psicológica, processo em que se constroem obras mais simples para que possam atingir um maior público leitor (REIMÃO, 1996 *apud* MORENO DA SILVA, 2006). Estas necessitam de menos esforço por parte de quem lê, objetivam a fruição e o entretenimento, enquanto leituras mais difíceis causam inquietude e desestabilizam, o que provavelmente é a causa da impopularidade da poesia, por exemplo (CORTINA; MORENO DA SILVA, 2008). Assim, esse fator também se mostra um diferenciador entre as literaturas de massa e de proposta, como também afirma José Paulo Paes no trecho:

Outro critério de diferenciação é o esforço, assim como lisonjeia o gosto estratificado dos consumidores para mais facilmente lhes vender o que produz, a cultura de massa se preocupa em poupar-lhe [ao consumidor], no ato do consumo, maiores esforços de sensibilidade, inteligência ou mesmo atenção ou memória. Para tanto, reduz a representação artística dos valores à termos facilmente compreensíveis ao comum das pessoa [...]. Já a cultura de proposta não só problematiza todos os valores como também a maneira de representá-los na obra de arte, desafiando o fruidor desta a um esforço de interpretação que lhe estimula a faculdade crítica em vez de adormecê-la. (PAES, 1989, p. 8)

A terceira e última característica formal a que a crítica recorre para diferenciar os best-sellers da alta literatura é a capacidade de reconfortar e consolar o leitor a partir da ideia de que tudo continua no seu devido lugar. Por mais que ao longo da narrativa acontecimentos diversos incidam sobre os personagens, no fim tudo está onde deveria, os mocinhos tem seu final feliz e os vilões as devidas punições, a construção maniqueísta prevalece (ECO, 1970). Por mais diversas que sejam as estruturas superficiais, por mais que a história se alongue e dê diversas voltas, no fim tudo retorna ao seu devido lugar.

simultaneamente há uma “capa” que se modifica, quando temos cenários, tempo e personagens distintos, que se alteram – uma estrutura de superfície que varia para cativar o leitor. A título de exemplificação didática poderíamos citar algumas obras da literatura chamada de “Young-adult”. Uma fórmula bem conhecida é aquela em que um jovem interessante e popular se apaixona pela moça tímida e comum (os papéis de gênero podem ser invertidos), mudando a vida dela para sempre. Essa estrutura profunda está em *A culpa é das estrelas* (2012), de John Green, e também em *Crepúsculo* (2005), de Stephenie Meyer, mas a estrutura de superfície se altera completamente, enquanto no primeiro temos adolescentes que lutam contra o câncer, no outro temos uma saga sobrenatural com vampiros e lobisomens.

Ademais, ao descrever os quatro elementos mais presentes nos best-sellers de ficção, Sodré (1988 *apud* MENEZES, 2011) aponta para a existência de uma retórica literária que traz uma linguagem de fácil acesso com muito espaço para diálogos, além de um típico fator pedagógico que traz ao fim do romance uma lição de moral. Os outros dois elementos seriam a atualidade, uma busca por trazer contextos contemporâneos para a narrativa, e a já mencionada oposição entre bem e mal unida à presença do mito do herói.

Desse modo, temos dispostos os critérios para as definições de best-seller, sejam com base nos fatores mercadológicos ou naqueles intrínsecos à própria narrativa ficcional. É importante salientarmos que um conceito não exclui o outro e nem é necessariamente relacionado ao mesmo. Há muitas obras que atingiram exorbitantes números de vendas e que têm em suas narrativas as características da literatura de massa aqui elencadas, assim como existem livros que apesar de as terem não tiveram sucesso de vendas. Da mesma forma que existem obras que compreendem todas as características da literatura de proposta e que já conseguiram vender muitos exemplares. Fatores externos à obra literária, como publicidade, mercado editorial, público-alvo, momento histórico e diversos outros dados contextuais podem influenciar esse processo. Portanto, consideramos relevantes as duas possibilidades, já que ambas são significativas no que concerne à definição do que é o best-seller e de como a obra conseguiu obter tal classificação. Todavia, optamos nessa pesquisa por priorizar em nossa análise da obra as estratégias presentes na construção narrativa dos romances.

3.2 Panorama histórico

Após termos definido o que entendemos por best-seller, é pertinente que apresentemos a origem do mesmo, não do termo em si, muito recente, mas do processo de alcance da literatura por parte de um grande número de pessoas. O marco inicial disso é a criação da imprensa em 1439 por Johannes Gutenberg, que possibilitou a produção mecanizada de material escrito. Enquanto um livro anteriormente copiado à mão demorava meses para ser produzido, com a criação da imprensa vários eram fabricados simultaneamente. Contudo, a popularização dessa

mecanização só se dá realmente a partir dos séculos XVII e XVIII nos grandes centros europeus, e nesse período temos uma transição que em muito influenciará na dicotomia entre literatura de massa e de proposta. De acordo com Cortina e Moreno da Silva (2008), se antes da criação da imprensa os artistas viviam às expensas do mecenato – havia uma “aura mística” daqueles autores e de suas obras –, depois do advento de Gutenberg os escritores passaram a se submeter às exigências do público leitor para sobreviver. Portanto, ou o escritor garantia sua emancipação artística, mas não tinha retorno financeiro (literatura de proposta) ou tinha sua independência financeira e trabalhava de acordo com as exigências do mercado (literatura de massa).

Nesse período de popularização da imprensa, o fenômeno que constituiu o público leitor mais vasto foi o das chamadas novelas de “segundo time” que tiveram seu auge no final do século XVIII até meados do século XIX. Fenômeno pouco estudado,

... terra ignota dos relatos oficiais, porém densamente ocupada, onde pululavam leitores de novelas, fazedores de novela, vendedores de novela, apologistas ou detratores de novelas, e ... novelas. Inerente a Romancie [novela] havia o *cabinet de lecture*, grande templo onde, mediante bom aluguel, se distribuía o maná novelístico. Instituição tão pouco estudada quanto a messe que prodigalizava. (MEYER, 1996, p. 34)

Nesse contexto, se estabelecia um público leitor – grupo que daria espaço, e depois se alargaria imensamente – para a chegada do romance-folhetim. O estudo “Folhetim – uma história”, de Marlyse Meyer (1996), faz uma profunda análise do gênero e nela nos baseamos para trazer esse percurso histórico. De acordo com a pesquisadora, na França de 1830, após a revolução burguesa, há uma revolução na esfera jornalística em razão do interesse em aumentar o público de assinantes. Para tal, Émile Girardin e Dutacq – seu ex-sócio e pirateador da ideia – criam os jornais *La Presse* e *Le Siècle*, respectivamente. Estes vêm com duas modificações principais: a redução do preço da assinatura a menos da metade dos outros e o aumento da seção de entretenimento do jornal que, por sua vez, passa a trazer um romance em frações periódicas em suas páginas.

Transferida para o rodapé do jornal, a seção de entretenimento chamada de *Variétés* publica pela primeira vez, em 5 de agosto de 1836, um romance, ou melhor, um pedaço dele. A cada edição do jornal mais um trecho da obra é lançado, fazendo com que o leitor precise assinar o periódico e ler todas as edições para acompanhar o desenrolar da trama. O primeiro romance que foi recortado e publicado foi o *Lazarillo*

de *Tormes*, escrito no século XVI. Ao longo do tempo foi-se aperfeiçoando a maneira de fazer o folhetim: no final de 1836 mesmo já surge a famosa fórmula do “continua amanhã” e depois romances passam a ser escritos especialmente para esse formato. O gênero romance-folhetim com suas características próprias surge em 1838 com o início da publicação de *Capitaine Paul*, de Alexandre Dumas – tal obra também foi a primeira de seu gênero a ser traduzida e publicada no Brasil, igualmente em 1838, no *Jornal do Comércio*. É com essa obra que o romance-folhetim passa a ser aquilo que move o jornal, não mais a popularidade do jornal trazia leitores para o romance, mas o romance passa a ser o motivo de as pessoas assinarem o jornal, o que resultou em 5 mil assinaturas em menos de três meses. É em *Capitaine Paul* que aparecem pela primeira vez técnicas que marcam o romance-folhetim: “mergulha o leitor *in media res*, diálogos vivos, personagens tipificados, e tem senso do corte de capítulo” (MEYER, 1996, p. 60). Porém, é apenas na década de 1840 que a definitiva constituição do folhetim se consagra.

É com as obras dos autores Alexandre Dumas e Eugène Sue que surge a real fórmula do romance-folhetim: em 1842 e 1843 Sue publica *Os mistérios de Paris* e em 1844 *O judeu errante*; já Dumas, lança em 1844 *Os três mosqueteiros* e *O conde de Monte Cristo*. Tais obras só levam cada vez mais o gênero para os holofotes e para o bem-querer da população. O romance-folhetim mudou ao longo do tempo, teve três fases distintas, em que diferentes estratégias foram utilizadas, mas algumas delas marcaram as obras desse gênero. Como Meyer coloca, ele era

... caracterizado pela extensão, pelas infindas e atraentes peripécias se alongando no tempo, desenvolvendo uma temática quer de aventuras, quer de capa e espada, quer histórica, quer judiciário-policialesca, quer realista-sentimental, quer ... tudo misturado? Comum a todos, e importantíssimo, era o suspense e o coração na mão, um lencinho não muito longe, o ritmo ágil de escrita que sustentasse uma leitura às vezes ainda soletante, e a adequada utilização dos macetes diversos que amarrassem o público e garantissem sua fidelidade ao jornal, ao fascículo e, finalmente, o levasse ao livro. (MEYER, 1996, p. 303)

Na época em que o jornal era o principal palco da literatura, basicamente todas as obras eram lá publicadas, mas nem todos os romances daquele período eram considerados romance-folhetim apesar de serem lançados no suporte do mesmo. O gênero em questão teve suas marcas, marcas profundas que alteraram a maneira de se narrar e das quais identificamos a influência até os dias atuais. As telenovelas, as

séries, e também os best-sellers são herdeiros dessa tradição, dela conservam técnicas e estratégias reinventadas para um novo mundo e para novos veículos, mas que se fazem presentes. O romance-folhetim é um dos primeiros produtos da massificação da cultura, algo que antes era valorizado pela sua originalidade e que a partir desse período em que estávamos tratando ganhou valor com base na capacidade de comercialização, é o processo de industrialização da cultura para o qual nos iremos voltar nesse momento.

3.3 Indústria Cultural e Cultura de Massa

Quando falamos em industrialização da cultura não podemos deixar de lado o conceito de Indústria Cultural cunhado por Adorno e Horkheimer no final do século XIX e início do XX, o qual surge no intento de perceber a arte como um produto que gera lucro, uma mercadoria fruto de um sistema que visa expandir cada vez mais economicamente.

O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem. Eles se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus directores gerais suprimem toda dúvida quanto à necessidade social de seus produtos. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 2)

Nesse sentido, devemos salientar um apontamento do pesquisador Hullot-Kentor (2008) que destaca como os termos “indústria” e “cultura” são ideias intrinsecamente antagonistas, pois enquanto a cultura é “tudo aquilo que é mais que a autopreservação [...], aquilo que surge da capacidade de suspender os propósitos diretos” (HULLOT-KENTOR, 2008, p. 22), a indústria é o oposto disso. No entendimento de Adorno, ela está vinculada diretamente à sobrevivência e a autopreservação. Dessa forma, Hullot-Kentor explicita como esse contraditório conceito precisou de grandes mudanças históricas – duas grandes guerras – para ser consolidado, já que unir tais ideias configura um retorno ao primitivo e à barbárie, onde a autopreservação incorpora justamente o que tínhamos em nossas vidas que era desvinculado dela.

Assim, temos a Indústria Cultural como termo que aponta para a mercantilização da cultura que se dá com o surgimento das indústrias de entretenimento na Europa e nos Estados Unidos no final do século XIX e início do século XX, mas antes disso já

tínhamos influências dessa mercantilização na criação da imprensa e dos folhetins, já que nesse período existia um sistema que operava a partir do lucro e da expansão da cultura para as massas. Portanto, atrelado ao conceito de Indústria Cultural, devemos trazer a questão da cultura de massa que, de acordo com Edgar Morin (1997), também é gestada nesse processo, os produtos culturais surgidos de acordo com as normas da fabricação industrial, que eram difundidos de forma maciça através de veículos que atingiam exorbitantes números de pessoas, compunham um novo tipo de cultura, a de massa, e que opera a partir de produtos que carregam as características que advém dessas mudanças.

Enquanto ao falarmos de Indústria Cultural nos referimos aos processos da produção desses novos objetos de cultura e da forma como a visão capitalista e o mercado vão modificar a arte, por sua vez, a cultura de massa se refere mais diretamente à maneira como esses novos produtos vão ser recebidos pela sociedade, alterando-a profundamente. Os dois conceitos estão totalmente atrelados, ambos se referem a um mesmo acontecimento social, a mudança que ocorre a partir do momento em que a arte se torna um produto, seja essa mudança nos próprios objetos ou naqueles que os consomem.

Para compreendermos melhor esse processo, é pertinente descrevermos algumas características que marcam os produtos da indústria cultural. O primeiro traço que tipifica a cultura de massa é a oposição invenção-padronização, pois, como já foi mencionado quando apresentamos as características do best-seller, há uma tendência à manutenção das mesmas estruturas, devido à segurança de que esse produto não será rejeitado pelo “leitor-consumidor”.

O que é novo na fase da cultura de massas em comparação com a fase do liberalismo avançado é a exclusão do novo. A máquina gira sem sair do lugar. Ao mesmo tempo que já determina o consumo, ela descarta o que ainda não foi experimentado porque é um risco. É com desconfiança que os cineastas consideram todo manuscrito que não se baseie, para tranquilidade sua, em um best-seller. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 8)

Assim, fórmulas são utilizadas para garantir que aquele produto será vendido. Para atingir um maior público, o produto é produzido com base nas “médias de gosto”, sem soluções muito originais (ECO, 1970). Contudo, em algum momento as fórmulas se esgotam e o consumidor exige mais, então é necessária a invenção. Utilizando o exemplo do cinema, sobre essa dualidade Morin diz:

O filme deve, cada vez, encontrar o seu público, e, acima de tudo, deve tentar, cada vez, uma síntese difícil do padrão e do original: o padrão se beneficia do sucesso passado e o original é a garantia do novo sucesso, mas o já conhecido corre o risco de fatigar enquanto o novo corre o risco de desagradar. E por isso que o cinema procura a vedete que une o arquétipo ao individual. [...] A contradição invenção-padronização é a contradição dinâmica da cultura de massa. E seu mecanismo de adaptação ao público e de adaptação do público a ela. É sua vitalidade. (MORIN, 1997, p. 28)

Como produto, a arte passa a visar o lucro, então muda de acordo com as necessidades do público e o equilíbrio entre seguir o padrão e inovar é buscado incessantemente. Se feito de forma errônea, o objeto não atinge o público esperado, o que resulta em prejuízo, o pior dos males do capitalismo. Para conquistar o maior número de pessoas possível, expandir cada vez mais, busca-se encontrar o denominador comum entre todos os públicos – diversas idades, gêneros, nacionalidades, classes, etc. – e para isso criam-se estratégias. (MORIN, 1997)

Morin (1997) afirma que a indústria cultural, no intento de aumentar seu público, promove uma democratização de acesso aos bens culturais, muitas vezes advindos também da chamada alta cultura, mas estes sofreriam um processo de vulgarização, por meio de estratégias que visariam atingir mais pessoas: simplificação, modernização, maniqueização e atualização. Cada uma delas promovendo interferências distintas nos objetos artísticos. Ademais, Morin (1997) também fala em homogeneização e sincretismo, de acordo com ele, processos que tornam palatáveis ao homem médio os mais diversos conteúdos, pois os reduzem ao chamado denominador comum.

Outras estratégias ligadas à indústria cultural colocadas por Adorno e Horkheimer são a “manipulação retroativa” e a “expropriação do esquematismo”, a primeira consiste no mecanismo de fazer com que as pessoas consumam acreditando que elas escolheram e querem aquele produto, quando, na realidade, pesquisas de opinião já foram previamente realizadas e norteiam a produção das mercadorias daquela temporada, fazendo com que as pessoas comprem o que “pensam” que querem. Já a segunda, está vinculada à ideia de que a indústria cultural direciona a percepção dos consumidores, dando-lhes “chaves” de interpretação dos seus produtos e expropriando a capacidade deles de entenderem de sua própria maneira (DUARTE, 2008, p. 102-103).

Essas estratégias estão ligadas aos interesses econômicos da indústria cultural, mas, principalmente se atrelam à sua ideologia, pois fazem uso desses mecanismos para concretizar seus objetivos ideológicos. Assim, é também pertinente que demarquemos que, tendo sido gestada em um sistema capitalista, “a indústria cultural e todos os seus veículos, *independentemente do conteúdo das mensagens divulgadas*, trazem em si, gravados a fogo, todos os traços dessa ideologia, da ideologia do capitalismo” (COELHO, 1980, p. 17-18).

De acordo com Duarte (2008), mais um aspecto relevante da indústria cultural é o lugar que ela passou a ocupar como “cimento social”, as pessoas começaram a usar intuitivamente seus produtos e temas como meio de socializar, pois como é algo que grande parte das pessoas tem acesso torna-se um ponto em comum do qual pode partir o diálogo: filmes, novelas e séries sempre podem ser uma forma de quebrar o silêncio. Esse aspecto é considerado um mecanismo mais subjetivo pelo qual opera a indústria cultural, mas não menos eficaz, já que concede a esses produtos uma importância no dia-a-dia das pessoas.

A partir dessas últimas características elencadas, temos em evidência um fator, o ideológico, que cria disparidades profundas dentro dos estudos e da percepção do fenômeno da cultura de massas. Se de um lado há aqueles que por seus aspectos de controle social vão condenar a indústria cultural como um dos grandes males da sociedade capitalista, de outro há os que a enxergam como uma potência democratizadora – perspectiva que adotamos neste trabalho -, e é justamente nessa dualidade a que vamos nos dedicar agora.

Eco (1970) designa aqueles que condenam a cultura de massas por seus males à sociedade como “apocalípticos”, pois estes a tratam como um acontecimento funesto que está pondo fim ao que eles entendiam como cultura. Na visão desses críticos, esse movimento que passa a abranger a massa ocupa um lugar de anticultura.

Se a cultura é um fato aristocrático, o cioso cultivado, assíduo e solitário, de uma interioridade que se apura e se opõe à vulgaridade da multidão [...] então só o pensar numa cultura partilhada por todos, produzida de maneira que a todos se adapte, e elaborada na medida de todos, já será: um monstruoso contra-senso. A cultura de massa é a anticultura. [...] a “cultura de massa” não indica uma aberração transitória e limitada: torna-se o sinal de uma queda irrecuperável, ante a qual o homem de cultura pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse. (ECO, 1970, p. 8)

Nessa perspectiva, há uma nostalgia em relação à época em que a maior parte da população não tinha acesso à cultura, quando apenas a elite ditava e consumia os bens artísticos. De acordo com Eco, o primeiro a criticar a cultura de massa foi o filósofo alemão Friedrich Nietzsche, que via com desconfiança “o igualitarismo, a ascensão democrática das multidões, o discurso feito pelos fracos para os fracos, o universo construído não segundo as medidas do super-homem, mas do homem comum” (1970, p. 36). Assim, os apocalípticos enxergavam essa expansão da cultura de forma extremamente negativa, sempre atribuindo a ela os mais diversos males, o povo não só é responsável pelo fim da arte como eles a entendiam, mas também se torna ainda mais suscetível à dominação e à manipulação dos que detêm os meios de produção. O homem comum ter acesso à cultura se torna o mais terrível dos pesadelos da elite intelectual.

Os sociólogos Paul Lazarsfeld e Robert Merton, por exemplo, consideram o surgimento dos *mass media* como responsável pela decadência estética, pois anteriormente a elite, detentora de padrões estéticos desenvolvidos, era o total da plateia e depois ela é “tragada pela grande massa que constitui a nova e inculta plateia de arte” (2002, p. 124). Para alcançar o maior número de pessoas possível são necessárias mudanças no próprio objeto de arte, a linguagem popular, mais acessível, por exemplo, aumenta o público, mas despotencializa a dimensão estética da arte como possibilidade formativa (ALMEIDA, 2008). Para chegar na população como um todo, não há como conservar a arte exatamente como ela era, as alterações são imprescindíveis, as obras de arte passam pelo processo de vulgarização e homogeneização e assumem as características elencadas anteriormente.

Fala-se em decadência da arte, porque, de acordo com este raciocínio, como consequência desses novos traços os objetos artísticos não apresentam desafio mental para aqueles que os consomem, eles são padronizados, o esforço é mecânico. Conforme Costa *et al* (2003), o homem se afasta do processo mecanizado do trabalho e vai para casa para seu momento de lazer e se depara com um entretenimento que requer um esforço tão mecanizado quanto o da fábrica. Teixeira Coelho aponta como os *mass media* se moldam a partir de signos indiciais e criam consciências indiciais.

Isto é: tudo, signos e consciências e objetos, é efêmero, rápido, transitório, não há tempo para intuição e o sentimento das coisas, nem para o exame lógico delas: a tônica existe apenas em mostrar, indicar, constatar. [...] A

capacidade de interpretar o mundo iconicamente, de distinguir o sentido nas coisas, vê-se cada vez mais diminuída. (1980, p. 30)

Coelho infere ainda que isso ocorre por meio da utilização apenas de trechos de informações que fazem o receptor pensar que detém o conhecimento quando, na verdade, só lhe é permitido um contato superficial, sem aprofundamento. A cultura de massa opera a partir do viés econômico da oferta e da procura e produz o que o público deseja, ou que pensa que deseja, já que é induzido pela publicidade (ECO, 1970). Isso concretizaria o cenário de uma arte que passaria a ser conduzida pela massa que, focada na sobrevivência, nunca teria tido a oportunidade de pensar criticamente e encontraria no objeto artístico uma fonte de entretenimento que agora passa a acessar, configurando a decadência enxergada pelos apocalípticos.

Ainda no viés que considera a indústria cultural como um problema na nossa sociedade, há uma preocupação pungente que se refere ao poder alienante dos objetos produzidos por essa indústria. Estes diminuiriam a capacidade dos indivíduos de pensarem e agirem por si mesmos, tornando-se cada vez mais escravos do sistema capitalista. Dessa maneira, Adorno e Horkheimer (1985) viam na dominação da técnica de produção da indústria cultural uma forma de impedir o ser humano de pensar criticamente, um adestramento de consciência por meio do entretenimento. Merton e Lazarsfeld (2002), assim como Almeida (2008), percebiam a cultura de massa como estimuladora do conformismo, de acordo com os primeiros um conformismo com relação a seu próprio *status quo* social e econômico e, conforme o segundo, um conformar com a qualidade da própria arte, o que alimenta o objeto tal como ele é, alienador.

Morin (1997) salienta que alguns críticos de esquerda dão para a cultura de massa o título de “ópio do povo”, que embotaria o pensar crítico da população e desviaria a atenção da mesma dos seus verdadeiros problemas. Merton e Lazarsfeld (2002) vão no mesmo sentido, indicando uma função narcotizante dos *mass media*, pois o volume de informação é tão imenso que as pessoas gastariam todo seu tempo lendo, vendo ou ouvindo. Os sociólogos colocam que as horas de folga do trabalhador, tão arduamente conquistadas, são desperdiçadas com o lazer proporcionado pelos *mass media*, quando deveriam ser utilizadas para outras coisas mais importantes, como estudar em uma universidade. Além disso, enquanto se ocupam com o entretenimento, não teriam espaço para a ação organizada. Nesse sentido, é

pertinente também que por se tratar de um público muito grande, este não teria consciência de si mesmo como grupo social, o que dificultaria também suas manifestações (ECO, 1970). Todos esses fatores nos direcionam à questão do controle social, esse poder narcotizante e alienador permite que os grupos de poder do mundo dos negócios controlem a massa consumidora, que passa a ser dominada pelos donos do capital através dos *mass media*. Ademais, de acordo com Eco, esses poderiam ser utilizados como ferramenta para perigosas investidas autoritárias.

Por fim, Eco coloca ainda alguns outros problemas da cultura de massa elencados pelos apocalípticos, como a questão da homogeneização cultural, pois como são difundidos pelo mundo objetos artísticos padronizados, estes acabam por destruir as diferenças étnicas existentes nos mais diversos povos. Outra questão é o fato dos *mass media* desenvolverem uma “ação socialmente conservadora”, porque como operam por meio do denominador comum, reforçam aquilo que já pensamos, então costumam seguir modelos “oficiais” de valores, costumes e princípios, com pouca abertura para mudanças nesse âmbito. Um último problema é a descaracterização de diferentes tipos de cultura, pois no processo de homogeneização, a alta cultura perde sua ideologia e crítica e a cultura popular deixa de vir da massa e passa a ser definida pela indústria cultural.

Do lado oposto da discussão, no qual nos posicionamos, se encontram aqueles que defendem a cultura de massa, que não enxergam nela os profundos problemas descritos pelos apocalípticos. Pelo contrário, nesse grupo de críticos, se defende os *mass media* como democratizadores da cultura, o processo de massificação dos bens artísticos e culturais serviu, mais que tudo, para levar a arte àqueles que jamais tiveram acesso a ela. Eco (1970) denomina esse grupo como “integrados” visto que sua visão desse contexto emerge da própria leitura dos textos da cultura de massa, diferente dos apocalípticos que falam sobre isso, mas não vivenciam.

Para os integrados, a indústria cultural tornou os bens artísticos disponíveis a todos, gerando uma época de alargamento cultural. Nesse viés, a perspectiva de decadência não faz sentido, considerando que aqueles que passaram a consumir efetivamente os *mass media* não são os pertencentes à classe dominante que agora tem apenas produtos piores, mas sim os trabalhadores braçais que nunca tiveram a seu alcance nada disso, e que agora podem usufruir de objetos de cultura, não importando se

estes são criados pelos segmentos à margem ou se são impostos pelos donos do poder econômico (ECO, 1970). Diante do nenhum acesso ou contato, a cultura de massa representou a conquista de um espaço jamais antes atingido.

No que concerne à alienação que resulta do excesso de informações, com a perda da consciência histórica, há também discordância na perspectiva otimista em relação à cultura de massa. Não existe perda de consciência histórica para quem nunca esteve ciente nem do que ocorria no presente, muitas vezes no próprio país a poucos quilômetro de si (ECO, 1970). Não é raro, por exemplo, conhecermos pessoas que – por mais que tivessem vivido mais de metade de sua vida na segunda metade do século XX – não saibam que houve um regime militar no Brasil. Não há alienação de quem nunca esteve consciente.

Outro fator pertinente, segundo Eco, é como a cultura de massa tem o poder de diminuir distâncias entre as classes sociais. A homogeneização dos produtos culturais faz como que diferentes partes da população tenham acesso a materiais parecidos, quando não o mesmo, criando também possibilidades de diálogo. A cultura de massa sensibiliza o público de alguma forma e traz para o centro da discussão pessoas que antes nem sabiam que a discussão existia, passou a criar novos agentes de mudança, como é apontado nas palavras de Eco:

Os mass media oferecem um acervo de informações e dados acerca do universo sem sugerir critérios de discriminação; mas, indiscutivelmente, sensibilizam o homem contemporâneo face ao mundo; e na realidade, as massas submetidas a esse tipo de informação parecem-nos bem mais sensíveis e participantes, no bem e no mal, da vida associada, do que as massas da antiguidade, propensas a reverências tradicionais face a sistemas de valores estáveis e indiscutíveis. Se esta é a época das grandes loucuras totalitárias, também não é a época das grandes mutações sociais e dos renascimentos nacionais dos povos subdesenvolvidos? (1970, p. 48)

Nesse trecho, vemos também um contraste no que concerne à visão dos apocalípticos sobre os *mass media* embotarem as manifestações, já que junto ao nascimento da cultura de massa vimos também um despertar dos povos subdesenvolvidos.

Por mais que o ponto de vista dos apocalípticos se expanda por diversos aspectos e se embase em argumentos mais variados, o integrados colocam-se na discussão a partir de um potente discurso, o da democratização, do acesso, do poder do conhecimento. Por mais males que a indústria cultural carregue consigo, e não

podemos deixar de considerar suas problemáticas, não devemos descartar sua importância como agente democratizador, nunca antes na história tanta gente teve acesso aos bens culturais, e o valor disso também é inegável.

Dessa forma, ao refletirmos sobre o best-seller, devemos considerar como tanto a perspectiva dos integrados quanto dos apocalípticos assimilam esse objeto em si e também em como as instituições vão tratá-lo. O best-seller é um produto produzido pela indústria cultural e pertencente à cultura de massa, e devemos analisá-lo também com base nessa perspectiva. Assim, agora nos propomos a entender como esse debate aqui apresentado se impõe no universo da literatura.

3.4 O papel da literatura de massa

Em relação à leitura de best-sellers, novamente temos dois pólos que se opõem: aqueles que nela veem uma ameaça e os que enxergam nela uma potencialidade. Há uma grande parte da crítica que se coloca do lado dos apocalípticos, veem nos best-sellers uma ameaça, ou, no mínimo, um objeto literário sem valor, sendo produzido apenas como bem de consumo. A maneira com que se lida com a literatura no século XXI é bastante divergente do que se previa na crítica antes da virada do milênio. Ao invés da proclamada “morte da literatura”, vivemos um período em que ela mais que viva, está prosperando. Além de estarem lendo, na internet os jovens comentam e discutem as obras, se tornam booktubers²⁵, publicam resenhas sobre as obras lidas, escrevem fanfics²⁶ baseadas em seus romances favoritos, criam redes de contato e espaços para falar de literatura, divulgam notícias sobre o universo literário, cobram dos autores novas publicações e tornam esses mesmos autores estrelas com milhares de seguidores. Contudo, na visão muitos críticos, como Machado (2020), todo esse processo está submetido às regras do jogo mercadológico, são engrenagens movidas pela indústria cultural e editorial que nada mais visam que aumentar seus lucros: o livro se torna mais um objeto de consumo.

²⁵ Produtores de conteúdo na internet, em especial na plataforma YouTube, que falam especificamente de livros e literatura.

²⁶ Fanfics são histórias ficcionais criadas por fãs, que utilizam personagem de seus livros, séries, bandas e filmes favoritos como base, muitas vezes promovendo encontros inéditos de narrativas, fazendo continuações para obras que gostam, etc.

Situado entre os interesses de autores, editores e leitores, os best-sellers se tornam frutos de planos de marketing e não de elaborados processos criativos, e por isso mesmo não propiciariam a fruição estética e a experiência de descoberta que a literatura de proposta promoveria. Nesse sentido, a elite e as instituições como a escola e a academia tendem a menosprezar essas obras, não atribuindo valor literário a elas apesar de seu exorbitante número de vendas e alcance de leitores. Contudo, desprezar os best-sellers é o mesmo que desprezar milhares de vivências de leitores, experiências, reflexões e ideias que surgem a partir dessas obras (LIMA; ALVES, 2020).

Olhando por uma perspectiva oposta, há críticos que entendem e valorizam o papel dessas experiências com os best-sellers na formação dos leitores. Se aqueles que antes estavam presos às telas dos celulares, computadores e televisões deram uma chance ao livro, por que não valorizar essa oportunidade de criação de um novo leitor que o best-seller está promovendo? Desprezar o best-seller é ignorar que com sua leitura nasce um novo leitor.

Reimão (1991) afirma que uma das teorias com que se analisa o papel do best-seller na formação do leitor é chamada de “teoria do degrau”, pois se entende que a literatura trivial assumiria o papel de primeira etapa, um degrau que prepararia o leitor para que este ficasse apto a encarar a literatura de proposta.

Por se estruturar com base na ideia de que o best-seller deve atingir o maior número de pessoas, esses livros – como foi inferido anteriormente – se utilizam de ferramentas de facilitação e homogeneização para que mais gente com eles se conectem, então essas obras seriam um primeiro passo na “carreira” do leitor, algo mais acessível, para que ele depois passe a ler obras com características distintas. Um defensor dessa ideia é José Paulo Paes (1989), que afirma que do grande número de leitores de Agatha Christie e Alexandre Dumas é que surgem os leitores de Flaubert e Joyce. Na visão dele, para uma literatura realmente integrada é necessário que existam ambas as literaturas, uma boa literatura de proposta e uma não menos significativa literatura de massa.

Dentre aqueles que não reconhecem o valor da literatura trivial, destaquemos Daniel Pennac, que em seu livro *Como um Romance* (1995) classifica a “literatura industrial”

como “maus livros”, em oposição aos “bons livros” da literatura canônica²⁷, pois estes repetem fórmulas, não valorizam a criação. Todavia, mesmo partindo desta perspectiva o escritor abraça a teoria do degrau e afirma a importância da literatura de massa como um ponto de partida para o leitor depois chegar aos “bons” livros.

Em contrapartida, podemos citar Leyla Perrone-Moisés como exemplo daqueles que discordam dessa teoria como podemos ver no excerto em que comenta sobre a pesquisa feita sobre as tags²⁸ na internet ligadas à literatura.

A conclusão a que se chega sobre essas tags (algumas com milhares de acessos efetuados) é que: 1) ainda há jovens que gostam de livros; 2) os jovens leem sem nenhuma orientação de leitura; 3) os jovens frequentam livrarias, mas se confessam completamente perdidos (“Há muitos livros!”, diz um deles); 4) a literatura, para eles, começa com a série Harry Potter e a saga Crepúsculo, que todos leram. A ideia otimista segundo a qual desses livros eles passariam a livros melhores ainda não se comprova. Quando continuam lendo, os jovens passam para as versões impressas de séries televisivas: Game of Thrones e Heroes. George R. R. Martin, autor da primeira, é o mais citado por todos os jovens que participam nesses sites. (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 26)

Pelas palavras da escritora e pesquisadora, podemos perceber que apesar de reconhecer que os jovens leem a literatura de massa e a estimam, ela não considera que possivelmente o contato com os best-sellers os levará à literatura de proposta no futuro, e não valoriza as experiências deles enquanto leitores que apesar de estarem “perdidos” e “sem orientação nenhuma” têm prazer em ler e falar de literatura.

Abreu (2006 *apud* LIMA; ALVES 2020) alude ao fato de muitos professores e intelectuais se dedicarem totalmente aos clássicos da literatura e fazem questão de lê-los, enquanto no que concerne aos best-sellers eles não leem, fazem questão de deixar isso claro e emitem suas opiniões sem conhecer realmente o objeto de que estão tratando. Um exemplo disso é Leyla Perrone-Moisés que ao falar da obra de George R. R. Martin diz que se trata de uma versão impressa de uma série, atribuindo

²⁷ Apesar da pertinência da discussão sobre os critérios utilizados para uma obra ser considerada canônica, optamos por centrar nossa pesquisa na literatura de massa e nos aspectos que a ela estão diretamente relacionados, visto que essa modalidade de literatura é o foco de nossas análises. Para mais informações sobre o cânone vide Bloom (1994), Eagleton (1996), Kothe (1997).

²⁸ O termo “tag” vem do inglês etiqueta, rótulo. Na internet quando falamos em tag nos referimos a um mecanismo de agrupar páginas e publicações de um determinado assunto a partir de uma palavra-chave ou frase que se repete em todos eles. Então lança-se tags literárias como “qual a capa mais bonita da sua estante?”; “Se pudesse trazer um personagem para a vida real, qual seria?” ou “Se pudesse entrevistar um autor, qual seria?” e leitores diversos por meio de blogs e redes sociais as respondem e visualizam as respostas uns dos outros criando grades discussões literárias online.

erroneamente todo o caráter comercial desses casos - em que só se faz o livro por conta do sucesso do audiovisual – sendo que a série *Game of Thrones* é que se trata de uma adaptação de obra literária.

A elite intelectual que menospreza a literatura de massa em todas as suas nuances corrobora com uma outra teoria que se opõe à “teoria do degrau”, esta é denominada “teoria do hiato e regressão”. De acordo com Reimão, esta afirma que

... há um hiato intransponível entre a alta literatura e a literatura de mercado, e que esta última jamais poderá ser via de acesso à literatura maior, uma vez que a literatura de entretenimento não só não se sedimenta como também é um instrumento da regressão do espírito, não é capaz de conduzir a uma consciência crítica autônoma, mas eternamente repete e justifica o status quo. (1991, p. 57)

Novamente, devemos destacar como a teoria e a perspectiva dos apocalípticos perpetua a segregação. Cria-se um abismo intransponível e de um lado coloca-se a massa que mantém a literatura viva lendo literatura de massa (será que somente isso?) e de outro um pequeno grupo de intelectuais que se restringe aos clássicos e ignora ou menospreza todo o resto da literatura.

Devemos mencionar que há ainda uma terceira teoria descrita por Reimão (1991), a chamada “teoria do filtro”. Esta, por sua vez, olha essa relação entre o cânone e o best-seller por outro ângulo, ela postula que não há necessariamente uma relação nem antagônica e nem de continuidade entre eles. A “teoria do filtro” afirma que os efeitos negativos da indústria cultural podem ser filtrados, eliminados do processo de formação do indivíduo desde que este tenha acesso também ou à cultura popular ou erudita, pois tendo contato com essas outras dimensões da cultura o homem não estaria sujeito a ser unidimensional e subserviente ao processo de massificação.

3.5 Em defesa dos best-sellers

Muitos estudos são ainda necessários para realmente compreender a fundo o impacto que a leitura de best-sellers tem nos leitores, mas devemos salientar que resumir os best-sellers a seus aspectos negativos e desvalorizá-los completamente é abrir mão de todo seu potencial de catalisador de leitores. Nesse sentido, não podemos deixar de evidenciar aquilo que os defensores da cultura de massa reiteram.

A defesa dos best-sellers parte da relação que se estabelece entre o leitor e essas obras, frequentemente marcada pelo deleite, pela identificação, pelo prazer e pelo apreço. O best-seller é escolha, é o livro que se elege para ler em um momento de prazer, então cria-se um vínculo com essa narrativa. Enquanto instituições como a escola costumam tornar obrigatória a leitura de certas obras canônicas, criando uma relação de imposição, obrigação e frustração, os best-sellers se aproximam do leitor criando uma relação pessoal: se lê por desejo, não por necessidade. (LIMA; ALVES, 2020). A forma impositiva com que a escola lidou por muito tempo com a literatura gerou um distanciamento do leitor, que foi desconectado da leitura pela maneira como ela lhe foi apresentada e nos best-sellers é que muitos a ela se reconectaram, não por obrigação, mas por opção.

Dessa maneira, segundo Magnani (1992), literatura de massa – além de chave para o ingresso “amigável” no universo da literatura – pode se tornar um ponto de partida para a reflexão e análise de outros textos se utilizada pela escola com uma abordagem que acolha a percepção e as subjetividades desse aluno e de toda a sua experiência de leitura. Abraçar a leitura que o aluno escolhe pode ser uma forma de revelar para ele as nuances que a literatura apresenta para além do primeiro olhar.

Saber por que o aluno ou o professor gosta deste ou daquele tipo de texto é um caminho importante a ser explorado. O estudo crítico e comparativo dos textos em sua totalidade (condições de emergência, utilização, funcionamentos conformes e disfuncionamentos) apresenta-se como forma de desmistificar e desautorizar o modelo; de recuperar o prazer de saber que há muitos jeitos de ler e de escrever e que não são casuais; de perceber que o prazer não se compra em lojas, nem é automático. Mas depende da emoção e da percepção (que se aprendem) mais ou menos claras e conscientes do trabalho particular de, com e sobre a linguagem, da satisfação de novas necessidades de desenvolvimento. (MAGNANI, 1992, p. 105)

O best-seller é um caminho possível para que esse aluno adentre o diverso mundo da literatura, já que nessas obras ele encontra prazer e se conecta com elas, e a partir disso pode desbravar os mais variados caminhos seja dentro da própria literatura de massa ou se conectando também com o cânone. Novamente nos aproximamos da “teoria do degrau”, mas para além de apenas um degrau que tem sua utilidade mas fica para trás, o best-seller ocupa um espaço permanente na vida da pessoa, que vai criando camadas de leitura que se sobrepõem e coexistem, somente acrescentando e ampliando a experiência desse leitor. É necessário inferirmos que, a partir do momento em que uma pessoa se torna um leitor, ela já está muito mais próxima de qualquer tipo de literatura do que aquele que nunca abre as páginas de um livro.

Conforme Lima e Alves (2020), apesar de o best-seller ser um produto da sociedade capitalista, não podemos reduzi-lo a isso, pois a sua capacidade de mobilizar e estimular o leitor e sua imaginação, e também o fascínio duradouro que exerce – visto os grandes fenômenos best-seller da literatura fantástica como a saga de *Harry Potter*, que mesmo décadas após as publicações mantém uma legião de fãs – são muito valiosos.

Para encerrarmos esse debate a partir das diferentes perspectivas sobre o best-seller, devemos ressaltar a importância do direito de todos os leitores a todos os tipos de literatura, pois o que mais importa é a liberdade para se poder ler o que quiser. Trazemos então Antonio Candido que destaca o direito de se poder ter contato com todos os tipos de cultura, seja ela qual for:

... a luta pelos direitos humanos abrange a luta por um estado de coisas em que todos possam ter acesso aos diferentes níveis da cultura. A distinção entre cultura popular e cultura erudita não deve servir para justificar e manter uma separação iníqua, como se do ponto de vista cultural a sociedade fosse dividida em esferas incomunicáveis de fruidores. Uma sociedade justa pressupõe o respeito dos direitos humanos, e a fruição da arte e da literatura em todas as modalidades e em todos os níveis e em um direito inalienável. (1998, p. 191).

A partir da fala de Candido, que deixa clara a necessidade da fruição seja da literatura erudita, seja da popular²⁹, acrescentamos também a necessidade e o direito a se ler literatura de massa.

²⁹ Ao longo do capítulo tratamos amplamente dos conceitos de literatura erudita e de massa, pois consideramos estes mais relevantes para a análise do nosso objeto de estudo. Todavia, devemos destacar a importância e a relevância da cultura e literatura popular em nossa sociedade, que de acordo com Ricardo Azevedo (2006) são “[...]manifestações populares [que] são oriundas de um modelo de consciência construído socialmente e baseado na cultura oral, na valorização das hierarquias, da religiosidade, da vida coletiva e do senso comum, diferente, portanto, do padrão hegemônico criado a partir da escrita, da valorização do individualismo, do pensamento abstrato e teórico, da secularização, da informação e da objetividade.”

4 DRAGÕES DE ÉTER

Nesse capítulo temos como objetivo desenvolver discussões de características da saga de Draccon que podem ter sido propulsoras do fenômeno best-seller. Iremos nos aprofundar em alguns temas levantados no primeiro e no segundo capítulo, analisar a forma com que eles incidem nos romances e de que maneira colaboram para responder nossa pergunta inicial “Por que *Dragões de Éter* se tornou um best-seller?”.

A partir dessa perspectiva, abordaremos três assuntos: a relação de *Dragões de Éter* com o best-seller e seu precursor, o folhetim; a utilização da intertextualidade e sua capacidade de despertar nostalgia no leitor; e a maneira com que elementos da construção narrativa da saga como os personagens e a criação do mundo secundário agem na mente de quem está lendo para além da consciência.

4.1 Do folhetim ao best-seller

No capítulo anterior nos dedicamos a apresentar o que é o best-seller em suas diversas nuances e após fazê-lo consideramos pertinente discriminar como a saga *Dragões de Éter* se relaciona com esse conceito e com as características que ele abrange. Ademais, nos interessa delinear quais traços folhetinescos sobrevivem na saga, dado que é no romance-folhetim que a literatura de massa realmente se consagra, e a apropriação de suas características se mostra como uma pungente possibilidade de resposta para nossa pergunta de pesquisa. Em primeiro lugar devemos pontuar que a obra de Draccon é um best-seller tanto se o considerarmos a partir do número de vendas de exemplares quanto em relação às características que a literatura assume.

Sobre as vendas, como já foi mencionado, *Dragões de Éter* é reconhecidamente um best-seller. Tendo vendido mais de 600 mil exemplares³⁰; a obra já esteve na lista dos mais vendidos da submarino; foi publicada também no México e em Portugal onde

³⁰ Os dados de vendas apresentados foram retirados do site do escritor Raphael Draccon <http://www.raphaeldraccon.com/blog/?page_id=2> Acesso em 11 de nov. de 2022. Embora tenhamos tentado entrar em contato com a Editora Leya para acesso a dados de vendas mais detalhados não obtivemos resposta.

figurou também na lista dos mais vendidos³¹. Dracon já foi considerado um dos mais influentes escritores do Brasil pela revista *Isto É* e aparece em listas como “10 autores nacionais vivos que faturaram mais de 1 milhão de reais com seus livros”³². *Dragões de Éter* é, portanto, um best-seller por seu número de vendas e o destaque da obra e do escritor nas listas acima mencionadas ratifica tal informação.

Já no que concerne às características, *Dragões de Éter* apresenta diversas daquelas mencionadas no capítulo anterior que marcam a literatura trivial. Uma delas é a questão da adequação ao gênero que pertence. No caso dos romances em questão, o gênero é a fantasia imersiva de temática épica, e as obras se inscrevem perfeitamente no gênero de que fazem parte como foi desenvolvido no primeiro capítulo desta pesquisa. Por mais que tenham seus traços de originalidade, não podemos identifica-las como obras únicas, pois carregam em si as principais marcas de seu gênero.

Outro fato comum aos best-sellers é a facilitação psicológica, obras que sejam mais simples, que não exijam tanto esforço mental, e que com isso agradem um maior público leitor. *Dragões de Éter* é um romance acessível, voltado ao entretenimento, a leitura é fluida, os acontecimentos se desenrolam sem sofreguidão, se lê com rapidez, sem maiores dificuldades, o escritor trabalha a linguagem oral, informal – inclusive reproduzindo as falas de adolescentes –, com muitos diálogos, criando uma obra que atinge um amplo público sem complicações. Esse traço é uma herança do romance-folhetim que persiste na atualidade por meio dos best-sellers, o ritmo ágil de escrita que permite a leitura mesmo àqueles que nela ainda tropeçam, ampliando o acesso e facilitando o contato com esse tipo de obra literária.

Ademais, para não exigir muito da memória, o narrador retoma os acontecimentos frequentemente, aliviando para o leitor o fardo de se lembrar do que ocorreu nas centenas de páginas que compõem a obra. Outra maneira de recordar momentos já enunciados na narrativa é a repetição de falas anteriores de personagens, nos dando a sensação de que elas estão ressoando na nossa mente. Assim, com intuito de criar

³¹ Fato apresentado na resenha feita pelo The Guardian < <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2016/may/16/dragons-of-ether-witch-hunters-raphael-dracon-review>> acesso em 11 de nov. 2022.

³² Como a do site Design do Escritor < <https://www.designdoescritor.com/post/10-autores-nacionais-vivos-que-faturaram-mais-de-1-milh%C3%A3o-de-reais-com-seus-livros>> Acesso em 11 de nov. de 2022.

a ligação entre fatos passados e presentes, nesses casos é utilizado o recurso gráfico de colocar tais trechos em itálico. Podemos apresentar como exemplo a cena em *Corações de Neve* em que Axel termina seu relacionamento com Maria e no momento da despedida são retomadas falas da conversa que tiveram no alto da torre da catedral em *Caçadores de Bruxas* quando começaram seu relacionamento.

E depende do que, essa insegurança?

Maria Hanson se sentia única. E se sentia pronta. Pronta para ele para se entregar a ele, se entregar à *confiança dele*. Antes, Axel Branford lhe era um mito inalcançável. Agora, apenas pensar em sua vida sem ele lhe trazia dor

Do valor da outra pessoa.

E era possível ver que, nos olhos dele, o conflito era o mesmo. Mas o que começou a assustar Maria era que as lágrimas que começaram a nascer nas expressões dele eram diferentes. Não eram lágrimas de um homem assustado. Nem de um homem emotivo.

Eram lágrimas de um homem em angústia.

Eu sei. E isso que nos dá o receio...

- Axel... - ela perguntou com a voz trémula

Você tem... receio com relação a mim?

Axel deixou lágrimas caírem, como se já sentisse a dor que suas palavras causariam.

- Eu amo você. (DRACCON, 2010b, p.419)

Uma característica que também apontamos como sendo pertencente aos best-sellers é a consolação do leitor, o retorno de tudo ao seu devido lugar, o final feliz para os mocinhos e a punição dos vilões. Isso é um traço que a literatura de massa compartilha com o gênero da fantasia imersiva de temática épica e como citado no primeiro capítulo, presente em *Dragões de Éter*. Aliado a isso, devemos ressaltar outro traço, a oposição entre o bem e o mal, que permeia toda a trama, do primeiro ao último volume. O bem é personificado nos heróis como Axel, João, Anísio, nas bruxas boas como Ariane e Madame Viotti, em personagens como Maria e Sabino, nas fadas, anões, dragões, etc. e o mal é trazido através de monstros, piratas, bruxas, gênios, Ferrabrás, Oz, dentre tantos outros. Apesar de cada volume da saga contar com seus protagonistas e antagonistas específicos, a luta entre o bem e o mal está claramente personificada em todos eles.

Sodré (1988 *apud* MENEZES, 2011), fala da lição de moral ao fim da obra como uma constante na literatura de massa e esta também se faz presente na obra de Draccon. Nos últimos capítulos de *Estandartes de Névoa* (2020) - obra que conclui a saga - há

a batalha final de Nova Ether em que todos os personagens são envolvidos para que finalmente se encerre a disputa entre o bem o mal, e para decidir esse embate o escritor propõe a inserção do leitor como personagem da narrativa, como um semideus que se apresenta para decidir a batalha. Nesse contexto, a trama ultrapassa o mundo secundário e aborda temas da realidade, pois o leitor passa a ser a força que ataca os monstros que representam os males do mundo real como a xenofobia, falta de empatia, fome, etc. A luta também ganha uma frente de batalha mental, em que o leitor usa sua força de vontade para combater os pensamentos ruins que o Mago de Oz induz, como podemos ver no excerto a seguir.

A voz do Mago de Oz se torna a voz da primeira pessoa que um dia lhe disse que você não seria nada. A voz da primeira pessoa a te humilhar diante de uma classe. A voz da primeira pessoa que quebrou seu coração. Afinal, elas ainda ecoam dentro de você. [...] Quantos nomes você *ainda* permite que ecoem dentro de você? Cada eco é um golpe que te machuca. E que te faz sangrar, como um ser humano. (DRACCON, 2020, p.483)

A partir disso, o escritor exalta e desenvolve a ideia da força do pensamento do leitor, que além de ser capaz de vencer os monstros, pode combater a autossabotagem e questões de saúde mental, demarca a importância dos amigos na hora de lutar contra os demônios internos e do papel da literatura em estar lá para apoiar quem precise dela. Draccon coloca o leitor no centro de sua narrativa como o grande herói e responsável por Nova Ether existir, a lição de moral que perpassa os quatro volumes da saga e é totalmente revelada no final é o poder que habita o leitor. Em *Dragões de Éter* este é um semideus poderoso que co-cria a narrativa ao lê-la, e sua força é tão imensa que tem capacidade de atingir tanto o mundo secundário quanto o real.

Você trouxe Nova Ether até aqui. E se sua força atinge tamanha dimensão, e se você é capaz de despertar uma força em você capaz de tocar em mundos além da matéria, você acha que alguém pode *mesmo* te parar? Escute os dragões despertados, eles representam cada oração, cada boa ação, cada mitologia que já te ensinou a respeitar outra cultura. Eles representam a pessoa que te ensinou a ler. A primeira pessoa que te deu um livro. Eles representam cada personagem que marcou uma etapa da sua vida e te faz ao sorrir ao lembrar da melhor parte de cada etapa. Porque é *para isso* que eles estão ao seu lado nesse momento no campo de batalha. Não para vencer a guerra por você. Mas para te lembrar da batalha que você é capaz de vencer. E sempre será. (DRACCON, 2020, p. 485-486)

Mais um aspecto comum aos best-sellers é a presença de contextos contemporâneos para a narrativa. Embora Draccon não apresente isso da forma usual, considerando que Nova Ether é um universo medievalizado, tal traço se faz presente por meio da intertextualidade ao trazer personagens que fazem parte da vida do leitor, seja dos

contos de fadas que mesmo antiquíssimos fazem parte do dia-a-dia das pessoas, seja aqueles da cultura pop, mais recentes, que aparecem em diversas referências, como a Rainha Terra Branford que leva o nome de uma personagem de *Final Fantasy VI*, ou nomes de bandas como Blake que na saga é uma estrela.

Nos voltemos então às características folhetinescas, aquelas que surgiram junto com a literatura de massa e persistem até hoje. Marlyse Meyer (1993), denota que uma das principais marcas do folhetim era a maneira com que o texto era recortado para se adequar ao formato do jornal, a cada edição um capítulo do romance era publicado e para isso era necessário dividir a história de forma que o leitor se sentisse instigado a comprar o próximo número. A fórmula do “continua amanhã” nasce no folhetim e o senso de corte de capítulo vem junto com ela para criar o efeito desejado, o de engajar o leitor. Assim, passa-se a criar o suspense, a terminar o capítulo no auge dos acontecimentos ou quando algo importante está prestes a ocorrer.

Dessa maneira, conforme a crítica Liliane Durand-Dessert (1977 *apud* MEYER, 1993), no folhetim se cria um “arsenal técnico de sedução”, um grupo de estratégias que visam fomentar o desejo no leitor. Eugène Sue propõe em suas obras uma exacerbação do desejo de saber, em que constantemente se prometem respostas, mas o momento de sua chegada sempre é adiado para o próximo número. Cria-se uma relação erotizada, quase que sadomasoquista, o leitor aceita ser frustrado de sua expectativa pelo escritor e segue num jogo interminável em que na própria espera pelas respostas está o prazer. O desejo de saber o que irá acontecer em seguida no enredo que é tão forte que o faz assinar o jornal, ligar a televisão todos os dias para ver a novela, aguardar episódios novos das séries toda semana, ou, no caso da narrativa em questão, manter o leitor preso às páginas dos livros desejando descobrir o que vem no capítulo a seguir.

Dracon se apropria com maestria desse arsenal técnico de sedução e escreve obras que seduzem o leitor a continuar lendo, cada vez mais instigado a encontrar as respostas para os mistérios colocados. Para engendrar tal efeito, em primeiro lugar, o escritor faz uso de uma outra estratégia dos romances-folhetim, a criação de enredos paralelos, em que se estabelecem diversos episódios aparentemente sem ligação mas que se unem posteriormente: “vemos aí o germe do processo folhetinesco e novelo-televisivo, ou seja, a adição de infinitos enredos paralelos mas imbricados por

um elemento que pertence ao enredo principal, que só se desvendam para serem costurados a ele no epílogo” (MEYER, 1993, p. 161). No caso de *Dragões de Éter*, por exemplo, acompanhamos separadamente, desde o primeiro volume, Ariane Narin, os irmãos João e Maria Hanson, Jamil Coração-de-Crocodilo, os personagens da família real (Axel, Primo, Anísio, etc.), Snail Galford e Liriel Gabbiani. Cada capítulo da trama - que em geral são curtos, em média três páginas - tem como foco um desses personagens, e todas as suas histórias eventualmente se cruzam. Algumas delas desde o início tem alguma ligação - como Ariane e os irmãos Hanson que são amigos de escola e apesar de terem suas próprias trajetórias sempre há conexões - e algumas que demoramos a entender o real papel na narrativa, como Liriel Gabbiani, que cruza seu caminho constantemente com Snail Galford, mas que só percebemos seu verdadeiro papel na trama em *Estandartes de Névoa*. Nos romances posteriores outros personagens passam também a ter seus enredos paralelos com capítulos próprios.

Assim, Draccon constrói o enredo de sua saga a partir de capítulos curtos com focos narrativos em personagens distintos e com base nisso é que ele muitas vezes desenvolve o suspense. A título de exemplificação podemos citar o capítulo centrado em João e Maria em que o narrador faz uma analepse para relatar o passado sombrio dos dois e que se relaciona com o famoso conto da bruxa da casa de doces. Justamente quando eles chegam nesse perigoso lugar o capítulo se encerra e retornamos ao presente em um episódio com foco em Ariane Narin. Dessa forma, o leitor fica curioso para saber o que houve com os irmãos Hanson e continua a leitura até o capítulo seguinte em que se conclui a analepse. Essa estratégia se repete ao longo dos quatro livros da saga, fazendo sempre com que o leitor queira ler mais um pouco para que os arcos sejam concluídos, mas sempre há um novo que se abre e provoca o desejo de saber. Draccon faz uma atualização da técnica surgida no século XIX, trazendo-a de forma coerente em sua obra e por meio dela de fato consegue manter o interesse de quem está lendo.

Outra técnica utilizada pelo escritor para fomentar esse desejo de saber é a finalização dos capítulos sempre com ganchos indicando que há algo a ser revelado posteriormente ou que algo importante está para acontecer, o suspense sempre está lá. Como exemplo podemos citar o momento de *Caçadores de Bruxas* em que

Andreanne, capital do reino de Arzallum, está prestes a ser atacada por piratas e um capítulo sobre Axel, no qual ele sai da cidade, se encerra da seguinte maneira:

A energia lhe dizia que alguma coisa estava errada e que aquele dia não seria como os outros. Pois realmente um dia em que a madrugada começa com um príncipe se despedindo da família sem a certeza plena de que iria retornar seguro não poderia mesmo ser igual aos outros. E não seria. Isso posso afirmar porque duas horas após a partida de Axel Terra Branford dois galeões se aproximaram do porto real de Andreanne, em meio à cerração da madrugada, para mudar a história daquelas terras. E isso, meu amigo, nem as fadas poderiam impedir. (DRACCON, 2011a, p.146)

O gancho deixado pelo narrador faz com que o leitor queira saber o que ocorre em seguida, pois é anunciada a tragédia, a invasão, e ainda há a questão da jornada incerta do príncipe, dois acontecimentos importantes na trama que vai desenrolar-se, e que para saber suas consequências é necessário que se continue a leitura. Por meio de mais essa estratégia Draccon garante a atenção e a fidelidade de seu leitor, que não só acaba por finalizar a leitura do romance, como frequentemente ainda compra e lê mais três.

Outra característica folhetinesca presente em *Dragões de Éter* é a utilização da metalinguagem, recurso não exclusivo desse tipo de narrativa, mas de acordo com Meyer (1993), muito empregado nas páginas do famoso folhetim de Rocambole, que se trata de um romance que acaba por ser uma paródia do folhetim tradicional - como faziam Sue e Dumas. Em vários momentos se veem reflexões acerca da própria escrita do folhetim e brincadeiras com a presença dos clichês do gênero.

Na saga de Draccon se vê um processo similar, em alguns momentos o narrador aponta como os acontecimentos do enredo se parecem com contos fantásticos ou contos de fadas, gêneros que com os quais a saga tem fortes relações. Um exemplo disso é quando Axel invoca o unicórnio negro, uma criatura mágica que só aparece por causa da benção de uma fada e o narrador comenta: "E ele veio. Sim, ele veio. Exatamente como em um conto narrado por bardos. Um conto fantástico. Um conto de fada" (DRACCON, 2010, p.268). A relação de *Dragões de Éter* com os contos de fadas é profunda, assim como sua utilização da metalinguagem, que vai para além dessas menções ditas acima, pois Nova Ether é um universo ficcional e é desenvolvida na saga toda uma reflexão sobre a criação de universos ficcionais a partir de como funciona esse mundo inventado pelo escritor. Todavia, não iremos explorar tais aspectos nessa pesquisa, visto que já o fizemos no trabalho de conclusão

de curso “Diálogos do fantástico e do maravilhoso em *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon” (PERES, 2019).

Cabe aqui apontar, contudo, que a metalinguagem é mais uma herança dos folhetins que a saga perpetua e que muito possivelmente colabora com o sucesso da mesma. *Dragões de Éter* é uma obra que replica diversas estratégias do romance-folhetim, e como seu antecessor, conquistou uma miríade de leitores. Consideramos aqui que tal relação não se trata de uma coincidência, pois essas estratégias que sobreviveram ao tempo tiveram sua influência no fenômeno que o folhetim foi e ao serem reutilizadas na saga em questão também contribuíram para o engajamento da mesma.

A título de finalização desse subcapítulo apresentamos aqui um excerto de Marlyse Meyer em que esta fala sobre como características folhetinescas são necessárias para se contar uma boa história, características essas que atravessam todos os romances sobre Nova Ether.

E pelo jeito, por mais moderno que se pretenda ser, por mais distante que estejamos dos velhos tempos e temas do folhetim e do melodrama, parece que, para contar uma boa história televisiva, não há como escapar à receita salvadora: ganchos, suspenses, chamadas, retrospecto, acaso, coincidências. E EMOÇÃO!!! (MEYER, 1993, p. 235).

4.2 A Nostalgia

Ao imergirmos na leitura de *Dragões de Éter* um dos aspectos que salta aos olhos do leitor é a presença da intertextualidade. A relação existente entre os romances e outros tantos textos diversos, sejam eles escritos ou não, permeia toda a obra e é impossível discuti-la sem isso mencionar. Contudo, no artigo *Fantasia em palimpsesto: intertextualidade em Dragões de Éter de Raphael Draccon* (PERES; CRUZ, 2021) já nos empenhamos em descrever quais são e como são utilizados os intertextos presentes na narrativa em questão e retomamos esse assunto aqui não para fazê-lo novamente, mas sim para buscar entender por qual motivo esse traço pode ser um dos fatores que tornaram a obra um best-seller.

É relevante apontarmos que partimos do entendimento de que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 2005, p.68), e que Draccon trabalha a fundo essa ideia utilizando a intertextualidade de diversas formas em sua obra. No artigo supracitado, dividimos os intertextos trabalhados na saga em dois grupos, os referentes aos contos de fadas e

histórias infantis e aqueles pertencentes à cultura pop³³. No primeiro grupo, vemos como centro da história os contos *Chapeuzinho Vermelho*, *João e Maria* e *Branca de Neve* dos quais não só os personagens mas as histórias também são apropriadas; outras como *Peter Pan*, *Aladdin* e *João e o Pé-de-feijão* que tem seus personagens utilizados; e ainda aquelas como *Gato de Botas*, *Cinderela* e tantas outras que são apenas aludidas no decorrer da trama. Já no segundo grupo, temos homenagens, alusões e apropriações de estilo de diversos produtos culturais diferentes: bandas como Hanson, Blake e Nirvana; jogos de vídeo game como *Streets of Rage* e *Final Fantasy VI*; quadrinhos como *Sandman*; e também jogos de RPG como *Dungeons & Dragons*.

Apesar da grande diversidade existente entre esses elementos que são trazidos para dentro do texto de *Dragões de Éter*, conseguimos encontrar um traço que une todos eles: a época a qual estão relacionados. Todos tiveram destaque nos anos 90 e início dos anos 2000, época em que Raphael Draccon era adolescente. No caso dos produtos culturais mencionados no grupo da cultura pop, temos as bandas e jogos que fizeram sucesso naquele período e marcaram a geração dos nascidos nos anos 80. Já no que concerne aos contos de fadas, apesar de existirem desde a Idade Média e se manterem vivos até hoje, não podemos deixar de observar sua relevância naquele período, ainda mais pelo destaque que obtiveram com as adaptações audiovisuais feitas pela Disney e veiculadas via fitas de VHS, muito comuns naquela época.

Com base nessa ideia de que os elementos intertextuais presentes na saga remetem a um período passado, identificamos que um dos motivos que aproximam os leitores da trama é o sentimento de nostalgia. Esse conceito, de acordo com Hutcheon (1998), foi cunhado em 1688 por Johannes Hofer e se referia a uma doença provocada pela saudade de casa, da terra natal. Posteriormente, em 1798, Immanuel Kant percebeu que o retorno ao lar não resolvia esse sentimento que seria provocado pela distância, pois na verdade ele não se referia a um lugar, e sim a um tempo, o passado, a

³³ De acordo com Khumthukthit, a cultura pop ou cultura popular em seu sentido literal é "um produto cultural destinado a um público de massas" (2010, p. 60) e "[...] vale enfatizar que o importante é que aquilo que se integra à cultura pop é necessariamente algo que tem ou teve grande identificação popular, seja por razões positivas ou negativas, e permaneceu na memória geral tornando-se referência comum. [...] Portanto, a cultura pop pode ser uma característica, uma pessoa ou objeto, que se torna tão óbvio ou banal que passa a fazer parte do conhecimento universal de um povo. (KHUMTHUKTHIT, 2010, p.65).

juventude, ao qual é impossível retornarmos. Assim, o termo passou a remeter ao poderoso sentimento de saudade de um tempo passado que perpassa a tristeza e o prazer.

Hutcheon (1998) salienta a intensidade e o poder desse sentimento que costuma ser bastante visceral e de grande impacto emocional, pois ele não é algo que você percebe em um objeto, mas sim algo que se sente profundamente, geralmente partindo do encontro do presente com o passado. Hemetsberger e Pirker acrescentam ainda “que a nostalgia pode existir em duas dimensões: a nostalgia pessoal, baseada em experiências pessoais; e, a nostalgia histórica, que surge a partir da memória coletiva de uma época da história” (2006 *apud* HERNANDEZ, 2011).

Dessa forma, concluímos que a maneira como diversos elementos da adolescência dos leitores (ou infância dependendo da idade do público-leitor) são colocados na obra despertam o sentimento de nostalgia, aquela que surge com base na memória coletiva de um momento da história, nesse caso dos anos próximos à virada do milênio. Ao reconhecerem esses personagens, essas histórias e as pequenas referências a tal período de suas vidas, esse sentimento possivelmente vem à tona, criando um elo com o leitor.

Por seu poder de engajamento, conforme Souza e Polidório (2013) a nostalgia tem sido muito utilizada como ferramenta de marketing pois conquista e fideliza seus clientes, lembrar bons momentos do passado chama atenção das pessoas, que criam uma percepção positiva do produto. Essas boas lembranças ficam guardadas no intelecto por anos, esperando que algum gatilho as desperte, e quando algo o faz, o sentimento surge e é aliado ao objeto em questão. Por esse motivo podemos relacionar o sucesso de *Dragões de Éter* também à utilização desses elementos do passado dos leitores, que criam laços com os romances a partir da nostalgia que eles lhes despertam. Contos de fadas como *Chapeuzinho Vermelho* e *Branca de Neve*, jogos de vídeo game ou de RPG e músicas de adolescente são elementos que no geral remetem a períodos felizes da infância e juventude, remetem a momentos de entretenimento e prazer, que com felicidade são revisitados por quem os vivenciou, criando uma percepção positiva do produto, nesse caso, os romances de Draccon.

Ademais, devemos destacar que em *Dragões de Éter* o escritor faz uso do crossover - técnica em que se coloca personagens, cenários ou universos de ficção distintos no

contexto de uma única história – preenchendo uma demanda externa que vinha do sucesso internacional de obras como os filmes de *Shrek* (2001), e que ganha força com a adaptação de Sítio do Picapau amarelo (2001-2007). Assim, Dracon acaba por preencher uma lacuna de mercado existente, sendo pioneiro no uso dessa estratégia na literatura fantástica brasileira. Ele utilizou a intertextualidade e o crossover de forma a provocar nostalgia e simultaneamente satisfazer o desejo do leitor por obras desse tipo.

É importante evidenciarmos que cada um dos fatores que levantamos como sendo possíveis motivos para *Dragões de Éter* ter se tornado um best-seller se soma aos outros que já apresentamos, aos que ainda descreveremos e também a aqueles que nos passaram despercebidos ou que estão além de nossa compreensão, a obra não conquistou inúmeros leitores por conta de um fator, mas pela confluência de vários deles. Aquele que acabamos de evidenciar, a nostalgia a partir da intertextualidade, é apenas um deles, e o primeiro que levantamos que tem relação direta com o aspecto emocional e mental do leitor, aos quais nos iremos dedicar nos subcapítulo a seguir.

4.3 Para além da consciência

No decorrer de nossas leituras e análises em busca da resposta para a questão inicial dessa pesquisa, “Por que *Dragões de Éter* se tornou um best-seller?”, percebemos a necessidade de explorar um outro aspecto relacionado às obras de Dracon, o psicológico. Buscamos entender os efeitos que possivelmente os romances teriam na mente do leitor, quais processos mentais seriam ativados nesse percurso entre o que a obra em si propõe e como processamos mentalmente tais estímulos.

Para avançar nesse sentido, partimos de dois pontos inicialmente, a questão da fantasia e das possibilidades que essas histórias nos concedem no campo do imaginar e do fantasiar e, concomitantemente, os efeitos causados na mente dos leitores pela presença de arquétipos na narrativa. Inicialmente apartados, no decorrer das análises percebemos que os dois aspectos tem relações profundas, e nesse subcapítulo pretendemos especular sobre como essas questões atravessam *Dragões de Éter* e atingem seus leitores.

Em *Imaginação e criatividade na infância* (2014), Vigotski apresenta uma definição de imaginação diferente daquela do senso comum, que geralmente a relaciona com algo

irreal ou falso, e a identifica como a atividade criadora do cérebro humano, utilizada para a criação de qualquer coisa, seja no campo artístico, científico ou tecnológico. Dessa maneira, ele evidencia a importância da mesma, pois se em seu sentido comum ela muitas vezes é esvaziada de valor prático, no sentido que Vigotski propõe é compreendida como uma “função vitalmente necessária” (2014, p.10), obtendo uma relevância profunda na vida dos indivíduos. Ele aponta como as obras artísticas podem influenciar as pessoas, pois são fruto da imaginação do homem, de sua atividade criadora que relaciona o mundo interno com o mundo exterior que as cerca.

Dentre as maneiras que Vigotski afirma que se relacionam a realidade e a fantasia, nos pareceu de grande relevância a ligação existente entre a imaginação e as emoções, pois de acordo com o pesquisador, assim como os sentimentos podem influenciar a imaginação o contrário também é verdade. Esse processo é chamado de lei da representação emocional da realidade e ele implica que todos os sentimentos desencadeados pelas obras da imaginação são reais apesar da obra em si não o ser. Quem lê um livro vive cada uma das emoções verdadeiramente, sente cada medo, felicidade ou raiva de forma genuína.

Os fracassos e os sucessos dos heróis imaginários, suas alegrias e dores nos contagiam emocionalmente, apesar de sabermos bem que não são situações reais, e sim invenções da fantasia. E isso deve-se ao fato de que as emoções pelas quais somos contagiados, seja a partir da leitura das páginas de um livro ou de uma cena de uma peça de teatro, através das imagens artísticas vindas da fantasia, são verdadeiramente reais e as sentimos profundamente. (VIGOTSKI, 2014, p.18-19)

Com base nessa perspectiva, podemos traçar um aspecto que aproxima os romances de Draccon de seus leitores, no decorrer da trama cria-se um laço emocional que une quem lê aos personagens, aos sentimentos vivenciados por eles em cada uma das páginas da saga. Por mais que *Dragões de Éter* seja uma obra de ficção, fruto da imaginação, as emoções apresentadas na trama ganham contornos reais a partir da leitura. Vivemos as felicidades e as angústias dos personagens, crescemos com eles. Sentimos a alegria de Maria ao encarnar um conto de fadas quando se envolve com Axel, a dor da perda dos pais sentida pelos príncipes após a morte de Primo e Terra, os conflitos da entrada na adolescência de Ariane e João, dentre tantos outros sentimentos que nos acometem ao longo da narrativa.

Além de Vigotski, Freud (2015) também considera esse elemento afetivo que é empenhado nas criações da fantasia como vemos em “O poeta faz algo semelhante

à criança que brinca; ele cria um mundo de fantasia que leva a sério, ou seja, um mundo formado por grande mobilização afetiva, na medida em que se distingue rigidamente da realidade” (FREUD, 2015, p.54). Ademais, é nessa relação com a realidade que Freud menciona que novamente devemos retornar, já que sobre ela já discorreremos do primeiro capítulo dessa pesquisa.

Da mesma forma que a fantasia enquanto gênero por mais fantástica que seja é produto da combinação de elementos reais para que haja um reconhecimento e um entendimento da parte do leitor, quando pensamos nas obras de ficção em geral, resultado do imaginar, do fantasiar, temos que destacar a importância dessa relação entre o mundo da fantasia e o mundo externo, pois é ela que vai possibilitar a coerência dessas narrativas. Vigotski (2014) aponta que as imagens da fantasia não são escolhidas arbitrariamente, ao acaso, e sim visando uma relação lógica com o mundo externo e, principalmente uma construção da lógica interna da narrativa, e é justamente essa lógica interna que garante o poder de influenciar o leitor, de alterar sua consciência social.

Esse aspecto nos interessa, pois buscamos entender a adesão do leitor às narrativas, e esse poder de influenciar, seja através das emoções que reverberam com veracidade em quem lê, seja através de uma coerência interna da obra que ressoa na realidade vivenciada pelo leitor. Jacqueline Held (1980) também corrobora com essa perspectiva como podemos ver no excerto abaixo.

Para ocasionar a adesão do leitor, para ser ratificada, a história - por mais estranha, louca ou fantástica que seja deve sempre ser tal de maneira que cada um possa, como num espelho, encontrar nela certa essência do ser humano, de qualquer ser humano, de si mesmo: tradução de necessidades, de angústias, de desejos, conscientes ou não. Verdade psicológica das personagens que devem possuir coerência interna, ser irmãos dos homens, mulheres, crianças que encontramos todos os dias, sejam de Sírio, de Marte ou de Saturno, do país de Cocagne ou do reino dos animais. Enraizamento necessário nos mil detalhes, comportamento e pensamentos da vida cotidiana. (HELD, 1980, p.151-152)

Assim, podemos explicar a facilidade com que nos identificamos com os personagens e *Dragões de Éter*, pois estes, apesar de viverem em Nova Ether, um mundo secundário marcado profundamente pelo mágico, vivenciam sentimentos e situações que espelham o real. Podemos citar como exemplo a trajetória de Snail Galford, que quando criança se tornou órfão e teve que fazer qualquer coisa a seu alcance para sobreviver, se torna um ladrão e pirata sem escrúpulos, que luta com as armas que

tem, se agarrando a qualquer oportunidade que lhe possa trazer algum sucesso. Por mais que os contornos sejam fantásticos, piratas, bruxas, magia, a história do personagem é similar a outras que ouvimos todos os dias. Quantas crianças não acabam no mundo do crime pois não tem outra forma de sobreviver? Por mais que condenemos suas ações ao longo da trama, sentimos sua solidão, sua vontade de ir além e empatizamos com ele.

Este é apenas um dos exemplos possíveis, no decorrer da saga percebemos a realidade em meio do fantástico, a coerência interna da narrativa que se alia a situações tão familiares do mundo real envolvidas em sentimentos que de fato se tornam reais. Sentimos vergonha junto com Maria quando esta fala mal das ações da realeza para o Príncipe antes de perceber com quem está falando; sentimos orgulho junto com todos os arzallinos ao ver Axel ganhar o Torneio do Punho de Ferro; sofremos com os dilemas entre o amor e a obrigação de Axel. As histórias e os personagens são muitos e as ligações que os leitores estabelecem com eles também.

Nesse sentido, devemos lembrar a discussão proposta no primeiro capítulo sobre a personagem do gênero fantasia, como colocamos, esta é composta por dois aspectos, o mimético que busca trazer para a trama pessoas reais, com sua identidade e seus traços individuais, e o arquetípico que se relaciona aos papéis desempenhados pelos personagens que se repetem nas narrativas. Se de um lado os personagens possuem esse caráter mimético que os conecta a nós, leitores e pessoas reais que se emocionam junto com eles cada etapa da trama, de outro temos a presença dos arquétipos, herança dos contos de fadas e que vão agir em nós em camadas mais profundas além da consciência.

Antes de adentrarmos efetivamente no aspecto arquetípico, devemos evidenciar que nossas análises se baseiam antes de tudo na compreensão da profunda relação existente entre *Dragões de Éter* e os contos maravilhosos ou contos de fadas. Em primeiro lugar, já delineamos o caráter intertextual intrínseco ao gênero fantasia, que é herdeiro do mito, das lendas e do conto de fadas. Porém, para além dessa característica própria do gênero, Dracon opta por alargar essa relação, trazendo o conto de fadas para o centro da narrativa da saga. Em nossa pesquisa *Diálogos do fantástico e do maravilhoso em Dragões de Éter, de Raphael Dracon* (2019)

exploramos a fundo tais entrelaçamentos que vão desde a paródia³⁴ das histórias de *Chapeuzinho Vermelho* e *João e Maria* que ocupam papéis de protagonismo na trama, até própria narrativa tomar contornos estruturais dos contos de fadas e poder ser considerada como um deles. O escritor alude a diversos contos na trama, recupera suas características, resgata seus personagens e muito mais. A relação que se estabelece é muito ampla, e por esse motivo, ao examinarmos a questão da presença dos arquétipos nessa narrativa utilizamos pesquisadores que falam sobre contos de fadas e seu poder, pois se *Dragões de Éter* em tanto se assemelha aos contos de fadas é pungente a possibilidade que a força dessas histórias e de seus arquétipos ressoe nessa obra. Marie-Louise von Franz (1990) destaca como os contos de fadas compilados pelos Irmãos Grimm foram um estrondoso sucesso no momento de sua publicação, segundo ela devia haver um “forte interesse emocional e inconsciente” (p.9), tanto que, depois desse, diversos compilados começaram a surgir em diversas partes do mundo, histórias com tamanho poder que chocaram com temas que se repetiam.

Essa repetição de temas é justamente um aspecto explorado por Carl Jung, psicanalista criador de teorias das quais faremos uso para melhor compreender a questão dos arquétipos e de como os romances de Draccon agem na mente de seus leitores. Jung explica a psique humana como um grande oceano (o inconsciente) do qual emerge uma pequena ilha (o consciente), e esse grande oceano é composto por camadas que vão abrigar importantes disposições funcionais, como explica Nise da Silveira.

Nas camadas mais superficiais do inconsciente — inconsciente pessoal — fervem emoções sufocadas, desejos, conflitos reprimidos. E nos seus estratos mais profundos, segundo Jung, existem disposições funcionais herdadas inerentes à própria estrutura psíquica, matrizes onde tomam forma representações correspondentes a experiências primordiais da humanidade, revividas sob aspectos diferentes pelo homem de todos os tempos. Devido ao seu caráter universal, Jung denominou essas camadas mais profundas da psique inconsciente coletivo, e arquétipos às disposições herdadas para produzir imagens e pensamentos similares em toda parte do mundo e em todas as épocas. (1981, p.138)

³⁴ De acordo com a perspectiva de Linda Hutcheon “A paródia é, pois, na sua irônica ‘transcontextualização’ e inversão, repetição com diferença. Está implícita uma distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia. Mas essa ironia tanto pode ser apenas bem-humorada, como pode ser depreciativa; tanto pode ser criticamente construtiva, como pode ser destrutiva. O prazer da ironia da paródia não provém do humor em particular, mas do grau do empenhamento do leitor no “vai vêm” intertextual (*bouncing*) para utilizar o famoso termo de E. M. Forster, entre cumplicidade e distanciação. (HUTCHEON, 1985, p.48)

Dessa maneira, permanecem no inconsciente coletivo esses pensamentos similares que se repetem em todas as pessoas em todas as épocas, os arquétipos são modelos de comportamentos que sempre existiram e jamais se extinguiram, são impulsos da alma humana. Nas palavras do próprio Jung: “O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar” (2000, p.51) e ainda “o arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (2000, p.17)

Esses arquétipos nos interessam pois de acordo com diversos autores como o próprio Jung (2000), Coelho (2003), Von Franz (1990) e Silveira (1981) a simbologia presente nos contos de fadas tem suas origens nos arquétipos do inconsciente, o elo entre os arquétipos e essas narrativas é fortíssimo, tanto que essas histórias seriam suas manifestações mais puras, simples e concisas. Os mitos e os contos de fadas são as maneiras que alguns processos psíquicos do inconsciente encontraram para se expressar, quando os ouvimos eles se revelam, tornam-se atuantes, porque reestabelecemos a relação entre consciente e inconsciente que só é possível através dessas imagens primordiais, simbólicas, que a linguagem figurada proporciona.

De acordo com Von Franz (*apud* GIMENEZ, 2015) quando conteúdos do inconsciente se revelam para o consciente eles passam a fazer parte da personalidade da pessoa, que incorpora aquele aspecto, passando por um processo de ampliação da consciência. Esse processo de encontro com uma parte de si mesmo é chamado pela psicologia analítica de individuação e consiste em uma aproximação com nossa própria identidade que vem através do enfrentamento de nossos arquétipos presentes na psique. Dessa maneira, através da leitura de contos de fadas – e nesse caso conforme acreditamos através da leitura de *Dragões de Éter* – passamos por esse processo de ampliação da consciência e da personalidade que nos transforma.

Von Franz (1990) destaca a complexidade do fato psíquico que os contos de fadas tentam descrever como podemos observar no trecho a seguir.

Depois de trabalhar muitos anos neste campo, cheguei à conclusão que todos os contos de fada tentam descrever apenas um fato psíquico, mas este fato

é tão complexo, difícil e distante de se representar em seus diferentes aspectos, que centenas de contos e milhares de versões (como variações musicais), são necessários até que esse fato desconhecido penetre na consciência, sem que isso consiga exaurir o tema. Este fato desconhecido é o que Jung chama de SELF, que é a totalidade psíquica de um indivíduo e também, paradoxalmente, o centro regulador do inconsciente coletivo. Cada indivíduo e cada nação têm suas próprias formas de experienciar esta realidade psíquica. (VON FRANZ, 1990, p.6)

A saga de Draccon seria então mais uma forma, mais uma versão de conto de fadas que tenta descrever um pouco desse mesmo fato psíquico, pois como carrega as principais características de um conto de fadas³⁵ traz as imagens simbólicas, os arquétipos do inconsciente em suas páginas. Coelho (2003) destaca que as situações, os conflitos e as aventuras vividas pelos personagens nas narrativas correspondem a busca da unidade interior, o *self*. E mais que isso, ela aponta que:

Reis, rainhas, príncipes, fadas, bruxas, duendes, objetos mágicos, profecias, obstáculos, ameaças, auxiliares, provas quase impossíveis de serem vencidas são símbolos de situações arquetípicas: vivências éticas, sociais, existenciais etc. que vêm sendo revividas desde a origem dos tempos, sob diferentes formas, em virtude do desejo de autorealização do eu em relação ao outro (ao mundo) que impulsiona o ser humano. (COELHO, 2003, p.123)

São nossas vivências humanas que ciclicamente vêm sendo retratadas nas histórias desde o início dos tempos, comportamentos, desejos, temores e experiências que são recontadas através de uma linguagem simbólica, mediando o que existe em nosso imaginário (inconsciente) e a vida real. Ao trazer os elementos mencionados por Coelho para sua narrativa, Raphael Draccon se inscreve em uma tradição milenar de reprodução de arquétipos que atuarão no inconsciente dos leitores e representam a condição humana.

Ao delinear como a presença dos arquétipos na narrativa influencia psicologicamente o leitor - levando-o a estabelecer relações entre o consciente e o inconsciente, e permitindo o processo de individuação – tivemos a intenção de mostrar como a literatura pode agir de forma profunda em quem nela imerge, o que consideramos ser mais uma característica presente em nosso objeto de pesquisa que causa engajamento. Todavia, devemos nos voltar também para um outro lado dessa questão dos arquétipos, a forma como eles são utilizados na literatura e mais

³⁵ Podemos tomar como base a definição de Coelho (1993) [...]o conto de fadas teria origem celta com poemas que mostravam amores estranhos, fatais e eternos. Posteriormente ganha como marca a chamada "magia feérica - aquela que inclui reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida - tendo como eixo gerador a problemática existencial." (*apud* MARINHO, 2006, p.88)

especificamente em *Dragões de Éter*. Começamos então por uma colocação de Nelly Novaes Coelho.

Limitando-nos à esfera da literatura, podemos definir arquétipos como representações das grandes forças ou impulsos da alma humana: o instinto de sobrevivência, o medo, o amor, o ódio, o ciúme, os desejos, o sentimento do dever, a ânsia de imortalidade, a vontade de domínio, a coragem ou heroísmo, o narcisismo, a covardia, a inveja, o egoísmo, [etc.]. Tais arquétipos, no âmbito da literatura ou da mitologia clássica, têm sido representados por figuras ou personagens arquetípicas, isto é, representações dessas paixões ou “gigantes da alma” que se amalgamam inconscientemente coletivo, analisado por Jung. (2003, p.98)

A partir disso devemos evidenciar como na literatura, e em especial no conto de fadas, os personagens assumem um caráter arquetípico diretamente ligado a emoções e sentimentos. Da mesma maneira que em *Branca de Neve* temos a inveja personificada na madrasta e que em *Chapeuzinho Vermelho* a inocência se revela na própria protagonista, em *Dragões de Éter* processo similar ocorre, vemos Ferrabrás representando o ódio e a vontade de domínio e Anísio o sentimento de dever, por exemplo. A diferença é que nas narrativas do gênero fantasia, esse aspecto arquetípico se une a um lado mais realista, mimético.

Para além desse viés diretamente ligado a sentimentos e emoções, o caráter arquetípico das histórias também assume diversas outras nuances, cada obra faz uso dessas imagens de forma distinta, já que não se trata de algo objetivo, a dificuldade de representar o arquétipo por meio das imagens é tão grande que são necessárias infinitas histórias para fazê-lo. Portanto, no intuito de compreender melhor essas formas em que despontam os arquétipos muitos pesquisadores reinterpretaram as pesquisas de Jung revelando outras formas em que estes aparecem na literatura.

Margaret Mark e Carl Pearson, por exemplo, pesquisadores do campo da Publicidade e Propaganda, fizeram um estudo dos arquétipos junguianos para sua espécie de manual do publicitário *O herói e o fora-da-lei* (2001), pois partem do princípio de que “um produto com identidade arquetípica fala diretamente à matriz psíquica profunda dentro do consumidor, ativando um senso de reconhecimento e significado” (p.27), e, como tal, sugerem a utilização desse princípio para criação da identidade de marcas. O mesmo processo ocorre no inconsciente do leitor que reconhece esses arquétipos nos personagens da literatura, criando significado na relação entre o leitor e o livro. Mark e Pearson delineiam em seu manual doze tipos de arquétipos ligados à personalidade e seu trabalho é frequentemente utilizado também para o estudo dos

personagens literários. A seguir apresentamos a tabela elaborada pelos pesquisadores com as personalidades e suas respectivas funções.

Arquétipo	Função
Criador	Criar algo novo
Prestativo	Ajudar os outros
Governante	Exercer o controle
Bobo da Corte	Se divertem
Cara Comum	Estar bem assim como são
Amante	Encontrar e dar amor
Herói	Agir corajosamente
Fora-da-lei	Quebrar as regras
Mago	Influir na Transformação
Inocente	Manter ou renovar a fé
Explorador	Manter a independência
Sábio	Compreender o mundo em que vivem

Tabela 1.1 – Os Arquétipos e suas Funções

Ao analisarmos essas personalidades podemos relacioná-las com os personagens da narrativa de Draccon, que na maioria dos casos se conectam com até mais de um arquétipo, visto que estes tem diversas facetas e evoluem ao longo da saga. Um possível exemplo é a personagem Maria Hanson, que assume dois desses papéis, o de amante e o de sábio. Em *Caçadores de Bruxas* se inicia seu romance com Axel Branford, a moça da plebe que conquista o príncipe mais cobiçado do reino, um relacionamento que perpassa toda sua trajetória nos livros, entre idas e vindas, superando obstáculos e intempéries, Maria tem o papel da amante, que encontra seu verdadeiro amor e se doa para ele, como fica claro nas palavras dela para Axel:

E uma coisa que aprendi nessa vida é que sentimentos nos ligam a outra pessoa mais do que sangue ou obrigações Por cinco anos, achei que havia perdido você, e essa dor me corroeu. Mas quanto mais forte a dor se manifestava, maior era a certeza de que ela existia pela impossibilidade de te amar. Pois eu demorei poucos minutos pra te conhecer e um dia pra me apaixonar, mas me levaria a vida inteira pra conseguir te esquecer. (DRACCON, 2020, p. 503)

Todavia, Maria não é definida apenas por sua relação com Axel, a partir de seu contato com Sabino von Fígaro – seu professor na Escola Real do Saber e conselheiro do rei - a jovem se torna sua aprendiz e ocupa um importante papel como estudiosa e

investigadora colaborando pra a resolução de diversas crises em Arzallum. Maria, assim como Sabino, tem a personalidade do sábio que busca compreender o mundo em que vive, estando sempre atenta a tudo ao seu redor e ajudando a solucionar os mistérios que se apresentam.

Outro arquétipo que se destaca na narrativa é o do criador, desde a primeira página da saga temos contato com um personagem que não faz realmente parte do enredo da história, mas é o grande responsável por toda ela. Draccon nos introduz a um narrador, que posteriormente se revela um criador. Quando começamos a ler, enxergamos o bardo das narrativas orais que nos conta uma história ao redor de uma fogueira ou no salão de uma taberna. Aos poucos nos tornamos íntimos dele, que se comunica conosco e alimenta a história ao mesmo tempo que nos aproxima dele mesmo, porque mais que um contador de histórias, o bardo é um criador de histórias e de mundos. Ao fim de *Caçadores de Bruxas*, ele nos revela ser o semideus criador, aquele que a todo momento é reverenciado pelos personagens como o criador de Nova Ether, assim como coloca nós, leitores, como os semideuses que co-criam a narrativa ao lermos suas páginas, ao a ouvirmos do bardo, como o fica claro no excerto abaixo.

Nossa única diferença talvez seja a de que eu, desta vez, dou as cartas, estabelecendo as regras físicas e orientando as consequências de um universo éter, como tantos outros. E espero que um dia você possa experimentar essa sensação maravilhosa de dar vida a uma criação, enquanto diversos outros semideuses te dão o respaldo para manter tal criação viva. E é assim que, neste momento, dou por encerrada esta etapa. E me despeço, sabendo e lembrando que, para que Nova Ether viva, é necessário que eu pense nela, que eu estabeleça suas regras. E que eu forneça um material semidivino para sua existência, pois, a partir do momento em que eu esquecê-la, ela deixará de existir. E tudo porque eu sou um Criador. Porque eu sou um semideus. Exatamente como você. (DRACCON, 2010a, p.421-422)

Dessa maneira, temos um narrador que é um bardo, um semideus criador, que onisciente nos conta a história da qual participa diretamente pelo poder da crença de seus personagens. Nele poderemos perceber o arquétipo do criador que cria algo novo, nesse caso, um universo inteiro.

Não podemos deixar de mencionar também a força de identificação que o arquétipo do criador apresenta na narrativa de Draccon, pois ao colocar os leitores no papel de semideuses, também alvo de adoração dos personagens da narrativa, mais que nos

conectarmos com o arquétipo personificado no bardo, passamos nós mesmos a vivenciar parte dessa experiência de ser criador.

Por fim, nos interessa analisar dois dos personagens que carregam em si a personalidade do herói. Esse arquétipo tem muita relevância nos estudos da psicologia devido a seu papel central nas narrativas e sua identificação com o eu. Sigmund Freud, pai da psicanálise, em seu texto *O Poeta e o Fantasiar* (2015) destaca ainda como é justamente nas narrativas de amplo público que isso ocorre.

Procuremos para nossa comparação [...] o narrador não exigente de romances, novelas e histórias, que por isso encontram inumeráveis e zelosos leitores e leitoras. Nas criações desses autores uma característica nos salta aos olhos: todos possuem um herói que ocupa o centro dos interesses, para quem o autor procura, por todos os meios, ganhar nossa simpatia e que ele parece proteger com uma providência especial. [...] Mas penso reconhecer nesta traiçoeira característica de ficar ileso sem esforço sua majestade o eu, o herói de todos os sonhos diurnos como em todos os romances. (FREUD, 2015, p.60-61)

Destarte, nos concentremos um pouco na figura do herói. Em *Dragões de Éter* diversos personagens se enquadram nessa categoria, caracterizada por ser aquele que age corajosamente, mas dois deles tem papel central nos quatro volumes da saga, João Hanson e Axel Branford. Enquanto Axel já surge na história ocupando o papel de herói, já é um príncipe que enfrenta os ringues de pugilismo, ovacionado pelo povo, João é apenas um menino comum que sobreviveu a momentos trágicos, mas ainda não é visto como um exemplo de coragem. Todavia, ambos vão trilhar caminhos de incríveis provações, se mostrando grandes heróis. João sobrevive à casa de doces da bruxa Babau, ao ritual dos piratas e das bruxas na Catedral da Sagrada Criação, trava uma disputa de vida ou morte pela honra de sua família e tantos outros feitos que a cada etapa da jornada vai evoluindo, crescendo, deixando de ser um menino indefeso e se tornando o grande herói com que nos deparamos em *Estandartes de Névoa*. Essa evolução do menino para o homem pode ser vislumbrada no excerto a seguir.

A espada na mão do adolescente tremia. Estava com quinze anos, prestes a completar dezesseis em dois meses. Ainda assim, não era mais uma criança, nem se considerava mais um adolescente. Possuía um *cordão de compromisso* com um pedaço do tronco de uma árvore com nomes gravados com um canivete cego e que o colocava na condição de noivo de sua antiga paixão infantil, viu o pai morrer orgulhoso de si e era o único homem de uma casa que precisava dele. O fato era que João Hanson poderia ter a idade e a aparência de um adolescente. Mas, dentro de si, ele já era um homem. (DRACCON, 2010c, p.28)

Mas como sua irmã, João não tem apenas uma faceta, outros arquétipos estão presentes em sua personalidade, como o amante, por sua relação com Ariane, almas gêmeas que vemos se encontrarem e crescerem juntas, do amor infantil à vida adulta. Nele, enxergamos também o arquétipo prestativo, sempre ajudando os outros, em especial sua família, que defende, honra e sustenta quando o pai é morto por se envolver com magia negra.

Axel, por sua vez, é herói ao largar tudo em Andreanne para salvar o irmão desaparecido, quando combate trolls que atacam uma senhora indefesa, ao lutar contra Jamil Coração-de-Crocodilo no alto da Catedral da Sagrada Criação, ao participar do Torneio do Punho de Ferro para representar seu povo, dentre tantas outras situações que surgem ao longo da saga. Contudo, em outras facetas, Axel é amante por sua fortíssima relação com Maria Hanson, e também explorador, ao ir às Sete Montanhas ou ao Nunca em busca de si e do melhor para seu reino e sua família.

A presença de personalidades arquetípicas é uma característica que *Dragões de Éter* recupera a partir de sua relação com os contos de fadas, mas há um outro padrão dessas histórias que também podemos identificar na obra de Draccon. Os contos maravilhosos, em suas centenas de histórias diferentes – isso sem falar das versões das mesmas histórias – remontam a uma estrutura que se repete que foi identificada por Vladimir Propp. O pesquisador fez um estudo comparativo - publicado em *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1970) - em que observou em 449 contos populares as ações que os personagens desempenham na narrativa, identificando a partir disso funções que estruturam esses contos. Propp reconhece 31 funções, mas nem sempre todas estão presentes, algumas se alternam e se sobrepõem, portanto Coelho (2003) reduz essas funções a apenas seis, as principais bases dessas histórias.

Nesse sentido, achamos pertinente mostrar como essas funções aparecem em nosso objeto de estudo, dado que essa estrutura não sobrevive há séculos por acaso, provavelmente tendo permanecido por algum motivo nas memórias das pessoas. Considerando a extensão da saga de Draccon, optamos por analisar a partir das funções de Propp (reduzidas por Coelho) apenas um arco de um dos personagens em que conseguimos perceber com clareza essas ações e assim demonstrar sucintamente a presença delas na narrativa. O arco escolhido é a jornada de Axel Branford às Sete Montanhas em busca de seu desaparecido irmão Anísio, que está

presente no segundo e terceiro ato de *Caçadores de Bruxas*. A seguir, a relação estabelecida entre as funções e o arco escolhido:

1. Uma situação de crise ou mudança: o primeiro príncipe Anísio não retorna após uma viagem, é um desequilíbrio que se torna desafio para o herói;
2. Aspiração, desígnio ou obediência: Axel toma para si o desígnio e a obrigação de resgatar o irmão e trazê-lo de volta para casa;
3. Viagem: Axel parte em uma jornada até as Sete Montanhas, local distante onde o irmão havia ido;
4. Desafio ou obstáculo: alguns desafios se colocam diante de Axel e dificultam sua jornada, os orcos que atacam a senhora na estrada, a perda da montaria que atrasa a viagem, a relação conturbada entre Muralha – amigo de Axel – e Mestre Ira, a dificuldade em retornar para casa por conta da distância e da metamorfose de Anísio;
5. Mediação: surge um auxiliar mágico que facilita o caminho do herói, Axel é testado e favorecido pela Fada do Crepúsculo que lhe arranja uma montaria excepcional e também o velho índio moicano que o ajuda a abrir um portal para voltar para casa;
6. Conquista: Axel cumpre seu objetivo e retorna para Arzallum com o irmão.

Assim podemos observar que as funções propostas por Propp sobrevivem na narrativa de *Draccon*, repetindo uma estrutura consagrada pelos contos populares. Coelho (2003) destaca a percepção de Propp de como essas funções são uma expressão da vida real e descreve a relação entre elas e as constantes básicas da vida humana.

1. Situação de crise ou mudança: é natural que na vida real todo ser humano viva contínuas situações de mudança ou de crise, pois do nascimento à morte passamos por muitas transformações, desafios e provas;

2. Desígnio: todo ser humano tem (ou deve ter) suas aspirações, seu ideal, seu “desígnio” a ser atingido na vida, em busca de sua auto-realização;

3. Viagem: basicamente a luta pela auto-realização trava-se fora de casa, no corpo-a-corpo do eu com o mundo exterior, com outros;

4. Obstáculos: são as inevitáveis dificuldades que se interpõem entre o eu e seu caminho para a auto-realização;

5. Mediação: são os auxílios que, via de regra, o eu recebe para poder avançar em seu caminho;

6. Conquista: esse deveria ser o desenlace feliz para a auto-realização desejada pelo eu, como acontece sempre nos contos de fadas e deveria acontecer também na vida real. (COELHO, 2003, p.119-120)

Novamente estamos diante de um fator existente em *Dragões de Éter* que faz a travessia entre o ficcional e o real, que estabelece conexões que adentram a consciência. A jornada pela qual o herói se envereda é a nossa jornada, transformada pelo mágico e pelo incrível, com obstáculos que se diferem dos nossos, mas que permitem identificação e transmitem sentimentos que ressoam de forma real no leitor.

Joseph Campbell é outro pesquisador que vai tratar de uma estrutura que se repete na narrativa. Segundo suas pesquisas, a forma muda, mas existe uma mesma história que se mantém.

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga (semelhante a um sonho) de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. (CAMPBELL, 1988, p.5)

Assim como Propp, Campbell também se pauta em estudos comparativos, por meio da análise de diversos mitos ele identifica o que chama de monomito, uma história que se repete e que é constituída pela trajetória do herói e dividida em três partes: a separação, em que o herói recebe um chamado para realizar uma tarefa; a iniciação, em que o herói se vê em um mundo desconhecido e tem que enfrentar diversas provações e obstáculos que surgem em seu caminho, inclusive seu oposto complementar; e o retorno, em que o herói conclui a jornada transformado por tudo que viveu e leva os aprendizados de volta para casa. Dentro desses grandes arcos o pesquisador identifica também diversas etapas que vão constituir-las, cada uma delas contribuindo para o desenvolver da jornada do herói de alguma maneira.

Para relacionarmos *Dragões de Éter* ao monomito é fundamental retomarmos o fato de que a narrativa de Draccon se constrói a partir do olhar sobre diversos personagens e suas trajetórias particulares que aos poucos vão se entrelaçando. Então analisar se há presença dessa estrutura de cada uma das jornadas se revelaria uma tarefa hercúlea que não consideramos pertinente para essa pesquisa. Como tal, escolhemos novamente a história de Axel Branford – um dos heróis de destaque – para demonstrar a presença do monomito na obra de Draccon.

A primeira etapa, a da separação, se inicia com a apresentação do mundo ordinário de Axel, sua vida como príncipe, pugilista e jovem cobiçado em Arzallum. O chamado para aventura dele se refere às suas obrigações enquanto príncipe, as quais ele inicialmente recusa e vai às Sete Montanhas em busca de seu irmão Anísio, pois é a única maneira que encontra de tentar escapar delas. Nessa viagem, Axel conhece alguns de seus mentores na jornada, a Fada do Crepúsculo e o índio moicano.

Já a segunda etapa, a iniciação, começa após seu retorno para casa, que é marcado pela morte dos pais e sua ascensão para primeiro príncipe de Arzallum que acabam colocando ele diante de suas obrigações, configurando o cruzamento de limiar. Então surgem suas provações, o dever de vencer o torneio do Punho de Ferro, a necessidade de abandonar Maria para se casar com a princesa prometida, a perda do melhor amigo. Depois disso, Axel vai para a Terra do Nunca, larga toda sua vida em Arzallum e cumpre com sua obrigação de casar com a princesa-fada Livith, sua grande provação, aliada ao desafio de convencer Petter Pan à ir guerra. Quando o faz, o Nunca se alia a Arzallum na Primeira Guerra Mundial de Nova Ether. Após essas provações Axel amadurece no Nunca e cria o ethering – arte marcial -, a grande recompensa que é fundamental para vencer seu oposto complementar.

A terceira etapa então se inicia, o retorno, o Príncipe volta para casa levando todos os seus aprendizados, vai em busca de fechar os ciclos que havia deixado abertos, dentre os quais recupera seu relacionamento com Maria e vai em busca da vingança pela morte do amigo. Essa vingança é sua grande última provação, em que duela contra Mestre Ira, seu oposto complementar, numa luta que faz despertar o Pendragon – uma das figuras mais poderosas de Nova Ether – que é decisivo na guerra final da saga. Após a guerra, Axel finalmente tem o real retorno ao lar, em que opta por abdicar de seu lugar como príncipe e escolhe viver ao lado de Maria e da filha que descobre ter com Livith, que falece durante a guerra, se encerrando assim a jornada do herói.

Axel é um dos grandes heróis que Draccon nos apresenta, como fica claro no excerto a seguir.

O príncipe da plebe, o antigo campeão militar, o atual campeão do Punho De Ferro. O príncipe que arrancou uma perna de Jamil Coração-de-Crocodilo e ajudou a liderar fadas-amazonsas contra exércitos de gigantes. Sabe, existem muitas, muitas canções narrando feitos de Axel Branford ao redor de Nova Ether, menos da metade são verdadeiras. Mas os feitos verdadeiros eram tão

lendários que era preciso criar mais narrativas fictícias, para que eles parecessem verdadeiros.

Em outras palavras, Axel Branford não era apenas um homem, ele era um símbolo, maior até mesmo do que o nacionalismo de Arzallum. Axel representava os heróis das jornadas, os heróis das mil faces. (DRACCON, 2020, p.294)

Gostaríamos de salientar que o próprio Draccon faz referência ao trabalho de Campbell que aqui utilizamos. Axel é chamado pelo escritor de “herói das jornadas, herói das mil faces” assim como o título do livro *O herói de mil faces* (1988). O que reafirma nossa perspectiva de perceber Axel enquanto o herói do monomito de Campbell.

É relevante para nossa pesquisa além dessa presença do monomito, as aproximações que Campbell faz dele com a obra de Jung. Há uma relação estabelecida entre os conceitos da psicologia analítica de arquétipo e individuação e a jornada do herói. A trajetória que o herói embarca é o caminho que percorremos no processo de individuação, enquanto o herói espelha o ego, o monstro ou vilão é a sombra, e para encontrar a si mesmo essa batalha deve ser vencida (GIMENEZ, 2015). Campbell delinea com mais detalhes a relação entre o eu e o arquétipo do herói, sua importância no nosso processo individual de desenvolvimento, pois da mesma maneira que o herói tem que sair de sua casa e embarcar na jornada para se transformar, nós temos que nos aventurar para ampliarmos a consciência.

A imagem do herói nos contos, mitos e histórias fantásticas nos inspiram, pois sua base arquetípica se manifesta também no mundo atual, por seu conteúdo ser fonte primária de vida e do pensamento humano ao longo da história da existência da nossa espécie. Porém, cabe a cada um de nós enfrentarmos o próprio chamado e individuar-nos. Campbell (1988) relata que os seguidores de Freud e Jung demonstram que os feitos dos mitos sobrevivem nos tempos modernos. É por este motivo que a imagem e trajetória do herói pode ser persuasiva, nos inspirando e evocando em nós o desejo de admirá-los e imitá-los. Permite que nós possamos olhar para nossas batalhas e limitações pessoais. (GIMENEZ, 2015, p. 17)

Destarte, a presença dessas estruturas que se repetem não é por acaso, elas têm o poder de nos atingir no âmago, nos inspiram a travar nossas próprias batalhas, sejam elas internas ou externas. A trajetória do herói descortinada por Campbell é uma possibilidade narrativa extremamente explorada na literatura trivial assim como no audiovisual justamente pelo seu poder mobilizador. Anaz (2020) aponta como a utilização do monomito e seus arquétipos se transformou em uma fórmula que de certa forma garante boas bilheterias no cinema, visto que entre 2001 e 2018 as

produções que ficaram entre as dez maiores bilheterias anuais refletiam essa mesma estrutura.

Devemos destacar, portanto, que ao reconhecermos nuances da jornada do herói em *Dragões de Éter*, está colocado mais um motivo para a obra ter atingido o status de best-seller. Anaz (2020) indica que, a partir da adaptação dos arquétipos de Campbell para o audiovisual feita por Vogler em *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores* (2015), os grandes conglomerados da indústria cultural passaram a trazer com frequência em suas obras a estrutura do monomito, uma vez que foi reconhecido que o risco de fracasso de uma produção é reduzido com sua utilização.

Ao longo desse subcapítulo foi nossa intenção demonstrar que o sucesso de *Dragões de Éter* está atrelado não somente à presença de uma série de características que marcam a literatura de massa, mas também que seu destaque no cenário da literatura fantástica nacional e status de best-seller tem origem na herança de um poder muito mais antigo que atinge o leitor de forma profunda. A narrativa de Draccon toca no campo das emoções, atua em processos inconscientes e cria elos que unem o ficcional ao real. Embora pareça ser apenas mais uma história de batalhas e dragões, o escritor optou por tematizar - entre combates e arroubos fantásticos - as constantes da vida e da trajetória humana.

Nessa saga, acompanhamos os personagens e as situações a que eles são submetidos ao longo de quatro volumes que somam mais de mil páginas, os vemos crescer não apenas em tamanho e idade, mas também emocionalmente e até espiritualmente. A narrativa é construída através de uma evolução, a cada livro os personagens estão mais velhos, e também as provações a que são submetidos não só são mais árduas como suas implicações são mais severas e atingem proporções maiores. Como exemplo temos o papel de Ariane na trama, se em *Caçadores de Bruxas* seus poderes de bruxa apenas são utilizados para chamar pessoas e para perceber a presença da fada da morte, em *Corações de Neve* ela impede um espírito de atrapalhar Axel a ganhar o Torneio do Punho de Ferro o que teria impactos enormes na política do reino, já em *Estandartes de Névoa* são os poderes dela que possibilitam a chegada da arma que vai resolver Guerra Mundial de Nova Ether. Quanto mais o leitor avança na saga, mais grandiosa ela fica em termos das consequências dos acontecimentos da trama para Nova Ether e, concomitantemente,

mais relevantes ficam os personagens que acompanhamos desde o início. Na conversa entre João, Juan De Marco e Lady Almirena sobre a ascensão do sobrenome Hanson deixa isso claro.

Juan foi quem cortou o silêncio chocante:

– Sabe, senhorita Almirena, o senhor Hanson foi o cavaleiro que pediu recentemente o Tribunal de Arthur, a senhorita se lembra? O de conde Edmond... a senhorita deve ter ouvido...

Almirena arregalou todos os músculos da face. [...]

– Nosso amigo Hanson já possui uma experiência de vida fascinante para alguém de sua idade, senhorita. Foi ele também que sobreviveu aos sete anos ao macabro caso da Casa de Doces.

– Impressiona-me tua história. O nome de tua família deve estar em ascensão.

– Na verdade, é ele o irmão da jovem Hanson escolhida pelo atual primeiro príncipe de Arzallum.

– A *plebeia*? - Almirena disse, sem deixar claro se havia na frase um ar de curiosidade ou desdém.

– De coração muito mais nobre do que qualquer nobre que já conheci - disse João Hanson, *desejando* que fosse desdém.

– No atual cenário, quando João Hanson se sagrar cavaleiro, o sobrenome Hanson passará de vez a um nível acima. Na verdade, uma escalada social tão impressionante que lembraria a família Branford. (DRACCON, 2010c, p.99-100)

O mais importante, contudo, é que junto com a importância que os personagens principais vão assumindo, sua evolução enquanto seres humanos é palpável e a acompanhamos de perto. Draccon nos revela cada um de seus conflitos internos, pensamentos e sentimentos, isso sem falar nos inúmeros diálogos cheios de profundidade e das reflexões do narrador que nos são apresentados. Isso permite que a ponte entre as vivências deles e as nossas sejam construídas com facilidade, pois apesar do contexto fantástico, os dilemas são extremamente humanos.

Por meio de metáforas circunscritas a cenários cheios de magia e poesia, os romances de Draccon servem de suporte para o leitor despertar sua interioridade, reconstruir sentidos e ideias, experimentar sentimentos ainda não vividos e transformar experiências em elaboração. Petit (2010 *apud* GIMENEZ, 2015) fala de como a literatura tem um papel fundamental de simbolização, dando a oportunidade das pessoas evocarem suas vivências de outra maneira, com uma espécie de distância protetora criada pela metáfora e pela fantasia. Além disso, essas histórias carregam um poder compensatório que já mencionamos nessa pesquisa, pois ao se

colocar no lugar do personagem o leitor experimenta coisas das quais não teria oportunidade em outra circunstância, desejos que não veria realizados como o mal ser castigado e o bem e os heróis terem uma vitória completa e plena, gerando assim uma sensação de auto-realização (COELHO, 2003).

De acordo com Held (1980), esse aspecto compensatório tem dois lados, um que incita a resignação e o fatalismo, se tornando uma espécie de fuga da realidade, mas também um outro que é transformador, pois recupera “uma tradição de ‘revolta’: malícia e irreverência das fábulas, proibição da injustiça, convite à união dos mais fracos, a uma ação comum que transforma, pouco a pouco, o universo e que tende a criar o homem de amanhã” (HELD, 1980, p.21).

Por fim, gostaríamos de evidenciar a presença do numinoso na obra de Dracon, que de acordo com Jung (1980 *apud* GIMENEZ 2015) é uma propriedade de um objeto ou de uma presença invisível que gera uma alteração especial na consciência. Gimenez aponta seu efeito a partir da literatura que “pode ter o poder transformador e numinoso quando estamos em busca de ecos do que vivemos de forma obscura. Este efeito numinoso nos faz encontrar um conhecimento sobre nós mesmos, devido à elaboração simbólica durante a leitura” (GIMENEZ, 2015, p. 48-49). Todos os aspectos que apresentamos nesse subcapítulo corroboram com a ideia de que *Dragões de Éter* se tornou o fenômeno literário que é devido também ao seu poder de alcançar o leitor para além da consciência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dessa pesquisa nos empenhamos em responder à pergunta “por que *Dragões de Éter* se tornou um best-seller?”, com esse intuito investigamos aspectos diversos que envolvem a obra e que culminaram de fato em uma possibilidade de resposta. Um best-seller não se faz pela presença de uma ou outra característica, mas da união delas para formar o todo, uma obra que vai carregar em si o poder de engajar o leitor, de conquista-lo.

Com base nessa ideia, devemos salientar que a partir de nossa pesquisa bibliográfica sobre o conceito de best-seller e seus precursores, os romances-folhetim, aliada à análise da própria saga apoiada nesse referencial, entendemos que os romances de Dracon são exemplos de best-seller não só pelo alto número de exemplares vendidos como pelas características que os compõem. Os livros de *Dragões de Éter* são parte da cultura de massa, utilizam estratégias comuns desse tipo de obra, a maneira como os capítulos são recortados para “prender” o leitor; a criação de suspense e uso de ganchos; a presença de elementos da atualidade; a linguagem simples, cotidiana, cheia de diálogos; as retomadas e reiteraões de episódios anteriores.

Assim, se constrói um romance que se propõe ser um best-seller pela forma, e que vê isso concretizado em números de vendas. É coerente afirmar que essas características que perduram desde a criação do folhetim e que chegam aos dias atuais em livros que vendem em demasia tem seu papel no sucesso dessas obras. Desde Sue até Dracon, inúmeros escritores fizeram uso de tais estratégias e tiveram destaque na quantidade de exemplares vendidos, mais que uma coincidência é um padrão que se repete, uma fórmula muito mais que bem sucedida. Contudo, como já salientamos, apenas o uso desses aspectos na forma do romance não garante a prosperidade do mesmo, só a fomentam, e aliados a outras características a depender do livro, é que faz-se o best-seller.

No caso de *Dragões de Éter* começamos a investigação dessas outras características a partir da ideia de que a literatura fantástica, e especificamente a fantasia, tem tido uma constante presença dentre os livros mais vendidos, e como tal, nos instigou a possibilidade de que algo nesse modo de narrar pudesse ter um apelo ao leitor. Optamos por entender como se constrói o campo de estudos do fantástico, que se

revelou extremamente múltiplo, e buscando situar nosso corpus dentro desse modo narrar nos deparamos com a necessidade de restringir nossa análise não só ao gênero fantasia que se inscreve nessa macrocategoria do insólito, como ao subgênero da fantasia imersiva de temática épica, no intuito de entender a que grupo de obras a saga de Draccon se alia e qual tradição recupera.

Por conseguinte, fizemos uma pesquisa bibliográfica das principais características que marcam esse subgênero, e analisamos como e se elas estavam presentes em *Dragões de Éter*, nos revelando possibilidades de resposta para nossa pergunta inicial. Alguns aspectos se destacaram nesse processo como a maneira com que a fantasia conduz a relação entre o real e o ficcional, indo muito além do nosso paradigma de realidade, mas, simultaneamente nunca abrindo mão do elo com nosso mundo; a forma como são construídos os personagens, aliando propriedades miméticas com os arquétipos do inconsciente; a estruturação da narrativa entorno de aventuras, mas sempre cíclicas; a relação intertextual com o mito e o conto de fadas; e também a presença da eucatástrofe que consola leitor.

Com base nesses pontos que se sobressaíram na análise inicial da obra e do subgênero a que pertence, nos empenhamos em entender como eles poderiam estar atingindo o leitor. Algumas possíveis respostas, encontramos no campo da psicologia, que evidencia a importância do fantasiar, do imaginar que as narrativas ficcionais nos proporcionam. Sagas como a de Draccon, apesar de se passarem em mundos ficcionais, espelham situações e sentimentos reais, as emoções lidas na obra são sentidas verdadeiramente pelo leitor, que vivencia profundamente os sentimentos apresentados no decorrer da leitura e cria fortes laços com aquela história.

Ademais, a psicologia analítica coloca que por meio de narrativas que, como *Dragões de Éter*, carregam a presença dos arquétipos, processos são ativados no inconsciente do leitor, possibilitando o contato entre o inconsciente e a consciência. Ocorre assim a individuação, processo de ampliação da personalidade, uma espécie de descobrimento de si por meio dos arquétipos na literatura. Ou seja, a saga de Draccon possivelmente age para além da consciência de quem lê, criando vínculos maiores do que temos a capacidade de perceber, visto que os personagens da obra assim como a estrutura da mesma carregam em si o caráter arquetípico.

Assim, no decorrer dessa pesquisa, esperamos ter conseguido traçar pelo menos algumas possibilidades de resposta para nossa pergunta inicial. A literatura por si só já é algo de uma complexidade incrível, e a mente que viaja por meio dela ainda mais, por isso acreditamos apenas ter enunciado alguns caminhos possíveis de resposta que nossas análises e leituras conduziram, mas restam muitos outros ainda a serem trilhados. O fenômeno best-seller que é *Dragões de Éter* é digno de nota, seja pelo número de pessoas que alcançou seja pelo espaço que abriu para outras obras do fantástico brasileiro, e entende-lo é tentar compreender por que águas navega e pode navegar a literatura do século XXI. A literatura de massa tem um papel importante na democratização e acesso à literatura, sem ler jamais se criam leitores, e enquanto houverem obras que tem o poder de engajar essa arte se manterá viva. Considerando esse papel, nosso objetivo era compreender como a saga de Draccon conseguiu ser bem-sucedida nesse sentido, para assim podermos imaginar potencialidades futuras.

A fantasia aproximou (e tem aproximado) muitas pessoas da leitura e esperamos ter começado a assimilar os motivos por trás disso. Esse gênero tem seus poderes e encantos próprios, que Draccon aliou a outras tantas estratégias para criar uma obra que consegue transportar o leitor para Nova Ether, um outro mundo, um outro lugar, que mesmo tão distante está logo diante de nós. Enquanto leitores-semideuses, vemos tanto de nós, de nossas vidas e sentimentos em personagens que existem apenas em um mundo de fantasia, mas com os quais crescemos, vivemos mágicas aventuras, terríveis provações, amores desmedidos, amizades improváveis, vitórias e derrotas. Nos maravilhamos junto a eles, e página por página, capítulo por capítulo, romance por romance nos encantamos e somos envolvidos por uma narrativa que nos atinge, talvez muito mais do que podemos perceber. O mundo de Ariane, Axel, Snail, João, Maria e tantos outros ganha vida pela leitura, assim como a literatura ganha vida com obras como essa que são muitas e muitas vezes lidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Jorge de. Theodor Adorno, leitor de Aldous Huxley: tempo livre e indústria cultural. In: DURÃO, Fabio Akcelrud; ZUIN, Antônio Alvaro Soares; VAZ, Alexandre Fernandez (Orgs.). *A indústria cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008.

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries. *Significação*, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, jul-dez. 2020.

ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1992.

AZEVEDO, Ricardo. *Formação de leitores, cultura popular e contexto brasileiro*. 2006. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/artigos/>. Acesso em 26 set. 2022.

BARTHES, Roland. Efeito de Real. In: Vários autores. *Literatura e Semiologia*. Petrópolis: Vozes, 1971.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix. 1988.

CANDIDO, Antônio. O direito a literatura In: CANDIDO, Antônio. *Vários escritos*. São Paulo: Ouro sobre Azul, 1998. p. 235-249.

CANDIDO, ANTONIO. Realidade e realismo (via Marcel Proust). In: *Recortes*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2004.

CARNEIRO, Cristina Helena. *Bruxas e feitiçeiros em novelas de cavalaria do Ciclo Arturiano: o reverso da figura feminina?* 2006. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) - Universidade Estadual de Maringá.

CEIA, Carlos. Mímesis ou Mimese. In: CEIA, Carlos. *E-Dicionário de Termos Literários*, 2010. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/mimesis-mimese/>. Acesso em: 28/09/2021.

CESERANI, Remo. *O fantástico*. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.

CLUTE, John; GRANT, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's, 1997.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: símbolos, mitos, arquétipos*. São Paulo: DCL, 2003.

COELHO, Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1980.

CORTINA, A.; MORENO DA SILVA, F. Um olhar sobre a leitura de best-seller. *Travessias*, Cascavel, v. 2, n. 1, 2008. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/2889>. Acesso em: 2 de jun. 2022.

COSTA, Ana Cristina Silva da, et al. Indústria cultural: revisando Adorno e Horkheimer. *Movendo Idéias*, Belém, v8, n.13, jun. 2003.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter – Caçadores de Bruxas*. São Paulo: Leya, 2010a.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter – Corações de Neve*. São Paulo: Leya, 2010b.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter – Círculos de Chuva*. São Paulo: Leya, 2010c.

DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter – Estandartes de Névoa*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2020.

DUARTE, Rodrigo. A indústria cultural hoje. In: DURÃO, Fabio Akcelrud; ZUIN, Antônio Alvaro Soares; VAZ, Alexandre Fernandez (Orgs.). *A indústria cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008.

DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. *Dicionário das ciência da linguagem*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

FERREIRA, Vítor Vieira. Utopia e distopias no século XXI e pós-modernismo. *Papéis*, Campo Grande, vol. 19, n.38, p.64-82, 2015.

FRANZ, Marie-Louise von. *A interpretação dos contos de fadas*. São Paulo: Paulus, 1990.

FREUD, Sigmund. O poeta e o fantasiar. In: *Arte, literatura e os artistas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015, p. 53-65.

FRYE, Northrop. *Anatomia da Crítica*. Tradução de Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Editora Cultrix, 1973.

FURTADO, FILIPE. Fantástico (modo). In: CEIA, Carlos. *E-Dicionário de Termos Literários*, 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/fantastico-modo/>. Acesso em: 28/09/2021.

GARCÍA, Flavio. Fantástico: a manifestação do insólito ficcional entre modo discursivo e gênero literário – literaturas comparadas de língua portuguesa em diálogo com as tradições teórica, crítica e ficcional. In: *Anais do XII Congresso Internacional da ABRALIC*. UFPR – Curitiba, 2011. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0010-1.pdf>. Acesso em: 28/09/2021.

GIMENEZ, Luna Pereira. *Literatura fantástica: análise simbólica da trilogia crônicas do mundo emerso e a experiência da leitura*. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) - Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. 3. Ed. São Paulo: Summus, 1980.

HERNANDEZ, Júlia Nogueira. *A nostalgia enquanto tendência de comportamento entre os jovens da geração Y*. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: _____. *Dialética do esclarecimento fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985, p.1-23.

HULLOT-KENTOR, Robert. Em que sentido exatamente a indústria cultural não mais existe. In: DURÃO, Fabio Akcelrud; ZUIN, Antônio Alvaro Soares; VAZ, Alexandre Fernandez (Orgs.). *A indústria cultural hoje*. São Paulo: Boitempo, 2008.

HUTCHEON, Linda. *Um Teoria da Paródia*. Tradução de Teresa Louro Pérez. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

HUTCHEON, Linda; VALDÉZ, Mario J. Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue. *Polígrafias*, Nº. 3, 1998, p. 29-54.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy, the literature of subversion*. New York, London: Routledge, 2009.

JOHNSON, Allan G. *Dicionário de sociologia: guia prático da linguagem sociológica*. Tradução de Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Tradução de Maria Luíza Appy; Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

KOTHE, Flávio R. *A narrativa trivial*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. 2ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LAETZ, Brian; JOHNSTON, Joshua. What is Fantasy? *Philosophy and Literature*. 32, p. 161-172, 2008.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

LE GUIN, Ursula K. Science Fiction and Mrs. Brown. In: *The language of the night: essays on fantasy and science fiction*. New York: HarperCollins Publishers, 1993, p. 97-117.

LEWIS, Clive Staples. *Um experimento em crítica literária*. Tradução de Carlos Caldas. Rio de Janeiro: Thomas Nelson, 2019.

LIMA, Luzimar Silva de; ALVES, Shirlei Marly. Best-sellers e ensino de literatura: mercado editorial, leitores e escola. *Revista Graphos*, João Pessoa, vol. 22, nº 2, 2020.

LOPES, Artur Louback. *Quantas publicações um autor deve vender para ser considerado um best seller?*, 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quantas-publicacoes-um-autor-deve-vender-para-ser-considerado-um-best-seller/>. Acesso em: 2 de jun. 2022.

MACHADO, Patrícia Aparecida. Nos tentáculos da indústria cultural: estratégias contemporâneas que ativam novas práticas de leitura. *Revista Graphos*, João Pessoa, vol. 22, nº 2, 2020.

MANLOVE, Colin Nicholas. On the Nature of Fantasy. In: SCHLOBIN, R. C. (Org.). *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Notre Dame (IND): University of Notre Dame Press, 1982. p. 16-35.

MARINHO, Celisa Carolina Álvares. *Contribuições Para Uma Poética do Maravilhoso. Um Estudo Comparativo Entre a Narratividade Literária e a Cinematográfica*. 2006. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literatura e Língua Portuguesa) - Programa de Pós-Graduação em Letras Clássicas e Vernáculas da USP, São Paulo.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol S. *O herói e o fora-da-lei*. São Paulo: Editora Pensamento Cultrix, 2001.

MARQUES, Mirane Campos. *Uma história que não tem fim: um estudo sobre a fantasia literária*. 2015. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/127775>. Acesso em: 28/09/2021.

MASSI, Fernanda. Os actantes e os atores nos romances policiais contemporâneos o Colecionador de Ossos e Uma Janela em Copacabana. *Cadernos de Semiótica Aplicada*, Araraquara, v.7, n.2, dezembro de 2009.

MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. *Fantástico brasileiro: o insólito literário do romantismo ao fantasismo*. Curitiba: Arte & Letra, 2018.

MATANGRANO, Bruno Anselmi. O Mundo de Oz de L. Frank Baum: conto de fadas modernizado, utopia norte-americana ou alta fantasia avant la lettre? *Ilha do Desterro*, v. 74, nº 1, p. 227-257, Florianópolis, jan/abr 2021.

MATHEWS, Richard. *Fantasy, the liberation of imagination*. New York, London: Routledge, 2011.

MEYER, Marlyse. *Folhetim: Uma história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MERTON, Robert K.; LAZARSELD, Paul F. Comunicação de Massa, Gosto Popular e a Organização da Ação Social. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MORENO DA SILVA, Fernando. Cultura e Mercado: o best-seller em questão. *Interthesis*, Florianópolis, v.3, n.2, julho de 2006.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: neurose*. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MAGNANI, Maria do Rosário Mortatti. Leitura e Formação do Gosto (por uma pedagogia do desafio do desejo). *Idéias* (FDE/SEE/SP), n. 13, p. 101-106, 1992.

NOGUEIRA FILHO, Carlos Alberto. *Dimensões do fantástico e aventuras da tradução em The Lord of the Rings, de J. R. R. Tolkien*. Goiânia: 2013. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia.

PAES, José Paulo. *Faz falta uma literatura brasileira de massa*. In: Folha de S. Paulo, 10/01/1989, caderno E, p. 8.

PELLEGRINI, Tânia. *Realismo: compreensão estética da vida social*. In: *Realismo e realidade na literatura: um modo de ver o Brasil*. São Paulo: Alameda, 2018, p.15-39.

PENNAC, Daniel. *Como um Romance*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

PERES, Sara Duarte. *Diálogos do fantástico e do maravilhoso em Dragões de Éter, de Raphael Draccon*. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) – Departamento de Letras da Universidade Federal de Viçosa, Viçosa-MG, 2019.

PERES, Sara Duarte; CRUZ, Adécio de Sousa. Fantasia em palimpsesto: intertextualidade em Dragões de Éter de Raphael Draccon. *Jangada*, ano 9, n. 18, jul/dez, 2021.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Mutações da literatura no século XXI*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*. Paris: Editions du Seuil, 1970.

REIMÃO, Sandra. Sobre a noção de best-seller. *Comunicação & Sociedade*, n. 18, p. 53-60, 1991.

ROAS, David. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Tradução de Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

SILVEIRA, Nise da. *Imagens do Inconsciente*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1981.

SOUZA, Leonardo Vicente; POLIDORIO, Gilson Rodrigo Silvério. O poder da nostalgia no processo de conquista de clientes. In: *Anais do Encontro de Iniciação Científica das Faculdades Integradas "Antonio Eufrásio De Toledo"*, v.9, n.9, 2013.

STABLEFORD, Brian. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Lanham, Toronto, Oxford: The Scarecrow Press, Inc., 2005.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2017.

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

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. *Imaginação e criatividade na infância*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.