

## FANTASIA EM PALIMPSESTO: INTERTEXTUALIDADE EM *DRAGÕES DE ÉTER* DE RAPHAEL DRACCON

PERES, Sara Duarte<sup>1</sup>  
CRUZ, Adélcio de Sousa<sup>2</sup>

**RESUMO:** o objetivo desta pesquisa é analisar o romance de fantasia *Dragões de Éter*, do escritor brasileiro Raphael Draccon, tendo como foco a primeira obra da saga, *Caçadores de Bruxas*. O livro - publicado em 2007 pela editora Planeta - é marcado pelos diversos diálogos que tem com outros universos, como o dos contos de fadas, do cinema e dos videogames. Busca-se investigar de que maneira a intertextualidade foi utilizada na criação do universo ficcional de Nova Ether, cenário dos romances, e como esta se constitui fundamental na estruturação da narrativa. Ademais, considera-se a posição de *Caçadores de Bruxas* enquanto precursor da fantasia brasileira no século XXI e também pertencente ao Movimento Fantasista. Como embasamento teórico foram utilizadas obras de autores como Bruno Anselmi Matangrano, Enéias Tavares, Gérard Genette, Julia Kristeva e Roman Jakobson.

**PALAVRAS-CHAVE:** Fantasia, intertextualidade, contos de fadas, cultura pop, Fantasismo Brasileiro.

## FANTASY IN PALIMPSEST: INTERTEXTUALITY IN *DRAGÕES DE ÉTER* WRITTEN BY RAPHAEL DRACCON

**ABSTRACT:** The objective of this research is to analyze the fantasy romance *Dragões de Éter*, written by the brazilian author Raphael Draccon, focusing on the first novel of the saga, *Caçadores de Bruxas*.

---

<sup>1</sup> Pós-graduanda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Viçosa e graduada em Letras pela mesma instituição, é professora do Ensino Básico na rede municipal de Viçosa-MG. Email: sara.peres@ufv.br

<sup>2</sup> Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras/UFV - stricto sensu - Literatura; Departamento de Letras UFV; Membro da Comissão Editorial do Portal literafro ([www.lettras.ufmg.br/literafro](http://www.lettras.ufmg.br/literafro)). Email: adelcio.cruz@ufv.br

The novel - published in 2007 by Editora Planeta - is characterized by the various dialogues it has with other universes, such as fairy tales, cinema and video games. We investigated how intertextuality was used in the creation of the fictional universe of Nova Ether, where the novels takes place, and how it is important for the narrative structure. Furthermore, we consider *Caçadores de Bruxas* as a precursor of brazilian fantasy on the XXI century and also as part of the Fantasist Movement. As a theoretical basis, works by authors such as Gérard Genette, Julia Kristeva and Roman Jakobson, were used.

**KEYWORDS:** Fantasy, intertextuality, fairy tales, pop culture, Brazilian Fantasmism.

Os contos de fadas perpassam a vida de milhões de pessoas ao redor do mundo há milênios, atravessaram todas as mudanças culturais e sociais que ocorreram e ainda se mantiveram vivos. Tais narrativas saíram da oralidade para as páginas dos livros, ganharam vida nas telas do cinema, tiveram destaque quando os filmes entraram nos lares com a popularização da televisão, foram protagonistas de vídeo games, dentre tantos outros suportes já conquistados. E por mais incrível que isso pareça, no auge da era da internet e da produção cultural em massa, estas histórias ainda são revisitadas diariamente, nos novos e velhos suportes.

Em sua trilogia *Dragões de Éter* - publicada em 2007 pela Editora Planeta, em 2010 pela Editora Leya e em 2020 pela Editora Melhoramentos - o escritor brasileiro Raphael Draccon escolhe os queridos personagens dos contos de fadas para serem os protagonistas de sua história. Ele cria um universo ficcional, a que chama de Nova Ether, e nos conduz a conhecer esse mundo secundário acompanhando adolescentes que já conhecemos: os irmãos João e Maria, e a ilustre Chapeuzinho Vermelho, que em seu romance se chama Ariane Narin. No decorrer da narrativa, vamos percebendo que além dessas personagens familiares, outros detalhes também já são conhecidos, pois uma das marcas da saga é a relação com a cultura pop. Ao lado dos contos de fadas e de um universo primordialmente medieval, a narrativa nos conduz a um novo mundo recheado de aspectos familiares. Encantamo-nos com a delicada construção da mitologia, do passado e das figuras importantes do cenário, e vamos sendo aos poucos introduzidos pelo narrador nesse mundo de éter.

Para além desses elementos que nos despertaram atenção no romance, devemos destacar que Raphael Draccon é um dos precursores dessa nova onda de publicações em literatura fantástica que há hoje no Brasil. De acordo com Matangrano e Tavares (2018), com a virada do século, e especialmente a partir de 2010, surgiu no Brasil um novo movimento literário denominado pelos autores como Fantasmismo Brasileiro e que tem como cerne

justamente obras como a de Draccon, que se caracterizam pela presença do sobrenatural, do mágico, do insólito. A fantasia, gênero literário a que pertence *Dragões de Éter*, tem grande destaque dentro do movimento, que carrega em si um traço predominante que também marca a própria fantasia, a criação de mundos secundários. Neste trabalho, além dessa característica de destaque, teremos como ponto de partida de nossa análise a definição de fantasia de Mathews, que 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)<sup>3</sup>

Além disso, a outra característica que norteia o Fantatismo é justamente a intertextualidade, tão presente na pós-modernidade, e igualmente significativa no movimento em questão e também na obra escopo desse artigo.

Com base nisso, buscamos entender de que maneira Raphael Draccon utiliza a intertextualidade em seu romance, delineando como faz dela a força que move a história, estabelecendo diálogos com outras obras, mas também com a própria memória de seus leitores, dando um futuro a personagens que em outras obras estavam presos na infância, ressignificando e repensando personagens, elementos e enredos, para criar um mundo de fantasia que não só relê outras obras, mas da mesma forma que o próprio Fantatismo faz, continua uma tradição, trabalhando suas referências e buscando um lugar ao sol para a fantasia brasileira.

---

<sup>3</sup> “Although it is difficult to define literary fantasy precisely, most critics agree it is a type of fiction that evokes wonder, mystery, or magic- a sense of possibility beyond the ordinary, material, rationally predictable world in which we live. As a literary genre, modern fantasy is clearly related to the magical stories of myth, legend, fairy tale, and folklore from all over the world. There are also elements of fantasy in even the most realistic literature, just as daydream and imagination hover at the edges of our waking minds. Fantasy as a distinct literary genre, however, may best be thought of as a fiction that elicits wonder through elements of the supernatural or impossible. It consciously breaks free from mundane reality.” (MATHEWS, 2011, p. 1-2)

## A Intertextualidade

Com relação ao referencial teórico, partimos da definição da filósofa, escritora, crítica literária e psicanalista búlgaro-francesa Julia Kristeva que diz que "(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto" (2005, p.68). O conceito da filósofa postula a ideia de que todo texto é uma junção de vários textos, já que quem escreve é leitor e carrega para dentro de sua obra um pouco de suas leituras anteriores, e isso acaba aparecendo de forma mais explícita, como nos casos de uso da citação direta, ou de maneira mais indireta, em que a referência aparece diluída no texto, e só aqueles que conhecem o conteúdo referenciado é que percebem.

Laurent Jenny, em *A Estratégia da Forma* (1979), faz uma espécie de extensão do conceito de Kristeva, no qual coloca que todas as obras literárias pertenceriam a um único sistema, que somente consegue ser decodificado se o leitor possui habilidade para decifrar a linguagem literária, o que só é possível através da prática da leitura. Sobre a intertextualidade, o professor afirma que ela possui um “trabalho de transformação e assimilação de vários textos, operado por um texto centralizador, que detém o comando do sentido” (JENNY, 1979 *apud* SOUZA, 2012). Em *Dragões de Éter*, vemos esse processo ocorrer, ele é o texto centralizador, e ao longo da obra percebemos a assimilação dos vários outros textos, que têm seus personagens incorporados a narrativa, cenários cooptados, acontecimentos e enredos ressignificados.

Outro autor que teoriza sobre a intertextualidade é Gérard Genette, que utiliza da ideia do palimpsesto, tipo de pergaminho da antiguidade, para explicar esse processo:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: *hipertextos*) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos (GENETTE, 2010, p. 8).

A metáfora de Genette é excelente para compreendermos o conceito em questão, pois estamos discutindo justamente esse momento na literatura em que o novo se sobrepõe ao antigo, de maneira que ambos estejam ali presentes, se relacionando. Há uma renovação, mas o que fora escrito antes jamais é esquecido, ao contrário, por meio da porta que é deixada entreaberta em uma narrativa é que se constrói um novo texto, um novo mundo. É a intertextualidade que dá forma à uma outra obra.

No romance de Draccon, a intertextualidade acontece de muitas maneiras diferentes, e essa utilização é a base da narrativa, que se constrói em cima de uma teia de elementos retirados de outras histórias e de outros contextos, gerando uma nova criação que se destaca justamente pela originalidade no uso desse processo. Propomos a divisão da análise desse recurso em *Caçadores de Bruxas* em dois grupos, separados a partir da caracterização dos principais elementos que atravessam a obra: os Contos de Fadas e a Cultura Pop. E por fim, trataremos um outro recurso amplamente utilizado por Draccon e que também é evidenciado por meio da intertextualidade, a metalinguagem.

### **Os Contos de Fadas**

Os contos de fadas ganham espaço na literatura na virada do século XVI para o século XVII, com as compilações de Giambattista Basile (1575-1632), Charles Perrault (1623-1703) e Madame Leprince de Beaumont (1711-1780), que vão culminar, no século XIX, nas coletâneas de William (1786-1859) e Jacob (1785-1863) Grimm e Hans Christian Andersen (1805 - 1894), que nos apresentaram esses contos da maneira com que são conhecidos hoje. Eles resgataram histórias da tradição oral das populações europeias e as trouxeram para o suporte do livro, que os disseminaram ainda mais. Contudo, essas narrativas surgem muito antes disso, e de acordo com Coelho (1991), elas apareceram em diversos acervos pertencentes a povos de diversos lugares e com formações distintas. A partir do questionamento de como isso teria ocorrido, pesquisadores buscaram mapear a trajetória dessas narrativas ao longo do tempo até que chegaram a uma "grande fonte oriental (procedente da Índia, séculos antes de Cristo), que vai se fundir, através dos séculos com a *fonte-latina* (greco-romana) e com a fonte *céltico-bretã* (da qual nasceram as fadas)" (COELHO, 1991, p. 15-16).

Por mais curiosa que seja a trajetória dos contos de fadas, não iremos nos alongar mais no traçado histórico deles, pois nosso foco é analisar como se desenvolve sua presença em *Dragões de Éter*, e, além disso, segundo J. R. R. Tolkien "a história dos contos de fadas

provavelmente é mais complexa do que a da raça humana, e tão complexa quanto a da linguagem humana. [...] Desemaranhá-la agora está além da habilidade que não seja a dos elfos" (TOLKIEN, 2006, p. 20).

A relação intertextual dos contos de fadas com o romance de Draccon é bastante complexa, acontece de diversas maneiras dentro da obra, e analisaremos cada uma delas. Aquela que talvez possa ser considerada a mais importante, ou pelo menos a mais predominante dentro da obra é a paródia feita dos clássicos *Chapeuzinho Vermelho e João e Maria*. Nesses dois casos, a história original aparece contada por inteiro, proporcionando a possibilidade de uma comparação direta entre as duas versões do enredo. Porém, antes de explicarmos quais são os pontos de contato e distanciamento da narrativa, e como Draccon as incorporou, devemos nos remeter ao conceito de paródia em que nos baseamos.

Linda Hutcheon, em *Uma Teoria da Paródia* (1985), desenvolve uma definição de paródia que não necessariamente atrela o riso e a deformação ao processo, mas dá relevo às circunstâncias do século XX, em que o homem moderno precisa se afirmar dentro de sua cultura e para isso utiliza da união do velho e do novo, junto com um processo de reconstrução e desconstrução que se promove através do recurso da ironia e de uma busca pela "auto-reflexividade":

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 vem" intertextual (*bouncing*) para utilizar o famoso termo de E. M. Forster, entre cumplicidade e distanciação (HUTCHEON, 1985, p. 48).

A maneira com que o escritor brasileiro parodia os contos de fadas já citados se encaixa perfeitamente com a descrita por Hutcheon, pois não carrega o peso da ridicularização ou da distorção - tradicionalmente atribuídas a esse tipo de recurso -, e sim um humor sutil carregado de ironia. A crítica é presente também, construtiva, em que Draccon toca nos pontos da história original que seriam mal explicados, ou que fazem pouco sentido e os utiliza como base para o desenvolvimento de sua narrativa, ao mesmo tempo criticando o elemento em questão e se

aproveitando dele, justamente no "vai vem" intertextual mencionado pela professora. Um exemplo disso é a situação da avó de Chapeuzinho Vermelho, que morava sozinha no meio de uma floresta:

Primeiramente, vamos falar da avó. Admito que parece imprudente pensar que uma idosa poderia não enxergar perigo algum em viver sozinha e isolada no meio de uma floresta, longe pelo menos dois quilômetros de qualquer alma viva, a não a ser a de pássaros ou outros animais menos ameaçadores que um imenso lobo faminto. Mas, se você entender como funcionavam as coisas naquelas regiões, também perceberá que não existia tanta imprudência assim. (DRACCON, 2010, p. 23)

Depois de criticar o fato da avó de Chapeuzinho ser uma velhinha e estar morando em uma floresta sozinha, ponto presente em todas as versões da história, – ao mesmo tempo que sutilmente acusa o leitor por nunca ter percebido isso – o narrador justifica esse fato dentro de sua narrativa, aproveitando esse detalhe para construir a personagem da avó de Chapeuzinho, que no romance se trata de uma bruxa que usa magia branca, e precisa se distanciar da cidade para poder fazer seus rituais sem ser descoberta.

Devemos mencionar que esse tom de ironia paira em todo o romance, sempre de forma sutil, como se o narrador tivesse um humor ligeiramente ácido. E as críticas avançam para além dos contos de fadas, indo de encontro às questões do mundo medieval e muitas vezes indagando o próprio leitor acerca de sua visão de mundo.

É primordial que expliquemos a relação do romance com os contos *Chapeuzinho Vermelho* e *João e Maria*, que vai muito mais a fundo, pois os personagens dessas histórias são os protagonistas de toda a saga. Chapeuzinho Vermelho ganha nesse livro uma vida após o acontecido com o lobo, sua avó não sobrevive, é engolida pelo bicho, mas ela, que é uma criança na época, cresce e ganha outras dimensões que não tem no conto original. Em *Dragões de Éter*, Chapeuzinho é Ariane Narin e o apelido só é usado de forma pejorativa, pois a menina não gosta dele, como toda adolescente ela não quer ser lembrada pelo acontecimento trágico de seu passado, e muito menos ser chamada pelo apelido que ganhou devido a ele, no qual o seu capuz branco é manchado com sangue da avó e fica vermelho.

Draccon utiliza cada ponto do conto de fadas para dar dimensão a seus personagens, sendo que essa narrativa original se configura geralmente como o *background* deles. No caso de João e Maria, os irmãos também são pessoas importantes no enredo, João Hanson é o melhor



amigo de Ariane, e Maria, um pouco mais velha que os dois, assume o papel de irmã mais velha responsável. Mas os dois irmãos carregam, assim como Ariane, um passado tenebroso onde foram aprisionados por uma bruxa que os enganou com uma casa de doces ilusória. A partir desses personagens que carregam um passado advindo dos contos de fadas, o narrador conta o tempo presente, onde esses adolescentes vivem outras aventuras.

Um detalhe interessante é que o autor poucas vezes altera a narrativa dos contos de fadas, costumando optar por só criar em cima da história que já existe, e quando por acaso o faz, e muda algum detalhe, justifica a mudança de alguma maneira, nunca deixando a alteração passar em branco, como no caso de *João e Maria*, em que na narrativa dos Grimm são abandonados pelos pais por conta da fome e no romance eles se perdem na floresta.

Em casa, os pais procuravam todos os dias, desesperados por alguma informação. Más-línguas logo disseram pela região que o casal havia feito de propósito e deixado os filhos perdidos na floresta por não terem condições de sustentá-los. Tal afirmação, obviamente, era dita pelas mesmas pessoas que costumam aumentar os fatos dos quais nunca foram testemunhas; uma expressão de pura maldade e veneno de gente fofoqueira e alheia ao sofrimento humano, que não comem corações, mas se alimentam da alma humana feito velhas canibais. Em verdade, posso admitir a qualquer um: os Hanson jamais seriam capazes de fazer tamanha barbaridade com sua prole e prefeririam vender os filhos a quem pudesse dar-lhes uma boa educação a abandoná-los à própria sorte em uma floresta escura e sinistra (DRACCON, 2010, p. 41).

Então, no lugar de simplesmente alterar um detalhe, no romance Draccon coloca como se houvesse um engano no conto de fadas, por culpa das pessoas fofoqueiras que teriam mudado a história por maldade, e preenche a lacuna deixada pela alteração, não permitindo que o leitor questione a mudança.

No posfácio do livro, o escritor explica um pouco de seu processo de criação, e conta que em sua infância lia contos de fadas e se inquietava com a palavra "fim", queria saber o que acontecia depois, e daí surgiu a ideia para *Dragões de Éter*, imaginar o que vinha depois do final. Além disso, no romance se concretizaram explicações para as dúvidas que formulava quando menino, as quais já nos referimos antes: "Por que a avó de Chapeuzinho Vermelho



morava sozinha no meio de uma floresta? E qual diabos é o nome dessa garota? E por que ela foi enviada sozinha pela mãe?" (DRACCON, 2010, p. 426).

Do amor do autor pelas histórias que marcaram sua infância, surge o romance, que vai buscar inspiração nas narrativas não adaptadas dos contos de fadas, muito mais sombrias do que aquelas que normalmente são passadas às crianças. Então, apesar de vir de uma tradição que normalmente é associada ao público infantil, *Dragões de Éter* não é uma obra para crianças, já que carrega em si uma grande densidade, e tem um teor muitas vezes sombrio de um universo que tem bruxas maléficas, carnificinas feitas por piratas sanguinários e a presença do avatar da morte, que em seu vestido vermelho vaga nas ruas de Andreeanne ao longo do romance.

Draccon opta pelo teor sombrio, mas também não reproduz exatamente as narrativas dos Irmãos Grimm, misturando um pouco da original com outras versões posteriores. No caso de *Chapeuzinho Vermelho*, há dois pontos que não pertencem à narrativa dos Grimm, um deles é o fato de o lobo não ser inteligente, ele é um animal comum, que não fala – ponto que ele questiona na história – e só ataca a avó de Chapeuzinho porque estava *marcado* por uma bruxa para fazer isso. Essa versão é exclusiva do autor, condizendo com o resto de sua narrativa. O outro ponto é o final, em que na versão dos Grimm o lobo engole a menina e a avó e depois o caçador abre a barriga do bicho e tira as duas de lá.

Ele [o caçador] entrou na casa, aproximou-se da cama e encontrou o lobo ferrado no sono. [...] E ergueu a espingarda para atirar, mas ocorreu-lhe que talvez o lobo tivesse comido a velha e que talvez ainda pudesse salvá-la. O caçador apanhou uma faca e começou a abrir a barriga do animal. No primeiro corte viu o pequeno capuz vermelho e, com mais alguns golpes, a menininha pulou para fora e exclamou:

- Ah, que medo eu tive, estava tão escuro dentro do lobo! - Em seguida a velha avó saiu, viva, mas mal conseguia respirar.

Chapeuzinho Vermelho trouxe umas pedras grandes com as quais ela e o caçador rechearam o lobo, de modo que, quando o animal acordou e tentou correr, as pedras o arrastaram para trás e ele caiu morto (GRIMM, 2005, p. 286).

O escritor brasileiro escolhe usar outro final, presente em outras versões populares do conto, no qual o lobo come a avó, mas o caçador surge a tempo de salvar Chapeuzinho. O

próprio narrador menciona o fato de haver muitas versões da história e destaca a crueldade das pessoas que narram essa tragédia sem nem conhecer a realidade dos envolvidos. Novamente, Draccon faz uso de seu narrador para questionar o próprio leitor e implementar sua crítica:

A história da menina de olhos arregalados vestida com um chapéu manchado de *vermelho* e de Albrook, o caçador herói que a salvou, de forma tão fantástica, até hoje é contada, mas de muitas e diferentes formas que variam de acordo com o contador disposto ao feito. [...] E, o pior, é que a maioria das pessoas contava a mesma história - mesmo que cada um da sua própria maneira -, sem sequer conhecer os nomes das pessoas transformadas em personagens ou o verdadeiro local em que ela realmente ocorreu. E a mancha de sangue se tornara a regra, pois era possível esquecer ou desconhecer tudo, mas as pessoas jamais esqueceriam as alcunhas. A avó. O lobo. O herói. E o maldito chapéu *vermelho* (DRACCON, 2011, p. 99-100).

Na história de *João e Maria*, por sua vez, além do início diferente que já citamos, a similaridade entre os acontecimentos prevalece, e os distanciamentos estão mais nos detalhes. No romance, por exemplo, João não mostra um osso de galinha para fingir que não estava engordando, mas realmente estava magro, pois depois de ter comido vidro e telha achando que eram doces seu organismo estava tão prejudicado que vomitava tudo o que ele ingeria, um detalhe que também é diferente da obra original, porque no conto de fadas a casa era realmente de doces, e não uma ilusão feita pela bruxa. Uma característica que devemos pontuar é que em *Caçadores de Bruxas* o ocorrido da casa de doces é descrito com muito mais detalhes terríveis, ganhando um teor até mais sombrio que no conto dos Grimm.

Essa multiplicidade de versões existentes dos contos de fadas advém de sua origem na oralidade, a cada família que contava, o enredo era um pouco alterado, e aqueles que os compilaram apenas escolheram uma delas para escrever. Mas mesmo depois de serem imortalizadas no papel, essas histórias continuaram presentes como algo familiar transmitido pelos pais aos filhos, e os mecanismos de releituras da pós-modernidade potencializaram ainda mais essa pluralidade de versões. Tolkien afirma que

De forma nenhuma os contos de fadas são matrizes rochosas das quais os fósseis só podem ser arrancados por geólogos especialistas. Os elementos antigos podem ser extraídos, ou esquecidos e descartados, ou substituídos por

outros ingredientes com a maior facilidade. Isso é mostrado por qualquer comparação de uma história com suas variantes próximas (TOLKIEN, 2006, p. 26).

Essa facilidade em se modificar tais histórias deu a Draccon a possibilidade de alterá-las à sua maneira, mesmo que tenha optado por fazê-lo muito pouco se formos considerar apenas esta parte da obra. Quanto mais avançamos na leitura do romance, por outro lado, mais os contos dos Grimm se envolvem com outras narrativas, o que é viabilizado pelo cenário de Nova Ether e garante que apesar de termos os enredos dos contos de fadas facilmente reconhecíveis em algum ponto do texto, isso é reescrito, e como em um palimpsesto, temos uma história completamente nova, mas sem deixar de vislumbrar o que havia ali antes.

Ademais, o escritor faz uso dos contos de fadas de muitas formas diferentes, e além dos dois contos de fadas já mencionados, em que as histórias aparecem integralmente na obra analisada na forma de *background* dos personagens, o escritor abarca outros contos. A famosa história de Branca de Neve e os Sete Anões, também presente na coletânea dos Irmãos Grimm, e imortalizada novamente pela Disney como seu primeiro longa de animação em 1937, é trazida para Nova Ether.

Diferente da situação de Chapeuzinho e João e Maria, a princesa aparece pouco no primeiro volume da saga, ganhando maior destaque somente no segundo livro, em que se casa com o Rei Anísio e vai se tornar a rainha de Arzallum (reino onde se centra o enredo). Branca de Neve é em *Dragões de Éter* Branca Coração-de-Neve, princesa do reino vizinho de Stallia, e sua história original só vai aparecer no segundo livro, e é contada no presente (em oposição a Chapeuzinho que tem sua história original como eventos passados) e não integralmente, somente alguns aspectos dela vão aparecendo, e todos entrelaçados com a trama iniciada em *Caçadores de Bruxas*. Um exemplo disso é quando Branca perde a mãe no final do primeiro volume da saga e no segundo livro seu pai se casa novamente, dessa vez com uma bruxa que quer se livrar dela, assim como na história original. Outros personagens desse conto de fadas que vão ganhando destaque ao longo da saga são os Sete Anões, que na trama são os Mestres Anões, poderosos guerreiros moradores das Sete Montanhas, e representantes das sete virtudes e pecados capitais. Em *Caçadores de Bruxas* aparece somente um deles, que tem bastante importância na parte final do livro, e os outros aparecem somente no volume dois. É interessante também a brincadeira proposta pelo autor, que utiliza os nomes dos anões do longa-metragem.

- Como devo chamar a ti, Mestre Anão? - perguntou Anísio.
- Tens razão quando te referes aos pecados e virtudes que guardamos. Eu sou o Mestre Ira e exijo que não te esqueças disso. A par, permito que me chamem pela alcunha de Zangado, como antigos aliados humanos me nomearam, embora desconfie de um ar depreciativo que não percebo (DRACCON, 2010, p. 328-329).

Além dos tradicionais contos de fada, Draccon também faz uso de outras narrativas infantis em sua saga, principalmente aquelas que surgiram no século XIX e que carregam muitas características dos contos de fada, mas não são pautadas na tradição oral, e sim na criatividade de seus autores. Dentre elas podemos destacar *Peter Pan* (1904), do inglês James M. Barrie (1860-1937). Seu uso na narrativa é bem expressivo, o escritor brasileiro se apropria do pirata Capitão Gancho, para ser uma das figuras mais terríveis de seu cenário, e sua história é pano de fundo para a criação de um dos vilões de *Caçadores de Bruxas*, Jamil Coração-de-Crocodilo, filho de Gancho e atual capitão do Jolly Rogers, navio que foi do pai até ele se tornar velho demais para comandá-lo. Jamil se consagra como capitão não por ser filho de Gancho, mas pela façanha de arrancar o coração do crocodilo que persegue seu pai. Desse modo, Draccon utiliza de partes da história de Barrie para compor seu universo e se baseia nelas para criar outros personagens, sendo Jamil até mais temível que seu pai. Ademais, podemos assegurar que a relação de *Dragões de Éter* com *Peter Pan* é bem mais profunda que isso, contudo, abordaremos isso posteriormente.

Devemos apontar também que diversos outros contos de fadas e histórias infantis são recuperados ao longo da saga, e apesar de nos primeiros romances aparecerem apenas alusões de personagens que não tem papel efetivo no enredo, somente sendo citados como se fizessem parte do universo de Nova Ether e não fossem o foco da história que está sendo contada pelo narrador, posteriormente na narrativa eles vão ganhando mais destaque e ocupando papéis importantes na trama. Dentre eles podemos citar Rumpelstiltskin, Oz, Rapunzel, João (de João e o Pé de Feijão) dentre muitos outros.

Para além dessa utilização dos personagens dos contos de fada e de suas histórias, o escritor desenvolve ao longo da obra uma outra relação muito importante com esse tipo de texto. No decorrer da narrativa de *Dragões de Éter*, são dados indícios de que a própria história que está sendo contada se trata de um conto de fadas. De acordo com Nelly Coelho

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" (COELHO, 1993 apud MARINHO, 2006, p. 88).

Considerando essas características elencadas, podemos dizer que a saga de Draccon poderia se tratar de um conto de fadas, visto que carrega todos esses elementos pertencentes à chamada magia feérica<sup>4</sup>, e a problemática existencial tem um espaço grande na trama. Vemos as crianças João, Maria e Ariane crescendo, ganhando responsabilidade e noção de que o mundo não é só feito de bondade, os acontecimentos trágicos em suas vidas as obrigam a crescer mais cedo, situação de muitas crianças no mundo inteiro; assistimos ao "Maior dos Reis" adentrar o campo da loucura por perceber que sua negligência matou inocentes; e acompanhamos o segundo príncipe ser testado por uma fada quando coloca frente a frente a sua própria necessidade e o bem do outro. *Dragões de Éter* não se trata somente de uma aventura de fantasia, é um vislumbre de problemas reais representados no mundo de éter criado pelo escritor. Ademais, ele usa de personagens de contos de fadas para construir seu próprio conto de fadas, em alguns momentos o próprio narrador menciona isso:

Seria como as histórias de amor e encontros dos livros, dos contos e dos poemas. Sim, seria! E os semideuses sabiam como seria. Pois Maria Hanson, aquele dia, iria viver sua própria epopeia, sua própria fantasia, seu mais profundo desejo secreto. O verdadeiro conto de fada (DRACCON, 2010, p. 107).

Como pôde ser observado, a história pode ser lida como conto de fadas por diversos motivos, alguns salientados pelo próprio autor. Todavia, é importante ressaltarmos que embora haja essa possibilidade de leitura, o romance não surge a partir da tradição milenar de contação de histórias que vem da oralidade. Portanto, se assemelha a um conto de fadas, mas não pode

---

<sup>4</sup> Magia relativa à *Feéria*, que, de acordo com Tolkien em *Sobre Histórias de Fadas*(2006), é “o reino ou estado no qual as fadas têm seu ser. *Feéria* contém muitas coisas além de elfos e fadas e além de anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões. Ela abriga os mares, o sol, a lua, o céu, a terra e todas as coisas que estão nela: árvores e pássaros, água e pedra, vinho e pão e nós mesmos, homens mortais, quando estamos encantados.”

de fato ser categorizado e considerado como tal, pois diferente das obras em que se inspira e faz uso, *Caçadores de Bruxas* se funda tradição na escrita, não na oralidade. O romance recupera diversos elementos distintos da literatura oral, que inclusive podem ser considerados como basilares para a narrativa, mas a obra em si não foi criada no mesmo contexto dos contos de fadas.

Posto isso, devemos evidenciar uma última relação entre essas narrativas, um trocadilho proposto pelo escritor com a expressão conto de fadas. Além dessas razões já apontadas que nos permitem ler *Dragões de Éter* como um conto de fadas, no cerne da mitologia de Nova Ether estão justamente as fadas, avatares dos semideuses que interferem de acordo com a situação e que tem forte presença no enredo e no universo criado pelo escritor. Então, a narrativa proposta é uma história sobre fadas, um conto de fadas, nome ambíguo que pode estar se referindo tanto ao gênero literário quanto a uma história que fale sobre essas figuras mágicas tão características da fantasia.

## **A Cultura Pop**

Depois de nos aprofundarmos na relação de *Dragões de Éter* com os contos de fadas, nos voltaremos agora para o outro intertexto que perpassa fortemente a saga de Draccon: a cultura pop(ular). 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), mas suas nuances vão variar de acordo com quem a está definindo.

Alguns autores como Forbes e Mahan (2000) trabalham essa definição em oposição a outros dois conceitos, alta cultura e o folclore. A título de ilustração eles fazem uma comparação com a comida, na qual a alta cultura seria uma refeição gourmet, o folclore a comida caseira e a cultura pop um lanche do McDonald's. Assim, suas diferenças teriam ligação direta com o tamanho de suas audiências e a maneira com que seus produtos são produzidos/veiculados. A alta cultura costuma ser transmitida através da escrita e para grupos restritos, geralmente de gostos mais sofisticados e pertencentes a uma elite intelectual. Já o folclore é passado por meio da oralidade, então também possui um alcance menor, pois se restringe às pessoas da mesma família, comunidade ou local. E no caso da cultura de massa, sua propagação é feita de muitas maneiras, pela mídia, pelas telas, internet, etc., gerando uma audiência muito maior que as outras.

Em nosso contexto de análise consideramos importante o fato de a cultura pop atingir um grande público, os produtos da indústria do entretenimento lançados em um determinado período marcam uma geração, em que a maioria das pessoas teve contato com as mesmas coisas, ou pelo menos, já ouviram falar, e aí entra em questão a identificação popular.

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).

No caso de *Draccon*, estamos tratando de filmes, jogos, músicos, etc., que marcaram os anos 90 e o início dos anos 2000, época em que o escritor era adolescente. Os produtos desse período estão na memória coletiva dos nascidos na década de 80 e sua fama se estendeu por muitos anos. O autor de *Caçadores de Bruxas* carrega para dentro de sua obra justamente aquilo que o tinha marcado quando jovem, e a influência disso é muito clara em diversos momentos do romance, seja em forma de homenagens, apropriações de estilo ou alusões. Cada leitor acaba percebendo a presença desses elementos de acordo com suas vivências, então se a pessoa não viu determinado filme ou livro pode ser que muitos dos intertextos passem despercebidos. Adiante iremos elencar e analisar algumas dessas relações.

A relação com músicos e bandas de rock do período mencionado aparece sutilmente nos livros, o escritor homenageia figuras desse contexto dando seus nomes a personagens dentro da história. O mais significativo é o sobrenome Hanson, dado à família de João e Maria, que é também o nome de uma banda norte-americana de pop rock, formada por três irmãos, que ficou internacionalmente conhecida pelo *hit* "MMMBop", lançado em 1997. Outra que ganha homenagem é a banda finlandesa de stoner rock, Blake, formada em 2001, e esse nome é dado à estrela que representa o amor de Axel Branford e Maria Hanson. A estrela Cobain, que também aparece na narrativa, tem, por sua vez, o nome ligado ao vocalista e guitarrista da banda Nirvana, Kurt Cobain.

Adentrando o mundo dos jogos, é feita também uma grande homenagem ao jogo *Final Fantasy VI*, jogo eletrônico de RPG (Role Playing Game) desenvolvido e publicado pela SquareSoft para o Super Nintendo Entertainment System, e lançado em 1994. Nesse jogo,



uma das personagens principais é Terra Branford, nome que é apropriado por Draccon para ser o da rainha fada de Arzallum. O sobrenome Branford é muito importante dentro do cenário, porque pertence à família real e marca heróis importantes, como Axel Brandford e seu pai, Primo Branford, "O Maior de Todos os Reis". O escritor não esconde sua admiração pela franquia de jogos de Final Fantasy ao dar suas entrevistas, constantemente fala da influência que teve em sua obra, e declarou para o blog *Viagem Literária* que "havia um certo fascínio na junção com que a série Final Fantasy unia poesia com fantasia. Uma junção que eu gostaria de encontrar em uma série literária" e que podemos ver representada naquela que escreveu.

Outro jogo que tem um espaço demarcado na narrativa de Draccon é *Streets of Rage*, *game* eletrônico focado no combate corpo-a-corpo com múltiplos oponentes, que foi desenvolvido e publicado pela Sega para o Mega Drive, e lançado em 1990 nos EUA. Na trama do livro conhecemos o Príncipe Axel, que recebe o nome e as características de um dos personagens do jogo, Axel Stone. Da mesma forma que no jogo, o Príncipe é loiro, ágil, forte e um lutador de extremo sucesso. Em Arzallum o boxe é um esporte muito popular, e ao longo da saga acompanhamos Axel em diversos combates de pugilismo, fora e dentro dos ringues, mantendo a relação com o personagem do jogo de que seu nome foi apropriado.

Axel Branford EXPLODIU um murro no rosto do oponente. Enroladas nas mãos e nos dedos estavam ataduras que deixavam no adversário marcas temporárias que iriam se tornar permanentes, dependendo da região acertada e da intensidade do golpe. [...] E o homem gigantesco, também com ataduras ao redor dos dedos e cotovelos, como definiam as regras, avançou sobre Axel. Houve um deslocamento mínimo, e BAM! e BAM! O gigante sentiu uma ou duas costelas racharem em um estrondoso CRACK!, uma cotovelada sangrar o nariz e um movimento de meia-lua para a frente de um punho veloz o deixar temporariamente cego! O corpo voltou ao chão, e o mundo continuava surreal (DRACCON, 2010, p. 52).

Saindo dos suportes eletrônicos, mas ainda nos mantendo no campo dos jogos, vamos descrever a relação da saga de Draccon com os RPGs de mesa, muito relevantes dentro do universo da fantasia. O *Dungeons & Dragons* (D&D) é um RPG de alta fantasia desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos pela TSR, Inc. No Brasil, sua adaptação para televisão conhecida aqui como *Caverna*

do Dragão, chega às telas em 1986, fazendo um estrondoso sucesso, e em 1989 a versão impressa ingressa em nosso país.

A ligação entre nosso escopo e D&D é muito forte, começando pelo fato de o próprio escritor alegar, em sua entrevista para o site *Viagem Literária*, que ao escrever *Dragões de Éter* buscava resgatar o que sentia quando assistia *Caverna do Dragão*. No livro podem ser identificadas raças pertencentes ao mundo de D&D, como trolls, orcs, anões, goblinoides, que no romance tem características similares aos do jogo, como, por exemplo, o fato de anões viverem nas montanhas e utilizarem grandes machados de guerra. As classes de personagens – utilizadas para definir o que eles podem fazer dentro do cenário, sua vocação – também podem ser facilmente identificadas em Nova Ether: Axel seria um monge, que é um lutador que a habilidade reside nos punhos e não em armas; Cecil Thamasa, o sacerdote, seria um clérigo, que lida com magia divina; Snail Gailford, um ladino, que rouba e ataca baseado na furtividade e na esperteza, e assim por diante.

Outros dois pontos de contato que podemos elencar é a existência de guildas de ladrões em Arzallum, os Sombras e os Fantasmas, grupos que disputam o cenário criminoso na cidade, organizações comuns nas campanhas de RPG, e a possibilidade de personagens entrarem em fúria. Esse é um recurso que no jogo pertence à classe dos bárbaros, que é um estado no qual o indivíduo possui uma força de combate muito superior ao normal, mas fica incontrolável, atacando tudo que aparece no caminho. No romance é citado que Montanha, o troll guarda-costas de Axel, teria essa habilidade.

Um fato interessante nesse contexto é que próprio Draccon foi mestre de RPG, função desempenhada pela pessoa que narra a história do jogo e conduz os acontecimentos. Mais especificamente, já relatou em seu blog que narrava no cenário de fantasia medieval *Tormenta*, criado para uso em campanhas de RPG em 1999 por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan, como um encarte especial comemorativo de 50 edições da revista Dragão Brasil. Esse cenário também é aludido na obra, quando mencionam o Príncipe Mitkov, de Arton, que faz parte de *Tormenta*.

No capítulo 35 do primeiro ato da história, Draccon mais uma vez evoca os RPGs em sua obra, dessa vez alterando o estilo da narrativa. Nesse momento da trama, o narrador leva o leitor a uma viagem no tempo e no espaço, no qual saímos do suposto lugar de "ouvinte" da história e vamos para dentro da mesma narrativa. Como em um jogo de RPG, o leitor deixa de

só observar de longe os acontecimentos, mas se vê dentro dela, como pode ser percebido pelo trecho a seguir.

É noite. Estamos no porto de Andreeanne. Você pode vê-los com os próprios olhos, basta abri-los. Talvez você não o veja da mesma forma que eu, mas se nós dois estamos aqui e vemos um porto, seja ele como for, é o porto de Andreeanne. [...] Você olha a sua direita. Ali existem dois navios de carga. Os capitães mantêm nos rostos expressões que demonstram que alguma coisa os está atrasando (DRACCON, 2010, p. 113-114).

Assim, podemos identificar que o próprio escritor trata a narrativa como se fosse um jogo, um jogo de narrar, em que brinca com as possibilidades de se contar a história, implementando maneiras distintas de colocar o leitor não apenas como um observador do romance, mas também como um participante. Isso tem relação direta com o próprio RPG, que se funda justamente na proposta de ser uma contação de história com participação direta dos que a ouvem, e até mesmo interferindo nos rumos da trama. Draccon não chega a tanto, mas envolve seu leitor colocando-o como um personagem do romance, alguém que faz parte do jogo que é a sua narrativa. Esse mecanismo se dá na saga de várias formas distintas, como esses trechos em que há semelhança com o narrar do RPG, também por meio da metalinguagem que será explicitada mais adiante, e devemos apontar que em outros volumes da série – em especial o último – isso se faz ainda mais presente colocando até o leitor como um participante ativo do enredo, análise que estará presente em trabalhos posteriores a esse artigo.

Contudo, é necessário que registremos que, apesar de ter um público expressivo, os RPGs de mesa, como o D&D, acabam por ficar restritos a um núcleo específico da população e sua classificação enquanto cultura de massa é passível de análise e contestação. A maneira com que esse tipo de jogo é concebido restringe os que acessam a ele, pois além da complexidade dos sistemas e materiais que dão vida ao jogo, ele necessita de todo um componente de criação – geralmente encarnado pelo mestre, pessoa que conta a história a ser jogada e inventa o próprio enredo, além de muitas vezes criar todo um mundo secundário e seus detalhes para basear a narrativa. As versões de RPG para dispositivos eletrônicos dispensam esse último fator, o que faz delas mais populares, enquanto na versão de mesa o público é reduzido e amplo acesso a esse tipo de entretenimento dificultado.

Outro campo da cultura pop a que encontramos alusões é o universo dos quadrinhos, que surge em menções a *Sandman* - quadrinhos para adultos escritos por Neil Gaiman e publicada pela Vertigo, selo da DC Comics - que aparece no segundo livro da saga, e ao Quarteto Fantástico, grupo de super-heróis criado por Stan Lee e Jack Kirby, para a Marvel Comics. Ao longo de *Caçadores de Bruxas*, identificamos também menções a superpoderes e a super-heróis, marcas desse gênero.

Por fim, devemos apontar a relação de *Dragões de Éter* com o cinema, que se dá de diversas formas. Um fato a ser considerado é a ligação existente entre o escritor e sétima arte, pois ele é roteirista, e isso influencia bastante sua maneira de escrever. Na composição dos capítulos se ilustra claramente essa relação, os capítulos são curtos, como cenas de um roteiro de filme – ou espécies de mini contos, comuns no pós-modernismo -, e não se encerram em si mesmos, um acontecimento da história dificilmente é todo descrito em um só capítulo, geralmente o narrador começa a narrar um fato, mas interrompe e passa para outro foco narrativo. E ainda na semelhança com as telonas, sempre são intercaladas as cenas de mais ação com aquelas de calmaria, que costumam sempre anteceder e suceder as mais conflituosas e importantes. Em cada capítulo o foco narrativo recai sobre um núcleo da história, sempre havendo um revezamento, se o capítulo atual é sobre Ariane Narin, com certeza o próximo será sobre Snail Galford ou sobre Axel Brandford, nunca sendo dois capítulos seguidos sobre a mesma personagem, com a única exceção sendo o capítulo 38 do primeiro ato, que iria interromper o reencontro de Ariane e do Caçador, seu salvador, mas o próprio narrador acha o momento muito importante para ser atrapalhado e continua a narrar o acontecimento.

Ok, aqui eu iria contar a história do marujo novato Snail Galford. E, mesmo já se sabendo o nome dele, ele costumava ser tão insignificante, que não estranho você não se lembrar dele. Admito, porém, que isso seria uma covardia com todos. Definitivamente, não tenho o direito de interromper um encontro tão emocionante quanto o da menina Ariane Narin com seu Herói salvador, tantos anos depois. Snail Galford terá de esperar (DRACCON, 2010, p. 126).

Esse recurso da interrupção de momentos importantes também vem das telas, mas talvez não tanto do cinema, e sim dos filmes que passam na televisão, das séries e novelas. Para manter o telespectador atento e fazer com que ele assista ao próximo episódio ou que continue

vendo após o intervalo comercial, a narrativa é parada no clímax do enredo, fazendo com que a curiosidade convença a pessoa a permanecer ligada ao programa. Em *Dragões de Éter*, isso é feito em todos os capítulos, os mais interessantes sempre são cortados no auge dos acontecimentos, mantendo o leitor curioso e na espera do próximo capítulo que tenha o mesmo foco narrativo. Complementando esse recurso, o escritor faz sempre da última frase do capítulo uma frase de efeito, uma deixa, que eleva a curiosidade no máximo possível, e cultiva no leitor uma expectativa muito alta para o que virá a seguir.

A utilização da curiosidade para manter a pessoa engajada com a narrativa tem sua origem nos romances de folhetim do século XIX, no qual cada capítulo vinha em um número do jornal e o interesse do leitor tinha que ser mantido para que ele quisesse comprar o próximo número. De acordo com Muniz Sodré (1985), o romance de folhetim ou *roman-feuilleton* surge em 1830 na França, no jornal *La Presse*, de Émile de Girardin, em que se publicava os romances no rodapé do jornal e que eram impressos em quantidade e vendidos barato, alcançando grande público. Esse tipo de publicação é considerado como germe da Indústria Cultural<sup>5</sup> e era legitimado justamente pelo jogo de mercado que almejava garantir o leitor. Assim, surge uma forma novelesca específica que carrega as características necessárias para servir esse grande público, e dentre elas se destaca esse corte sistemático de maneira que o suspense seja criado no fim do capítulo e convide o leitor a comprar a próxima edição do jornal para saber o que aconteceu na trama. Essa técnica é reutilizada até os dias atuais, só foi transportada para outros suportes, como as telenovelas e o romance de Dracon.

Dos folhetins, o escritor também apropriou a estratégia de criar um narrador que converse com o leitor e introduza-o no pacto ficcional, proposta que facilitava a aproximação de quem está lendo com a obra, permitindo que este conseguisse acompanhar a narrativa ao longo dos números dos periódicos. Nos romances do escritor brasileiro, isso se faz presente desde o capítulo “00” de *Caçadores de Bruxas*, no qual somos transportados para dentro da narrativa e nos entendemos enquanto participantes desse momento de contação de histórias proposto pelo narrador.

Quando falamos do universo da cultura pop, e nesse caso principalmente do cinema, devemos lembrar que há uma interconexão muito forte entre as mais diversas obras, que referenciam umas às outras com uma frequência bem grande, que só aumentou com a chegada

---

<sup>5</sup> Conceito criado por Adorno e Horkheimer e apresentado no livro *A Dialética do Esclarecimento* (1944), no qual eles comparam a ideia da produção em massa das fábricas com meio artístico e cultural.

da internet, e que tornou o acesso muito mais fácil. Em um mundo em que tudo é ligado através do hiperlink, conhecer e se apropriar do que é produzido ao nosso redor é muito mais possível hoje do que jamais foi. A saga de Dracon reflete isso muito bem, quando ele abraça esses muitos textos e os coloca em sua obra, faz algo característico de nosso tempo, e muito forte dentro da sétima arte.

O cinema é cheio de auto-referências (sic), como também tem produzidos muitos remakes, ou seja, refilmagens inspiradas em histórias já contadas. Como nos contos maravilhosos, tece um mosaico de narrativas recriando histórias que se interpenetram umas nas outras, construindo uma espécie de bricolagem a partir de retalhos juntados de outros filmes (MARINHO, 2006, p. 50).

O conceito de bricolagem, levantado por Carolina Marinho, se aplica muito bem no contexto de *Dragões de Éter*, que é justamente isso, uma montagem, uma colagem de muitos mundos que se unem dentro do cenário do escritor brasileiro, que à maneira do cinema, são colocados em uma ordem específica que possibilita ao cineasta, e nesse caso ao escritor, por meio da edição atingir os objetivos que almeja, sejam estéticos, informativos ou narrativos. Assim, possibilitando ao leitor ver conviver um personagem de vídeo game com um de contos de fadas, que coloca lado a lado piratas e trolls, princesas e pugilistas. Como disse o próprio autor no posfácio do livro: "Em alguns momentos ela [Nova Ether] tem a seriedade sóbria de um *Senhor dos Anéis*; em outros, a leveza sombria de um *Caverna do Dragão*; em outros, a poesia de um *Final Fantasy*; em outros a metalinguagem de um *A História Sem Fim*. (DRACCON, 2010, p. 427). Portanto, cria a partir da intertextualidade, une muitos mundos distintos, em um único universo ficcional, reinventando por meio de estratégias narrativas obras que já existiam, só não dessa maneira.

Nesse sentido, é pertinente observarmos como Dracon une não só diversas histórias ao escrever sua saga, mas também apropria diversas estratégias narrativas e estéticas distintas. Ao mesmo tempo que nos deparamos com recursos apropriados do cinema e dos folhetins, temos presente o olhar convalescente do escritor modernista que enxerga o mundo como uma criança que vê tudo pela primeira vez, reluzente, sem censura, tudo é interessante e provoca curiosidade, surge a alegria de absorver o que está ao seu redor, uma perspectiva quase que inebriante (BAUDELAIRE, 1996).

Essa forma de absorver – e no caso do escritor de descrever – o mundo tem relação também com uma característica que é recorrente nas obras de fantasia, o maravilhamento, que Manlove (1982) aponta como sendo um espanto, um encantamento que é provocado pela presença do sobrenatural. Dessa forma, ao narrar sobre seu universo de éter, Dracon traz essa sensação de deslumbramento com esse mundo novo que se abre por meio das portas de seu romance, ele “olha pela primeira vez” para sua criação e nos leva consigo nessa trajetória orquestrada pelo narrador. Além disso, concomitantemente com esse recurso narrativo modernista e os outros já citados, é imprescindível que mencionemos que tudo isso é articulado por meio de uma estratégia que é pós-modernista, a utilização da própria intertextualidade de forma central no enredo – e na forma – do romance, uma intertextualidade que não fica apenas no campo da literatura, mas vai para as outras mídias que permeiam o tempo em que vivemos e abrem novas possibilidades de criação.

### **A Metalinguagem**

A metalinguagem propõe uma discussão muito importante em *Dragões de Éter*, ela aparece ao longo de toda a obra, desde o capítulo 00, mas só realmente nos damos conta de sua presença no fim de *Caçadores de Bruxas*, no capítulo "∞" e no posfácio. Jakobson (1975)<sup>6</sup> e sua teoria das funções da linguagem inclui a função metalinguística, e com base nela temos a seguinte definição para utilizarmos como ponto de partida:

[A função metalinguística] centraliza-se no código: é o código “falando” sobre o código. Fazemos um trabalho substitutivo, uma operação tradutora: é linguagem falando de linguagem, é música dizendo sobre música, é literatura sobre literatura, é palavra da palavra, é teatro “fazendo” teatro (CHALHUB, 2001, *apud* PEREIRA, 2004, p. 18).

Aplicando esse trabalho substitutivo ao contexto do romance que estamos analisando teríamos: é a criação de um universo ficcional que fala sobre a criação de universos ficcionais.

A metalinguagem em *Dragões de Éter* reside na mitologia do cenário, justamente na história da criação de Nova Ether e de suas divindades. O narrador nos conta no capítulo 00 que

---

<sup>6</sup> Sobre a Teoria das Funções da Linguagem ver Jakobson (1975).



os deuses de Nova Ether estão muito longe, inacessíveis, e por isso, as pessoas preferem dedicar sua devoção aos semideuses, que estão mais perto e podem ajudá-los. Mas essa relação funciona de forma diferente, um tanto quanto invertida: os semideuses precisam acreditar em seus devotos para que eles continuem existindo. Há um semideus Criador que criou o mundo e as leis naturais, mas sua devoção não é suficiente para que Nova Ether continue existindo, e para isso ele precisa da ajuda dos outros semideuses. Nesse primeiro momento, o sentido dessa explicação mitológica não se completa, mas quando chegamos no fim do livro, quando o narrador se despede, é que tudo se expande.

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, 2010, p. 421- 422).

É nesse ponto da narrativa que percebemos que na verdade os leitores são os *semideuses*, e que Raphael Draccon é o *semideus Criador*. Nova Ether é o universo ficcional que ele criou e que nós ajudamos a fazer existir enquanto leitores, pois a história de um livro só ganha vida quando lida. Ao nos colocar enquanto *semideuses*, o escritor propõe uma reflexão sobre o processo de criação de mundos secundários, que é como um trabalho divino de criação e que só faz sentido se tiver pessoas que o conheçam, que compartilhem de sua existência, é aí que está a principal metalinguagem da obra.

Essa utilização da metalinguagem se relaciona diretamente com a intertextualidade. No filme *A História Sem Fim* – produção germano-americana baseada no livro de Michael Ende, dirigida por Wolfgang Petersen e lançada em 1984 - há uma utilização da metalinguagem semelhante, o universo ficcional *Fantasia* está morrendo consumido pelo Nada porque as crianças não leem mais, não acreditam mais na magia da fantasia, e apenas consegue reviver quando o protagonista Bastian volta a acreditar após ler um livro que o transporta para esse universo. Outro exemplo de intertextualidade que tem o mesmo teor metalinguístico é com o livro já citado *Peter Pan*, no qual a fada Sininho está morrendo e só volta à vida quando as crianças proclamam que acreditam em fadas. Da mesma maneira que Nova Ether e Fantasia, a Terra do Nunca depende da crença das pessoas para existir, e mais que isso, todos são universos

ficcionalis que surgem do imaginário coletivo, não é irrelevante que o Nunca faça parte de Nova Ether, pois ambos são universos de éter que carregam características do imaginário dos semideuses que acreditam nelas – por esse motivo também que Nova Ether têm tantas referências da cultura pop.

É nesse fato que residem também algumas explicações sobre o funcionamento do universo, dado que o romance se passa em um cenário medieval, mas tem elementos claramente fora de lugar e tempo. Embora prevaleçam os aspectos medievalizantes, por se basear no que seria o imaginário coletivo dos leitores – que constantemente atrelam a fantasia à Idade Média -, é natural que apareçam coisas como escolas, saneamento básico, elementos do cristianismo, armas de fogo, etc. Há uma mistura da ideia de Idade Média clássica de alguns livros de fantasia com elementos dos mais diversos cenários possíveis - como índios moicanos, circo, feminismo e aulas de história -, gerando um universo único.

Nova Ether é um mundo secundário que se estrutura sobre o uso da intertextualidade, atingindo o leitor com base nas suas memórias e também de sua participação na própria trama por meio da metalinguagem. Como na definição de ficção científica de Ben Bova (*apud* CARDOSO, 1998), que aponta que o elemento de ciência ou tecnologia futura é tão integrado a esse tipo de ficção que se retirado a narrativa entraria em colapso, o mesmo ocorre na relação de *Dragões de Éter* com a intertextualidade. Esta é tão intrínseca e fundamental à constituição da obra que se retirada o romance desmoronaria. O livro de Draccon, como um dos precursores do Movimento Fantasta, se estrutura justamente sobre as características principais do movimento, a intertextualidade e a criação de mundo secundários – unindo-as ainda pela utilização da metalinguagem – e revela, assim, um pouco de como a literatura brasileira tem recriado a fantasia.

### **Considerações Finais**

Mesmo sendo tão antiga, a fantasia tem uma enorme capacidade de se reinventar, mesmo com toda a produção que foi feita ao longo dos séculos ainda temos obras que trazem aspectos inovadores, e *Dragões de Éter* é exemplo disso. Respeitando toda a tradição que envolve a literatura de fantasia e se aproveitando da melhor de maneira daquilo que seus precursores fizeram, a trilogia de Draccon é um reflexo da sociedade contemporânea em que vivemos. Na era da conectividade, do hiperlink e das mídias sociais temos um romance que conecta diversas

obras, das mais antigas até as mais modernas. Dos contos de fada ao vídeo game, enredos, personagens, técnicas de escrita, estratégias narrativas, estéticas e cenários foram entrelaçados, pois "o que dá vida à Nova Ether é o imaginário coletivo da nossa humanidade" (DRACCON, 2010, p.428), como disse o próprio escritor.

A produção cultural do século XXI, assim como a de outros períodos, é marcada pela reinvenção de obras consagradas, e o romance de Draccon não se afasta disso. Novamente, retomo a metáfora do palimpsesto, o novo escrito sobre o antigo coexistindo em um mesmo pergaminho, ou nesse caso, em um mesmo livro. A maneira com que utiliza a intertextualidade, que transpassa a saga e se apresenta de tantas maneiras diferentes, faz da obra do brasileiro um belo exemplo de romance de fantasia que entrega inovação e tradição, abraçando os leitores amantes da fantasia e encantando os jovens que ainda não se renderam à literatura, pois estavam presos ao universo virtual. Ademais, conseguimos encontrar em Draccon uma amostra do que é a fantasia produzida no Brasil no Movimento Fantasista, e estudar a literatura fantástica nacional é estudar um fenômeno mundial que também está ocorrendo aqui, é perceber que o Brasil não está atrás dos países anglófonos nesse tipo de produção. Devemos valorizar o mercado literário nacional e dar mais chances aos nossos autores, que como Draccon, só buscam semideuses para lhes ajudar a criar universos de éter.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a modernidade - o pintor da vida moderna*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- CARDOSO, C. F. *A ficção científica, imaginário do século XX: uma introdução ao gênero*. Niterói: Vício de Leitura, 1998.
- COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática, 1991.
- DRACCON, Raphael. *Dragões de Éter: caçadores de bruxas*. São Paulo: Leya, 2010.
- VIAGEM LITERÁRIA. Disponível em: <<http://www.viagemliteraria.com.br/2010/09/entrevista-raphael-draccon.html>>. Acesso em: 13 de junho de 2019.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos - a literatura de segunda mão*. Tradução de Cibele Braga *et al.* Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.
- GRIMM, Jacob. *Contos dos Irmãos Grimm*. Org. Dra. Clarissa Pinkola Estés. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

- HUTCHEON, Linda. *Um Teoria da Paródia*. Tradução de Teresa Louro Pérez. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 8.ed. São Paulo: Cultrix, 1975.
- KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KHUMTHUKTHIT, Ploy. *A Nova Diplomacia Pública do Japão*. 2010. 115. Dissertação - Instituto de Relações Internacionais da PUC-Rio, Rio de Janeiro.
- MANLOVE, C.N. *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. 172. Tese – Universidade de São Paulo, São Paulo.
- MATHEWS, Richard. *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Nova York – EUA: Routledge, 2011.
- MATANGRANO, Bruno Anselmi; TAVARES, Enéias. *Fantástico Brasileiro: o insólito literário do romantismo ao fantasismo*. Curitiba: Arte & Letra, 2018.
- PEREIRA, Maria Otília Farto. *Estilo e Metalinguagem na Literatura de Monteiro Lobato*. 2004. 274. Tese - Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, Assis – SP.
- SODRÉ, Muniz. *Best-seller: a literatura de mercado*. Rio de Janeiro: Ática, 1985.
- SOUZA, Wender Marcell Leite. *A literatura como diálogo: um percurso histórico do intertexto*. In: IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA DA LITERATURA, 2012, Porto Alegre: EdiPUC-RS, v. 9. p. 120-129.
- TOLKIEN, J.R.R. *Sobre Histórias de Fadas*. São Paulo: Conrad, 2006.