



O MAPA COMO TABULEIRO DE JOGO: A PRESENÇA DE PARATEXTOS EM SAGAS FANTÁSTICAS JUVENIS BRASILEIRAS¹

THE MAP AS A GAME BOARD: THE PRESENCE OF PARATEXTS IN BRAZILIAN YOUTH FANTASTIC SAGAS

Pedro Afonso Barth²

Recebido em: 30/06/2023

Aceito em: 12/10/2023

DOI: 10.26512/aguaviva.v8i3

RESUMO: Sagas fantásticas são narrativas que criam universos paralelos – paracosmos – e que permitem uma constante ampliação narrativa (Martos Garcia, 2009). Sagas de língua inglesa com *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, *Jogos Vorazes*, entre muitas outras popularizam esse formato e atualmente é perceptível essa influência na literatura juvenil brasileira. A maioria das sagas utiliza paratextos, como por exemplo mapas, para permitir que o leitor compreenda os limites do novo mundo criado. Essa característica é denominada por Glória Garcia Rivera (2013 p. 554) como “iconotextualidade”. Nesta pesquisa, vamos analisar elementos paratextuais de sagas brasileiras e refletir os mecanismos que permitem que a leitura das narrativas seja ampliada pela presença dos recursos multimodais. Concluímos que nas sagas analisadas o mapa serve como um perfeito tabuleiro de jogo, que possibilita uma ampliação do ato de ler: o jovem leitor é convidado a imaginar outras histórias possíveis.

PALAVRAS-CHAVE: Sagas Fantásticas; Literatura Brasileira; Literatura Juvenil. Multimodalidade.

ABSTRACT: Fantastic sagas are narratives that create parallel universes – paracosms – and that allow for constant narrative expansion (Martos Garcia, 2009). English-language sagas such as *Harry Potter*, *Lord of the Rings*, *The Hunger Games*, among many others popularize this format and this influence on Brazilian youth literature is currently enlightening. Most sagas use paratexts, such as maps, to allow the reader to understand the limits of the new world created. This characteristic is described by Glória Garcia Rivera (2013 p. 554) as “iconotextuality”. In this research, we will analyze paratextual elements of Brazilian sagas and reflect on the mechanisms that allow the reading of narratives to be expanded by the presence of multimodal resources. We conclude that in proven sagas the map serves as a perfect game board, which allows the act of reading to be expanded: the young reader is invited to imagine other possible stories.

KEYWORDS: Fantastic sagas; Brazilian literature; Youth Literature. Multimodality.

¹ O presente texto é uma ampliação de um recorte presente na tese defendida em 2019 na universidade estadual de Maringá. Mais informações sobre a tese completa podem ser encontradas no link a seguir. Disponível em: http://old.ple.uem.br/defesas/pdf/pabarth_do.pdf Acesso em: 24 jul. 2024.

² Doutor em Letras pela Universidade Estadual de Maringá. Professor do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Professor do Programa de Mestrado Profissional em Letras (UFU). E-mail: pedro.barth@ufu.br Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0882-2263>.



CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Sagas fantásticas são narrativas que criam universos paralelos – paracosmos – e que permitem uma constante ampliação narrativa (Martos Garcia, 2009). A saga fantástica cria um mundo possível – e sua construção lógica, sua mitologia própria e até mesmo os seus contornos geográficos que são protagonistas, assim o universo narrativo está em contante expansão. Alguns exemplos de sagas brasileiras que poderíamos citar são a série de livros *Dragões de Éter*, de Raphael Draccon (2010-2021), a série *Os sete*, de André Vianco (2001-2009), *O espadachim de Carvão*, de Affonso Solano (2013), *As Crônicas dos Mortos*, de Rodrigo de Oliveira (2015), *Supernova*, de Renan Carvalho (2016), *Ordem Vermelha*, de Felipe Castilho (2017), *A Arma Escarlata*, de Renata Ventura (2010), *As Aventuras de Tibor Lobato*, de Gustavo Rosseb (2016), *Legado Folclórico*, de Felipe Castilho (2013), entre muitas outras. As narrativas citadas criam um universo próprio, que pode ser considerado um paracosmos, um mundo que funciona a partir de regras próprias, criando histórias, geografias, contornos lógicos próprios.

A serialidade é uma importante característica de uma saga, já que dificilmente uma saga abarcará um único livro. Além disso, há uma porosidade nas sagas que faz com que uma história seja adaptada ou ampliada em outras mídias, como cinema, videogames, entre outros. Essa vocação transmidiática de uma saga motiva indagações: “Uma saga é um filme, um livro, uma série de televisão, um *videogame*, um anime? Pode ser várias coisas por vez, começar com um livro e acabar em desenhos animados? E, nesse caso, que trânsitos e mecanismos existem entre umas linguagens e outras?” (Garcia Rivera, 2006, p. 49, tradução nossa)³. São tais indagações que nos movem a pensar nos sentidos criados e nas interpretações feitas a partir da leitura de sagas fantásticas. Um elemento importante a ser considerado é a presença de paratextos presentes nas próprias obras literárias.

A maioria das sagas utiliza paratextos, como por exemplo mapas, para permitir que o leitor compreenda os limites do novo mundo criado. Isso porque o leitor de uma saga fantástica terá meios efetivos de compreender o mundo inventado se forem forjados meios de incorporação dos elementos de seu paracosmos. É possível compreender um paracosmos sem

³ No original: “¿una saga es una película, un libro, una serie de televisión, un videojuego, un anime? ¿Puede ser varias cosas a la vez, empezar como un libro y acabar en dibujos animados?, ¿y, en tal caso, qué tránsitos o mecanismos existen entre unos lenguajes y otros?”



mapas e imagens, porém sua presença constrói sentidos e potencializa as possibilidades de leitura. Por isso, a maioria das sagas utiliza paratextos, mapas cartográficos, linha cronológica de acontecimentos, árvores genealógicas, brasões e símbolos heráldicos. Essa característica é denominada por Glória Garcia Rivera (2013 p. 554) como “iconotextualidade”.

Neste trabalho, vamos analisar elementos paratextuais de sagas brasileiras e refletir os mecanismos que permitem que a leitura das narrativas seja ampliada pela presença dos recursos multimodais. Para tanto, além de teóricos que trabalham com o conceito de Sagas Fantásticas e Literatura Juvenil (Garcia Rivera, 2013; Martos Garcia, 2009; Martos Núñez, 2007), vamos dialogar com o conceito de Cronotopo de Bakhtin (1988). Assim, analisamos os paratextos de sagas juvenis brasileiras como *Filhos da Degradação*, de Felipe Castilho (2017) e *Supernova*, de Renan Carvalho (2015). Ancorados em termos bakhtinianos, podemos afirmar que há duas possibilidades de leitura dos mapas em sagas fantásticas: uma leitura centrífuga ou uma leitura centrípeta (Bakhtin, 1988).

CRONOTOPOS DAS SAGAS FANTÁSTICAS E SUA RELAÇÃO COM ELEMENTOS PARATEXTUAIS

Segundo Martos Garcia (2009, p. 70), os paracosmos se apoiam e se nutrem de visualizações que são mais do que apenas imagens e desenhos e sim marcadores de cenários e esferas de ação. A convergência dos meios leva a visualizações em espaços cada vez mais amplos. Inclusive, virtuais. O autor, alinhado com Garcia Rivera (2004), acrescenta que além dos paratextos, a existência de uma saga é alimentada pela presença de metatextos. O metatexto é o livro ou o apêndice que auxilia o leitor na compreensão do funcionamento do universo da saga. Possíveis exemplos seriam os livros de acompanhamento da história e geografia de determinado universo – publicações que aprofundam a história e geografia de um paracosmos – sinopses e guias, além de textos que acompanham os livros literários propriamente ditos, como os mapas, linhas cronológicas e genealógicas. A diferença entre os paratextos e os metatextos é que os primeiros são elementos constitutivos das obras literárias. Por exemplo, os mapas e as cronologias que estão presentes em um livro são paratextos. Por sua vez, a existência de outras obras, outros livros, com mapas e cronologias que ampliam a história e a geografia do mundo criado pode ser definida como metatextos.

Por exemplo, na saga *Crônicas de Gelo e Fogo*, cada um dos volumes até então publicados tem em seu início e no seu final imagens de mapas dos Sete Reinos, localidade



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



pode se sentir confortável em escrever uma *fanfiction* contando do tal bisavô. Em suma, são as leituras centrífugas que instigam os leitores a agir criativamente sobre as histórias que amam: além de leitores, tornam-se criadores, imaginando línguas, enredos, sucessões de eventos. A criação de fanfictions a partir de sagas fantásticas são reflexos de leituras centrífugas.

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

MAPAS EM SAGAS FANTÁSTICAS

Mapas são os elementos paratextuais mais recorrentes em uma saga fantástica. Portanto, torna-se profícuo conceituá-los enquanto gênero textual-discursivo, para, então, melhor compreender a sua importância para o estabelecimento de um paracosmos. O mapa é gênero multimodal, com organização composicional, tema e estilo bem definidos: imagens, cores, escalas e legendas recriam espaços físicos. Além disso, nas ciências humanas de forma geral, os conhecimentos históricos e geográficos embasam a criação de cartografias que são utilizadas para os diversos fins. Importante destacar que para ler um mapa são necessárias habilidades envolvidas em vários letramentos, como o letramento visual. Isso porque se torna necessário relacionar o conhecimento do enredo com aspectos geográficos, leitura de imagens e escalas.

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

os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos. Pela seletividade de seu conteúdo e por seus símbolos e estilos de representação, os mapas são um meio de imaginar, articular e estruturar o mundo dos homens. Aceitando-se tais



premissas, torna-se mais fácil compreender a que ponto eles se prestam às manipulações por parte dos poderosos na sociedade.

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

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

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

Nos mapas de sagas também observamos importantes informações, como a sinalização de florestas, de cadeias de montanhas, ilhas, rios e até estradas. Isso é convergente à postulação de Bakhtin (1988, p. 124) quando afirmava que “os gêneros introduzidos no romance conservam habitualmente a sua elasticidade estrutural, a sua autonomia”. Ou seja, estruturalmente o gênero é idêntico ao gênero mapa utilizado em sociedade. O que diferencia os mapas ficcionais é sua



ou seja, quando o cronotopo da narrativa não tiver relação geográfica com nenhuma referência do mundo empírico⁴. Quando o leitor inicia a leitura de uma história precisa entender a cronologia que estrutura aquele mundo. Por exemplo, na saga de *O Senhor dos Anéis*, o leitor precisa reconhecer referências temporais e cronológicas para entender a narrativa. Dessa forma, com ajuda dos paratextos compreenderá que *O Hobbit* é cronologicamente anterior à toda a trama desenvolvida durante *O Senhor dos Anéis*.

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

São paratextos e metatextos cronológicos as árvores genealógicas que são utilizadas frequentemente quando o paracosmos de uma saga prevê confrontos entre clãs rivais, como é o caso de *Crônicas de Gelo e Fogo*; ou quando a narrativa é influenciada pelos atos de antepassados, como em *O Senhor dos Anéis*. É comum que leitores aficionados façam por conta própria a genealogia de seus personagens favoritos. Muitas vezes, a genealogia pode ser localizada: não abarca toda a ancestralidade, mas apenas elenca todos os membros de um clã, de uma família, deixando para o leitor claros laços de parentesco que no decorrer da narrativa poderiam ter ficado implícitos.

Outro recurso é a presença de linhas do tempo. Uma saga completa pode se estender por décadas, séculos e inclusive milênios. Porém, é possível que a estrutura de um livro aconteça em um único cronotopo. Nesse caso, uma linha com acontecimentos ou uma divisão cronológica auxilia o leitor a compreender em qual época que a narrativa está se desenvolvendo em relação à totalidade da história de um paracosmos. É comum que sagas complexas – que façam sucesso e tenham retorno financeiro, é claro – incentivem a publicação de obras metatextuais completamente focadas em desenvolver a história do mundo paralelo.

Há outros elementos paratextuais que podem – em um primeiro momento – não ter clara relação com elementos temporais, mas auxiliam o leitor na compreensão do cronotopo da saga. São exemplos dessa modalidade glossários com termos e significados. Cada paracosmos pode mobilizar termos e criar palavras que façam sentido apenas em seu paracosmos. Ou, então, o paracosmos da saga aproveita um vocabulário muito específico e a partir dele estrutura o seu universo. Por exemplo, na saga brasileira *O legado folclórico*, de Felipe Castilho (2013), o ponto de partida é o universo dos *gamers*, por isso há um glossário para “os players que não entendem

⁴ Chamaremos de mundo empírico a representação do mundo “real”: é o mundo em que leitores efetivamente vivem. Uma história retratará o mundo empírico quando retratar cidades, paisagens que realmente existem, como São Paulo, Rio de Janeiro ou países e continentes.



muito do universo *gamer* ou *geek* atual” (Castilho, p. 9, 2013). Um glossário pode trazer também a ressignificação de termos utilizados, porém no contexto do paracosmos possuem outros significados. Por exemplo, o termo “batismo”. Em uma determinada saga, batismo pode ser um ritual específico. Nesse caso, é pertinente ter um glossário que explique o novo significado de batismo naquele universo específico.

Outro recurso possível são os glossários idiomáticos. Um paracosmos pode conter etnias e povos desconhecidos, seres fantásticos com novos idiomas, como a língua de elfos, língua de duendes, de *trolls*. Ou pode, inclusive, recuperar idiomas pouco conhecidos ou quase desaparecidos, como idiomas indígenas. Quando esses termos idiomáticos são usados com frequência, é comum e esperado que a saga crie glossários idiomáticos. Algumas vezes, esses glossários são criados por leitores-fãs, como é o caso de extensas listas de feitiços da saga *Harry Potter*, criadas por fãs.

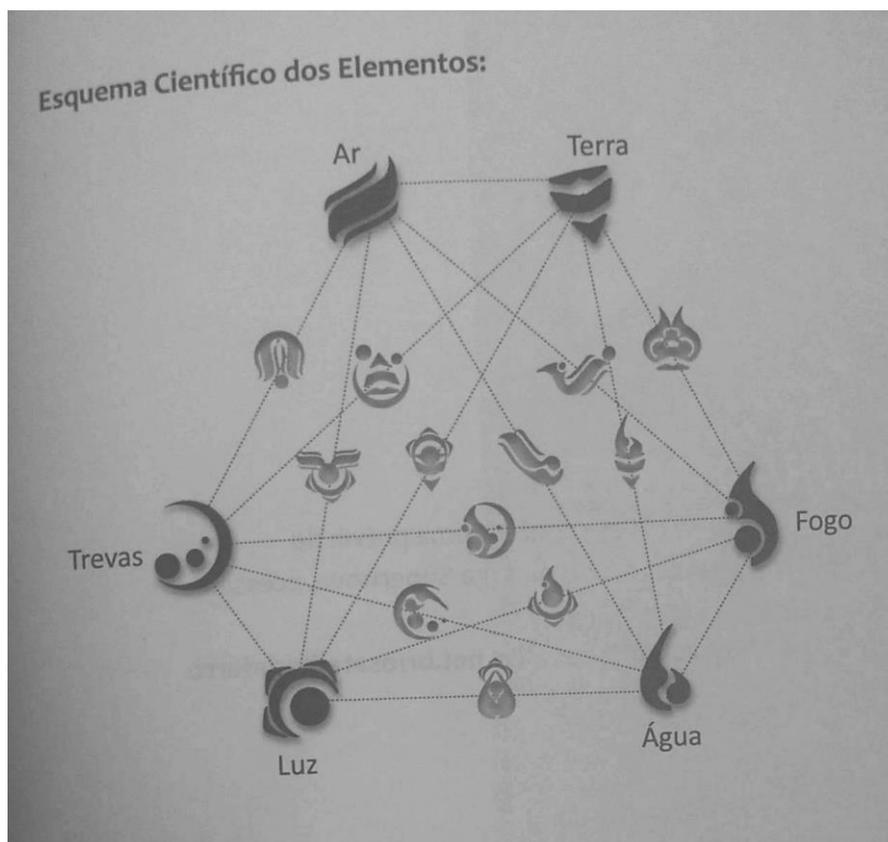
Importante apontar que todos os elementos citados admitem tanto leituras centrípetas quando leituras centrífugas.

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

A maioria das sagas apresenta um projeto editorial que as aproxima do mercado juvenil. Ao mirar nesse público, que valoriza muito aspectos visuais e gráficos, a ilustração e o projeto gráfico são preocupações constantes das editoras. Porém, aqui chamamos atenção de um uso muito específico das ilustrações em uma saga: quando elas ajudam na imersão de um paracosmos. Ou seja, estamos falando de momentos em que figuras, gravuras, possibilitam que o leitor compreenda melhor o funcionamento do universo.

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

Figura 2 - Exemplo de elemento paratextual



Fonte: Carvalho, 2015, p. 479

Nesse caso, a imagem representada na Figura 2 é mais do que apenas ilustrativa. Ela permite que o leitor visualmente perceba as trocas e possibilidades mágicas, além de ter contato com elementos iconográficos da saga, já que os símbolos das combinações dos elementos são recorrentes na saga e criam sentidos.

Outro exemplo é o do uso de símbolos heráldicos em sagas. Os símbolos heráldicos são os conjuntos de figuras, peças ou ornatos que compõem o escudo de famílias nobres, soberanos, cidades, corporações, estados, entre outras possibilidades. As sagas que possuem uma configuração que valoriza famílias, clãs e reinos, muitas vezes, criarão brasões de famílias. E esses símbolos familiares serão importantes, pois eles auxiliam na caracterização de cada

família. Na figura a seguir temos uma montagem com várias páginas do primeiro volume de *Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R.R. Martin, e percebemos dezenas de brasões de diferentes famílias.

Figura 3 - Exemplo de metatexto



Fonte: Martin, 2013, p. 140-160⁵

Cada brasão representa uma família e tem um significado para ser assim. Na imagem vemos um leão que simboliza a casa Lannister, um dragão de três cabeças, que por sua vez, indica a casa Targaryen, e assim por diante. Uma das famílias protagonistas da história, a casa Stark, tem um lobo como símbolo, e na versão colorida do emblema (presente em outras publicações que ampliam o paracosmos da saga) é apresentado em fundo de branco-gelo. A escolha das cores, dos animais e das representações não é aleatória e cria símbolos e significações ao longo da história. E tal iconografia pode fazer com que o leitor seja incentivado a tomar partido de uma ou de outra família.

É preciso pontuar que a iconografia das sagas é amplamente incentivada pelo capitalismo de ficção, pelo mercado, já que incentiva o consumo de produtos que possuem representações de brasões e símbolos heráldicos. Outro exemplo é da saga *Harry Potter*, pois os bruxos estudantes quando chegam à escola de magia e bruxaria são separados em casas, cada uma com suas cores,

⁵ Montagem com imagens de várias páginas do livro, para demonstrar a presença da iconotextualidade. A imagem foi retirada do blog Prateleiras sem fim. Disponível em: <https://prateleirassemfim.wordpress.com/tag/cronicas-de-gelo-e-fogo/>. Acesso em: 30 jun. 2024.



bandeiras e brasões. É possível, hoje, adquirir bandeiras, uniformes e capas de caderno com os símbolos dessas casas. O mesmo acontece com as famílias das *Crônicas de Gelo e Fogo*, entre muitos outros exemplos possíveis.

POSSÍVEIS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ancorados em termos bakhtinianos, podemos afirmar que há duas possibilidades de leitura dos mapas, paratextos e metatextos em sagas fantásticas: uma leitura centrífuga ou uma leitura centrípeta (Bakhtin, 1988). A leitura centrípeta seria uma leitura convergente. O leitor apenas decodifica o nome das cidades, regiões criadas nesse novo universo e os aspectos gráficos presentes nas cartografias; a genealogia, os descendentes e relações parentais entre os personagens; os símbolos, as ilustrações, a heráldica, entre outras formas gráficas; e os relaciona com o que está lendo. É uma leitura que permite uma maior apropriação sobre o enredo e até sobre a construção dos personagens. Os mapas assim são guias que permitem uma maior compreensão das movimentações de personagens em uma história. Dessa forma, podemos considerar como sendo uma relação de leitura mais estreita e direcionada.

Por sua vez, em uma perspectiva de leitura centrífuga, o mapa é um texto autônomo com um valor intrínseco, pois os pontos e nomes que ele assinala podem evocar outras histórias possíveis. O mesmo pode ser aplicado a outros paratextos como linhas de tempo e árvores genealógicas. Ou seja, a partir das lacunas existentes no mundo ficcional, o leitor pode ativamente criar outros enredos ou outros desdobramentos. Nessa perspectiva, o mapa serve como um perfeito tabuleiro de jogo, em que novas histórias podem ser criadas pelos leitores. E essa característica estrutural que explica a plena expansão de uma saga fantástica e o fato de que leitores de tais narrativas também podem estar inscritos como coautores da expansão desse universo. Compreender as potencialidades de leituras centrífugas de mapas e paratextos pode ser muito interessante e profícuo para pesquisadores e professores inclusive pensarem em aplicações didáticas e práticas de formação de leitores. A ampliação do ato de ler presente nas sagas fantásticas e na forma de ler mapas e paratextos, além de convidar os jovens leitores a imaginar outras histórias possíveis, pode convocar professores e formadores a pensar em formas de relacionar a literatura com outras mídias, outras materialidades, ampliando as possibilidades de apropriação da leitura literária.



REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. “Formas de tempo e de cronotopo no romance. Ensaio de poética histórica”. In: *Questões de literatura e estética. A teoria do romance*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Hucitec/AnnaBlume, 2002.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução: Maria Ermantina Galvão Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. O discurso no romance. In: BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética – a teoria do romance*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Hucitec, 1988. p. 71-210.

CARVALHO, Renan. *Supernova: a estrela dos mortos*. Ribeirão Preto-SP: Nova Fronteira, 2015.

CASTILHO, Felipe. *Ordem vermelha: filhos da degradação*. São Paulo: Dimensões, 2017.

CASTILHO, Felipe. *Ouro, Fogo & megabytes*. Belo Horizonte: editora Gutemberg, 2013.

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

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.

FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. A importância do mapa no contexto escola. *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 15, n. 2, p. 1-9, maio/ago. 2011.

GARCIA RIVERA, Glória. Las entre la ficción y la transficción. In: *Primeras Noticias: Revista de Literatura Infantil y Juvenil*. Barcelona, España, n. 220. p. 49-56. 2006.

GARCÍA RIVERA, Glória. Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). *Primeras noticias. Revista de literatura*, nº 207, 2004 p. 61-70.

GARCIA RIVERA, Glória. Paracosmos. In: *Red Internacional de Universidades Lectoras. Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. 1.ed. Espanha: Santillana, 2013.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. *Revista Confins*, n. 5, abr. 2009. Disponível em: <http://confins.revues.org/index5724.html>. Acesso em: 24 jun. 2024.

MARTIN, George RR. *A guerra dos tronos*. Tradução: Jorge Candeias. São Paulo: Leya, 2013.

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

MARTOS GARCIA, Alberto. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens



para a educação literária. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011. p.13-36

MARTOS NÚÑEZ, Eloy Martos; GARCIA, Alberto Martos. Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker; RETTENMAIER, Miguel. (Coord.). *Questões de Ficção contemporânea*. Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 69-99.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy. Hipertexto, cultura midiática e literaturas populares: o auge das sagas fantásticas. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Coord.). *Questões de leitura no hipertexto*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2007. p. 50-63.

MORAES, Odilon. O projeto Gráfico do Livro infantil e Juvenil. In: OLIVEIRA, Ieda de. O que é Qualidade em ilustração no livro Infantil e Juvenil: com a palavra o ilustrador. São Paulo: DCL, 2008.