



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E AGRÁRIAS - CCHA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E HUMANIDADES - DLH
LICENCIATURA PLENA EM LETRAS

JOSEANE PEREIRA DA SILVA ALVES

**OS PROCESSOS INTERTEXTUAIS DE RESSIGNIFICAÇÃO E *CROSSOVER* NA
OBRA JUVENIL CONTEMPORÂNEA *CAÇADORES DE BRUXAS*, DE RAPHAEL
DRACCON**

CATOLÉ DO ROCHA — PB

2022

JOSEANE PEREIRA DA SILVA ALVES

OS PROCESSOS INTERTEXTUAIS DE RESSIGNIFICAÇÃO E *CROSSOVER* NA OBRA
JUVENIL CONTEMPORÂNEA *CAÇADORES DE BRUXAS*, DE RAPHAEL DRACCON

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Letras e Humanidades da
Universidade Estadual da Paraíba — Campus
IV, como um dos requisitos para obtenção do
grau em Licenciatura Plena em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Fernandes de
Andrade Praxedes

CATOLÉ DO ROCHA — PB

2022

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A474p Alves, Joseane Pereira da Silva.
Os processos intertextuais de ressignificação e *crossover* na obra juvenil contemporânea *Caçadores de Bruxas*, de Raphael Draccon. [manuscrito] / Joseane Pereira da Silva Alves. - 2022.
45 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Agrárias, 2022.
"Orientação : Profa. Dra. Maria Fernandes de Andrade Praxedes, Departamento de Letras e Humanidades - CCHA."
1. Intertextualidade. 2. Literatura Juvenil. 3. Caçadores de bruxas. 4. Contos de Fadas. I. Título

21. ed. CDD 869.91

JOSEANE PEREIRA DA SILVA ALVES

**OS PROCESSOS INTERTEXTUAIS DE RESSIGNIFICAÇÃO E CROSSOVER
NA OBRA JUVENIL CONTEMPORÂNEA CAÇADORES DE BRUXAS, DE
RAPHAEL DRACCON**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Letras e Humanidades da
Universidade Estadual da Paraíba -
Campus IV, como um dos requisitos
para obtenção do grau em
Licenciatura Plena em Letras.

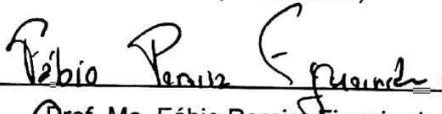
Aprovado em 18 / 07 / 2022

BANCA EXAMINADORA



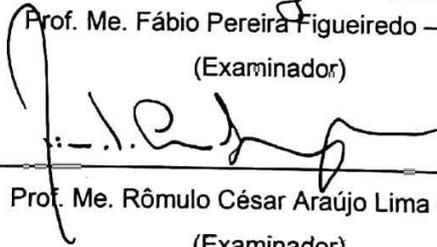
Profa. Dra. Maria Fernandes de Andrade Praxedes – UEPB

(Orientadora)



Prof. Me. Fábio Pereira Figueiredo – UEPB

(Examinador)


Prof. Me. Rômulo César Araújo Lima – UEPB

(Examinador)

Catolé do Rocha - PB

2022

Para você que acredita em um mundo misterioso e encantado, mesmo encontrando a prova de sua existência apenas entre os sussurros das palavras.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Lauren Kate por criar o universo *Fallen*, o primeiro mundo fantástico que passei a habitar entre anjos caídos e amores proibidos.

Agradeço aos meus pais pelo suporte que me deram para chegar até aqui.

Agradeço aos meus amigos, principalmente, Ana Cecilia, Witalo, Izabel, Danielle, Natanna Naomy e Kelly, que sempre me fizeram rir nas horas mais estressantes dessa jornada de cinco anos, e sempre me ajudaram quando foi preciso, a vocês meu mais sincero carinho.

Agradeço à minha orientadora, Maria Fernandes pelo auxílio na construção deste trabalho e pela paciência investida por ela.

Agradeço aos membros da banca examinadora, os professores Fábio e Rômulo, por dedicarem um pouco de seu tempo a esta etapa conclusiva tão importante para mim.

Por fim, agradeço a Deus por ter me ouvido/aturado durante todos os meus momentos de dúvidas e cansaço, não me deixando desistir no meio do caminho deserto.

Se quiser falar ao coração dos homens, há que se contar uma história. Dessas onde não falem animais, ou deuses e muita fantasia. Porque é assim, suave e docemente que se despertam consciências.

(Jean De La Fontaine)

RESUMO

Este trabalho disserta sobre a obra juvenil contemporânea *Caçadores de Bruxas*, de Raphael Draccon, que toma posse e recria enredos e elementos dos contos de fadas clássicos. As relações intertextuais avaliadas neste estudo foram divididas em duas categorias: ressignificação e *crossover*. Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivos observar os processos ressignificados destas histórias; compreender as conexões que os contos distintos estabelecem entre si no universo do livro analisado; assimilar aspectos intertextuais trabalhados no texto com escopo inovador. A análise parte dos conceitos de intertextualidade geridos por Allen (2000), Hutcheon (2013) e Barros e Fiorin (1999) e das considerações sobre contos de fadas dos teóricos Novaes Coelho (1987-2000), Tatar (2004), Tehrani (2016) e Bettelheim (2002). O estudo aponta que as histórias encantadas ainda demandam uma presença recorrente na literatura juvenil, variadas vezes sob narrativas adaptadas ou ressignificadas. Este aspecto pode ser ponderado como uma tentativa da literatura juvenil de atrair e engajar o público jovem a partir de histórias já conhecidas, retomando as suas origens utilizando referências destes textos com uma nova repaginação, além de sustentar uma literatura que visa permitir uma fuga da realidade, de modo positivo, abrindo portas para universos lúdicos, visando essas entradas não só para os jovens como também para os adultos. Espera-se que este estudo possa contribuir para os estudos literários e despertar a curiosidade de leitura da obra de Raphael Draccon, especificamente a narrativa *Caçadores de Bruxas*.

Palavras-chave: Intertextualidade; Literatura Juvenil; Caçadores de bruxas; Contos de Fadas.

ABSTRACT

This study discusses Raphael Draccon's contemporary youth work *Witch Hunters*, which takes hold of and recreates plots and elements from classic fairy tales. The intertextual relationships evaluated in this study were divided into two categories: resignification and crossover. Seen in these terms, this research aims to observe the resignified processes of these stories; to understand the connections that distinct tales establish between each other in the universe of the book analyzed; to assimilate intertextual aspects worked in the text with innovative scope. The analysis departs from the concepts of intertextuality generated by Allen (2000), Hutcheon (2013), and Barros and Fiorin (1999) and from the considerations of fairy tales by theorists Novaes Coelho (1987-2000), Tatar (2004), Tehrani (2016) and Bettelheim (2002). The study points out that the enchanted stories still demand a recurrent presence in youth literature, variously under-adapted or re-signified narratives. This aspect can be pondered as an attempt of juvenile literature to attract and engage the young audience from already known stories, resuming their origins using references from these texts with a new repagination, besides sustaining a literature that aims to allow an escape from reality, in a positive way, opening doors to ludic universes, aiming these entries not only for young people but also for adults. Hopefully, this study can contribute to literary studies and awaken the curiosity to read Raphael Draccon's work, specifically the narrative *Witch Hunters*.

Keywords: Intertextuality; Youth Literature; Witch hunters; Fairy Tales.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O FANTÁSTICO MUNDO DAS HISTÓRIAS FANTÁSTICAS	11
2.1 Breve história das histórias	13
2.2 Equívocos e evolução dos contos de fada	16
3 OS CONTOS DE FADAS NA LITERATURA JUVENIL: INTERTEXTUALIDADE E RENOVAÇÃO	20
3.1 Intertextualidade: conectando os universos	21
3.2 Adaptação, ressignificação e <i>crossover</i>: algumas considerações	24
4 AUTOR E OBRA	27
4.1 O escritor fantástico	27
4.2 A dimensão da obra	29
5 RESSIGNIFICAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS EM <i>CAÇADORES DE BRUXAS</i> ..	30
5.1 Bruxas e fadas	30
5.2 Chapeuzinho Vermelho	31
5.3 João e Maria	33
5.4 O pobre aprendiz de moleiro e a gatinha	36
6 CROSSOVER EM <i>CAÇADORES DE BRUXAS</i>	39
6.1 Chapeuzinho Vermelho e João e Maria	39
6.2 O pobre aprendiz de moleiro, O Príncipe Sapo e Branca de Neve	39
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

Os contos de fadas são introduzidos com frequência no âmbito infanto-juvenil, como meio, principalmente, de entretenimento. Desta forma, crianças crescem envolvidas geralmente neste contexto, conhecendo seus elementos e características. Sendo assim, quando se deparam com adaptações juvenis que buscam elaborar personagens ou aspectos destes contos de fadas, tendem a desenvolver uma relação de engajamento perante a obra adaptada, haja vista que, passam a reconhecer os aspectos e referências clássicas inseridos no texto, lhes proporcionando uma ampliação no horizonte de expectativa, como também um prazer intertextual. A partir deste fundamento, pode-se perceber como os processos de intertextualidade que abordam tal questão podem ser considerados recorrentes para os meios de reelaboração destes contos fantásticos na atualidade, além de observar a influência que estas narrativas clássicas exercem sobre uma parcela da literatura infanto-juvenil contemporânea.

O estudo proposto neste trabalho visa analisar as relações intertextuais imbuídas nas camadas formadoras da obra *Caçadores de Bruxas* de Raphael Draccon. Para tanto, foram considerados nesta pesquisa dois elementos da intertextualidade, adaptação ressignificada, com intuito de averiguar a presença de enredos recriados, os quais não segue o objetivo de imitar meramente a história original, mas sim, inovar e desenvolver novas motivações, e o processo *Crossover*, com a finalidade de perceber a junção de universos narrativos distintos, os quais interagem ou coabitam um com o outro, onde personagens, cenários ou universos são inseridos no contexto de uma mesma história. Alicerçado nesta verificação, as discussões vigentes neste estudo buscam adentrar nas explorações e renovações realizadas através de tais métodos, a fim de assimilar as mudanças e perspectivas inseridas no texto.

Para tal propósito, faz-se necessário uma breve contextualização sobre a obra estudada. *Caçadores de Bruxas* é o primeiro livro da série *Dragões de Éter*, com o primeiro lançamento datado em outubro de 2007. Sua leitura pode ser efetuada sozinha ou em conjunto com os outros lançamentos da saga, *Coração de Neve*, *Círculos de Chuva* e *Estandartes de Névoa*. A narrativa é desenvolvida no universo de Nova Éter, onde personagens dos contos de fadas são recriados e suas histórias são contadas como se fossem as originais. O enredo se passa depois dos “fins” que conhecemos, apresentando como os protagonistas continuaram suas vidas após traumas ou finais felizes.

A metodologia aplicada no trabalho vigente conta com uma perspectiva qualitativa com consulta teórico-crítica de caráter bibliográfico e descritivo. Os materiais utilizados como

banco de dados englobaram livros, pesquisas, websites, etc. Assim sendo, como base teórica para sustentar as avaliações presentes nesta temática, foram consideradas as concepções sobre intertextualidade a partir dos estudos de Allen (2000), Hutcheon (2013) e Barros e Fiorin (1999), já as discussões sobre contos de fadas foram observadas a partir das teorias de Novaes Coelho (1987-2000), Tatar (2004), Tehrani (2016), Bettelheim (2002) entre outros.

Por conseguinte, o texto apresenta-se dividido em cinco ramificações. A primeira irá abordar as contextualizações históricas em que os contos de fadas foram desenvolvidos, bem como também, sua perpetuação através do tempo. Em um segundo momento, serão apresentadas algumas ponderações sobre métodos de renovações, além de algumas concepções sobre intertextualidade, voltadas principalmente para as denominações sobre processos adaptativos ressignificados e *crossover* que serão observados na obra. A próxima seção será responsável por um breve resumo sobre a vida do autor e suas motivações ao adentrar no mundo literário. Posteriormente, a quarta parte, se debruçará propriamente sobre a análise da obra, cujo foco compreende observar as recriações introduzidas a partir dos elementos clássicos dos contos de fadas no livro proposto. E, por fim, a quinta e última seção estará dedicada às considerações e atribuições finais.

2 O FANTÁSTICO MUNDO DAS HISTÓRIAS FANTÁSTICAS

Quando se fala ou pensa em contos de fadas, normalmente, as impressões aludem diretamente a acontecimentos extraordinários e fantásticos, cuja magia é transportada à memória do espectador, que remete a finais felizes, nos quais o mocinho e a mocinha se abraçam e se beijam em celebração ao final digno de suas histórias após terem derrotado o mal. Entretanto, para que se chegasse a este estágio reconhecido que estes textos se regozijam presentemente, o processo literário de contar e repassá-los ao decorrer de milhares de anos foi imprescindível para a sua sobrevivência as erosões culturais do tempo.

Durante toda a história da humanidade, pelo menos a parte a qual temos acesso, nos é mostrado e comprovado a necessidade de contar ou registrar narrativas, fatos, acontecimentos ou dados ao decorrer do tempo, por parte do homem. O impulso em catalogar textos reais ou imaginativos era recorrente, e, portanto, tais contos passavam de indivíduo para indivíduo em suas comunidades, em suas casas, em rodas de fogueiras, com intuito, geralmente voltado ao entretenimento, porém, muitas vezes como forma de perpetuar suas culturas e tradições às futuras gerações. A pretexto disso, o papel do narrador carregava um importante destaque no que se referia a distribuição dessas histórias na antiguidade. Repassar narrativas necessitava de um orador hábil capaz de se fazer bem entendido, responsável pelas definições impostas pelo conto.

Conforme Machado (2012) indica, a narrativa é uma das práticas mais antigas da humanidade, ela apresenta-se em toda e qualquer civilização. O seu uso, provavelmente, já era recorrente mesmo no surgimento da linguagem, constituindo-se de sons, gestos, mímicas e conseqüentemente mais tarde, por palavras. Considerando os primeiros elementos formadores da cultura “contador e conto”, pode-se declarar o primeiro “narrador verdadeiro” como designa Walter Benjamin, o narrador dos contos de fadas. “Ele é ainda hoje o primeiro conselheiro das crianças, porque foi o primeiro da humanidade, e sobrevive, secretamente, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o narrador de conto de fadas.” (BENJAMIN, 1987, p. 215).

A constância em contar histórias e infligir transformações mágicas, pode ter surgido do entendimento do homem sobre a existência de um possível ser maior, que poderia usufruir de um poder imensurável, capaz de modificar tempos, realidades e espaços através do divino. Desta forma, Coelho afirma a seguinte sentença:

Entre as múltiplas causas capazes de explicar este fascínio estaria o fato de que provavelmente, desde as origens dos tempos, o homem deve ter sentido a presença (ou a força) de poderes muito maiores do que sua própria vontade e poder pessoal ou de mistério que o atingiram, sem que sua mente conseguisse explicar, conhecer ou compreender. (COELHO, 1987, p. 10)

A estruturação destas histórias em volta de um mundo encantado com elementos incomuns ao universo onde o sujeito habita, funciona muitas vezes como tática reflexiva que espelha o universo real contra as expectativas geradas e introduzidas pelos contadores nestas histórias fantásticas. A esperança de dispor de poderes e soluções inconcebíveis no mundo físico preenche os contos, aguisa de revelar o anseio presente no narrador, desejo este que idealiza resoluções mágicas em sua própria existência.

A facilidade em nos distanciar da realidade por meio de histórias mágicas e nos imergir em uma vivência totalmente alternativa cheia de fadas, princesas, príncipes, animais falantes, novas leis da física e química apresenta-se como um elemento de grande destaque nessas ficções. Elas permitem ao sujeito que ler a possibilidade de realização pessoal através do personagem, uma vez que, ao acompanhar as dificuldades sofridas, realizações vivenciadas ou acontecimentos inexplicáveis testemunhados pelo herói em sua jornada para desvendar os mistérios que o envolvem, desenvolve-se uma ligação ou identificação entre leitor e protagonista, deslocando-o para a pele do intérprete, compreendendo assim todas as nuances experimentadas por ele, portanto, criando um elo de entendimento e sintonia, os quais permitem o indivíduo se colocar e experienciar a história mágica como se fosse a dele própria, o distanciando do seu mundo físico e real.

Assim, entramos em dimensões encantadas, cheia de incógnitas, que muitas vezes, são totalmente ambíguas ou impossíveis de se precisar devido ao uso de escolhas linguísticas que nos levam a terras totalmente enevoadas, completa ou parcialmente irreconhecíveis. Isto decorre, principalmente, em virtude das clássicas narrativas iniciais. Quem nunca ouviu um “Era uma vez, num castelo no meio da floresta...”? ou outras derivações que diferem de lugar para lugar, como “Em um certo país”, “Em uma época em que os animais ainda falavam”, “Além de sete cordilheiras, além de sete rios” ou “O que será que havia ou não nas eras mais antigas de todos os tempos?”. Estas escolhas evasivas dificultam o entendimento de espaço e de tempo, contribuindo para a percepção de um universo encantado, completamente diferente do que se conhece, transportando o leitor, ouvinte ou telespectador de modo mais submerso para aquela experiência narrativa.

A complexidade de trabalhar assuntos importantes como amor, morte, diferenças sociais, renascimento, metamorfose espiritual, pautas que se perpetuam através do tempo

permite aos contos de fadas o rejuvenescimento constante de suas raízes. Ademais, eles trazem consigo uma ferramenta de destaque, a qual lúpida os temas e abordagens de maneira totalmente diferente das demais histórias: a fantasia como articulação principal.

No universo das fadas, os velhos problemas psicológicos, financeiros, culturais, etc. ganham desenvolvimentos e finalizações mágicas, seja através de um objeto sagrado, uma fada madrinha, uma bruxa boa, uma fonte dos desejos ou objeto encantado. Assim, estes obstáculos tão comuns ao mundo real são tratados em uma perspectiva fantasiosa, na qual idealizações absurdas, sejam elas desenvolvidas consciente ou inconscientemente, são colocadas em práticas, caracterizando uma fuga da realidade árdua. Desse modo, os contos de fadas são fontes usadas para expressar sonhos irrealis e extraordinários, são as veredas que permitem mesmo por poucas horas habitar uma nova terra e vivenciar o impossível (TATAR, 2004).

2.1 Breve história das histórias

Os nascimentos dos contos de fadas são imprecisos e identificáveis, o que se sabe é que, há muito tempo eles caminham junto à evolução humana e cultural, contudo, suas origens ainda são ocultas e continuam a demandar pesquisas sobre tal questão. Em vista disso, acredita-se que, um dos motivos que determinou essa deficiência em datar tais surgimentos, seria o fato das histórias na época de suas criações serem contadas de modo oral, uma vez que, a humanidade ainda não contava com sistemas de escritas e organizações, deste modo, faziam o uso da oralidade para repassá-las adiante. Este método, portanto, não apresentava registros escritos, simbólicos ou organizacionais, já que o único instrumento utilizado era a fala. Para tanto, antes de perpassar os arquivos históricos confirmados e catalogados relacionados aos seus surgimentos faz se importante destacar algumas análises atuais sobre essas histórias enigmáticas e suas raízes.

Com a evolução nas diversas áreas da humanidade, tornou-se possível estudar mais profundamente sobre aspectos e questões consideradas como impossíveis de entender em outros tempos, mais antigos em específicos, nos quais não haviam ferramentas desenvolvidas ou pesquisas que permitissem gerir métodos capazes de observar alguns fenômenos em particular. Em vista disto, um destes recentes métodos criados atuou como um instrumento de grande relevância para analisar evidências ancestrais. Concebida em 1955 e reformulada em 1966, na biologia, por Willi Hennig, a Filogenia apresenta como conceito, mapear a história evolutiva de espécies através de estudos sobre características moleculares e morfológicas,

com intuito de relacionar e estabelecer as ligações evolutivas entre espécies, conforme ponderam Santos e Klassa:

Assim, o sistemata hennigiano identifica um clado natural como a reunião da espécie tronco (ancestral) mais recente e de todos os seus descendentes, determinada a espécie pela presença de caracteres compartilhados exclusivamente pelos descendentes (sinapomorfias), independente do grau de divergência que possa existir. (SANTOS; KLASSA, 2012, s/p)

O método é executado em busca de ligações ancestrais relacionadas a qualquer ser habitante do planeta, partindo da premissa de que, todo e qualquer organismo vivo apresenta um mesmo ancestral em comum. Todavia, a técnica enfrenta dificuldades nos procedimentos práticos, uma vez que, espécies há muito tempo extintas deixaram poucas ou nenhuma evidência para a base metodologia do estudo, limitando a filogenia a hipóteses fincadas em provas ou resquícios indiretos. Foi utilizando este procedimento, que o antropólogo Jamie Tehrani, da Universidade de Durham, na Inglaterra, e a pesquisadora de folclore Sara Graça da Silva, da Universidade Nova de Lisboa, em Portugal, realizaram estudos a fim de localizarem os surgimentos dessas histórias perpetuadas até hoje.

A pesquisa foi vinculada à revista científica *Royal Society Open Science* em 2016, intitulada como *Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales (análises filogenéticas comparativas revelam as raízes antigas dos contos populares indo-europeus)*. Esta exploração acadêmica afirmou a possibilidade de os irmãos Grimm estarem certos, Jacob (1786 – 1863) e Wilhelm (1786 – 1859), sobre a possível existência de alguns contos ligada ao nascimento das línguas indo-europeias, substituindo as alegações feitas por pensadores, que demandam a origem dos contos nos séculos XVI e XVII. Sobre essa perspectiva, Tehrani afirma que:

Algumas dessas histórias são muito mais antigas do que os primeiros registros literários, e até mais do que a mitologia clássica – algumas versões dessas histórias aparecem em textos gregos e latinos, mas nossas descobertas sugerem que são bem mais antigas do que isso. (TEHRANI, 2016, p. s/p).

O caminho seguido pelos acadêmicos percorreu uma árvore de línguas genealógicas indo-europeias visando rastrear quais contos eram compartilhados por culturas diferentes. Fundado nesta estrutura, Tehrani (2016) afirmou a possibilidade de que, contos como o de *João e o Pé de Feijão* estejam inclusos em um grupo classificado como “O menino que roubou o tesouro do ogro”, com origem datada há mais de cinco mil anos. Por conseguinte, a

investigação também estabeleceu alguns resquícios que apontaram para a existência de mais de quatro mil anos das histórias encantadas de *A Bela e a Fera* e *O Anão Saltador*.

A verificação feita por Tehrani e Silva (2016) também se debruçou sobre o nascimento da história de *Chapeuzinho Vermelho*. A famosa versão de Perrault não foi o início desta narrativa, visto que, traços dessa narrativa foram rastreados pelos pesquisadores, aproximadamente, há mil anos antes de qualquer publicação literária famosa, incluindo a de Perrault (1697).

Dessarte, a profundidade do estudo mostrou ainda, o que poderia ser o conto fantástico mais antigo que já se tenha tido acesso. Ele se caracteriza como uma narrativa folclórica intitulada *O Ferreiro e o Diabo*. O relato fábula sobre um pacto realizado entre um ferreiro e o demônio. O trabalhador almejava forjar qualquer tipo de material e se tornar o maior ferreiro de todos os tempos, em troca, ele cederia sua alma para o Diabo. Após realizar o desejo do homem, o ser mágico é enganado pelo mesmo, e vê-se prisioneiro sem conseguir fugir e pegar a recompensa concedida pelo pacto: a alma do ferreiro. A partir destas possíveis descobertas, é possível afirmar que “é notável que essas histórias tenham sobrevivido sem terem sido escritas. Elas foram contadas antes de o inglês, francês ou italiano existir, e provavelmente eram narradas em uma língua indo-europeia extinta”. (TEHRANI, 2016, s/p).

Os resquícios da existência de *O Ferreiro e o Diabo*, por exemplo, foram encontrados em diversas localidades ao redor do mundo, entre elas estão na Alemanha, na Europa Ocidental, na Europa Oriental e na Ásia Ocidental. O conto também apresenta uma estimativa de vida calculada em, aproximadamente, seis mil anos, tendo sua origem na época em que os registros literários mais antigos ainda não eram realizados, remontando à Idade do Bronze (por volta de 3000 a.C.), de acordo com Tehrani (2016).

Em conjunto a essas recentes descobertas, Coelho (1987), já abordava textos antigos que possivelmente agiram como precursores para os contos de fadas que surgiriam futuramente no percurso da história humana. Uma dessas histórias é identificada como *Os dois irmãos*. A narrativa é definida pela autora como um conto maravilhoso, apresentando a perspectiva amorosa em dois pólos opostos: o primeiro está relacionado a amar e realizar a pessoa a qual se destina a paixão, já o segundo, traz o interesse romântico com uma visão sombria, capaz de destruir o ser desejado. Este último ponto advém de expectativas negadas, como, por exemplo, a recusa do amado em retribuir o sentimento lhe oferecido, o que acontece de fato no relato. Em relação a sua descoberta, Coelho identifica que, o texto *Os dois irmãos* foi encontrado no fim do século XIX, pela egiptóloga Mrs. D’Orbeney nas escavações

feitas na Itália. O manuscrito com idade calculada em 3200 anos apresenta como enredo, de acordo com síntese realizada por Câmara Cascudo, o seguinte:

Anepu e Batau, irmãos, moram juntos. Anepu é casado e sua mulher tenta seduzir Batau, que lhe resiste. A mulher de Anepu acusa o cunhado de violência. A nepu prepara-se para matar o irmão, mas este, avisado pelas bezerras do curral, foge. Anepu persegue-o, mas o deus Armachis, invocado por Batau, faz aparecer ao mais velho que ia para a floresta dos cedros e deixaria sua alma numa flor, em cima de uma árvore. Se o cedro fosse derrubado e a flor caísse ele morreria, e o ensinou o processo de ressuscitá-lo. E separaram-se [...]. (CÂMARA CASCUDO, 1946, p.16 – 17).

Fundamentados nas semelhanças indissociáveis, estudiosos pressupõem que este texto seja uma fonte-base para o episódio bíblico “José e a mulher de Putifar”, além de outras versões sucedidas em todo mundo, destaca Coelho (1987). Além disso, a autora enfatiza que o relato *Os dois irmãos* também contribuiu negativamente na distorção da figura feminina. Nelly aponta a visão dos orientalistas, os quais creditaram a versão egípcia como uma fonte narrativa negativa, que acabou divulgando a mulher como perversa e inferior, “ela é sempre revelada como um ser maligno, movido apenas pelo lado escuro ou sombrio de sua condição de fêmea. Daí os motivos que se repetem: a polaridade paixão-ódio [...]”. (COELHO, 1987, p. 21).

A antiga história colabora do mesmo modo, de acordo com Coelho, para a proliferação dos finais aceitos, que indicam metamorfoses, amadurecimento e a vitória dos humilhados, encabeçando “As metamorfoses contínuas, que atingem inocentes ou castigam culpados e, finalmente, o reconhecimento e prêmio aos injustiçados” (COELHO, 1987, p. 21), finais estes, recorrentes na atualidade, produzidos massivamente por grandes editoras e produtoras cinematográficas, refletindo tais características tão antigas.

2.2 Equívocos e evolução dos contos de fada

De acordo com estudos e análises de antigos documentos, que analisavam passagens fantásticas, percebeu-se que, os contos aos quais a modernidade está habituada nem sempre foram abordados do modo como são conhecidos atualmente. Isto ocorria em detrimento da visão sobre as concepções distorcidas em relação aos moldes infantis, logo os valores repassados diferiam na época, não poupando passagens violentas e sangrentas para com as crianças daquele tempo.

Transformações e lapidações só foram consideradas a partir de Charles Perrault (1628 – 1703). O autor francês mantinha versões violentas em seus escritos, como, por exemplo, a versão de *Chapeuzinho vermelho* publicada em 1697, na qual o lobo mata a avó e oferece a carne e o sangue para a menina comer e beber, alegando para a criança ser carne de animal e vinho. Entretanto, foi a partir da sua terceira adaptação intitulada *A Pele de Asno* que o autor voltou seus olhos para a literatura infantil, cujo objetivo era:

Provar a equivalência de valores ou de sabedoria entre os Antigos greco-romanos e os Antigos nacionais, e, com esse material redescoberto, divertir as crianças, principalmente as meninas, orientando sua formação moral. (COELHO, 1987, p. 68).

Vale apontar os principais contos publicados de Perrault: *A Bela Adormecida no bosque*, *Chapeuzinho Vermelho*, *O Barba Azul*, *O Gato de Botas*, *A Gata Borralheira* e *o Pequeno Polegar*, intitulados como *Contos da Mãe Gansa*. Ademais, é importante destacar que a ideia de adaptar os contos de fadas em histórias para crianças recorreu, também, a dois irmãos bibliotecários e folcloristas que viviam na Prússia no início de 1800, atual Alemanha, e se chamavam Jacob Grimm (1785 – 1863) e Wilhelm Grimm (1786 – 1859).

A ideia original, segundo Tatar (2004), consistia em preservar a cultura alemã contra o império de Napoleão, que se alastrava rapidamente por suas terras, assim os dois homens viajaram coletando pelo país contos folclóricos que eram passados entre adultos e às vezes para crianças. Esta coleta resultou, em 1812, no livro de *Contos Maravilhosos Infantis e Domésticos*, o qual sofreu críticas pelas histórias impróprias para as crianças na época. Em 1814, a obra ganhou uma segunda edição com modificações visando amenizar o impacto violento das narrativas para o público infantil. No total, 210 contos foram incluídos nas duas edições. Histórias famosas e ilustradas pelos dois irmãos como *João e Maria* e *A Bela e a Fera* são clássicos da literatura infantil atual.

Ainda sobre a perspectiva da produção dos contos de fada, Hans Christian Andersen atinou em criar suas próprias histórias. Nascido em uma família humilde no ano de (1805 – 1875), o escritor baseou suas invenções muitas vezes em experiências próprias, narrativas que traziam questões sociais que envolviam sofrimento, buscando repassar ensinamento e moral. A perspectiva moralista era importante, uma vez que, para a sociedade, os contos serviam como meio de ensinar às crianças o que seria certo e errado, como se portar perante a sociedade, além de alertá-las sobre os perigos da curiosidade e desobediência. Em vista disso, pressupunham que tais narrativas com cunho de ensinamentos, auxiliariam no

desenvolvimento de seres humanos decentes, de índole benéfica e positiva, prontos para recusarem aos convites negativos e maléficos que contaminavam suas comunidades. Para tanto, características de ensinamento e realidades difíceis eram pontos necessários em suas obras, de acordo com Carvalho:

Assim como Perrault e Grimm, Andersen resgatou a cultura popular. Mas há diferença na sua forma de transmitir as histórias. Perrault e Grimm registraram e transmitiram tradições do povo, com adaptações conforme valores da época. Andersen, por sua vez, viveu na pele os problemas do povo e não só registrou suas narrativas, mas serviu de protagonista. Mas que registro, Andersen sentiu e interpretou seus contos. (CARVALHO, 1984, s/p).

Acabou por publicar entre os anos de 1835 e 1842 seis volumes de histórias infantis, as quais surgiram em sua vida por influência dos irmãos Grimm, partindo assim para uma vida composta por criações de contos e romances que visavam indicar como uma sociedade deveria seguir de acordo com suas convicções. Hans foi responsável por produções como *O Patinho Feio*, *A Pequena Sereia* e *Os Sapatinhos Vermelhos*, contribuindo deste modo com a elaboração de mais de 168 histórias fantásticas para a literatura. Com isso, tratou por evidenciar em seus escritos as vivências sociais que geralmente refletiam sua própria rotina e que poderiam ajudar seus leitores a reconhecer problemas universais presentes em variados contextos, evidenciando que, dificuldades não seriam restritas apenas a um indivíduo ou espaço. (FRAZÃO, 2021).

Por fim, em 1937, inicia-se a maior propagação dos contos de fadas que o mundo tomaria conhecimento: as produções adaptativas de Walt Disney. O produtor cinematográfico, cineasta e diretor, deu início a sua primeira aposta alavancando a história de *A Branca de Neve e os Sete Anões*. A animação contou com um sucesso estrondoso tanto na época quanto nos dias atuais. A história foi o primeiro longa-metragem lançado pela Walt Disney Studios. Dessa forma, a Disney, como grande precursora da disseminação de contos reestruturados, teve dois papéis importantes neste âmbito, o primeiro atuou na popularização dessas narrativas em relação à grande massa, enquanto que, o segundo, figurou no apagamento das demais variadas versões locais desses contos já preexistentes. Sobre esse aspecto, Tatar destaca:

O desenho animado de longa-metragem *Branca de Neve e os sete anões*, de Walt Disney (1937), ofuscou de tal modo outras versões da história que é fácil esquecer que o conto está amplamente disseminado em diversas culturas. A heroína pode comer uma maçã envenenada em sua encarnação

cinematográfica, mas na Itália é igualmente provável que seja envenenada por um pente ou por um bolo, ou sufocada por um cordão. A rainha de Disney, que pede o coração de Branca de Neve ao caçador que a leva para o bosque, parece contida se comparada à rainha má dos Grimm, que ordena ao homem que volte com os pulmões e o fígado da moça, na intenção de comê-los cozidos na salmoura. Na Espanha, a rainha, ainda mais sanguinária, pede uma garrafa de sangue cuja rolha seja o dedão da menina. Na Itália, ela instrui o caçador a voltar com os intestinos da moça e sua blusa ensanguentada. O filme de Disney deu muito destaque ao fato de Branca de Neve ter um caixão de vidro, mas em outras versões do conto esse caixão é feito de ouro, de prata ou de chumbo, ou é incrustado de pedras preciosas. Embora seja muitas vezes mostrado no alto de uma montanha, esse ataúde pode também descer um rio ao sabor da corrente, ou ser posto sobre uma árvore, pendurado nos caibros ou trancado num cômodo e cercado com velas (TATAR, 2004, p. 115).

Isto posto, a autora afirma que, a produtora não só disseminou suas novas versões mais suaves e destoantes das originais, que continham tragédias, e muitas vezes finais infelizes, como também desencadeou o movimento de apagamento das variantes locais destes contos em dezenas de países, espalhando pelos continentes versões homogêneas que viriam a ser conhecidas como as novas versões originais. Por consequência, as características culturais presentes nestas histórias de acordo com cada país, foram sendo enterradas devido ao explosivo sucesso das adaptações Disney. As crianças, principalmente, aderiram e desejaram ser, parecer ou vivenciar os novos contornos sugeridos pelo cineasta, cooperando desta forma para a extinção, mesmo que imperceptivelmente dos enredos que continham detalhes e elementos ligados diretamente a sua vida e contexto cultural.

3 OS CONTOS DE FADAS NA LITERATURA JUVENIL: INTERTEXTUALIDADE E RENOVAÇÃO

Os contos de fadas estão tão presentes na literatura infantil, que muitas vezes são creditados como histórias originalmente direcionadas para este público em específico. O que não é o caso, visto que, esta percepção atual só foi possível graças às adaptações e renovações realizadas ao longo do tempo, que tiveram início com Perrault, os irmãos Grimm e Walt Disney. A partir disto, é comum a relação sinonímica direta entre contos de fadas e literatura infantil, fato este, que afasta ainda mais as versões originais sangrentas e violentas apresentadas por essas narrativas na antiguidade, as quais eram direcionadas, principalmente, para a comunidade adulta. Entretanto, a fantasia presente nos contos de fadas invoca, também, o encantamento em outras faixas-etárias, dado que, a busca por universos fantasiosos e magníficos não está limitada ao âmbito infantil. Desta forma, tanto os jovens quanto os adultos tendem a apreciar histórias maravilhosas que refletem suas ambições, sejam elas, a imaginação de habitar em um mundo mágico ou a necessidade de fuga e alienação do mundo real, muitas vezes cruel, que se impõe para lembrar ao sujeito, seus problemas ou tristezas, incapazes de serem solucionadas por um artefato lúdico.

Em consonância com este aspecto, a literatura juvenil recebe grande destaque referente a este recorte, literatura e adolescência, uma vez que, jovens no geral crescem ouvindo estas narrativas, construindo uma bagagem de conhecimentos prévios sobre contos e personagens. Por consequência, segundo Colomer (2017), quando se trata de contos de fadas, a literatura juvenil trabalha com propósitos que abarcam a construção da identidade do leitor. Esse leitor busca o novo sempre e já dispõe de leituras de mundos anteriores, as quais guardam referências intertextuais, que serão evocadas no processo de leitura, na busca do leitor pelas conexões e referências existentes entre as narrativas passadas e as presentes.

Assim, reflexões e ligações podem ser estabelecidas pelo público jovem ao entrar em contato com histórias e personagens reelaborados e inovados, permitindo a estes leitores o reconhecimento de elementos dos contos de fada, baseados nas informações absorvidas e estabelecidas em suas experiências literárias anteriores. Ademais, Coelho (2000) demanda que a contemporaneidade de uma literatura cativa e objetiva o estímulo de uma consciência crítica no leitor, viabilizando uma melhor capacidade de observação e reflexão sobre o mundo no qual ele está inserido, ao passo que pretende oferecer ao seu público novas ressignificações e narrativas que utilizam elementos já conhecidos de outras obras.

Para tanto, processos de inovações são bem-vindos para reelaborar e reinventar os relatos mágicos já tão amplamente difundidos na sociedade. Sendo assim, para acompanhar a necessidade de se adequar às características do seu público atual, em constante mudanças num mundo globalizado e tecnológico que desenvolve a cada dia uma nova ferramenta que visa atrair o público, a literatura juvenil também busca diferenciar seus moldes e engajar seu público em tempos de aperfeiçoamentos constantes. Com esse fim, será destacado neste texto o viés da resignificação e intertextualidade projetadas pela literatura juvenil como um dos moldes presentes para atingir este novo público.

3.1 Intertextualidade: conectando os universos

As relações de sentidos postas em um texto, seja ele verbal ou não verbal, evocam resquícios, influências, referências e vozes já declaradas, constitutivas de outros textos. Dessa forma, de posse desses retalhos em seu interior, o texto pode utilizar-se de especificidades para uma nova reestruturação de ideias, permanecendo aberto a relações conectivas com as obras que o firma. Posto isso, todo e qualquer texto tem sua base fundamentada no conceito de dialogismo fundado pelo filósofo russo Bakhtin (1895 – 1975). Tal concepção pretende compreender a teia maleável que compõe as interações intertextuais. Sobre esse aspecto, Barros e Fiorin lembram que:

[...] concebe-se o dialogismo como o espaço interacional entre o eu e o tu ou entre o eu e o outro, no texto. Explicam-se as frequentes referências que faz Bakhtin ao papel do “outro” na constituição do sentido ou sua insistência em afirmar que nenhuma palavra é nossa, mas traz em si a perspectiva de outra voz. (BARROS; FIORIN, 1999, p. 3)

Com base nas afirmações postas no excerto acima, a ligação que se faz presente nas malhas textuais é possível por meio da imitação ou inspiração, sejam elas conscientes ou inconscientes advindas do seu autor. Assim, quando um texto é produzido ele traz consigo marcas narrativas, conceituais, sociais, históricas ou psicológicas, herdadas de textos anteriores, estas marcas, por sua vez, são introduzidas objetivamente ou não, fugindo do controle do autor, uma vez que, sua bagagem de conhecimento de mundo está fundada em percepções, leituras e conhecimentos advindos de outros seres, de outras vozes. Por consequência, essas relações internas originam a intertextualidade, cuja influência é apontada por Bakhtin como, “[...] intertextualidade “interna” das vozes que falam e polemizam no

texto, nele produzindo diálogos com outros textos”, reflexões retomadas por (BARROS; FIORIN, 1999, p.4).

Esta vertente do dialogismo, a intertextualidade, segundo Barros e Fiorin (1999) apresenta a interseção de diálogos oriundos de vozes socialmente diversificadas, desenvolvendo um tecido polifônico gerido por fios dialógicos. Visando o domínio sobre tal princípio, Bakhtin buscou investigar e estudar os processos que indicavam a dependência de um discurso sobre outro, a encontrar resquícios de que textos seriam atravessados, moldados ou influenciados por outros textos. Com a chegada das suas análises no ocidente, despertou-se grande interesse em compreender suas alegações, gerando ainda mais vertentes de estudos ligadas às suas concepções. A partir de tal expansão, a palavra intertextualidade ganhou ampla disseminação por meio da escritora Julia Kristeva que passou a utilizar o termo de maneira sinonímica em relação ao dialogismo, desta forma popularizando o conceito Bakhtiniano em novos contornos derivados de suas próprias análises. A expressão usada pela filósofa começou seu percurso em 1960, na França, com o significado que geria a suposição de que um texto não está acabado quando seu autor o disponibiliza para o público, mas sim, ainda se encontra em processo de produção e aquisição de significados. Em decorrência disto, Allen aponta que:

Combinando uma atenção marxista à produção ou ao 'trabalho' com a análise freudiana (sonho) - 'trabalho', Kristeva sublinha que não é apenas o objeto de estudo que está 'em processo', o processo de serem produzidos, mas também o sujeito, o autor, leitor ou analistas. (ALLEN, 2000, p. 34).

Por esta percepção, a intertextualidade desenvolve-se de acordo com os sentidos encontrados e construídos através do olhar exercido sobre um texto, advindo de um interlocutor. Nesse sentido, Allen resgata o conceito de Kristeva, o qual delibera sobre a possibilidade de uma produção de significação contínua de um texto, alicerçado sobre outras narrativas, textos culturais, discursos veiculados e emaranhados em uma teia social polifônica. O ganho de um significado contínuo ocorre por meios de interlocutores plurais, ou seja, cada sujeito ao adentrar na leitura de um texto será capaz, acredita-se, de fazer ligações entre as vozes do texto, sejam elas sutis ou expostas, graças a sua carga de conhecimento absorvida durante sua vida social. Estas ligações podem desenvolver pontes entre universos literários e sociais conforme as compreensões internas de cada leitor. Sobre a percepção de mundo que guiará cada elemento em suas identificações, Midgley afirma que: "evidentemente, nosso ponto de vista individual faz uma grande diferença na maneira como vemos as coisas; mas

essa diferença é muito melhor descrita como seleção do que como construção.” (MIDGLEY, 2014, p.72).

Inserido neste campo de interligações e emendas, pode surgir para quem ler, as teias que conectam textos passados ao texto presente, isto será possível, caso exista uma carga de informações destes textos antigos nas informações obtidas pelo indivíduo que efetua a leitura. Com tal característica, surge a complexidade imbuída no interior da narrativa. Um intrincamento de obras inseridas em outra que confabula para a pluralização de sentidos e reflexões no seu interior, dando a oportunidade ao indivíduo que tem acesso a estes fios costurados de observar e relacionar os vários caminhos e aspectos construídos dentro do texto, através de janelas posicionadas em diferentes direções que, examinadas e postas em conjunto com suas próprias definições, poderá arcar com desenvolvimentos de sentidos novos, mesmo que, tais janelas apresentem aspectos e vozes antigas, gerando um novo objeto, alicerçado em conceitos e ideias ainda pouco exploradas. Para entendimento mais claro, a analogia feita por Midgley sobre as visões de mundo parece encontrar os princípios da intertextualidade quando relacionados sobre as pluralidades de um texto/mundo perante um indivíduo observador. Para isto a filósofa britânica aponta que é necessário avaliar o mundo como um imenso aquário:

Do alto, não conseguimos vê-lo como um todo; então, nós, o observamos atentamente através de várias pequenas janelas. Lá dentro, a iluminação nem sempre é boa, e há pedras e algas usadas como esconderijo pelos seus habitantes. Será que aquele peixe que está ali adiante é o mesmo que acabamos de ver saindo lá atrás? E o que são aquelas ali, pedras ou estrelas do mar? No fim, podemos dar sentido a esse habitat se juntarmos pacientemente os dados a partir de diferentes ângulos. (MIDGLEY, 2014, p.72).

Portanto, a ideia de intertextualidade advém da consciência sobre as camadas textuais diversas, formadoras do objeto analisado, e resulta a partir do modo como se analisa e considera as vozes que pluralizam a obra em questão, relacionando-as com os conhecimentos individuais e os horizontes de expectativas desenvolvidos por cada sujeito observador. Tendo em vista o papel importante figurado pelo sujeito leitor na concepção dos significados, Jauss (1994) já defendia em sua teoria, a Estética da Recepção, a possibilidade do conhecimento prévio de um indivíduo ou público, bem como seu horizonte de expectativas, demandar a forma como uma literatura poderia ser compreendida. Esta tese postulou a visibilidade dos sentidos dentro de um texto, que poderiam ser reconhecidos ou não a depender das expectativas do leitor.

Seguindo esta concepção, Jauss postulou a maleabilidade da recepção entre o texto e o leitor, em suma, os significados e referências formadoras de uma literatura seriam recebidas e interpretadas em horizontes de expectativas individuais, e para tanto, um indivíduo poderia identificar referências, vozes que a modulava, enquanto que, possivelmente, um outro espectador não conseguiria observar ou conceber as mesmas nuances. Consequentemente, este saber prévio distinto que ambos resguardavam em suas bagagens cognitivas, colaborava para a formação de um texto não estático, mas que se encontrava sujeito às modificações de sentidos e a atualizações recorrentes perante receptores distintos, ao tempo e contexto social ao qual ele estaria sendo introduzido (JAUSS, 1994).

3.2 Adaptação, resignificação e *crossover*: algumas considerações

Renovar narrativas já há séculos conhecidas, atos que por si só são elementos constitutivos da cultura humana, demanda um plano de criatividade notável de seus criadores. Os contos de fadas, a exemplo desta afirmação, usufruem de enredos populares e estabelecidos como parâmetros para uma infinidade de outras histórias que se derivam ou recontam estas narrativas. Assim sendo, um texto recriado ou ligado a outro, contendo referências em seu corpo, objetiva mais que o entretenimento por parte de seu observador, espera-se que, além das relações de sentidos selecionadas ou construídas, o material possa levar o seu interlocutor a maximizar tanto seu portfólio de conhecimento como também expandir seu horizonte de expectativas perante a obra. Desta forma, cabe ao criador da narrativa utilizar elementos intertextuais que resgatem características desses contos já populares através de uma nova perspectiva, sendo capaz de gerar no sujeito que ler, a capacidade de identificar os novos moldes que o direciona a uma resignificação da história, desprendendo-se de adaptações que visam meramente algumas configurações distintas, conectadas ao mesmo roteiro e significação.

Perante o objetivo de rejuvenescer uma narrativa já conhecida utilizando a resignificação, para assim almejar novos elementos e enredos fantásticos a partir dos contos clássicos, é pertinente especificar conceitos importantes para este processo criativo. A princípio é significativo compreender que um texto pode vincular elementos de outros textos, mas sem fazer necessariamente uma releitura do mesmo, ou seja, essa relação intertextual está meramente ligada a mencionar uma obra em outra sem trazer um roteiro semelhante ou adaptado, mas sim, contar uma história diferente, porém com um elemento aludindo a uma característica conhecida deste conto clássico. Dessa forma, caso o leitor tenha o conhecimento

sobre a referência aludida ou citada no texto, poderá fazer uma leitura mais complexa entre o texto e seu sentido. Portanto, mesmo que não se desenvolva um enredo análogo ao do conto citado, ainda será possível a percepção intertextual apontada por Kristeva (1974), a qual concebe a construção de um texto, advindo de várias referências, sejam elas citações ou alusões a outrem, não permanecendo fechado em si mesmo, mas em constante contato com terceiros. No que se refere ao desenvolvimento de um enredo semelhante, porém, com mudanças pontuais, que possam refletir o tempo em que se desenrola a narrativa, pode-se apontar aqui o conceito de adaptação.

Vista a partir da perspectiva do seu processo de recepção, a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação. (HUTCHEON, 2013, p. 30)

Assim, o método adaptativo baseado na definição de Hutcheon é a habilidade de recuperar e de se apropriar, com intuito de construir algo novo. Ademais, a adaptação implica em uma repetição de fatos, mas que apresentam características e elementos que possam vir a ser modificados de acordo com as visões do adaptador. A autora reflete também, sobre a impressão do leitor em relação a uma história adaptada, para ela, há um prazer intertextual quando se tem acesso a uma narrativa adaptável, uma vez que, o interlocutor procurará compreender as interações e ligações entre as obras, bem como refletir sobre os significados dos diálogos intertextuais.

Por conseguinte, é relevante compreender o termo ressignificação através da teoria adaptativa de Hutcheon, que destaca a probabilidade de existir uma reformulação ou recriação de uma obra, sem depender especificamente de uma imitação precisa do enredo. Para tanto, é fundamental citar aspectos basilares de uma adaptação ressignificada que conta com “um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada. Assim, a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária — ela é a sua própria coisa palimpséstica.” (HUTCHEON, 2013, p. 30). Dito de outro modo, uma obra que segue o aspecto da ressignificação contém dois polos definitivos: o primeiro, responsável pelas referências textuais apropriadas de outros textos que serão usados como fontes de pluralidade dentro da obra, cria as conexões com os conhecimentos acumulados dos interlocutores; o segundo, a recriação e reformulação distinta da narrativa, sem uma mera replicação da história já conhecida, desenvolve novas perspectivas, motivações e universos.

Já referente ao processo de união de contextos diversificados e distintos, há um recurso intertextual recorrente que demanda grande destaque neste âmbito: o *crossover*. Considerado como um tipo de intertextualidade, a modalidade é responsável pela conexão de histórias de diferentes recortes. Isto corresponde a inserção de personagens e cenários ficcionais distintos no cerne de uma única história. Sendo assim, um universo é compartilhado entre personagens de histórias diferentes e conhecidas, permitindo uma interação entre estes contextos, resultando em uma cadeia de ocorrências que podem modificar os fatos vigentes de cada narrativa drasticamente.

Este tipo de mecanismo mostra-se muito comum, principalmente, no meio cinematográfico, relacionando filmes e séries, disponibilizando aos fãs a oportunidade de presenciarem seus personagens preferidos interagindo entre si em uma mesma dimensão. É importante ressaltar que o *crossover* não se limita apenas a esta categoria de conteúdo, uma vez que, essa metodologia também pode exercer presença no âmbito literário. Doravante, esta habitação de um universo no outro exige uma bagagem de conhecimento do sujeito sobre os mundos integrados que ele observa, solicitando uma compreensão contextual histórica de ambas as partes, para que seja possível a identificação dos personagens e enredos que se entrelaçam, compreendendo assim a relação intertextual que eles estabelecem.

4 AUTOR E OBRA

4.1 O escritor fantástico

O autor brasileiro Raphael Draccon é um romancista e *best-seller* nascido em 1981, na cidade do Rio de Janeiro. Sua vida profissional iniciou-se aos dezesseis anos como digitador e redator de dois jornais de bairro. Aos dezenove anos ingressou na faculdade de cinema, na qual se especializou em escrita cinematográfica. Seu primeiro roteiro de longa-metragem intitulado *In Your Hands (Em Suas Mãos)*, escrito aos 20 anos, ainda no 1.º período da faculdade, recebeu o *Prêmio de Mérito* da *American Screenwriter Association (ASA)*. A partir disso, passou a trabalhar como roteirista, avaliador de roteiros e *script doctor* para diversas produtoras, entre elas Intervalo Produções, Aquarela Filmes, Cinema Profissional, entre outras.

Destacou-se também, por comandar a coluna *Cavernas & Dragões*, a qual contava com mais de dois milhões de acessos por mês. Sua principal série fantástica, *Dragões de Éter*, teve o primeiro livro, *Caçadores de Bruxas*, lançado em 2007 na Bienal do Livro Rio. A saga constituída pelos livros *Caçadores de Bruxas*, *Coração de Neve*, *Círculos de Chuva* e *Estandartes de Névoa* conta atualmente com mais de seiscentos mil exemplares vendidos em todo o Brasil, além de ganhar lançamentos em Portugal e México.

Aos trinta anos, trabalhou como editor de literatura fantástica sob o selo *Fantasy — Casa da Palavra*, onde atuou como coordenador editorial. Conta em seu acervo de lançamentos fantásticos as seguintes obras literárias, *Fios de Prata — Reconstruindo Sandman* (2012), *Espíritos de Gelo* (2019), *Crônicas da Tormenta: Quatorze histórias no mundo de Arton* (2015) e *Criaturas e criadores: histórias para noites de terror* (2017). O escritor também fez parte do time de roteiristas da Rede Globo de Televisão em 2015 e em 2019 estreou como roteirista e produtor executivo no serviço de *streaming* Netflix, no qual desempenhou os mesmos papéis no lançamento de duas séries originais, *O Escolhido* e *Cidade Invisível*.

Sua crescente fama e reconhecimento no mercado literário brasileiro lhe proporcionou o recebimento do *Einstein Visa Green Card* cedido pelo governo americano. O *Card Green* visa oferecer aos profissionais estrangeiros com habilidades extraordinárias que se destacam e usufruem de carreiras promissoras em seus respectivos países, o direito de migração legal para o Estados Unidos, motivo pelo qual, atualmente, Raphael Draccon vive em Los Angeles

com a família, trabalhando com cinema e TV, sob contrato com as agências CAA (*Creative Artist Agency*) e The Gotham Group.

O romancista atribuiu o seu amor e interesse pelas histórias mágicas, aos finais e questionamentos presentes nestas narrativas, que, segundo ele, nunca eram esclarecidos. Para o literário, a palavra “fim” o incomodava desde a infância e martelava continuamente em sua cabeça em busca de respostas, afinal, elas encerravam aquele mundo sem mais explicações deixando o futuro totalmente à mercê do receptor, que a partir dali seria o próprio autor da continuação que ele mesmo almejava.

Será que o personagem de Patrick Swayze em *Ghost* estaria bem amparado atualmente no mundo espiritual? (E, hoje em dia, o próprio Patrick?) Será que o personagem de Brad Pitt conseguiu superar a perda da esposa nas mãos do maníaco de *Se7en*? Roger Rabbit ainda estaria feliz com Jessica Rabbit? Será que Os Goonies hoje já têm filhos? Os moleques de *Caverna do Dragão* voltaram ou não pra casa? [...] Essas dúvidas martelavam a minha cabeça. (DRACCON, 2010, p. 426).

Para tanto, os finais nunca foram momentos agradáveis para o romancista em qualquer âmbito histórico, desta forma, passou a rascunhar suas próprias continuações, desenvolvendo os personagens de acordo com os desejos que o preenchiam. Por conseguinte, passou também a refletir sobre questionamentos que surgiam durante a leitura destes contos. Assim, Raphael trabalhou em responder suas próprias perguntas, lacunas que ficavam expostas nas narrativas infantis e que para ele, não fazia sentido não serem respondidas. Foi por este desejo de respostas que nasceu o livro *Caçadores de Bruxas*. Nele é possível entender como suas resoluções foram inseridas para complementar e criar um novo mundo idealizado pelo autor, como seu poder de criação foi direcionado para recriar narrativas e lacunas que antes, para ele, ficavam em branco.

A partir desta perspectiva questionadora imposta pelo escritor, o leitor pode também visualizar tais perguntas, como também suas respostas no corpo do texto e assim tomar conhecimento de aspectos que antes eram ignorados por ele. Tal afirmação funda-se na leitura de *Caçadores de Bruxas*, 2ª edição, disponibilizada em março de 2010 pela editora Leya, obra basilar para a análise vigente neste trabalho. A Narrativa expõe de modo objetivo as respostas criadas por um leitor-questionador a fim de sanar suas especulações, desenvolvendo assim uma narrativa complexa e ressignifica que traz muita especulação, mas também explicações. Sendo assim, para um entendimento mais detalhado da história, é pertinente e importante a inclusão de pequenas considerações sobre a narrativa para que o leitor não inicie a

compreensão da análise sem as devidas explicações que norteiam as dimensões de Dragões de Éter.

4.2 A dimensão da obra

As tramas retratadas em *Caçadores de Bruxas* são ambientadas no Reino de Andreeane, localizado em um universo criado e denominado como Nova Éter. As novas terras são habitadas por personagens recriados dos contos de fadas clássicos, entre eles estão *Chapeuzinho Vermelho*, *João e Maria*, *O Aprendiz* e *A Gatinha*, *Capitão Gancho*, *Príncipe Sapo*, *Branca de Neve* e *Os três porquinhos*. Os enredos trazem referências às histórias originais, porém, apresentam desenvolvimentos que retomam e recriam ao mesmo tempo, suas raízes. Dessa forma, as narrativas em Nova Éter apresentam adaptações e visões a partir das ressignificações realizadas pelo autor.

Também é destacável o tempo em que os enredos são construídos. Os contos são recriados a partir de um futuro apresentado após os finais originais, ou seja, no texto, *Chapeuzinho vermelho* é representada quatro anos depois da tragédia com o lobo, já *João e Maria* vivem há seis anos com as consequências causadas pela bruxa da casa de doces. Por conseguinte, desenrola-se uma linha temporal estruturando esses personagens em versões mais velhas e prontas para exercerem modificações, tendo em vista, as colisões que cada um irá infligir na vida do outro.

Em suma, os príncipes, princesas, fadas, bruxas e seres humanos são dependentes um do outro nesta dimensão, as ações de determinado alguém transforma o cotidiano do próximo, originando uma teia de ligações entre os caminhos que encabeçam cada conto. *Caçadores de Bruxas* reúne em um só espaço variados elementos que em conjunto trabalham para costurar um mundo repleto de recriações independentes de seus aspectos originais e ao mesmo tempo dependentes das conexões estabelecidas entre eles neste novo ambiente mágico.

5 RESSIGNIFICAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS EM CAÇADORES DE BRUXAS

5.1 Bruxas e fadas

Os enredos e personagens incluídos na narrativa fazem parte de um pano de fundo mais amplo que move todas as vidas presentes neste novo universo: as fadas e as bruxas. A existência de Nova Éter é permitida por um semideus Criador ou Criadora. Seus avatares mágicos, as *fadas*, são vigilantes enviados à nova terra para punir ou recompensar os indivíduos obedientes ou não a mando do seu Divino por meio de testes, que os provocam mediante a sua natureza humana boa ou ruim. Neste contexto, as bruxas surgem a partir da queda de uma fada. A convivência com os humanos afeta diretamente os avatares mágicos, que acabam se contaminando com a natureza e as escolhas cruéis da *criação*. Consequentemente, esses seres começam a nutrir ódio e maldade, corrompendo sua alma e magia. Desta forma O Criador ou Criadora passa a punir os corrompidos, como explica Raphael a seguir

Um dia, porém, uma das fadas se rebelou contra a Criadora. Isso se deu porque nenhum dos seres humanos que testou foi aprovado em seus testes, ou ao menos no que *ela esperava* de tais testes, pois nenhuma fada é igual à outra, e um grande desprezo passou a ter tal avatar por tais seres. Em um certo momento, esse desprezo tornou-se ódio. Quando isso aconteceu, a Criadora retirou dela parte da essência mágica e transformou-a em mortal, como martírio, pois triste é um ser se tornar o que odeia. [...] O resultado foi que essa fada se tornou a primeira maga negra da história de Nova Éter e começou a ensinar humanas que também estivessem com o coração preenchido de ódio, como ela. O nome dessa fada caída era Bruja, e “Bruxas” foi o nome dado às suas aprendizes. (DRACCON, 2012, p. 237)

Como visto no fragmento acima, pode-se perceber aqui a resignificação efetuada sobre as figuras divinas Deus, anjos e demônios. Neste universo, as fadas são como anjos, bruxas como demônios e O Criador ou Criadora como Deus. A relação fada e bruxa reflete o clássico bíblico, o qual apresenta a figura de um anjo que se vira contra Deus e também é banido, perdendo sua condição de anjo, passando a exercer o papel do diabo. A partir destes novos aspectos, as concepções religiosas são afastadas, cedendo espaço para o mágico coabitar todos os âmbitos, inclusive o divino, afastando ainda mais o leitor da realidade e o aproximando de um mundo mágico regido também por serem fantásticos.

5.2 Chapeuzinho Vermelho

Um lobo marcado por magia, enviado para matar uma garota de manto branco, ao se ver impedido de realizar a tarefa ordenada devido a uma proteção mágica que resguardava a criança, decide por atacar-lhe a avó. Uma menina horrorizada por assistir tamanha atrocidade, banhada pelo sangue de seu ente querido, paralisada de pavor, com o manto sobre sua cabeça outrora branco, agora encharcado do mais vivido sangue, transmutado em uma capa completamente vermelha, chora desesperadamente. Um herói que ceifa a vida de um animal assustador com sua arma de caça em uma floresta densa, uma casa isolada em meio aquelas árvores e uma bruxa maligna à espreita, esperando suas ordens serem cumpridas, tornaram aquele fatídico dia em um dos mais assustadores eventos já ocorridos em Nova Éter.

Não é necessária muita explicação para compreender as referências implicadas no texto acima. Os elementos principais de *Chapeuzinho Vermelho* estão presentes claramente na narrativa de *Caçadores de Bruxas*. O lobo, a avó, a menina, o caçador, desenvolvem papéis similares ao da versão original, o ataque do lobo, a morte da avó e o abate feito pelo caçador. Todavia, a história não compreende apenas este capítulo, dado que, Ariane Narin, Chapeuzinho Vermelho, é uma sacerdotisa, uma bruxa, preste a ser iniciada em magia boa. É a partir deste ponto que o enredo é recriado.

Os motivos que encabeçam a tragédia na floresta não são mais creditados à fome animal, mas sim, ao poder da magia ruim de uma bruxa sombria que desejava a morte da garota, por acreditar que a criança viria a ser uma das mais poderosas magas do seu *Coven*. Desta forma, Ariane, uma bruxa boa, passa a enfrentar os traumas deixados pela sua inimiga. Em virtude da guerra entre bruxas boas e ruins, a vida desta personagem passa a girar sobre a perspectiva bem e mal, sofrendo mudanças drásticas e angustiantes a partir de ações de terceiros. É perceptível aqui toda uma ressignificação das razões que exercem poder modificador sobre a vida da adolescente de doze anos. A necessidade do autor em explicar ações questionáveis presentes na narrativa original, atua como motor para a criação e implantação de novos recursos na narrativa, inserindo aspectos não presentes antes. Portanto, tanto a história quanto a menina são resultados do poder de criação e ressignificação de um novo universo que pretende contar a narrativa com as lacunas preenchidas a partir das resoluções desenvolvidas pelo seu criador.

Para compreender algumas modificações importantes inseridas na adaptação analisada, é necessário observar os elementos presentes no conto, e como foram usados em diversos estudos, na busca de compreender as simbologias por trás de cada objeto e diálogo. O capuz

vermelho, um artefato muito estudado, pode exercer a função, em muitas análises, de evidenciar o poder da curiosidade da criança em desbravar a floresta, o desconhecido, desobedecer às ordens da mãe e adentrar no desconhecido que a atrai, permitindo-se espionar um mundo potencialmente perigoso, o qual é representado pelo lobo. Por outro lado, o acessório também representa questões sexuais da menina como aponta no trecho abaixo:

Em “Chapeuzinho Vermelho” tanto no título como no nome da menina, enfatiza-se a cor vermelha, que ela usa declaradamente. O vermelho é a cor que significa as emoções violentas, incluindo sexuais. O capuz de veludo vermelho que a avó dá para Chapeuzinho pode então ser encarado como símbolo de uma transferência prematura da atração sexual, que, além disso, é acentuada pelo fato da avó estar velha e doente, demais até para abrir a porta. O nome “Chapeuzinho Vermelho” [...] sugere que não só o chapeuzinho é pequeno, mas também a menina. Ela é demasiada pequena, não para usar o chapéu, mas para lidar com o que ele simboliza e com o que o uso dele atrai. O perigo para Chapeuzinho é sua sexualidade em botão para a qual não está ainda emocionalmente madura. (BETTELHEIM, 2002, s/p).

Os significados do capuz, que podem expressar uma sexualidade prematura da criança, o perigo que o lobo representa, são recriados e modificados na adaptação de Draccon. O manto branco substitui na narrativa o chapéu vermelho e em paralelo ao que a cor vermelha representa, o branco nesta releitura simboliza a pureza de sua escolha, sua iniciação na magia boa. Já o lobo marcado por um feitiço, simboliza o perigo representado pelas bruxas sombrias que a almejam destruir. Em contrapartida, a maculação do manto com sangue pode ser analisada como a personificação da perda da inocência da criança perante a realidade cruel do mundo. Ariane percebe naquele dia que o bem não é a única força que move e molda sua vida, o mal é apresentado à criança em sua mais cruel forma, deixando marcas e feridas profundas em uma alma antes pura, agora manchada.

Uma terceira relação ressignifica neste reconto apresenta-se no dilema entre escolher uma vida humana comum ou a vivência como uma bruxa. Por fazer parte de uma família de bruxas boas, a protagonista (Ariane/Chapeuzinho Vermelho) precisa enfrentar dilemas morais e sociais perante a imagem disseminada das bruxas no seu contexto social, a adolescente também necessita superar o trauma causado pelo incidente com sua avó e assim decidir enfrentar seu futuro como uma sacerdotisa ou permanecer na calma de uma vida humana simples como destaca a passagem a seguir

“Ariane, minha doce criança, você quer ser *iniciada*?” — Perguntou Madame Viotti, com um jeito doce e calmo, sorrindo para a menina. Ariane Narin (Chapeuzinho Vermelho) pensou que, naquele momento, não deveria ter

medo nem receio, pois não corria perigo. Pelo contrário, estava para decidir se viveria o resto da vida na ignorância ou na possibilidade do conhecimento da verdadeira sabedoria. [...] Nunca sua própria vida esteve tanto em suas próprias mãos. E talvez tenha sido isso, essa liberdade de escolha e esse desejo de respostas que talvez tenham feito a menina pensar um pouco, olhar de lado para Madame Viotti e responder com a maior firmeza com que já respondeu a uma pergunta. — “Sim”. (DRACCON, 2010, p. 252 – 253)

Para tanto, a importância de decidir por um caminho, proposto na narrativa sobre as particularidades da protagonista, podem refletir também no leitor suas próprias deliberações e caminhos, além de reconhecer a importância de se colocar e enfrentar mudanças sociais, culturais ou de identidade. O processo de reflexão em relação a algum aspecto pessoal também pode ser usado como um símbolo entre a narrativa e a vida real do leitor, o fazendo compreender suas próprias decisões, como também enfrentar o medo relacionado a escolhas significativas que podem causar grandes modificações em sua vida e esfera social.

Por fim, é importante também observar que a versão original de *Chapeuzinho Vermelho*, não possui a presença das fadas em sua trama. Sendo assim, a característica mágica fica a cargo apenas do lobo falante, do tempo e localização indeterminados da história, dessa forma, pode-se notar que a introdução das fadas na adaptação em *Caçadores de Bruxas*, gera outro catalisador de ressignificação, transferindo o aspecto mágico não só para os avatares comandados pelo Criador, como também para a própria Ariane, visto que, a jovem também é usuária de magia, consequência de sua descendia, descartando neste roteiro, a figura do animal, que só usufrui de algum tipo de magia a partir do feitiço que o torna raivoso, mas que, em outras circunstâncias performa apenas na personificação de um animal comum, sem nenhum resquício maravilhoso em seu corpo ou natureza.

5.3 João e Maria

A adaptação ressignificada de *João e Maria* neste contexto histórico também está relacionada a uma bruxa como em seu enredo original. Entretanto, a bruxa em questão chamada Babau, serva fiel de Bruja, iniciada por Goethe, está atrelada diretamente a Caçada as Bruxas, resultando mais uma vez na ligação dos personagens principais ao núcleo maior da trama, a guerra entre bruxas boas, bruxas ruins e humanos. Nesta reinterpretação, os dois irmãos são representados após seis anos terem se passado do sequestro na caverna de doces. A versão de Raphael Draccon dos acontecimentos que sucederam naquela casa na floresta são mais sangrentos, uma vez que, a casa não era construída por guloseimas de fato, mas sim, de

barro, estilhaços de vidro e raízes, culminando na quase morte das duas crianças ao ingerirem esses materiais acreditando estarem se deliciando com iguarias culinárias. Tal acontecimento sucedeu devido ao poder da magia ruim utilizada por Babau, a qual os hipnotizou para que ambos vissem o que ela queria refletir.

O conto original nos fornece a informação que os dois irmãos foram abandonados pelos pais na floresta. A privação de recursos materiais para prover a sustentação da família corrobora para a tomada de decisão dos dois adultos. Entretanto, este aspecto também auxilia para maximizar o desprezo sentido pelos pais em relação aos filhos. Sobre essa problemática Bettelheim pondera o seguinte:

"João e Maria" começa realisticamente. Os pais são pobres, e se preocupam como poderão cuidar dos filhos. Juntos, de noite, discutem o futuro deles, e o que poderão fazer por esse futuro. Mesmo em nível superficial, o conto de fadas folclórico transmite uma verdade importante, embora desagradável: a pobreza e a privação não melhoram o caráter do homem, mas, sim, o tornam mais egoísta e menos sensível aos sofrimentos dos outros, e assim sujeito a empreender feitos malvados. (BETTELHEIM, 2002, p. 172)

Para tanto, é notório que as razões para o abandono geralmente apresentadas nesta história estão relacionadas com o desafeto e a necessidade de livrar-se de uma responsabilidade indesejada dos pais em relação às crianças, e é neste ponto que a narrativa de Draccon difere-se da original, posto que, na releitura presente em *Caçadores de Bruxas*, o desamparado de João e Maria não se relaciona de nenhuma forma com alguma motivação dos pais, mas sim com o desaparecimento dos dois por pegarem um caminho desconhecido na floresta. Nesta versão também há reformulação dos pais das duas crianças, Higor e Érika Hangson, adultos amorosos, que apesar da pobreza amavam seus filhos e nunca pensariam em abandoná-los em um lugar perigoso como uma floresta densa em uma época tão sombria com bruxas e outros predadores a solta e à espreita.

De fato, essa visão dos pais não amarem João e Maria também está presente no enredo desta obra, mas o autor procurar rapidamente explicar as nuances adequadamente, criticando socialmente a natureza e conduta cruel do ser humano perante a acontecimentos dos quais ele não presenciou, importando-se apenas com julgamentos infundados. Desta forma, o autor aponta que tais alegações concretizadas pelos bardos e opiniões populares, de que os irmãos foram abandonados pelos pais na floresta são errôneas, e desconstrói essa perspectiva no seu texto, conforme excerto abaixo:

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 fofqueira e alheia ao sofrimento humano, que não comem corações, mas se alimentam de 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)

Logo, o texto apresentado acima abre margem para uma crítica mais aprofundada sobre a capacidade social de julgamento quando não buscam compreender as situações e optam por acreditar em informações incompletas e distorcidas, fazendo um juízo de valor e condenando indivíduos antes mesmo de uma explicação adequada. O trecho também nos faz questionar a originalidade do conto neste universo, já que, as versões que pintam os pais como irresponsáveis são frutos das especulações falhas humanas e intensificadas pelos contadores de histórias que perpetuaram esses valores irreais para seus ouvintes, enquanto que a verdadeira história é avessa a esta interpretação. Este ponto em específico gera uma crença de se está descobrindo nas narrativas de *Caçadores de Bruxas* como os verdadeiros contos de fadas surgiram. O narrador que formula a narrativa contribui para desmentir ou recriar fatos que o leitor acreditava ter conhecimento, imbuindo no receptor a sensação de desvendamento de uma lenda sem as intromissões de demasiadas vozes enganadoras.

A adaptação da trama dos dois irmãos também conta com uma recriação profunda do protagonista João. O artefato da magia, não está mais presente apenas na velha bruxa, ela encontra-se nas fadas que habitam agora o mesmo mundo, nos reis, príncipes, princesas, e principalmente no próprio personagem masculino. Isto é observado, no poder psíquico desenvolvido pelo jovem como consequência de sua prisão na casa da bruxa. O adolescente passa a usufruir de um tipo de magia que ainda não consegue controlar, mas que o caracteriza como um ser mágico, mesmo que as particularidades que o tenham levado a tal transformação ainda sejam desconhecidas. Sendo assim, a nova retratação de João o insere na categoria dos seres fantásticos apresentados nesta dimensão, o garoto não habita mais o mundo como humano, mas sim como um ser feérico.

Em sequência, um terceiro ponto modificado em *João e Maria* são as consequências geradas pela tentativa de assassinar a bruxa, realizada por Maria. Com a falha em matar a mulher, a mesma tomada pela sede de vingança contra os irmãos, entra em uma aliança com

um pirata perigoso, Jamil, filho de Capitão Gancho. O acordo entre os dois gira em torno de duas propostas, primeiro, o pirata ficaria responsável por conseguir artefatos necessários para realizar dois rituais, um para ressuscitar o já morto Capitão Gancho, desejo do filho, e o outro para destruir os dois adolescentes como forma de punição por tentaram ceifar a vida da bruxa canibal. As consequências criadas por este trato entre antagonistas funcionam como carro chefe para o desenvolvimento de todos os acontecimentos lamentáveis nas terras de Nova Éter, desde a morte do rei de Andreanne até ao quase assassinato (de novo) de Chapeuzinho Vermelho e sua mãe. Observe o seguinte texto

Para iniciar seu processo de vingança. Afinal, não pense que desde sempre ela tivera apenas a região abaixo do joelho queimada. Isso aconteceu depois que a jogaram em um caldeirão de água fervendo, e isso nada tinha a ver com a Caçada de Bruxas. Tinha a ver com o efeito da própria fome. Fora caçar alimento seis anos atrás e acabou caçada. Em sua vingança macabra, [...] seu ódio estava voltado para a família Hanson. E era para ver João e, principalmente, Maria Hanson morrerem em profunda angústia, que ela ainda permanecia viva. Eram eles o motivo da existência ridícula e decadente durante todo esse tempo. E ambos jamais deveriam esquecer seu nome. Nem sua aparência decrépita. Nem o cheiro de excreção. Nenhum deles. Nenhum deles deveria se esquecer de Babau, a bruxa negra da macabra Casa de Doces. (DRACCON, 2010, p. 393)

Portanto, é notável como as consequências geradas pelas ações dos dois irmãos levaram às terras de Andreanne tempos sombrios e perigosos. As atitudes de Babau (bruxa) colocaram a vida de todos protagonistas em risco, mesmo que visasse atingir apenas os dois adolescentes, interferindo drasticamente na convivência social, obrigando a todos a se trancarem em suas casas temendo por suas vidas. Assim posto, mesmo que a história de João e Maria não apresente grandes mudanças em relação à original, exceto pelo abandono dos pais e a condição de João como feérico, suas tomadas de decisões nesta narrativa são fatores indispensáveis para o desenrolar do roteiro. Sendo assim, a ressignificação do contexto dos dois personagens é a engrenagem principal para o desenvolvimento do universo de Nova Éter e as decisões a serem tomadas posteriormente.

5.4 O pobre aprendiz de moleiro e a gatinha

No universo desenvolvido por Draccon, possivelmente, *O pobre aprendiz de moleiro e a gatinha* conta com a maior adaptação ressignificada de todo o livro. A versão traz referências claras ao conto, apresentando três meninos pobres, Primo, Segundo e Tércio,

filhos de um velho moleiro identificado como Hams. Entretanto, a recriação elabora um enredo diferente do conhecido, desenvolvendo três jovens, irmãos nesta dimensão, com temperamentos aversos ao do conto original, que mantém uma relação de afeto entre si, fato não correspondente nas suas origens. Desta forma, o contexto envolto na recriação de *O pobre aprendiz de moleiro e a gatinha* não segue o parâmetro utilizado em *Chapeuzinho Vermelho* e *João e Maria*, dado que, a maioria dos acontecimentos presentes no enredo original não são replicados com novas motivações, como se desenvolve com os dois contos citados anteriormente. As histórias dos três adolescentes apresentam ressignificações nas razões que os conduzem a tais situações perigosas, enquanto que, em *O Aprendiz e a gatinha*, tantos os acontecimentos pontuais como também as motivações são recriados, disponibilizando no texto construído em *Caçadores de Bruxas* apenas elementos específicos do relato original, como a similaridade entre a pobreza dos três rapazes, o nome do velho moleiro denominado de Hams, nomenclatura utilizada para singularizar Primo na narrativa original e o cargo que o mesmo ocupa em ambos os universos, o papel de rei.

O personagem de Primo Branford (O Aprendiz), é concebido para um papel de grande responsabilidade neste enredo. De modo distinto, a sua ascensão ao possível reinado (não fica claro se ele de fato se torna rei na narração originária) é replicada de modo completamente diferente do conhecido. A oportunidade de casar-se com a princesa Ihe é dada por fruto de seu esforço, o qual é descrito no relato dos Grimm, em auxiliar uma gata mágica por sete anos em seu castelo, cortando lenha e cuidando dos afazeres em troca de um cavalo. Ao fim de sua estadia, o aprendiz ganha o cavalo como também o amor do felino que se revela como uma princesa encantada, a partir disso, ambos se casam, e o rapaz passa a exercer o papel de (possível) rei daquele castelo. Em contrapartida, na recriação no universo de Nova Éter, Primo ganha tal status como bonificação ao encabeçar o exército de Andreeanne contra a maior guerra já vivenciada no reino, a Caçada às Bruxas.

A perspectiva tomada pelo narrador nesta recriação reflete questões psicológicas, bem como também, a quebra das expectativas geridas pelo leitor em relação aos contos de fadas. Dessarte, o grande conflito presente na vida do Rei passa a emergir a partir da descoberta de ter assassinado em seus anos de guerra, mulheres inocentes, portadoras de magia boa, por acreditar na generalização da maldade entre as bruxas. Perante a este vislumbre, é inserido nesta obra o ponto de declínio de um rei incapaz de lidar com a culpa, em ter falhado terrivelmente com seus súditos. Sua percepção psicológica passa a ser afetada como resultado de não conseguir enfrentar seus erros, conforme se constata no fragmento a seguir:

Mas agora se perguntava em silêncio, quantos inocentes também não pagaram pela guerra que fora sua *Caçada de Bruxas*. E se as mães que imploraram e juraram inocência fossem realmente inocentes? E... pelos semideuses...as crianças... semideuses, as crianças... que o Criador o perdoasse se tudo fosse uma falha sua. E quantos crimes não averiguados, e quantos soldados indignos da farda, e quanto abuso de poder sem remorso, apenas justificado pela cegueira que a guerra provoca nos guerreiros envolvidos? Pois Rei Primo Branford entendeu ali que toda guerra já nascia cega, ao menos em um dos lados. E teve a nítida sensação de que despencava de sua nova tentativa de subida, para uma súbita queda livre diretamente para o fundo [...] do poço sem fim. (DRACCON, 2010, p. 327)

A partir disso, ao observar os dois personagens de ambas versões, é notório a inocência que ambos carregam em suas concepções, Primo por acreditar sem questionar que todas aquelas figuras femininas e suas descendentes poderiam representar algum mal a Andreanne, Hans (versão original) por acreditar plenamente na princesa, que receberia o que lhe foi prometido sem nenhuma prova concreta. De modo indesejado, essa sua confiança cega, como ele mesmo constata após tal descoberta, o condena no enredo de Draccon, a um fim trágico sem remediações: a loucura e a morte. Decorrente deste fim fatídico, apresenta-se um outro ponto a ser considerado: à quebra de expectativa desenvolvida pelo autor neste conto, que desvincula o clássico final feliz do roteiro, apresentando uma adaptação com um desfecho pouco esperado e completamente distinto de suas raízes, surpreendendo o leitor, o levando a reconsiderar suas perspectivas em relação à leitura.

De modo recorrente, é difundido por histórias fantásticas a concretização e a necessidade de um final feliz. Observa-se isso também, entre *O aprendiz e a gatinha*, a união suprema e feliz que ambos acabam por desenvolver nas versões já difundidas. Portanto, quando a reelaboração de *Caçadores de Bruxas* quebra essa visão, a realidade passa a invadir o âmbito mágico da narrativa, mostrando ao receptor a possibilidade de coabitação entre um mundo munido de magia e acontecimento felizes e um mundo cruel, onde a morte é livre e não depende de um artefato encantado para exercer sua função de ceifadora. Pode-se refletir sobre essa reconstrução como uma tentativa de mostrar ao leitor, que nem mesmo em um mundo encantado, as consequências não tardam a chegar e cobrar suas dívidas.

6 CROSSOVER EM CAÇADORES DE BRUXAS

6.1 Chapeuzinho Vermelho e João e Maria

Nova Éter abriga uma infinidade de personagens oriundos de variados contos de fadas, suas ligações fornecem novos enredos e significados à medida que indivíduos entram em contato, desenvolvendo uma nova variante de cada narrativa. Chapeuzinho Vermelho e João e Maria são personagens que estão envolvidos neste processo. A adaptação presente neste mundo explicita a relação de amizade entre os três adolescentes e ambas famílias, as quais convivem no maior reino de Nova Éter, denominado Andreanne.

Este fato é possível neste novo universo, dado que, todos os enredos se desenrolam simultaneamente, não apresentando diferença de tempo entre um acontecimento e outro. Logo, Ariane e João são melhores amigos, suas vidas estão ligadas desde frequentar a escola até aos dias de lazer. Após quatro anos da morte da avó, a menina, agora já com quase treze anos, estabelece com o garoto uma amizade verdadeira e o considera como um aliado fiel, lhe confiando todos os segredos. Já o garoto com também treze anos, nutre um sentimento de amor não correspondido pela amiga.

A união dos três adolescentes mostra-se importante para o desenrolar da narrativa, dado que; 1) Ariane é uma bruxa, com poderes em desenvolvimento; 2) João desenvolveu após quase morte na caverna da bruxa, a habilidade psíquica de sentir a presença de magia ruim; e 3) Maria com sua inteligência e sagacidade, mais esperta que a média, analítica e sagaz, busca sempre compreender problemas e suas causas. Juntos, utilizam essas ferramentas para ajudar na investigação dos acontecimentos aterrorizantes que começam a reverberar em Nova Éter.

Por fim, outro fator significativo presente neste processo de ligação entre personagens de contos distintos é a dependência de um protagonista sobre o outro. Na relação entre João e Chapeuzinho Vermelho, a jovem demanda poder sobre o destino do amigo João, uma vez que, a vida do garoto é salva pela menina, mediante seus poderes de bruxa. Observa-se que, na ausência do processo intertextual *crossover*, os acontecimentos teriam outras elaborações, designando ao personagem masculino um fim pouco convencional nos contos de fadas: a morte do protagonista.

6.2 O pobre aprendiz de moleiro, O Príncipe Sapo e Branca de Neve

Os personagens destes três contos se interligam, cada um em uma nova perspectiva e status. O aprendiz, Rei Primo, na adaptação de Draccon, é o pai de dois filhos, príncipe Axel, o mais novo e príncipe Anísio, o filho mais velho e futuro rei de Andreanne. O mais velho exerce o papel do personagem Príncipe Sapo. Amaldiçoado por Bruja, a bruxa mais antiga e perversa de todos os tempos, a primeira a cair e a originar a denominada raça maligna. Para tanto, Anísio vê-se quase obrigado a abrir mão da Coroa, por não poder comandar seus súditos, preso em uma forma animalesca que assustava a qualquer um que lhe pusesse os olhos. O narrador aponta que, o feitiço lançado no filho herdeiro conta como uma vingança de Bruja, contra o Rei Primo, pelas mortes de suas servas causadas na caçada às bruxas, a qual foi comandada por ele.

Em oposição é introduzida a noiva de Anísio, Branca, princesa prometida em casamento ao filho do Rei. Herdeira de Alonso Coração-de Neve, líder supremo de Stallia e irmão de Primo. A jovem moça é apenas introduzida e mencionada poucas vezes, tendo destaque apenas na quebra do feitiço que assolava o seu futuro marido como descreve o trecho abaixo

Foi quando os corações de ambos bateram como um só. A princesa foi até a arma do antigo sentinela caída ao chão e, com o máximo esforço, ergueu-a pela lâmina, para fazer o aço tocar a pele anfíbia. Ali, a lamina desenhou um símbolo de # na altura do braço direito, derramando sangue vermelho como o de um homem. A princesa então limpou o sangue. E, após inspirar o mais profundo que conseguia, tocou o ferimento com os lábios. E assoprou sua força vital. Magia de cura. [...] O coração de Branca Coração-de-Neve bateu acelerado, mas bateu vivo como nunca. E foi assim que ela viu a pele de sapo SE QUEBRAR, como se quebra um espelho! (DRACCON, 2010, p. 388 – 389)

Este núcleo em específico, Príncipe Sapo e Branca de Neve, não é desenvolvido profundamente em *Caçadores de Bruxas*, posto que, os dois contos são aperfeiçoados apenas no segundo livro da série, *Corações de Neve*. Entretanto, vale ressaltar a relação intertextual de ambos apresentada na obra analisada. Em síntese, nota-se uma mudança considerável nesta nova trama, o príncipe demandado para casar-se com Branca no conto original é substituído pelo personagem Príncipe Sapo, conduzindo este âmbito histórico para uma modificação narrativa drástica em relação às antigas versões.

Assim, o *crossover* interfere, substituindo um protagonista por outro, não equivalente apenas em uma ressignificação do príncipe, mas sim responsável pela colisão de personagens pertencentes a contos distintos, os unindo, quebrando o enredo narrativo que moldava a história de Branca de Neve e o Príncipe Sapo. De maneira distinta, o autor elabora uma nova

história provendo o encontro entre personagens, fazendo-os abandonarem especificações que os moldavam em suas histórias originais, como a princesa Branca que passa a ter seu objeto amoroso advindo de outro contexto mágico.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo analisar relações intertextuais presentes na literatura juvenil contemporânea, considerando seus aspectos de renovação perante a reelaboração de contos de fadas. Os elementos intertextuais considerados para o estudo foram, a adaptação ressignificada e o processo de *crossover* presentes na obra *Caçadores de Bruxas* de Raphael Draccon, livro integrante da saga fantástica *Dragões de Éter*.

Os processos intertextuais utilizados pelo autor se configuraram como ferramentas inovadoras, disponibilizando uma releitura de contos de fadas com novos enredos, personagens munidos de novas motivações, um universo completamente distinto, porém, utilizado como tabuleiro para receber todas as histórias em sua superfície. As ressignificações impostas na obra podem despertar no leitor a curiosidade e expectativa, como também, a sensação de estar acompanhando uma narrativa já conhecida e, ao mesmo tempo, a incapacidade de apontar quais as próximas decisões a serem tomadas no enredo.

Também pode ser percebida nas lacunas deixadas neste texto a recorrência que as histórias fantásticas ainda exercem sobre o viés da literatura infanto-juvenil contemporânea, perpetuando suas características nestas novas elaborações. Isto pode ser creditado, a grande fama que os contos de fadas ganharam ao decorrer do tempo com Perrault, Grimms e, principalmente, com as adaptações de Walt Disney, além de representar uma porta para o sempre almejado escape da vida real para um ambiente mágico, característica ainda presente nos desejos dos jovens e adultos atuais.

Para tanto, é pertinente uma renovação constante no âmbito da literatura juvenil, posto que, o público ao qual ela está direcionada adequa-se constantemente a contextos tecnológicos e globalizados. A concorrência gerada por este mundo conectado desvia a atenção desses jovens para suas novas invenções, o que resulta muitas vezes na preferência por assistir uma série, filme ou ficar conectado em alguma rede social do que iniciar uma leitura. Sendo assim, a inclusão de referências atuais em obras literárias, como jogos, personagens midiáticos ou uma linguagem mais moderna, podem exercer papéis importantes na aproximação entre o jovem atual e a literatura, trazendo experiências da realidade juvenil para este âmbito.

Entretanto, uma inovação utilizando contextos já conhecidos, mas que não são recentes também podem oferecer ferramentas auxiliares neste processo. Para tanto, destacar os famosos contos de fadas como meios para aproximar o jovem da literatura, também deve ser considerado, dado que, tais histórias, provavelmente, contribuíram para relações formadoras do intelecto infantil, proporcionando o despertar de emoções e ampliações sobre

as visões de mundo nesta etapa inicial. Além disso, pode ter assegurado aos pequenos leitores ou ouvintes o primeiro contato com sentimentos, evidenciando a importância de compreender conflitos internos e alcançar um crescimento emocional equilibrado nesta fase da vida.

Por fim, estratégias para chamar a atenção de um público que não demanda um hábito constante de leitura, precisam ser pensadas a partir de aspectos já conhecidos, demonstrando a possibilidade de abordar algo novo, mas que ainda apresentam resquícios de elementos característicos de suas infâncias, gerando uma literatura não desconhecida por completo, mas experiente e remodelada ao mesmo tempo, capaz de trabalhar questões pertinentes ao tempo e ao contexto histórico nos quais estão sendo desenvolvidas.

Em suma, essa temática pode auxiliar e instigar uma parcela jovem a um aprofundamento mais amplo no universo literário através de suas narrativas infantis favoritas, agora ressignificadas. Os novos enredos pensados para uma comunidade juvenil podem apresentar em simultâneo, elementos clássicos que os remetem aos seus tempos de crianças e questões pontuais pertinentes a sua contemporaneidade jovem. Assim, a leitura das narrativas que compõem a obra *Caçadores de Bruxas*, de Raphael Dracon, pode ser uma experiência estimulante para a compreensão dos procedimentos de adaptação ressignificada e *crossover* na referida obra.

REFERÊNCIAS

- ALLEN, Graham. **Intertextuality**. London: Routledge, 2000.
- BARROS, D. L. P; FIORIN, J. L. (Org.) **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ªed. São Paulo. Brasiliense, 1987.
- BETTELHEIM, Bruno. **Na terra das fadas: Análise dos personagens femininos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- _____. **Psicanálise dos Contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- CÂMARA CASCUDO, J. da. **Contos Tradicionais do Brasil**. Rio de Janeiro. Americ, 1946.
- CARVALHO, B.V. **A Literatura Infantil — Visão Histórica e Crítica**. 3ªed. São Paulo: Global, 1984.
- COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas. Símbolos, Mitos, Arquétipos**. São Paulo. Ática, 1987.
- _____. **Literatura infantil**. São Paulo: Moderna, 2000.
- COLOMER, Teresa. **Introdução à literatura infantil e juvenil atual**. Tradução de Laura Sandroni. São Paulo: Global. 2017.
- DRACCON, Raphael. **Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas**. 2ª ed. São Paulo: Leya, v. 1, 2010. 440 p.
- _____. **Raphael Dracon: sobre Raphael Dracon**. 2019. Disponível em: http://www.rafaeldracon.com/blog/?page_id=2. Acesso em 30 jun. 2022.
- EXPLICANDO: Contos de Fadas**. Emily Anderson. Marie Cascione. United States: Vox Media Studios, 2021. Séries documentais (24min.). Tradução Pollyana Tiussi. Tradução de: Fairy Tales, explained. Disponível em: [https://www.netflix.com/watch/81273764?trackId=14277283&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C%2C%2C80216752](https://www.netflix.com/watch/81273764?trackId=14277283&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C%2C%2C%2C80216752). Acesso em: 3 mai. 2022.
- FAZÃO, Dilva. **Biografia de Hans Christian Andersen**. Biografia. 2021. Disponível em: https://www.ebiografia.com/hans_christian_andersen/. Acesso em: 25 jun. 2022.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2ªed. Florianópolis: UFSC, 2013.
- JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Trad. de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

KLASSA, Bruna; SANTOS, Charles M. D. **Sistemática filogenética hennigiana: revolução ou mudança no interior de um paradigma?** Scielo Brasil - Scientific Electronic Library Online. São Paulo, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ss/a/t8xFzSHMMtfNnbSKN5BcSPz/?lang=pt#>. Acesso em: 25 mai. 2022.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MACHADO, Daniele Toledo. 2012. **Onde moram as fadas? Dá origem à permanência no imaginário infantil.** Disponível em: <https://repositorio.ucb.br:9443/jspui/bitstream/10869/3836/1/Daniele%20Toledo%20Machado.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2022.

MIDGLEY, Mary. **A presença dos mitos em nossas vidas**. Tradução Alzira Allegro. 1ª ed. São Paulo: Unesp, 2014.

TATAR, M. **Contos de Fadas. Edição Comentada e Ilustrada**. Edição, introdução e notas Maria Tatar. Traduzido para o português por Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

TEHRANI, Jamshid J.; DA SILVA, Sara Graça. **Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales**. The Royal Society, 01 01 2016. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.150645>. Acesso em: 20 mai. 2022.