



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA (ILEEL)
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS: PORTUGUÊS E LITERATURAS DE
LÍNGUA PORTUGUESA
CAMPUS SANTA MÔNICA**

LUANNA XÊNIA GOMES

**Intertextualidade em Dragões de Éter: a reinvenção de
personagens clássicos da literatura infantil e juvenil**

UBERLÂNDIA – MG
2024



LUANNA XÊNIA GOMES

Intertextualidade em Dragões de Éter: a reinvenção de personagens clássicos da literatura infantil e juvenil

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Letras e Linguística, da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para aprovação na disciplina TCC II.

Área de concentração: Literatura

Orientador: Prof. Dr. Pedro Afonso Barth

UBERLÂNDIA – MG
2024

INTERTEXTUALIDADE EM DRAGÕES DE ÉTER: a reinvenção de personagens clássicos da literatura infantil e juvenil

Luanna Xênia Gomes¹

RESUMO: O objetivo desta pesquisa é analisar a intertextualidade constitutiva na saga *Dragões de Éter* do autor Raphael Draccon, tendo como foco três personagens presentes na narrativa: Ariane Narin, Peter Pan e o Mago de Oz. Para isso, trabalharemos com os quatro livros que constituem a saga: *Caçadores de Bruxas*, *Coração de Neve*, *Círculos de Chuva* e *Estandartes da Névoa*. Sendo a obra parte de uma saga fantástica, abordaremos o conceito, assim como a definição intertextualidade. Com as análises verificamos que essas personagens são importantes para o enredo, mas que é apenas uma parte do mundo criado por Draccon: um mundo construído a partir de intertextualidades. Uma contribuição da pesquisa é incentivar professores na utilização da intertextualidade na formação de leitores. Como referencial teórico foram utilizadas as obras dos autores Martos Garcia, Barth, García Rivera, Kristeva, Mattos e Pereira, Carvalhal e Sant'Anna.

PALAVRAS-CHAVE: Sagas Fantásticas, Intertextualidade, Dragões de Éter, Literatura juvenil

ABSTRACT: The objective of this research is to analyze the constitutive intertextuality in the saga *Dragões de Éter* by the author Raphael Draccon, focusing on three characters present in the narrative: Ariane Narin, Peter Pan and the Wizard of Oz. To do this, we will work with the four books that make up the saga: *Caçadores de Bruxas*, *Coração de Neve*, *Círculos de Chuva* and *Estandartes da Névoa*. As the work is part of a fantasy saga, we will address the concept, as well as the definition of intertextuality. Through our analyses, we find that these characters are important to the plot, but they represent only a part of the world created by Draccon: a world built from intertextualities. One contribution of the research is to encourage teachers to use intertextuality in the training of readers. The theoretical framework includes the works of authors Martos García, Barth, García Rivera, Kristeva, Mattos, Pereira, Carvalhal and Sant'Anna.

KEYWORDS: Fantastic Sagas, Intertextuality, Dragões de Éter, Youth Literature

INTRODUÇÃO

Os clássicos da literatura infantil e juvenil marcaram a infância de várias gerações que cresceram ouvindo histórias como Chapeuzinho Vermelho, Cinderela, Peter Pan, dentre outros. Essas personagens tão conhecidas não ficaram somente nos clássicos, mas foram trazidas e recontextualizadas em obras atuais, dentre essas obras que trazem novas versões dessas personagens, temos a saga de fantasia *Dragões de Éter*, escrita por Raphael Draccon. A narrativa, até a presente data², está organizada em quatro livros *Caçadores de bruxas* (2022a),

¹ Aluna do sétimo período do curso de graduação em Letras: Português e respectivas literaturas na Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Orientada pelo prof. Dr. Pedro Afonso Barth.

² Como defenderemos nesta pesquisa, *Dragões de Éter* pode ser considerada como sendo uma saga fantástica, e assim é suscetível a inúmeras ampliações.

Coração de Neve (2022b), *Círculos de Chuva* (2022c) e *Estandartes de Névoa* (2022d), ambientada em um mundo fictício chamado de Nova Ether, o leitor acompanha a jornada de Ariane Narin, João e Maria Hanson, Axel Brandford, Snail Galford, dentre outros. Uma das principais características da obra é a presença da intertextualidade com outros clássicos da literatura infantil e juvenil através de suas personagens, pois o autor traz para a narrativa personagens emblemáticos do universo dos contos de fadas e os adapta dentro de sua obra.

Desta forma, o objetivo da nossa pesquisa é analisar a intertextualidade constitutiva do mundo de Nova Ether por meio de suas personagens. Para isso vamos explicitar as características do mundo criado em *Dragões de Éter* utilizando o conceito de saga fantástica, e também descreveremos teoricamente a definição de intertextualidade, analisaremos a personagem Ariane Narin e a forma com que a personagem Chapeuzinho Vermelho é recriada. Além disso, exploraremos a personagem Peter Pan e as suas diferenças com a personagem homônima de J. M. Barrie, e também descreveremos características da personagem Mago de Oz construindo um contraponto com a obra de L. Frank Baum.

Para a definição da intertextualidade usaremos como base teórica os autores Julia Kristeva (2005), pesquisadora que definiu o termo pela primeira vez através de seus estudos sobre Bakhtin e Tynianov, também usaremos as definições de Mattos e Pereira (2021) acerca do tema, da pesquisadora Carvalhal (2006) em sua obra sobre literatura comparada. Também vamos abordar a paródia de acordo com as definições de Sant'Anna (1985). Como a pesquisa tem como objeto de estudo uma obra que é uma saga fantástica, para um embasamento melhor do conceito utilizaremos como fundamento teórico os autores Martos Garcia (2009), Barth (2019), Garcia Rivera (2004).

A pesquisa empregará o método explicativo, bibliográfico com abordagem qualitativa. Segundo Prodanov e Freitas (2014, p.67) a pesquisa será explicativa quando “explicar o porquê das coisas e das suas causas [...] visa a identificar os fatores que determinam ou contribuem para a ocorrência dos fenômenos”. No caso, a nossa pesquisa irá explicar como o processo de intertextualidade acontece no desenvolvimento dos personagens das obras analisadas e como reinventam personagens conhecidos e/ou estabelecidos em obras da literatura infantil e juvenil.

Os textos canônicos ocupam tradicionalmente um lugar privilegiado nos estudos acadêmicos, sendo amplamente reconhecidos por sua relevância para a historiografia literária. No entanto, investigar obras não canônicas é igualmente fundamental, especialmente quando se trata da formação de leitores. Na prática, muitos leitores se iniciam na literatura por meio de textos não canônicos, particularmente os mais jovens. Portanto, ampliar a atenção acadêmica

para essas obras pode contribuir significativamente para diversificar o repertório literário e enriquecer estratégias de mediação de leitura. Com esse propósito, esta pesquisa se dedica à análise da saga *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon, um dos precursores da literatura fantástica brasileira.

O artigo está organizado em seis seções. A primeira delas está intitulada Mundos ficcionais na literatura juvenil e a intertextualidade e vai apresentar o conceito de sagas fantásticas e intertextualidade; na seção dois vamos analisar a personagem Ariane Narin e suas diferenças com as versões de Perrault e dos irmãos Grimm da Chapeuzinho Vermelho. Por sua vez, na seção três trabalharemos com o Peter Pan de Barrie e a versão do Peter Pan em *Dragões de Éter*, na seção quatro trataremos a versão original de O mágico de Oz e a sua comparação com o Mago de Oz recriado por Draccon, na seção cinco intitulada Comparação entre as intertextualidades analisadas, será feita uma comparação entre essas três personagens e na seção seis e última trataremos as considerações finais.

1 MUNDOS FICCIONAIS NA LITERATURA JUVENIL E A INTERTEXTUALIDADE

Quando falamos de mundos ficcionais na literatura juvenil, muitas das vezes estamos nos referindo a universos inteiros imaginados, que permitem aos leitores explorarem realidades distintas com suas próprias regras. Para a construção desses mundos, os autores frequentemente utilizam a intertextualidade, especialmente quando se trata de obras de fantasia. As sagas fantásticas são um exemplo claro disso, pois incorporam elementos intertextuais com frequência, seja por meio de personagens, criaturas ou aspectos da narrativa. Um exemplo é *Os sete*, de André Vianco, que integra o mito do vampiro em sua narrativa. Outro exemplo é *O legado folclórico*, de Felipe Castilho, que traz esse elemento intertextual ao utilizar aspectos do folclore brasileiro.

Algumas obras trazem a intertextualidade de maneira mais sutil e outras utilizam personagens de outras obras e os readaptam em suas narrativas, como é o caso da trilogia *Magnus Chase* em que Rick Riordan traz os deuses nórdicos e os recontextualiza de acordo com a sua história. A obra *Dragões de Éter* também é um claro exemplo de uma saga fantástica que traz essa intertextualidade, Draccon faz isso principalmente por meio de suas personagens, e é através delas que vamos buscar entender como a intertextualidade se faz presente na quadrilogia de livros, mas primeiro precisamos entender o que é uma saga fantástica.

1.1. Sagas fantásticas

As sagas fantásticas são narrativas que se passam em um universo onde há um conjunto de regras em seu funcionamento e que acompanham várias personagens em sua jornada. Há vários formatos de sagas fantásticas que vão além dos livros, como filmes, séries de TV, videogames, jogos de tabuleiros, dentre outros, sendo assim elas não possuem um público-alvo definido, podendo abarcar várias faixas etárias (Martos Garcia, 2008). É pensando nessas características e em outras que podemos definir que *Dragões de Éter* se classifica com uma saga fantástica, pois possui estas características e outras que a definem como tal, por esse motivo se torna importante entender o conceito de saga fantástica e de onde ele veio.

De acordo com Martos García (2009), o termo “saga” surgiu de uma palavra norueguesa, vinda do verbo “segja”, que significa “contar”. A saga passa a fazer parte da tradição de histórias orais nórdicas, onde o conceito se fortalece mais, essas narrativas orais abordam diversos temas e personagens. Além disso, “com o passar dos séculos, o termo saga passou a ser aplicado popularmente, tanto em língua portuguesa quanto em outras línguas, para caracterizar séries de obras literárias que apresentam algum argumento comum” (Barth, 2019, p. 21). O argumento em comum que as sagas apresentam é o fato de que se passa em um mundo compartilhado, como por exemplo, na saga *Percy Jackson e os Olimpianos*, em que o argumento comum, ou a regra de funcionamento que organiza aquele universo, seria o fato de que na narrativa os deuses de civilizações antigas ainda governam e têm influência no mundo atual. Além disso, a saga não segue uma narrativa de forma linear, pois as sagas não são obras que seguem somente um personagem ao longo da história, geralmente há vários enredos acontecendo ao mesmo tempo dentro do mundo criado.

A palavra “fantástica” serve para denotar a modalidade transmidiática presentes nas narrativas das sagas, além disso é “importante esclarecer que a escolha lexical do adjetivo “fantásticas” faz referência aos conteúdos insólitos que as sagas transformam e elaboram” (Barth, 2019, p. 22). Dessa forma, uma saga fantástica é definida por várias características, sendo escrita em prosa quando é em formato de livro, geralmente há uma serialidade, pois pode possuir vários livros e ser ampliada para outros meios midiáticos, também há um mundo autoconsciente, chamado de paracosmos, o qual tem uma série de regras, outro aspecto é a presença de elementos do insólito. Martos Garcia caracteriza que “Uma saga é um micro história traçada em um universo coerente. E é isso precisamente o que a diferencia das séries

literárias: “a construção de mundos completos, autoconscientes, com sua geografia, suas personagens, suas raças, sua cronologia. (Martos García, 2009, p. 1)³. Ou seja, os mundos construídos dentro de uma saga possuem traços próprios, como sua história de origem, mapas para mostrar os territórios políticos, sua própria população. Um exemplo disso são sagas como *Senhor dos anéis* e *Dragões de Éter*, onde cada uma possui seu mundo com suas regras, além de mapas que ordenam e constroem esses mundos.

A principal característica que define uma saga é o seu mundo criado, ele é autoconsciente e contém suas próprias leis, na literatura esse mundo é também conhecido como paracosmos. A palavra vem do grego e significa “mundo à margem”. Esse termo veio da psicologia para explicar as narrativas de fantasia criadas pelas crianças, a primeira a aplicar este termo para definir os mundos criados na literatura fantástica foi a pesquisadora Glória Garcia Rivera (2004). Os paracosmos são criados mentalmente e possuem suas próprias regras, idioma, seres e geografia. São mundos elaborados e detalhados que podem ser percebidos quase como realidades alternativas à do seu criador. Um exemplo claro é *O senhor dos anéis*, uma fantasia rica com suas próprias leis, diversas raças, idioma próprio e até mapas específicos, formando um universo tão vasto que se expandiu por vários livros. Esses universos não se limitam à literatura; estão presentes também em filmes, como *Star Wars* e até mesmo em jogos de RPG, como *Dungeons & Dragons*, onde se desenrolam aventuras imersivas em mundos fictícios.

Outro aspecto importante que está presente nas sagas é que ela pode ter mais de uma inspiração ou então trazer releituras de mitos ou lendas do passado, como é o caso de *Dragões de Éter* que usa inspirações de jogos e contos de fadas e também de *Percy Jackson e os olimpianos*, obra que opera uma espécie de recontextualização da mitologia grega.

As sagas fantásticas vêm apresentando uma hibridização de mitos que remetem ao maravilhoso clássico, tanto à matriz do gênero da Antiguidade quanto da Idade Média. Porém, alguns aspectos desses elementos insólitos podem ser considerados inovadores. O mito, com todas as suas atualizações, aparece na saga como um referente contínuo e, assim, as sagas são como um palimpsesto, com um texto sobrescrito sobre outro texto, mitos antigos, reformulando questões modernas (Barth, 2019, p. 30).

Ou seja, as sagas em suas narrativas trazem inspirações também de mitologias antigas, mas que são reinventadas e atualizadas para a época atual, de um modo que se aproxima mais do leitor contemporâneo. Martos García (2009) afirma que a saga é um exemplo moderno do

³ No original: “una saga es una microhistoria urdida en un universo coherente. Y es esto precisamente lo que diferencia a las sagas de las series: la construcción de mundos completos, autoconscientes, con su geografía, sus personajes, sus razas, su cronología”.

sincretismo literário, pois “as sagas ‘abraçam’ características de modalidades diferentes, como o mito, o conto maravilhoso, a lenda local e, eventualmente, de outras formas da narrativa breve” (Martos García, 2009, p. 112)⁴. Esse uso de mitologias e lendas antigas estão ligados a outra característica das sagas fantásticas que é a presença do insólito por meio maravilhoso nas narrativas, pois o maravilhoso considera os elementos sobrenaturais como algo que seria natural dentro das histórias.

Sagas fantásticas, de modo geral, trazem elementos do insólito, principalmente à esteira do maravilhoso, e os unem a elementos da modernidade. Dessa forma, mitos e arquétipos, como reis, rainhas, dragões, fadas, magia, elfos, vampiros, demônios, anjos, zumbis, animais falantes, feiticeiros, entre outros elementos de fantasia são reformulados, revisitados, recriados (Barth, 2019, p. 32).

As sagas fantásticas trazem ainda em sua narrativa arquétipos como o herói e o antagonista, nas histórias o leitor acaba acompanhando um ou mais personagens que realizam a jornada do herói, outros arquétipos, como o do mago por exemplo, acabam auxiliando o herói presente nas sagas em sua jornada. Também pode ter a presença de estereótipos populares da literatura como vampiros, bruxas, lobisomens que sempre são recontextualizados de formas diferentes. Apesar das características citadas acima é preciso considerar que uma saga, especialmente quando apresenta qualidades estéticas e literárias, não se limita a ser uma reprodução de certo elemento fantástico, o mito do herói ou de alguma estrutura mitológica. Deve ser um formato “capaz de elaborar utopias e distopias, configurar heróis e anti-heróis e mobilizar, em relação à linguagem, diferentes manifestações multimodais” (Barth, 2019, p. 22). Dessa forma, o uso de mitos e lendas também estão ligados às imagens cosmológicas que frequentemente estão presentes nas sagas, que nada mais é do que a explicação de como o universo é criado dentro da narrativa. As sagas frequentemente utilizam a paratextualidade, ou seja, recursos como mapas, para ajudar o leitor a compreender melhor o universo da história. Embora esse recurso não seja obrigatório, ele está presente em grande parte das sagas, contribuindo para a construção e a imersão no mundo ficcional.

Nas sagas fantásticas, as informações icônicas tendem à lateralidade, no sentido de que
⁵os editores colocam, como já foi mencionado, os mapas no início ou no final do livro,

⁴ No original: La saga se configura como un ejemplo moderno de sincretismo literario [...] hace que la saga “abraze” rasgos de modalidades diferentes, como el mito, el cuento maravilloso, la leyenda local y, eventualmente, de otras formas de la narrativa breve.

⁵ No original: En las sagas fantásticas, las informaciones icónicas tienden a la lateralidad, en el sentido de que los editores ubican, como hemos dicho, los mapas al inicio o final del libro, y los autores también se esfuerzan por ofrecer iconos de apoyo, de forma que el lector se encuentra ante una multiplicidad de códigos textuales, paratextuales e icónicos, cuya suma viene a ser la percepción inicial que tiene el lector del relato, y que ayudan a

e os autores também se esforçam para oferecer ícones de apoio, de modo que o leitor se depara com uma multiplicidade de códigos textuais, paratextuais e icônicos, cuja soma constitui a percepção inicial que o leitor tem da narrativa, ajudando a enquadrá-la de maneira adequada. Não devemos esquecer também que o mito é a fonte da saga e que os mapas ajudam a delinear esse espaço mítico e a vagar por ele. O que a geografia imaginária faz é desenhar, portanto, um cosmos “ad hoc”, sob medida para as dimensões desse mundo criado (Martos García, 2007).³

Sendo assim, a presença de mapas, linha cronológica e a árvore genealógica enriquece a experiência do leitor no conhecimento daquele mundo. De acordo com Martos García, sagas fantásticas frequentemente mobilizam histórias de origem, criações de mundos, e nesse contexto, “o mapa serve para visualizar essa cosmogênese de modo que estas “geografias imaginárias” são tão importantes que se chamam esses tipos de obras de “ficção cartografada”. (Martos García, 2007)⁶.

Para definir uma saga fantástica, é necessário considerar mais de uma característica, pois não se trata de acompanhar somente a história de um personagem e ter vários livros, pois sua definição vai muito além disso e não está presente somente em livros, mas também em outros meios midiáticos.

1.2 A intertextualidade

A principal característica da obra *Dragões de Éter* é o fato de o autor Raphael Draccon utilizar personagens de obras clássicas da literatura infantil e juvenil e reinventá-los em sua narrativa, sendo assim, pode-se observar que a intertextualidade está bastante presente no mundo fictício criado por Draccon, seja através de suas personagens ou de outros elementos que o escritor traz de outras histórias. A intertextualidade nada mais é do que o diálogo de um texto com um ou mais textos, ou seja, quando há a presença de outros textos em uma obra como a de Raphael Draccon, por exemplo.

O termo intertextualidade surgiu com a pesquisadora Julia Kristeva em seu livro *Introdução à semanálise*, através de seus estudos sobre a obra de Bakhtin e Tynianov, ela afirma que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação

encuadrarlo convenientemente. No olvidemos tampoco que el mito es la fuente de la saga, y que los mapas ayudan a delinear este espacio mítico y a deambular por él. Lo que hace la geografía imaginaria es dibujar, pues, un cosmos “ad hoc”, a la medida de las dimensiones de ese mundo creado.

⁶ No original: El mapa sirve para visualizar esa cosmogénesis de modo que estas “geografías imaginarias” son tan importantes que se ha llamado a este tipo de obras “ficción cartografiada”.

de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade instala-se a de intertextualidade, e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla” (Kristeva, 2005, p. 68). Desde então, o termo se tornou muito amplo, Mattos e Pereira irão dizer que:

Segundo uma concepção ampliada de intertextualidade, os textos nascem uns dos outros, ou seja, um texto contém na sua origem outros textos, cuja presença nele se manifesta direta ou indiretamente. A presença direta pode ser em forma de citação ou homenagem, ao passo que a presença indireta pode não ser facilmente detectável, resultado de uma vaga lembrança ou mesmo de uma inspiração inconsciente (Mattos; Pereira, 2021, p. 37 *apud* Samoyault, 2008).

Ou seja, há mais de uma forma da intertextualidade estar presente em um texto, direta ou indireta, ela pode-se apresentar por exemplo, na paráfrase, paródia, bricolagem, pastiche, citação, alusão, dentre outros. Se formos pensar que a intertextualidade pode-se fazer presente de forma indireta, a partir de uma inspiração do autor, chegamos à conclusão de que todo texto na verdade possui uma intertextualidade. De acordo com Carvalhal: “O processo de escrita é visto, então, como resultante também do processo de leitura de um *corpus* literário anterior. O texto, portanto, é absorção e réplica a outro texto (ou vários outros).” (Carvalhal, 2006, p. 50)

Em *Dragões de Éter*, por exemplo, uma das formas de intertextualidade utilizada é a paródia. No entanto, diferentemente do viés cômico associado ao termo, aqui a paródia ocorre na recriação de personagens vindos de outras obras, alterando a forma como são descritos em sua narrativa. Segundo Sant’Anna, “falar de paródia é falar de intertextualidade das diferenças” (1988, p. 28), pois para o teórico a paródia envolve descontinuidade e deslocamento, trazendo um elemento que carrega a memória de dois textos.

Na narrativa de Draccon, esse deslocamento é evidente, pois o autor traz personagens e elementos de outros textos e os transforma, criando um contraste entre a versão anterior e a reinventada. Um exemplo claro é Aladim, que na saga é apresentado como o próprio gênio, ao invés de um simples ladrão, outro exemplo é o chapéu vermelho de Ariane, que recebe um novo significado na trama. Através dessas “intertextualidades das diferenças” temos um elemento com a memória de dois, pois o leitor revive a memória das histórias ouvidas na infância, agora com um novo olhar que Draccon proporciona.

Na obra *Paródia, Paráfrase & CIA*, Sant’Anna explica que os autores contemporâneos “definem a paródia também por contiguidade, considerando-a um mero sinônimo de pastiche, ou seja, um trabalho de juntar pedaços de diferentes partes de obra de um ou vários artistas” (Sant’anna, 1988, p. 13). Ou seja, a paródia também é definida por sua proximidade com outras obras, e é exatamente isso o que Draccon faz em sua narrativa, trazendo “pedaços” de várias

histórias. Desta forma, o leitor pode absorver por meio da saga *Dragões de Éter* vários textos em um só. Sobre isso Mattos e Pereira irá dizer que:

A intertextualidade leva o leitor a um certo modo de leitura, uma espécie de bifurcação, pois, ao encontrar uma referência intertextual, ou seja, indícios de outros textos, surge a alternativa de “prosseguir a leitura, vendo apenas no texto um fragmento como qualquer outro [...], ou então voltar ao texto-origem (Mattos; Pereira, 2021, p. 39).

Porém, para que a intertextualidade faça sentido, ela deve partir também do leitor, de suas referências anteriores, pois se o leitor não tiver referência dos textos usados, ela pode passar batido por ele. Muitas das personagens que Raphael Draccon utiliza em sua história são populares, pois fazem parte do imaginário infantil, são histórias que a maioria dos leitores cresceram ouvindo, como a da Chapeuzinho Vermelho, Peter Pan, Branca de Neve e os Sete Anões, dentre outros. Portanto, a maioria das pessoas que forem ler essa saga irá pegar uma referência ou outra, de modo que elas percebam a intertextualidade presente na obra.

A continuação da obra pelo leitor é uma dimensão importante da intertextualidade, segundo Riffaterre, e pode ser considerada uma “anacronia” que é a da memória do leitor. Ela tem nesse caso um valor operatório na medida em que se torna um mecanismo de produção da significância que, diferentemente, do sentido que faz palavras se corresponderem com suas referências não verbais [...] o texto torna-se ‘um conjunto de pressuposições de outros textos’, daí a necessidade de compreendê-lo a partir de seu intertexto (Samoyault, 2008, p. 25-26).

Desta forma, para que a intertextualidade seja percebida também depende da memória da pessoa que lê, de suas vivências enquanto leitor. Da forma como o intertexto se faz presente na saga *Dragões de Éter* é importante que quem a leia tenha conhecimento dos outros textos, pois a experiência de leitura se torna muito mais enriquecedora e completa.

2 DE PRESA A HEROÍNA: AS VERSÕES DE CHAPEUZINHO VERMELHO E ARIANE NARIN

Há várias versões da Chapeuzinho Vermelho pelo mundo resgatando um conto cuja gênese é a oralidade, na França do século XVIII. Nas primeiras versões orais ainda não carregava o título de Chapeuzinho Vermelho, na verdade o objeto não estava presente, a única característica que já havia nas versões orais era o fato de uma garota levar comida para a sua avó que morava em uma floresta.

Certo dia, a mãe de uma menina mandou que ela levasse um pouco de pão e de leite para sua avó. Quando a menina ia caminhando pela floresta, um lobo aproximou-se e perguntou-lhe para onde se dirigia.

– Para a casa de vovó – ela respondeu (Darnton, 1988, p. 21).

Suas versões da tradição oral não eram destinadas às crianças como são hoje em dia, os contos orais tinham elementos que os de hoje não possui, também não se tratava de uma história com moral como passa a ser mais tarde. A versão oral de Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, tinha elementos como canibalismo.

[...] com a crueza da descrição do que o lobo faz com a avó, com o canibalismo de Chapeuzinho (ainda que, aparentemente, involuntário), com o tom erotizado do diálogo entre a menina e o lobo ou mesmo com o desfecho brutal e sem firulas da história. Esses aspectos são suficientemente eloquentes para mostrar que dificilmente esse conto teria sido criado de maneira específica para pequenos ouvintes e que ele não existia em função de transmitir explicitamente ensinamentos morais (Ceccantini, 2011, p. 27).

A primeira versão escrita do conto Chapeuzinho Vermelho foi feita por Charles Perrault em 1697. Nessa versão, já encontramos o famoso chapéu vermelho que a menina ganha da avó e o título que conhecemos hoje, a história passa a ter uma moral e ser voltada para as crianças. Em 1812, é publicada uma versão pelos irmãos Grimm, a principal diferença em relação às versões anteriores está no final: na história de Perrault, tanto a avó quanto a menina são devoradas pelo lobo, pois não há um caçador para salvá-las. Já na versão dos Grimm, foi acrescentado a personagem do caçador que surge no final da história a tempo de resgatar Chapeuzinho e sua avó ainda vivas ao abrir a barriga do lobo e o mata no final. Sendo assim, pode-se notar que a versão de Perrault apresenta um tom mais sombrio e moralista, enquanto na versão dos irmãos Grimm a história passa a ser mais otimista, tendo um final feliz. A versão dos irmãos Grimm acabou se tornando a mais popular atualmente.

Toda criança conhece a história: uma menina com um capuz vermelho que está levando comida até a casa da avó, mas no caminho se depara com um lobo. E é com a recontextualização deste conto que o livro *Caçadores de Bruxas* do autor Raphael Draccon (2022a) começa, no livro também temos a versão em que a personagem está indo fazer uma visita a avó, porém ao longo da narrativa o leitor descobre que o motivo é bem diferente do conto conhecido por todos, Ariane Narin, personagem conhecida como Chapéu Vermelho no livro de Draccon, não está indo levar comida e doces para a sua avó doente, mas sim indo visitá-la para que sua iniciação como bruxa possa acontecer.

A primeira diferença que o leitor nota das versões do Perrault e dos irmãos Grimm para a versão do Draccon e a origem do nome Chapeuzinho Vermelho, tanto na versão de Perrault quanto na versão dos Grimm, a menina ficou conhecida por esse nome por usar um capuz vermelho dado por sua avó, na versão de Draccon, Ariane estava usando um capuz branco, mas ele se torna vermelho por conta do sangue de sua avó que morreu assassinada pelo lobo e do sangue do próprio lobo que acaba morrendo nas mãos do caçador, a partir daí Ariane passa a ser conhecida na cidade como Chapéu Vermelho.

Era uma vez uma pequena aldeã, a menina mais bonita que poderia haver. Sua mãe era louca por ela e a avó, mais ainda. Esta boa senhora mandou fazer para a menina um pequeno capuz vermelho. Ele lhe assentava tão bem que por toda a parte aonde ia a chamava Chapeuzinho Vermelho (Perrault, 2012, p. 3).

Era uma vez uma menininha encantadora. Todos que batiam os olhos nela a adoravam. E, entre todos, quem mais a amava era sua avó, que estava sempre lhe dando presentes. Certa ocasião ganhou dela um pequeno chapéu de veludo vermelho. Assentava-lhe tão bem que a menina queria usá-lo o tempo todo, e por isso passou a ser chamada Chapeuzinho Vermelho (Grimm, 2012, p. 3).

Nos dois trechos acima, o primeiro da versão de Perrault e o segundo dos irmãos Grimm, podemos notar que a Chapeuzinho Vermelho era uma menina adorada por todos, principalmente pela avó, e em ambas as versões a garota ganha o capuz vermelho da avó passando a ser conhecida pelo nome de Chapeuzinho Vermelho de tanto usar o próprio. Já no trecho abaixo tirado da obra *Caçadores de Bruxas*, o leitor pode observar que o chapéu na realidade não era vermelho, mas sim branco.

Foi assim que as balas de chumbo acertaram o animal, abrindo dois rombos do tamanho de um joelho no peito do bicho. O corpo espirrou sangue, rubro como o de um homem, empestado ainda mais o ambiente com um cheiro ferruginoso insuportável. E foi quando o sangue do lobo banhou ainda mais o chapéu pálido da criança.
E o branco se tornou vermelho. (Draccon, 2022a, p. 17)

Tanto na versão dos irmãos Grimm quanto a versão de Perrault, percebe-se que a Chapeuzinho é uma menina inocente e indefesa, em *Dragões de Éter*, ela possui essa característica no início da história, mas ao longo da narrativa o leitor vai percebendo que a personagem perde essa inocência e vai se tornando uma pessoa forte e confiante, bem diferente de como ela é retratada no início.

Na obra de Draccon, muito da inocência da Chapeuzinho se dá pela mãe, que procurava protegê-la da maldade que havia no mundo, “mas ela não teve e nem jamais terá essa

sorte, pois, como já foi dito, naquele dia ela perdeu a pureza com a qual a mãe sempre cercou sua infância” (Draccon, 2022a, p. 17-18), o narrador também cita logo no início que no dia em que a menina viu sua avó morrer ela conheceu a maldade do mundo. Nas versões originais a protagonista também tem essa inocência e não conhece a maldade do mundo, tanto que em ambas as versões a Chapeuzinho Vermelho não percebe que o lobo é um ser malvado, na versão de Perrault podemos observar essa questão quando a personagem conversa com o lobo “a pobre menina, que não sabia que era perigoso parar e dar ouvidos a um lobo, respondeu” (Perrault, 2012, p. 3). Na versão dos irmãos Grimm, o mesmo ocorre, o leitor percebe que a menina não via maldade no mundo ao parar e conversar com o lobo: “mal pisara na floresta, Chapeuzinho Vermelho topou com o lobo. Como não tinha a menor ideia do animal malvado que ele era, não teve um pinga de medo ” (Grimm, 2012, p. 36).

Em *Caçadores de Bruxas*, é explicado que o lobo seria um animal marcado para matar Ariane. Em contraste, nas versões de Perrault e dos irmãos Grimm, o lobo é retratado como um ser inteligente que fala e deseja devorar Chapeuzinho Vermelho para saciar sua fome. Na narrativa de Perrault, o lobo é manipulador e astuto, enganando a menina para conseguir o que quer. A versão dos irmãos Grimm mantém essa ideia, mostrando o lobo como um símbolo do perigo de confiar em estranhos, mas, diferentemente da versão de Perrault, ele é finalmente derrotado no final. Na obra de Draccon, o lobo é apresentado como um animal comum, marcado por uma bruxa para matar Ariane. Embora ainda represente uma ameaça, não é inteligente como nas outras versões. Assim, em todas as três interpretações, o lobo simboliza o perigo e contrasta com a inocência da Chapeuzinho Vermelho. Nas versões dos contos de fadas, ele serve para transmitir uma lição de moral, enquanto, na obra de Draccon, é usado para marcar a perda da inocência de Ariane Narin.

Outro elemento que reforça a questão da inocência é o próprio capuz vermelho. Nas versões do conto, o chapéu é de cor vermelha, uma tonalidade frequentemente associada à luxúria. Dessa forma, o capuz simboliza um contraste com a inocência da menina e pode até mesmo representar a transição da infância para a adolescência, já que a cor vermelha também remete à puberdade feminina. Na obra de Draccon, a questão da cor do capuz é mais explícita em relação à perda da inocência. Inicialmente, o capuz de Ariane é branco, uma cor que remete à pureza. Ariane enquanto uma criança de nove anos que era protegida pela mãe, ainda possui a pureza da infância, ela desconhece a maldade do mundo no início da narrativa. Contudo, ao testemunhar o primeiro ato de maldade em sua vida, essa experiência é simbolizada pelo sangue

que mancha seu capuz, transformando-o em vermelho. Essa mudança de cor marca a perda de sua inocência ao confrontar a crueldade pela primeira vez.

Na narrativa de Draccon, Ariane é uma bruxa, diferentemente dos contos originais, em que a Chapeuzinho Vermelho é uma menina comum. E mais tarde é descoberto que a menina estava indo até a casa da avó com um capuz branco na cabeça para que sua iniciação fosse feita, e não porque a avó estava doente como é nos contos originais. O trecho a seguir narra o momento em que a menina descobre toda a verdade sobre a sua origem em uma conversa com a sua mãe, que na verdade é uma bruxa, assim como as mulheres da sua família por parte de mãe.

Ariane Narin estava, com certeza, no dia mais confuso de sua vida. Foi como se tivesse começado a nascer realmente naquele momento, pois toda a sua história até ali parecia apenas um conto saído da mente de um narrador criativo em uma história totalmente desvirtuada [...] certo! Então eu nasci no dia treze... de um Dia da Terra... numa tal de Lua Negra (que eu até hoje pensava chamar “Lua Minguante”) ..., em uma família de bruxas em que minha avó era sacerdotisa de um tal de “cove”...” (Draccon, 2022a, p. 196).

Desta forma, podemos observar que Raphael Draccon brinca com diversos elementos das versões anteriores de Chapeuzinho Vermelho, reinventando-os no contexto do mundo de Nova Ether. Essa abordagem resulta em uma paródia da história clássica. Sendo o único ponto em comum das versões o fato de a garota ir até a casa da avó no meio de uma floresta; no entanto, Draccon altera os motivos dessa visita, fazendo com que não seja devido à avó estar doente. Outro elemento que o autor traz das versões anteriores é o chapéu, no início da história é da cor branca e quando a avó e o lobo morrem passa a ser vermelho devido ao sangue. A personalidade da Chapeuzinho Vermelho também muda enquanto personagem; nos contos de Perrault e dos irmãos Grimm, e até mesmo nas versões orais, temos uma menina ingênua que é vista como presa pelo lobo. Na obra *Dragões de Éter*, temos uma personagem forte e destemida que se configura como heroína. Draccon ainda acrescenta o fato da menina ser uma bruxa e não apenas uma menina comum, construindo assim a sua personalidade e a sua jornada enquanto heroína ao longo da saga. Assim, a obra reinterpreta a narrativa clássica, transformando elementos familiares em uma paródia que questiona e subverte as expectativas dos contos anteriores.

3 PETER PAN: o menino que não queria crescer vs o menino que cresceu

Peter Pan é uma personagem criada originalmente pelo autor J. M. Barrie, sua primeira aparição foi em 1902 em um livro intitulado *The Little White Bird*, dois anos mais tarde foi apresentado em uma peça de teatro *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow* e só em 1911 foi publicado como romance. A obra gira em torno dos irmãos Darling: Wendy, João e Miguel e de Peter Pan e suas aventuras na Terra do Nunca. A narrativa começa com a frase “Todas as crianças crescem, menos uma” (Barrie, 2012, p. 10), pois Peter Pan é uma criança que nunca cresce, tanto em seu tamanho como em sua mentalidade.

A sra. Darling acreditava em Peter Pan na época, mas, agora que era casada e cheia de bom senso, duvidava muito que tal pessoa existisse.

- Além do mais - ela disse para Wendy - ele já deve ter ficado grande.

- Ah, não, ele não é grande - garantiu Wendy, com toda a segurança. - É exatamente do meu tamanho.

Ela quis dizer que Peter era do seu tamanho tanto em termos de mente quanto em termos de corpo. Wendy não sabia como sabia disso; só que sabia (Barrie, 2012, p. 38-39).

Na saga *Dragões de Éter*, a personagem aparece pela primeira vez no terceiro livro *Círculos de Chuva*, quando o príncipe Axel precisa ir até a Terra do Nunca, onde encontra Peter Pan, um elfo que é rei dessa terra. Aqui ele não é mais visto como um protagonista ou uma espécie de herói, mas sim como um antagonista. Draccon também apresenta uma versão adulta da personagem, sendo essa uma das principais diferenças entre as duas narrativas. Assim, podemos observar que Draccon subverte a principal característica que o marca como personagem em sua obra, pois Peter vive em uma terra onde todos os elfos são crianças, menos ele.

- Então vocês nunca deixam o Nunca?

- Apenas quando a Lei das Fadas está ameaçada, e o *Pendragon* nos ordena. Do contrário, nunca.

- Por que os elfos não crescem?

- Porque são puros. E a pureza total se conserva na infância.

- Mas Rei *Petter* Pendragon cresceu...

- Porque seu povo humano destruiu a pureza dele (Draccon, 2022c, p. 241).

Desta forma, a personagem criada por Barrie é uma criança que rejeita a ideia de crescer, distanciando-se de tudo que a aproxime da vida adulta. Para ele, a infância é uma

idealização, um período dedicado apenas a viver aventuras. Em contrapartida, a infância no Peter de Draccon, é um período de inocência, em que os elfos permanecem crianças até conhecer a maldade do mundo exterior. Mais tarde o leitor descobre que Peter Pan na verdade teria crescido porque se apaixonou pela Wendy e deixou a Terra do Nunca para ir atrás dela e ao deixar sua terra acabou perdendo a sua pureza infantil. Mais uma vez Draccon pega uma característica da obra original e a reinventa em sua obra, trazendo o completo oposto, pois na versão de Barrie a personagem não tem sentimentos de desejo ou paixão pela Wendy, e a vê como uma mãe, enquanto na versão de Draccon ele acaba se apaixonando por ela e ela fica grávida dele.

- Na época, Peter ficou tão perdido pelo sentimento que havia adquirido por Wendy Darling que partiu do Nunca atrás dela.
- [...] - Então, pela primeira vez na história do Nunca, foi visto o que acontece quando um elfo se afasta destas terras e perde a pureza infantil.
- Ele *cresceu*...
- Ele fez muito mais que isso, príncipe. Ele passou pela *noite negra*. Ele foi *tocado* pelo sofrimento. E a pureza deu lugar a tudo que antes não caberia naquele ser (Draccon, 2022c, p. 243-244).

Um outro ponto a ser destacado é que, na versão clássica, Peter além de ver Wendy como uma figura materna, ele se recusa a assumir o papel de pai, mesmo que apenas no jogo da imaginação. Para ele, isso representa um afastamento de sua infância, algo que o faria parecer “velho”. Em contraste, na versão de Draccon, Peter quase se torna um pai de fato, evidenciando ainda mais sua condição de adulto na obra.

- Sabe o que é? - Continuou Peter, num tom de quem pede desculpas. - É que, se eu fosse o pai deles de verdade, isso ia me fazer parecer tão velho.
- Mas eles são nossos, Peter. Meus e seus.
- Mas não de verdade, não é, Wendy? - Perguntou ele, ansioso.
- Não se você não quiser - respondeu Wendy. E ela ouviu direitinho o suspiro de alívio dele. - Peter - disse Wendy, tentando falar com firmeza -, o que exatamente você sente por mim?
- Eu sou como se fosse seu filho, Wendy (Barrie, 2012, p. 142).

- O Elfo-Rei se ajoelhou, e Axel se assustou com o ato. Se fosse aquele ser um humano, naquele momento, teria chorado. O elfo, contudo, apenas apertou um punho fechado sobre a boca e manteve o olhar em desfoque.
- Ela estava grávida...
- O coração de Axel balançou quando entendeu.
- Ela estava grávida e sonhava, que teríamos uma fêmea com sangue élfico e sangue humano. Ela já possuía até os nomes. Se fosse um macho... o chamaria Danny. Se fosse uma fêmea... a chamaria Jane (Draccon, 2022c, p. 340-341).

Outra diferença entre as obras se dá na personalidade de Peter, na obra de Barrie ele é descrito muitas vezes como um menino arrogante, que gosta de se gabar e de aventuras. Na versão de Draccon a personagem se apresenta como um adulto amargurado que vive em um estado de melancolia pela perda da sua amada, vivendo em um estado de tédio e desinteresse por tudo ao seu redor.

Mas Peter, bem como os meninos fazem, era indiferente à aparência, e estava agora pulando de um lado para o outro na maior felicidade. Infelizmente, ele já se esquecera que devia sua alegria a Wendy. Achava que ele mesmo tinha grudado a sombra.

- Como sou esperto! – Vangloriou-se, num verdadeiro êxtase. – Ah! Como é grande a minha esperteza!

É humilhante ter que confessar que essa arrogância de Peter era uma de suas qualidades mais fascinantes. Para falar com total franqueza, quase nunca existiu um menino mais arrogante nesse mundo.

Mas, naquele primeiro momento, Wendy ficou chocada com isso.

- Seu metido! – Exclamou ela. – É claro que eu não fiz nada! – Completou, com muito sarcasmo.

- Você ajudou um pouco – disse Peter, despreocupado, continuando a dançar.

- Um pouco! – Retrucou Wendy com altivez. – Já que não sirvo para nada, então posso me retirar – e deu um pulo muito elegante até a cama, cobrindo a cabeça com as cobertas.

Para tentar convencê-la a tirar a cabeça dali, Peter fingiu que estava indo embora e, quando isso deu errado, sentou na pontinha da cama e cutucou-a de leve com o pé.

- Wendy – disse ele –, não se retire. Não consigo deixar de contar vantagens quando estou feliz, Wendy (Barrie, 2012, 58-59).

Axel Brandford estava sentado em uma bancada na forma de um “U” com as pernas mais esticadas, ao lado do trono onde Rei Petter quase que se deitava, em vez de se manter sentado. O Elfo-Rei mantinha a expressão fechada, e Axel podia jurar que, de vez em quando, lampejos de melancolia brilhavam e se refletiam ali. [...] Axel já estava ao lado dele há quase vinte minutos, sem que o Elfo-Rei dissesse nada. Na verdade, sem que nem mesmo se importasse com a presença dele ali [...] (Draccon, 2022c, p. 208-209).

Assim, podemos observar que apesar de no original Peter Pan não ter crescido, Draccon inverte esse elemento para um menino que se tornou adulto por ter perdido sua pureza ao se apaixonar pela Wendy. A mudança de uma criança para um adulto na personagem faz com que o Peter Pan de Draccon seja considerado uma paródia. Na saga *Dragões de Éter*, o autor transforma as qualidades infantis de Peter em traços de um adulto. Como o seu desejo por Wendy refletindo em uma visão de amor romântico, não mais como uma figura materna, e também sua aversão em ser visto como pai, o que o tornaria mais próximo de um adulto. Além disso, na recontextualização de Draccon, ele quase se torna um pai de fato. E também tem o aspecto de sua personalidade enquanto personagem, no original Peter gosta muito de aventuras,

uma característica típica da infância, na saga de Draccon ele se apresenta como um ser amargurado, uma característica mais comum entre os adultos do que entre as crianças.

4 AS FACES DO MAGO DE OZ EM BAUM E DRACCON

O Mago de Oz é uma personagem que originalmente faz parte da obra que leva como título o seu nome *O mágico de Oz*, a obra foi lançada pela primeira vez em 1900, pelo escritor L. Frank Baum. Na versão original acompanhamos uma garota chamada Dorothy em uma aventura em uma terra desconhecida com seu cachorro Totó e por seus três companheiros Homem de Lata, um Leão e um Espantalho. A menina passa grande parte da narrativa em busca do grande mago de Oz, que é descrito como sendo muito poderoso, sendo o único capaz de ajudá-la a voltar para casa. Durante toda a obra o leitor percebe um ar de mistério em volta dele, já que ele não deixa que nenhuma pessoa o veja pessoalmente.

- Para onde vocês estão indo?
- Para Cidade de Esmeraldas - respondeu Dorothy. - Queremos ver o Grande Oz.
- Ah, sim! - Exclamou o homem - E estão certos de que seria recebido por ele?
- E por que não seríamos? - Perguntou Dorothy.
- Ora, dizem que ele nunca admite ninguém em sua presença. Estive na Cidade de Esmeraldas várias vezes, é um lugar muito bonito, extraordinário... Mas nunca tive permissão para ver o Grande Oz, nem conheço sequer uma alma viva que já tenha visto ele de perto.
- E ele nunca sai? - Perguntou o Espantalho.
- Nunca. Passa os dias no majestoso Salão do Trono em seu palácio, e até os que trabalham para ele não o veem face a face.
- Como ele é? - Perguntou a menina.
- É difícil dizer - respondeu o homem, pensativo. - Sabe, Oz é um Grande Mágico e pode adotar a forma que bem entender. Então, alguns dizem que se parece com um pássaro; outros, com um elefante, e ainda há aqueles que dizem que ele se parece com um felino. Para outros, ele se parece com uma linda fada ou com um duende ou qualquer outra forma que o agrade. Mas quem é o verdadeiro Oz, em sua autêntica forma, ninguém pode dizer” (Baum, 2020, p. 110-111).

Como podemos observar no trecho anterior, na versão do clássico ninguém tem permissão para ver Oz, e todos dizem que ele se parece com algo diferente e que pode assumir várias formas de tão poderoso que é. Por sua vez, na saga *Dragões de Éter*, a personagem é sempre citada e assim como no original também é descrito como sendo muito poderoso e sempre que citado causa essa mesma atmosfera de mistério, ninguém sabe realmente como ele

é e cada um tem uma versão diferente dele, a personagem só aparece de fato no último livro *Estandartes da Névoa*.

Oscar Zoroaster, o mago capaz de negociar com demônios.

Apenas a presença daquele linche era suficiente para traumatizar ou enlouquecer um homem, mesmo os não puros de coração. Mesmo os Reis ali presentes nunca o haviam visto antes, apenas na imaginação idealizada por seus bardos, e mesmo eles não acreditaram em todas as histórias contadas. Histórias de pactos de vingança, de poderes incalculáveis e capazes de assustar até mesmo homens que sobreviveram as caçadas dos piores tipos de bruxas.

Histórias do Mago de Oz (Draccon, 2022d, p. 355).

- O que você já ouviu sobre o Mago de Oz? - Perguntou o próprio.

- Muitas coisas, poucas delas iguais - respondeu liral. - Alguns na verdade te chamam de *mágico*, outros de *feiticeiro*. Em comum, do que me lembre, quase todas as histórias falam de um artista de circo experiente que mexia com magia e viajava em um balão, chegou aos Reinos Esquecidos e se tornou um mago tão poderoso que passou a ser adorado como uma entidade, criando seu próprio Reino” (Draccon, 2022d, p. 398).

Assim como acontece em *Dragões de Éter*, na obra original o mago de Oz também só aparece pessoalmente ao final da narrativa. Dorothy e seus amigos finalmente o encontram, e ele é revelado como um velhinho bondoso, um homem comum que fingiu ter poderes por muitos anos

Em sua fuga, o cachorrinho acabou esbarrando em um biombo que ficava no canto do salão. O biombo tombou num estrondo, atraindo os olhares dos companheiros. O que virão então os deixou boquiabertos: escondido atrás do biombo, havia um velhinho careca todo enrugado, que parecia tão espantado quanto eles. O Homem de Lata, erguendo seu machado, correu na direção do sujeito e gritou:

- Quem é você?

- Eu sou Oz, o Grande e Terrível - respondeu o homenzinho, com a sua voz trêmula.

- Mas não me machuque, por favor... Faço o que vocês quiserem.

Nossos amigos o fitaram, em estado de choque.

[...] “- Não, estão todos enganados. - Disse o velho, muito humilde. - Era tudo faz de conta.

- Faz de conta! - Gritou Dorothy - O senhor não é um Grande Mágico?

- Fale baixo, minha querida - disse ele. - Se alguém escutar, estou arruinado. Todos acham que sou um Grande Mágico.

- E o senhor, não é? - Indagou ela.

- Nem um pouco, minha querida. Sou apenas um homem comum.

- É mais do que isso - concluiu o Espantalho, com descontentamento na voz. - O senhor é uma farsa! (Baum, 2020, p. 173 - 174).

Em *Estandartes da Névoa*, o mago é descrito como sendo uma espécie de espectro cadavérico, podendo ser mais de um e estar em vários lugares ao mesmo tempo, ele é realmente muito poderoso e acabou se tornando uma pessoa ruim após perder sua esposa Dorothy e ir em busca de poder, conseguindo driblar até mesmo a sua própria morte.

Liriel ainda era loucura. Estava no chão, encostada em um canto iluminado por uma espada de lâmina incandescente, observando três figuras altas, esqueléticas e idênticas, vestidas de negro, lembrando sombras em pé. Isso não é mesmo um truque? - Não, não é - disse, o primeiro Oz, dissolvendo os outros dois. Liriel focou o chão, tentando, se não compreender, analisar como seria aceitar aquilo e tentar seguir aquela lógica. - É você mesmo... *pai*? - Perguntou ela, na entonação de uma filha. Por mais que o mago-linche exibisse um rosto cadavérico, ali aconteceu uma sutil expressão de emoção. Um tipo de sentimento que ele não se lembrava há tempos, mas ainda existia ali (Dracon, 2022d, p. 393- 394).

É interessante notar que Raphael Dracon utiliza um recurso semelhante ao de Baum ao apresentar o mago só ao final da obra. No original, o mago é apresentado como um antagonista misterioso e poderoso, mas, ao final, descobre-se que ele não possui habilidades mágicas. Em *Dragões de Éter*, Oz também é apresentado como uma figura poderosa envolta em mistério, quando sua verdadeira identidade é revelada, Dracon reinventa a personagem. Ele inverte a característica do original: enquanto Baum apresenta um homem comum, Dracon transforma Oz em uma espécie de espectro em busca de poder, agora muito poderoso. Essa abordagem oferece uma nova perspectiva sobre a figura do mágico, criando uma intertextualidade interessante entre as duas obras. Pois, essa característica muda completamente a personalidade e o papel de ambas as personagens nas duas obras, enquanto na versão clássica o mago é um antagonista descrito como bondoso e que ajuda outras personagens, na narrativa de Dracon ele tem pensamentos egoístas em sua busca pelo poder e acaba sendo um grande vilão da saga.

Outros elementos que contribuem para a construção da personagem, é o fato da personagem Dorothy, embora apenas mencionada, ser esposa do mago e após sua morte se torna o motivo principal em sua busca por poder. A perda de Dorothy simboliza a perda de uma parte essencial de si mesmo, levando Oz a desejar poder em resposta a essa ausência. Assim, observa-se que Dracon reaproveita elementos da obra original e os reinventa em sua narrativa.

Na versão de Dracon, o mago também ganha um nome, Oscar Zoroaster, conferindo-lhe uma identidade que falta na obra original, onde ele é conhecido apenas como Oz. Além disso, ambas as personagens têm um passado circense, mas enquanto isso é apenas mencionado no original, em *Dragões de Éter*, essa característica é transformada em um elemento relevante para a história. Pois, o país criado por ele reflete na aparência do circo que ele tinha com sua esposa e filha. Na obra de Dracon, as figuras do Leão, do Homem de Lata e do Espantalho não aparecem como personagens individuais, eles são trazidos de forma simbólica. Quando o mago

une os reinos sob seu domínio, cada um deles é representado por um estandarte que remete a essas figuras icônicas, enriquecendo a narrativa com referências sutis ao original.

5 COMPARAÇÃO ENTRE AS INTERTEXTUALIDADES ANALISADAS

Analisando as três personagens recontextualizadas na saga *Dragões de Éter*, observa-se que o autor criou argumentos para justificar as diferenças entre as personagens de sua obra das versões originais, e até mesmo, as diferenças que ele colocou em sua obra justificam a jornada de cada uma dessas personagens. Em ambas as personagens vemos algumas diferenças do original, mas em todos os três é como se Draccon pegasse e dessa continuidade para suas histórias e até mesmo algumas explicações para aspectos que às vezes podem não fazer sentido nas versões originais. Como ele mesmo cita no início do livro *Caçadores de Bruxas*, “por que alguém mandaria uma criança levar doces para a avó em uma floresta? ” (Draccon, 2022a, p.14).

Apesar de Ariane Narin, Peter Pan e o Mago de Oz serem personagens diferentes entre si, sendo a garota uma heroína, Peter uma espécie de antagonista e Oz um vilão, os três tem uma coisa em comum, ambos perderam uma pessoa importante em suas vidas, o que mudaram totalmente o rumo de suas histórias e os fizeram perder aquela inocência de ver somente as coisas boas do mundo. Ariane perde sua avó ainda criança e a vê morrendo, o que a leva a ter uma espécie de trauma, Peter perde Wendy uma mulher que ele amou muito e que ainda esperava um filho seu, o que o deixa amargurado e fechado, já o mago de Oz acaba perdendo sua esposa, isso o leva a uma busca por se tornar poderoso e poder a trazer de volta a vida.

Sendo assim, pode-se observar que os pontos iniciais da história de cada uma dessas personagens permanecem na obra de Draccon, a Chapeuzinho que vai até a casa da avó no meio da floresta, Peter Pan sendo uma criança que vive na Terra do Nunca e O mago de Oz que assim como na obra original também trabalhava em um circo e por algum motivo foi parar em reino criado por ele. Ambas as personagens também iniciam a história como heróis, assim como são nas obras originais, porém ao longo da narrativa e das circunstâncias em que cada um deles de alguma forma perde sua inocência isso é alterado. A única personagem que ainda permanece como uma heroína seria a Chapeuzinho Vermelho, já Peter se torna um antagonista devido a sua perda e Oz um grande vilão na busca pelo poder.

Essas mudanças vão afetar a saga *Dragões de Éter* como um todo, pois ambas as personagens se mostram importantes para o que irá acontecer no mundo criado por Draccon, sendo que Ariane Narin enquanto heroína ajuda a salvar Arzallum por mais de uma vez e até mesmo salvar Nova Ether. A personagem de Peter Pan tem uma grande importância, sendo o mesmo o Pedragon até que o verdadeiro surja, e no terceiro livro a ajuda dele é crucial para vencer a guerra. O mago de Oz é uma personagem fundamental no quarto livro, sendo ele o maior vilão de toda a saga, e que quase leva a destruição de Nova Ether inteira durante a guerra mundial que acontece no quarto volume da saga. Sendo assim podemos perceber que essas três personagens são fundamentais para a construção de todo o enredo que acontece em Nova Ether, mas que ao mesmo tempo como personagens representam uma pequena parte desse mundo criado por Raphael Draccon.

Com as mudanças intertextuais observadas nessas três personagens, podemos averiguar que a saga *Dragões de Éter* se caracteriza principalmente por retomar personagens dos clássicos da literatura infantil e juvenil e utilizar alguns elementos que os caracterizem como tal de forma que o leitor identifique de quais obras essas personagens veio e a partir disso ir brincando com esses elementos que ficaram das versões clássicas e as transformando totalmente em algo novo e que faça sentido na criação do seu próprio mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise feita da intertextualidade na saga de fantasia brasileira *Dragões de Éter* através das personagens Ariane Narin, Peter Pan e o Mago de Oz e a comparação entre elas, foi possível observar como eles são reinventados na obra de Raphael Draccon. Podemos perceber que o autor faz uma paródia dessas personagens, partindo de um ponto em comum com as versões já existentes e as mantendo, mas que através desse ponto ele altera todas as outras características, até mesmo invertendo alguma delas. Além disso, observa-se que as personagens é só uma parte do que compõe o mundo criado por Draccon.

Outro ponto importante é que, ao estabelecer intertextualidade com obras clássicas da literatura infantil e juvenil e trazer essas personagens para constituir o seu mundo, Draccon consegue captar melhor o interesse pela leitura de sua história, através da forma como ele narra e traz personagens já conhecidos, sendo isso um ponto importante para a formação de leitores.

Outra questão relevante é que, apesar de *Dragões de Éter*, não ser uma obra canônica, seu estudo é importante, pois se trata de uma saga fantástica e esse gênero desempenha um papel significativo na formação de leitores.

As sagas fantásticas estão em ascensão no país, e Raphael Draccon é considerado um dos percussores do gênero no país, o que contribui para a valorização das obras brasileiras. A fantasia, especialmente quando apresenta mundos complexos e independentes com suas próprias regras, cativa ainda mais os leitores. Esses mundos podem ser explorados em diversas mídias e até pelos próprios fãs. Portanto, ler *Dragões de Éter* como uma saga fantástica é produtivo, pois a obra incorpora todas as características desse gênero. Desta forma, ela se destaca como uma base importante tanto para pensar em futuras práticas de formação de leitores quanto para a pesquisa de livros não canônicos dentro da academia.

REFERÊNCIAS

BARRIE, J.M. **Peter Pan**. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BARTH, Pedro Afonso. **Sagas fantásticas na literatura juvenil brasileira: universos insólitos e imersivos**. 2019. Tese (Doutorado em Letras) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Paraná, 2019.

BAUM, L. Frank. **O mágico de Oz**. 1 ed. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2020.

CARVALHAL, Tânia F. **Literatura Comparada**. 4 ed. São Paulo: Ática, 2006.

CECCANTINI, João Luís. **Outra vez era uma vez: contos de fadas e literatura infantil brasileira**. In: MARTHA, Alice Áurea Pentead. Tópicos de literatura infantil e juvenil. 1. reimpressão. Maringá: Eduem, 2011. p. 25-50.

DARNTON, Robert. **O grande massacre de gatos: e outros episódios da história cultural francesa**. 2 ed. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DRACCON, Raphael. **Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas**. São Paulo: Melhoramentos, 2022a.

DRACCON, Raphael. **Dragões de Éter: Corações de Neve**. São Paulo: Melhoramentos, 2022b.

DRACCON, Raphael. **Dragões de Éter: Círculos de Chuva**. São Paulo: Melhoramentos, 2022c.

DRACCON, Raphael. **Dragões de Éter: Estandartes de Névoa**. São Paulo: Melhoramentos, 2022d.

GARCÍA RIVERA, Glória. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). **Primeras noticias**. Revista de literatura, n 207, 2004, p. 61-70.

GRIMM, Jacob e Wilhelm. **Chapeuzinho Vermelho**. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

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

MARTOS GARCIA, Alberto. Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps. Espéculo: **Revista de Estudios Literarios**, n. 37, 2007.

MARTOS GARCIA, Alberto. **Introducción al mundo de las sagas**. Badajoz: Universidad de Extremadura, 2009.

MATTOS, Cristine; PEREIRA, Helena. **Conceitos e práticas de Literatura Comparada**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2021.

PERRAULT, Charles. **Chapeuzinho Vermelho**. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia de trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. Ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SANT'ANNA, R. Affonso. **Paródia, Paráfrase & CIA**. 3 ed. São Paulo: Ática, 1988.