



26
ABUSÕES
ano11

EDITORIAL

As artes da abusão: dos erros de percepção, das coisas que se tomam por outras, das ilusões e dos enganos; da crença no fantástico e das superstições; dos feitiços, dos encantamentos e dos malefícios. Foi em torno dessa hoje exótica palavra que nasceu a Abusões, revista dedicada às ficções que transitam nas franjas do real, um projeto que é fruto da parceria entre dois Grupos de Pesquisa certificados pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) junto ao Diretório de Grupos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), o Nós do Insólito: Vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica e o Estudos do Gótico.

O vigor desse campo de estudos nas universidades brasileiras é atestado pelo surgimento e consolidação, nos últimos anos, de vários grupos de pesquisa a ele dedicados, como o Vertentes do Fantástico na Literatura (UNESP), o Espacialidades Artísticas (UFU), o Língua e literatura: interdisciplinaridade e docência (UNIFESP) e o Narrativa e insólito (UFU), todos reunidos, juntamente com nossos dois grupos da UERJ, no GT da Associação Nacional de Pós-graduações e Pesquisa em Letras e Linguística Vertentes do Insólito Ficcional.

Dessas inúmeras e labirínticas intersecções e tangências entre o insólito, o gótico, o fantástico, o medo, o estranho, o maravilhoso, o horror, a fantasia, o sobrenatural, vêm os artigos que dão corpo à publicação. Interessa veicular os resultados de pesquisas dessa vasta rede de estudos, seja como um instrumento de divulgação, seja como um ambiente crítico, capaz de integrar trabalhos individuais em projetos coletivos.

Periódico quadrimestral, que tem por finalidade a divulgação de artigos, traduções, resenhas, entrevistas, depoimentos, testemunhos, ficção e outras fontes documentais relevantes para os estudos do Gótico, Fantástico e Insólito Ficcional, conforme expresso em seu Editorial Permanente, e publica textos em português, galego, espanhol, francês, italiano, inglês e alemão.

Editores Gerentes

Flavio García (UERJ)

Líder do GP Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica

Júlio França (UERJ)

Líder do GP Estudos do Gótico

Regina Michelli

Líder do GP EnLIJ – Encontros com a Literatura Infantil/Juvenil: ficção, teorias e práticas

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	04
--------------------	----

DOSSIÊ

HISTÓRIAS E TEORIA DA FANTASIA NO SÉCULO XXI

THE WORM OUROBOROS AND THE QUEST FOR A LOST FANTASY MANIFESTO	17
--	----

AS *PULP FICTIONS* DE GUIMARÃES ROSA:

UM ESTUDO DOS CONTOS “MAKINÉ” E “CHRONOS KAI ANAGKE”	64
--	----

FROM GONDOR TO INYS: A COMPARATIVE STUDY BETWEEN

<i>THE LORD OF THE RINGS</i> AND <i>THE PRIORY OF THE ORANGE TREE</i>	94
---	----

MAGIC AND SUBVERSION: WEAVING REALITY’S FABRIC	127
--	-----

A LITERATURA DE FANTASIA E O LEITOR:

CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS A RESPEITO DO DESAFIO

DE VIVER IMAGINATIVAMENTE	150
---------------------------------	-----

CONSTRUINDO MUNDOS: A TÉCNICA DO *WORLD-BUILDING*

NOS <i>ROLE-PLAYING GAMES</i>	168
-------------------------------------	-----

MISCELÂNEA

INTRODUÇÃO – RETÓRICA DA FANTASIA	196
---	-----

A ALQUIMIA DA FANTASIA URBANA:

O ENIGMA DA DESCENTRALIZAÇÃO NO CERNE DE UM GÊNERO	221
--	-----

ENTREVISTA COM FARAH MENDLESOHN	240
---------------------------------------	-----

APRESENTAÇÃO

Bruno Anselmi Matangrano
Lígia Regina Máximo Cavalari Menna

SOBRE CRIAR MUNDOS REGIDOS PELA MAGIA: HISTÓRIA E TEORIAS DA FANTASIA NO SÉCULO XXI

A Fantasia surge na segunda metade do século XIX, em obras anglófonas de autores como William Morris (1834-1896) e George MacDonald (1824-1905), mas se estabelece e se difunde principalmente a partir das publicações de J. R. R. Tolkien (1892-1973) e C. S. Lewis (1898-1963). Na segunda metade do século XX, o gênero populariza-se em outros espaços linguísticos, diversificando-se em tendências comumente classificadas em subgêneros temáticos (fantasia épica, urbana, espacial, científica, sombria etc.) e por um maior ou menor grau de relação entre os elementos mágico-fantásticos e a dita realidade (alta fantasia, baixa fantasia, fantasia imersiva, intrusiva, de portal etc.), constituindo em si uma macrocategoria dada sua porosidade, capacidade adaptativa e facilidade de hibridização com outros gêneros.

No século XXI, é sem dúvida uma das vertentes mais prolíferas do insólito ficcional, encontrando importante espaço em língua portuguesa, como bem demonstra o levantamento feito na terceira parte do estudo de Matangrano e Tavares (2018) relativo às vertentes da fantasia brasileira, apesar de seu surgimento tardio no Brasil e em Portugal. A despeito de sua popularidade, trata-se de uma das categorias ficcionais não-miméticas menos estudadas academicamente, em particular nos espaços lusófonos, onde, para além de teses, dissertações e artigos ocasionais, encontram-se

ainda poucos estudos de fôlego, salvo iniciativas ainda bastante pontuais como a importante coletânea de artigos *Aspectos do romance de fantasia: motivos míticos e maravilhosos na literatura* (2022) publicada pela editora da FURG.

Mesmo em obras de referência dentro do universo do insólito ficcional, o silêncio relativo ao gênero é gritante. Tzvetan Todorov, por exemplo, em sua célebre *Introdução à literatura fantástica* (1970) [2008], não chega a se dedicar a esse gênero ou a obras assim classificadas. O mesmo acontece em *O Fantástico* (1996) [2006] do professor italiano Remo Ceserani. Já Rosemary Jackson, apesar de trazer a Fantasia no título de seu estudo *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981), apresenta-a como uma categoria modal, que se confunde com o próprio fantástico – como também o faz Filipe Furtado (2021) em seu verbete para o Dicionário Digital do Insólito Ficcional –, deixando de lado qualquer especificidade do termo e centrando-se em um conjunto de obras fundamentalmente semelhante às analisadas por Todorov e Ceserani.

É apenas a partir dos anos 1990, e em particular dos anos 2000, que estudos como os de John Clute e John Grant (1997), Brian Attebery (1992), Anne Besson (2007), Farah Mendlesohn (2008) e, mais recentemente, William Blanc (2019), dentre outros, preocuparam-se em sistematizá-la, categorizá-la e estruturá-la como gênero distinto não apenas do fantástico, como da ficção científica, do maravilhoso e do realismo mágico, com os quais por vezes foi errônea ou superficialmente confundida. Lamentavelmente, nenhum desses estudos está disponível em língua portuguesa, o que dificulta o surgimento de pesquisas locais acerca do assunto, dependentes da leitura e pesquisa de materiais

em inglês ou francês, nem sempre acessíveis ou disponíveis deste lado sul do Atlântico.

Como consequência, em português, os trabalhos específicos sobre a Fantasia ainda são poucos e com frequência resumem-se a estudos de casos, carecendo de uma bibliografia teórica e historiográfica do gênero. A isso soma-se a ausência de traduções de estudos estrangeiros, como se mencionou. Diante dessa escassez de material crítico, teórico e historiográfico sobre a fantasia em língua portuguesa, o presente número da revista *Abusões* buscou reunir artigos que versassem sobre 1) as teorias da Fantasia e/ou de suas subcategorias; 2) a história do gênero e suas transformações ao longo dos séculos XX e XXI; 3) seu lugar nos países de língua portuguesa (ficção, mercado, recepção e crítica) e 4) seu diálogo e hibridização com outros gêneros e/ou em outras mídias. Para tanto, privilegiamos estudos que levassem em conta as recentes abordagens teóricas em torno dessa categoria, no intuito de proporcionar ao público acadêmico, em geral, e brasileiro, em particular, mais aportes para as futuras pesquisas voltadas a esse gênero tão popular e importante no cenário contemporâneo.

Nosso número é composto de seis artigos de autores brasileiros, três de aspecto teórico-historiográfico, onde são mapeadas e apresentadas obras precursoras e/ou pouco analisadas do gênero, e três de aspecto ensaístico e essencialmente teóricos, que buscaram discutir pontos essenciais para compreensão e definição do gênero, tais como os conceitos de “magia” e de “world-building”, ou ainda o papel do leitor em sua recepção e em seu entendimento como categoria literária. A esses textos, somam-se duas traduções de estudos essenciais para a compreensão das tipologias da Fantasia,

em geral, e da Fantasia Urbana, mais especificamente. O volume encerra-se com uma entrevista com a importante pesquisadora britânica Farah Mendlesohn, que retoma, expande e dialoga com a tradução de um estudo da mesma autora que tivemos a honra de incluir neste dossiê.

O texto de abertura do dossiê “*The Worm Ouroboros and the quest for a lost fantasy manifesto*”, de Euclides Ribeiro, traz uma importantíssima contribuição não apenas teórica para compreender as nuances do conceito de Fantasia, como historiográfica, retomando vários precursores do gênero, antecessores de Tolkien, para entender em qual momento este se sistematizou seguindo os moldes como o concebemos na contemporaneidade. Para tanto, de forma didática e perspicaz, apoiando-se em extensa bibliografia, Ribeiro elenca uma série de questões, discutindo a própria noção de “gênero” e conceituando a Fantasia, para em seguida discutir o que há – e o que não há – dessa categoria em autores como Morris e MacDonald, já aqui mencionados, ou ainda em outros nomes conhecidos, como H. P. Lovecraft (1890-1937), ou menos lembrados, como Lord Dunsany (1878-1957), para finalmente destacar e analisar o livro lamentavelmente inédito em português *The Worm Ouroboros* (1922), do hoje esquecido Eric R. Eddison (1882-1945), obra que Ribeiro considera uma espécie de manifesto que elucida e estabelece o paradigma contemporâneo de Fantasia.

Em seguida, também na busca por estabelecer precursores do gênero, mas, desta vez, em um contexto brasileiro, André K. Taniguchi e Cristhiano Motta Aguiar, em seu artigo “As Pulp Fiction de Guimarães Rosa: um estudo dos contos ‘Makiné’ e ‘Chronos

kai Anagke””, propõem importantes reflexões sobre a fase inicial da carreira literária de João Guimarães Rosa, a partir dos estudos contemporâneos sobre o insólito ficcional e sob a perspectiva teórica da Fantasia. Trazidos a público com a obra póstuma *Antes das primeiras histórias* (2011), os contos analisados antecipam elementos da Fantasia, como a exploração do mágico e do aventuresco, como bem o demonstram os autores do trabalho. Destaca-se o fato de a fase inicial de Rosa ter sido influenciada pelas *Pulp magazines*, revistas literárias estadunidenses que contribuíram para disseminar gêneros especulativos nas primeiras décadas do século XX. Uma faceta pouco conhecida que contrasta com o regionalismo sertanejo que iria caracterizar a obra posterior de um dos mais importantes escritores da Literatura Brasileira. Como aporte teórico, trazem para o diálogo Matangrano e Tavares (2018), Stableford (2009) e Tolkien (2020), dentre outros.

Já Giovanna Camila Campara, em “De Gondor à Inys: um estudo comparativo entre *O Senhor dos Anéis* e *O Priorado da laranjeira*”, estabelece um instigante diálogo entre a icônica obra de J. R. R. Tolkien, um marco da Fantasia, e a recente produção de Samantha Shannon, fazendo a ponte entre a Fantasia modelo do escritor britânico e a contemporaneidade, contribuindo, portanto, para a constituição de nosso panorama. O artigo traz para o debate aspectos como a construção de mundos, a complexidade narrativa das obras, a eucatástrofe e a representação feminina. Para a autora, Shannon demonstra uma “evolução” na literatura de Fantasia, pois oferece uma visão inclusiva e moderna, mais alinhada às demandas feministas contemporâneas, ao compor um mundo “onde as mulheres são essencialmente livres”. Como

aporte teórico, apresenta, dentre outros, Tolkien (1997), Ritchea (2013), Parry (2012) e Bernárdez (2020).

Afastando-se da historiografia do gênero, Frederico Negrini Silva, em seu ensaio “Magic and subversion: Weaving reality’s fabric”, dedica-se de forma minuciosa à busca e compreensão do elemento mágico, essencial para a definição de Fantasia, no âmbito das narrativas não miméticas. Partindo de estudos como os já citados de Mendlesohn, Attebery e Jackson, o autor discute os limites da dita “realidade” – também discutida e contextualizada – para conceituar a própria noção de “magia” – apoiando-se também em teóricos da filosofia e da psicanálise, como Jung –, noção que, apesar de ser amplamente usada, carece de sistematização, como defende o autor. Em seguida, Silva demonstra como a magia é um elemento estruturante da Fantasia, capaz de ajudar a defini-la, compreendê-la e mesmo diferenciá-la de outras categorias do insólito ficcional, ajudando a contrapor-la às literaturas miméticas.

Como significativa contribuição para os estudos da Fantasia e a formação do leitor literário, apresentamos o penúltimo artigo de nosso volume, intitulado “A literatura de Fantasia e o leitor: considerações teóricas a respeito do desafio de viver imaginativamente”, no qual o professor Cristiano Camilo Lopes apresenta uma revisão teórica da manifestação da Fantasia na literatura, explorando suas interações com o leitor e a importância da experiência leitora. Nesse sentido, observa as relações entre conceitos, tais como “mundos primário e secundário”, “numinoso”, “mito”, e a própria noção de “Fantasia”. A análise é fundamentada nas ideias de autores como Lewis (2009, 2018), Tolkien (2014), Zilberman e Lajolo (2017), entre outros, destacando a relevância do

gênero na formação de mediadores de leitura literária e seu grande potencial para a formação de novos leitores, em um contexto de grande expansão do mercado voltado à Fantasia.

Por fim, em “Construindo Mundos: A técnica do world-building nos role-playing games”, de João Vitor Batistute, outro conceito-chave para a compreensão e definição do gênero é discutido: o *world-building* ou “construção de mundos”, em português. Embora seja constantemente evocado como elemento estruturante da Fantasia, há poucos estudos que se debrucem sobre de que forma a construção de mundos corrobora para o entendimento da Fantasia. Nesse sentido, Batistute demonstra não apenas a importância desse elemento que aproxima Fantasia e Ficção Científica, demarcando o território insólito em contraste com a representação mimética da realidade circundante, mas também destaca que, na contemporaneidade, esse conceito se desdobra para além dos limites da literatura convencional. Sua análise centra-se, então, nas narrativas de RPG (*role-playing game*), jogos de papéis em que jogadores colaboram na construção de histórias, tomando parte ativa no processo de criação e, portanto, na construção de mundos ficcionais, notadamente, de Fantasia. Ele exemplifica sua argumentação com uma análise de *Dungeons and Dragons*, um dos mais antigos, prestigiados e elogiados sistemas de RPGs.

Na seção seguinte, temos duas traduções de relevantes textos teóricos. O primeiro trata-se do texto introdutório do livro *Rhetorics of Fantasia* [Retóricas da Fantasia] (2008), inédito em português, de autoria de Farah Mendlesohn, que gentilmente autorizou sua publicação. Mendlesohn é uma historiadora e acadêmica britânica, reconhecida por seus diversos livros sobre os

gêneros Fantasia e Ficção Científica, dentre os quais *Diana Wynne Jones: Children's Literature and the Fantastic Tradition* (Oxford: Routledge, 2005), *The Inter-galactic Playground: A Critical Study of Children's and Teens' Science Fiction* (Jefferson, NC: McFarland, 2009), *A Short History of Fantasy* (London: Middlesex University Press, 2009) com Edward James, *Children's Fantasy Literature: An Introduction* (London: Cambridge University Press, 2016) com Michael Levy, *The Pleasant Profession of Robert A. Heinlein* (Unbound, 2019) e *Classic Fantasy Stories* (Macmillan, 2024). Notadamente com o livro *Rhetorics of Fantasy*, a autora tornou-se uma referência incontornável para os estudos do gênero nos dias atuais. Vale ressaltar que muitas de suas pesquisas concentram-se na Ficção Científica, sendo a teórica também escritora de ficção especulativa.

No texto que aqui apresentamos, em brilhante tradução da tolkienista Cristina Casagrande, Mendlesohn sintetiza seu ensaio, apresentando seus pressupostos teóricos, suas justificativas metodológicas para seleção do corpus e, sobretudo, a tipologia taxonômica que criou e que hoje se tornou uma das formas mais populares e recorrentes de classificação da Fantasia em estudos acadêmicos.

Com sua abordagem retórica, que privilegia o efeito do texto literário não-mimético e seu estilo, destacando o uso da ironia e da técnica da construção de mundos, Mendlesohn introduz cinco classificações possíveis, que resumizamos a seguir: 1) a Fantasia de portal-demanda, na qual uma pessoa do mundo dito real é introduzida a um mundo mágico que lhe cabe descobrir no mesmo ritmo dos leitores; 2) a Fantasia imersiva, na qual, tal

como na Ficção Científica, a personagem vê-se imersa em um mundo não-realista que, no entanto, lhe é natural, propondo realidades paralelas, alternativas ou substitutivas ao mundo “primário”; 3) a Fantasia intrusiva, onde, por sua vez, vê-se a irrupção do elemento mágico-fantástico em meio ao cotidiano do mundo real, causando uma perturbação pautada pelo choque entre as diferentes realidades; 4) a Fantasia Liminar, que propõe algo próximo à hesitação todoroviana, buscando descrever uma situação de absurdo e naturalização do mágico que, todavia, perturba o leitor, em descompasso ante a personagem, para quem a realidade mágica é naturalizada; 5) por fim, Mendlesohn prevê a possibilidade de Fantasias Irregulares, que escapam às outras classificações ou que se encontram imbrincadas entre elas, com elementos de mais de uma categoria ao longo da narrativa. Com essa tradução, esperamos difundir mais a teoria da autora junto ao público lusófono e fomentar novas pesquisas teóricas nesse campo.

A última tradução apresenta em português o artigo “A Alquimia da Fantasia Urbana: O Enigma da Descentralização no Cerne de um Gênero”, do pesquisador irlandês radicado na França Dean-Liathine McDonald, que também gentilmente autorizou sua publicação em tradução de Bruno Anselmi Matangrano. Nesse estudo, McDonald parte dos pressupostos de Bryan Attebery e de sua teoria dos conjuntos difusos, segundo a qual devemos interpretar os gêneros do insólito ficcional não como categorias isoladas, mas como uma rede rizomática de categorias que se tocam e, por vezes, misturam-se à medida que se afastam de uma determinada obra exemplar escolhida como modelo. A partir disso, McDonald apresenta a

difficuldade de definição da Fantasia Urbana, um dos subgêneros mais populares da Fantasia, que por seu aspecto híbrido, em constante contato com o gótico, o policial, o fantástico e mesmo o romântico e o sentimental, acaba por se tornar menos tangível se vista sob a perspectiva modular de uma Fantasia mais tradicional, como as que emulam a estrutura tolkieniana. Partindo de uma analogia com a alquimia, McDonald explica justamente essa característica híbrida e adaptativa, que nos ajuda não apenas a entender o subgênero a que se dedica, mas, de modo geral, as diversas categorias compósitas em voga no século XXI.

O número encerra-se com um entrevista com a própria Farah Mendlesohn concedida aos professores Lígia Regina Máximo Cavalari Menna e Paulo César Ribeiro Filho. Nela, a pesquisadora britânica nos esclarece que a obra citada não deve ser considerada um manual de instruções, mas sim um compilado de observações sobre algumas técnicas retóricas presentes na Fantasia, gênero que tem se transformado nas últimas décadas, assumindo novos matizes. Ela ainda aponta que, desde a publicação de *Rhetorics of Fantasy*, o consenso sobre a definição de Fantasia se fragmentou e novas formas de pensar o gênero, especialmente fora do contexto anglófono, têm desafiado as definições tradicionais. Nesse contexto, Mendlesohn destaca o trabalho de acadêmicos como Joy Sanchez-Taylor, Grace Dillon e Bodhisattva Chattopadhyay. Ao ser questionada sobre a representação das minorias na fantasia contemporânea, Mendlesohn observa que há um aumento nesse sentido, com novas vozes sendo ouvidas. Menciona que novos modos de contar histórias estão surgindo, trazendo mais diversidade tanto para a Fantasia como para a Ficção Científica. Mendlesohn

também comenta sobre suas pesquisas e próximos livros: um sobre Geoffrey Treas, autor de literatura infantil, e outro sobre *The Female Man*, de Joanna Russ.

Dessa forma, encerramos esse vigésimo sexto número da Revista *Abusões*, o primeiro inteiramente dedicado ao gênero Fantasia, na esperança de que novas pesquisas venham a se somar às aqui apresentadas, na tentativa de mapear e definir essa categoria em constante expansão e transformação, o que atesta não apenas sua importância, mas igualmente sua capacidade de se atualizar e se perpetuar em uma realidade cada vez mais dinâmica e múltipla, como o são também, as diversas vertentes da Fantasia. Desejamos a todos e a todas, uma excelente leitura!

REFERÊNCIAS

- ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- BESSON, Anne. *La Fantasy*. Paris: Klincksieck, 2007.
- BLANC, William. *Winter is coming: une brève histoire politique de la fantasy*. Montreuil: Libertalia, 2019.
- CESERANI, Remo. *O Fantástico*. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.
- CLUTE, John; GRANT, John (Orgs.). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997.
- FRITSCH, Valter Henrique de Castro; ROCHA, Fabian Quevedo da; ZILBERMAN, Regina (Orgs.). *Aspectos do romance de fantasia: motivos míticos e maravilhosos na literatura*. Rio Grande do Sul: Editora da FURG, 2022.
- FURTADO, Filipe. Fantasia/Fantasy. In: REIS, Carlos; ROAS, David; FURTADO, Filipe; GARCÍA, Flavio; FRANÇA, Júlio (Eds.). *Dicionário Digital do Insólito Ficcional (e-DDIF)*. 2.ed. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2021. Disponível em: <https://www.insolitificcional.uerj.br/fantasia-fantasy>. Acesso em 30 abr. 2025.
- JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London, New York: Methuen, 1981.

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

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Bruno Anselmi Matangrano

Doutor em Letras (Literatura Portuguesa), pela Universidade de São Paulo (USP).

Maître de Langue Portugaise na Escola Normal Superior de Lyon (ENS-Lyon – França).

Colíder do grupo de pesquisa “Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica” (UERJ);

pesquisador do grupo de pesquisa “Produções literárias e culturais para crianças e jovens” (USP)

e da rede de pesquisa internacional *Lire en Europe aujourd’hui – LÉA* (Universidade do Minho – Portugal).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2139289828609663>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7914-0804>.

E-mail: bamatangrano@yahoo.com.br.

Lígia Regina Máximo Cavalari Menna

Doutora em Letras (Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa), pela Universidade de São Paulo (USP), onde também realizou um pós-doutorado.

Professora Adjunta na Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), colíder do grupo de pesquisa “Produções literárias e culturais para crianças e jovens” (USP).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6923282866494290>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0860-1631>.

Site: www.ligiamenna.com.br.

DOSSIÊ

HISTÓRIAS E TEORIA DA FANTASIA NO SÉCULO XXI

01

THE WORM OUROBOROS AND THE QUEST FOR A
LOST FANTASY MANIFESTO¹

Euclides Cantidiano Ribeiro

Euclides Cantidiano Ribeiro

Mestre em Letras e em Estudos da Tradução, pela Universidade de São Paulo – USP, 2023.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1685791167891472>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0006-9318-0523>.

E-mail: euclides.cant@gmail.com.

Abstract: This article aims to specify the key ideas that differentiate what is now understood as Fantasy from the broader category of Non-Mimetic Fiction based on a historical analysis of primary sources. The documents chosen will be limited to those written by the authors most uncontroversially associated with the development of Non-Mimetic Fiction, written as articulations of their own work regarding what these authors perceived to be the main cultural, artistic and political developments of their day. Once selected, these documents will be contrasted to map what ideas overlap. They will also be related chronologically to make any patterns of historical development clearer, and to make more evident which of these documents could have been written from a position of awareness of other documents like it. The utility of such an approach is to provide the contemporary scholar with

1 Título em língua portuguesa: “A serpente Ouroboros e a busca por um manifesto perdido da fantasia”.

a relation of primary sources retroactively organized to explicit what was perceived by these sources as immediately meaningful from their own perspective, which is meant to facilitate more detailed future research, and to provide a historiographical approach that may serve as an alternative to genre-based literary criticism.

Keywords: The Worm Ouroboros. Fantasy. Eric R. Eddison. Manifesto. Non-Mimetic Fiction. History of Literature. Literary Genre. Literary Tradition.

Resumo: Este artigo tem como objetivo especificar as principais ideias que diferenciam o que atualmente é entendido como Fantasia da categoria mais abrangente da Ficção Não-Mimética tendo como base uma análise histórica de fontes primárias. Os documentos escolhidos estarão limitados àqueles escritos pelos autores mais incontroversamente associados ao desenvolvimento da Ficção Não-Mimética, escritos como articulações do seu próprio trabalho relativas ao que estes autores sentiam ser os principais desenvolvimentos culturais, artísticos e políticos da sua época. Uma vez selecionados, estes documentos serão relacionados cronologicamente para tornar mais claros quaisquer padrões de desenvolvimento histórico, e para tornar mais evidente quais destes documentos estavam potencialmente sendo escritos a partir de um contexto de conhecimento prévio uns dos outros. A utilidade de uma abordagem como esta é fornecer ao pesquisador contemporâneo uma relação de fontes primárias retroativamente organizadas de modo a explicitar o que estas fontes acreditavam ser de relevância imediata a partir da perspectiva delas próprias, o que tem o propósito de facilitar pesquisas futuras mais detalhadas, assim como fornecer uma abordagem historiográfica que pode servir como uma alternativa à crítica baseada em gêneros literários.

Palavras-Chave: A Serpente Ouroboros. Fantasia. Eric R. Eddison. Manifesto. Ficção Não-Mimética. História da Literatura. Gênero Literário. Tradição Literária.

INTRODUCTION

Our goal is to find the earliest possible document that can serve as a manifesto within the Tradition of Fantasy: a concise document through which an author makes an open audience aware of a new project. To serve as a manifesto, then, it must be public, aware of itself as a statement, widely known within the circles that identify with the project, and it cannot be so long that it serves more as a treatise than as a declaration.

To achieve this goal, we will first try to specify what “Fantasy” means in a literary context, from there we will be able to better define the terms: “Fantasy Genre” and “Fantasy Tradition”. After this, we will go through an overview of an essay written by Tolkien called *On Fairy Stories*. We believe it provides the least controversial basis to start from, Tolkien being the author most associated with “Fantasy” by the public, and by scholars like John Clute, John Grant, and Brian Attebery.

With *On Fairy Stories* summarized and its main ideas mapped, we will try to contextualize those ideas, looking for writers and events that can serve as milestones in the history of their development.

After we have established *On Fairy Stories* as a reference point in history beyond which there is certainly a “Fantasy Tradition”, we will be able to survey the period that starts with the French Revolution, searching for authors that seem to converge towards the ideas articulated by Tolkien in his essay.

With enough historical milestones placed, it will be possible to narrow down what publication can serve as the earliest possible manifesto for the cluster of ideas articulated in *On Fairy Stories*.

We believe that *The Worm Ouroboros* is the best candidate, so we will present the novel and detail what has led us to this conclusion and how it fits the criteria we have applied in our historical survey.

Finally, all translations are our own unless the translated source is directly referenced, in all other cases, the texts will be provided in their original languages as notes, as well as with their respective sources.

WHAT IS FANTASY? A BROAD LITERARY CONSENSUS

There are many answers to the question “What is Fantasy?”, and from each of them entire histories could be written, new questions formulated, and new answers found. “Fantasy” might be a movement, a genre, or a tradition, and maybe all these things simultaneously, but for our current purposes, we will focus on Fantasy as a tradition after some preliminary considerations about Fantasy as a genre.

It will be important to set boundaries for the times and places we will discuss, and we have chosen to set those boundaries based on the opening statement of *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, it says: “Fantasy is a creation of the Enlightenment, and the recognition that excitement and wonder can be found in imagining impossible things” (EDWARD; MENDLESOHN, 2012). We take from this cue that, for the purposes of this inquiry, the Enlightenment is where our timeline should begin.

WHAT IS A GENRE?

There are complications associated with defining a “Fantasy Genre” because defining “genre” itself is difficult. *The Routledge*

Dictionary of Literary Terms has an entry for “genre” but focuses on the history of the theory of genres rather than on a definition proper, summarizing its usage in the following way:

There is no agreed equivalent for this word in the vocabulary of English criticism. ‘Kind’, ‘type’, ‘form’ and ‘genre’ are variously used, and this fact alone indicates some of the confusions that surround the development of the theory of genres. (CHILDS, 2006, p. 97)

Northrop Frye remarks pessimistically:

The next thing to do is to outline the primary categories of literature, such as drama, epic, prose fiction, and the like. This at any rate is what Aristotle assumed to be the obvious first step in criticism. We discover that the critical theory of genres is stuck precisely where Aristotle left it. The very word ‘genre’ sticks out in an English sentence as the unpronounceable and alien thing it is. Most critical efforts to handle such generic terms as ‘epic’ and ‘novel’ are chiefly interesting as examples of the psychology of rumor. (FRYE, 1971, p. 13)

For the purposes of this article then, rather than chasing an elusive consensus that does not appear to exist, we will use “genre” to mean “the common characteristics, tropes, literary techniques, styles, content and expectations usually associated with a group of texts allowing other texts to be classed as part of that group”.

WHAT IS FANTASY AS A GENRE?

There have been attempts to exhaustively define the Fantasy Genre, aiming to produce a comprehensible process of classification, but these approaches have been met with skepticism. Brian

Attebery proposed a definition that has been flexible enough to form a consensus. He claims:

Tolkien's form of fantasy, for readers in English, is our mental template, and will be until someone else achieves equal recognition with an alternative conception. One way to characterize the genre of fantasy is the set of texts that in some way or other resemble *The Lord of the Rings*. (ATTEBERY, 1992 p. 14)

This seems to have been more successful, if not as a definitive answer, at least as a kind of conceptual anchor. Other reference texts point to it as such, for example, *The Encyclopedia of Fantasy* remarks:

The critic Brian Attebery has spoken of fantasy in language which we feel well describes our final sense of the way in which this book has been constructed. Fantasy, he has said, is a “fuzzy set”. By this he means a set which cannot be defined by its boundaries but which can be understood through significant examples of what best represents it. The “fuzzy set” model is, therefore, both exploratory and prescriptive. (...) At the center of all the fuzzy sets is a rough definition of what we mean by fantasy: a fantasy text is a self-coherent narrative which, when set in our REALITY, tells a story which is impossible in the world as we perceive it (PERCEPTION); when set in an OTHERWORLD or SECONDARY WORLD, that otherworld will be impossible, but stories set there will be possible in the otherworld's terms. An associated point, hinted at here, is that at the core of fantasy is STORY. Even the most surrealist of fantasies tells a tale. (CLUTE, 1999, p. 7-8)

Since our main concern is mapping a particular milestone in the Fantasy Tradition, we will not be aiming to pinpoint the first

“modern fantasy novel” as perceived from a contemporary genre definition, rather, our goal is to find, if possible, the first text in which there has been a self-conscious articulation of the ideas most associated with that tradition. Following the analogy Brian Attebery proposed with mathematical fuzzy sets, *The Lord of the Rings* is the text the general public recognizes as fantasy the most, which makes Tolkien’s views of his own work particularly relevant to ground the beginning of our inquiries, and the text that Tolkien wrote in which he most at length explained and defended his own views of that particular kind of literature he viewed himself as writing was *On Fairy Stories*, an essay based on a lecture he gave in 1939, in between the publication of his two most famous novels, and that has since become a milestone in Non-Mimetic Fiction and Mythmaking.

WHAT IS FANTASY AS A TRADITION?

Now, for “tradition” it might prove even more difficult to find an uncontroversial definition for it than “genre”, so, for the present article, we will use it in the sense of a group of writers who are not necessarily contemporaries, but who are collaborating with each other to further develop their work, or to contribute to a common pool of ideas which will later be inherited by a new generation of writers much in the same way they themselves inherited the contributions of their predecessors. The collaboration can be explicit or not. It seems reasonable to say that the members of the Inklings commenting and editing each other’s work and overall discussing their ideas was “explicit collaboration”, and the same can be said about the members of Lovecraft’s Circle contributing

tales to the same Mythos. Brian Attebery points out two tell-tale signs of a tradition “that its authors are aware of one another (...) that by becoming aware of it, one’s response to any of its members is enriched” (ATTEBERY, 1980, p. 7). For our purposes, these intuitions and these signs will do.

WHY LOOK FOR A MANIFESTO?

A manifesto is “a public declaration, usually of political, religious, philosophical or literary principles and beliefs” (CUDDON, 2013, p. 418). For the artist, it is a way to promote their views and coordinate with like-minded individuals. For the Historian, it serves as documental proof that certain ideas have reached a boiling point, and that people will start to aggregate around them explicitly, marking a moment from which the exploration of these ideas can be expected to intensify. This is to say, as a historical document, a manifesto serves as a specifiable milestone that helps future generations to navigate the ebbs and flows of the history of ideas and to pinpoint which individuals of interest had contact with those ideas. A manifesto serves, in the end, as a historiographical facilitator.

The practical usefulness of having something like that can be felt when there is need to analyze an author’s life in search of explanations about why a certain piece ended up being written the way that it was written, and generating the effects that it did. In *The Encyclopedia of Fantasy* an entry was dedicated to “Genre Fantasy”, which could be said to be a kind of “Formula Fiction”, it starts by saying: “This is an exceptionally difficult term to define, and even more so to define without pejorative implications” (CLUTE, 1999, p. 396). This remark is

not very reassuring. And then it argues that not all “Genre Fantasy” is “imitative dross”, which is even less reassuring, and finally concludes:

The depressing truth, however, is that GF is by and large poor and that a very great deal of it is published – to the detriment of full fantasy, which is often presented in an indistinguishable format. Quite how much commercial damage publishers are doing to the fantasy genre as a whole through this short-termism is hard to establish – and likely will be for some years – but there is considerable anecdotal evidence to suggest the wound is deep. (CLUTE, 1999, p. 396)

As can be seen, the perception is clearly negative.

Where are these perceptions coming from, and how did they become prevalent enough to be included in a specialized encyclopedia? How did we arrive at this state of affairs? This is where historical knowledge about a literary tradition can be useful, as opposed to merely an ahistorical knowledge of the genre as it is then perceived. Taking a final product, say, *The Lord of the Rings*, and trying to imitate it, or borrow aspects, tropes, mannerisms, and so on, produces a very different result from studying an artist, say, Tolkien, and then working within the boundaries of his artistic views.

This may seem paradoxical at first: An artist tries to do a certain thing and an art piece results. Meaning that an artist cannot imitate an art piece that has not been created yet. This being translated to our example means that, by definition, trying to imitate *The Lord of the Rings* is not the same as trying to do what Tolkien was doing, which then resulted in *The Lord of the Rings* as output. Emulating an art piece, the artistic result, can only be

successful when the artist's creative process is understood, and not from a direct imitation of the art piece itself.

In short, understanding an artist's intellectual biography clarifies the creative process, and understanding the creative process clarifies the artistic choices made in a completed artwork.

Having texts that offer a documental trail of the movers and shakers of an artistic trend helps us understand what they believed to be most relevant, communicated in their own words. And every trail needs to start somewhere, needs to have an earliest document. Serving as this earliest document is precisely the role of a manifesto. It organizes our views on the history of an artistic tradition and clarifies how and why those artists did what they did.

WHY BEGIN BY THE END?

Our inquiry will take us backward and forward through time, and if we miss our mark because we moved too far in either direction, the material extracted should itself provide the context and the reasons why, and some indication of how next to proceed, how much to correct in the other direction, and what to look for when going there. So, with every correction, we will be approximating the date that matches what we are looking for.

The ending of our period of interest should be easier to set, anything later than *The Lord of the Rings* is being written within a Fantasy Genre that already has a center, and the latest publication by Tolkien in which he attempted a thorough articulation of his literary views was *On Fairy Stories*. Now we need only to move backward through time in search of a starting date.

We have been able to provide what seem to be a relatively uncontroversial definition of the Fantasy Genre, as broad as it may be, and a sense of what a Literary Tradition is. Since the Fantasy Genre has been defined to be the fuzzy set of texts that more or less resemble *The Lord of the Rings*, insofar as they resemble *The Lord of the Rings*, and our goal is to analyze texts in which authors articulate their own work so that we can form an understanding of the origins of the Fantasy Tradition, it seems like the natural place to start is with a text in which the author of *The Lord of the Rings* is making his views on Literature explicit, so we should proceed to it.

A BRIEF OVERVIEW OF ON FAIRY STORIES

In 1939, J. R. R. Tolkien gave a lecture at the University of St. Andrews after being requested to explore some aspects of Andrew Lang's work, which is closely tied with the popularization of fairy tales in Britain, mostly through the publication of the *Rainbow Fairy Tale Series*. The lecture marks the maturity of his views on the art of storytelling, and it was made in between the publication of *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*. The content of the lecture was enlarged, reworked, and rewritten into the essay: *On Fairy Stories*.

He does not present a system of arguments around a thesis, but rather, an exploration of his opinions on a variety of topics, at the same time denouncing what he saw as common and pernicious misconceptions about supernatural devices in fiction, as well as rebuking points of criticism commonly targeted against works that resembled his first novel.

The essay opens up by defining "fairy story" through differentiation. It is not necessarily a fairy tale like those written by

Perrault, Madame D'Aulnoy or popularized by Lang, though some fairy tales can be fairy stories. It is also not a “beast-fable” like *The Fox and the Grapes* or *The Tortoise and the Hare*, even though fairy stories can contain talking animals. They are also not allegories but can be the basis for various flexible allegorical interpretations, much like history is not allegory, but can be used to write allegories. Finally, they take themselves seriously (TOLKIEN, 2008, p. 31), which means that dismissively presenting the story as “just” a dream disqualifies it from what Tolkien had in mind.

He then argues that fairy stories are an inherent feature and outflow from storytelling itself, finding its distant roots in myths and folklore, but surviving the arrival of post-industrial society, and, according to him (TOLKIEN, 2008, p. 70), maybe will even outlive it. This relationship between them and the stories of old is not one of sources and the passive appropriation of content, but one belonging to the essential dynamics of mythmaking, and so, forever active, and forever present.

Then it proceeds to combat the notion that they are, or should be, targeted at children. The position taken is that anyone can enjoy them within the limits of their experience and intellectual development, and that they are neither pernicious to a cultivation of the self nor to intellectual maturity (TOLKIEN, 2008, p. 64-65).

Then the essay shifts to issues related to the practical artistic side of things, or “how” to write fairy stories. Tolkien presents an approach he calls “fantasy”, a higher art form that manipulates words, symbols, representations, attributes, and things, to sub-create, which is to say, create within creation, produce a belief in

the truth of the story within itself: “Secondary Belief”; something similar to how the readers believe things to be true in the non-literary world, the “Primary World” (TOLKIEN, 2008, p. 59-61). The result will be a story told within a world imbued with an inner consistency analogous to the world of mundane life, and this is expected to produce a certain kind of literary experience.

Tolkien was acutely aware that a substantial portion of mainstream literary critics, much like many of his peers, did not consider what was outside the boundaries of Mimetic Fiction² and non-fiction as “serious literature” (if literature at all). And so, he anticipated that many would object to this method of “fantasy”. With this in mind, he defended his positions in the essay indirectly and against abstracted interlocutors, allowing the audience to infer his beliefs and values from what was being said, beliefs he would continuously defend in writing from time to time.

The following example from the Preface of *The Lord of the Rings* illustrates well this awareness of mainstream criticism, and shows a position of open defiance:

Some who have read the book, or at any rate have reviewed it, have found it boring, absurd, or contemptible; and I have no cause to complain, since I have similar opinions of their works, or of the kinds of writing that they evidently prefer. (TOLKIEN, 2021, p. 18)

This refusal to approach fantasy apologetically was essential for the development of the Tradition, and it ties in closely with the

2 That is, fiction that aims to imitate or represent the world as it is, factually. Realism and Naturalism are two Literary Movements closely associated with Mimetic Fiction at its apex. Erich Auerbach offers a comprehensive study of the development of Mimetic Fiction in his book *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*.

latter part of the essay, dedicated to articulating the “why” of the fairy story and its purposes as an art form. It is here that Tolkien rebukes the accusations of escapism, by differentiating the negative “flight of the deserter” from the positive “escape from prison back to home” (TOLKIEN, 2008, p. 69). This positive, therapeutic kind of escapism is presented as the purpose of fairy stories and fantasy.

If we list the main topics of the essay, we have a “what”, fairy stories; an approach to creating them, fantasy, a “how”; and a purpose, a meaningful justification, a “why”, which is escapism defined as a positive thing. The “what” excludes allegories, fables, and dismissive framing devices. The “how” is taking itself seriously, as true, through the creation of secondary belief in a secondary world by means of manipulating language, which is a “pure art” oriented towards images, therefore “imaginative”. And the “why” relates to a certain therapeutical effect that is independent from, and not subservient towards, educational or pedagogical ends, the elucidation of “facts” and the clarification of systems. This closes the loop insofar as it ties in with the exclusion of allegory, fable, and “mere unreality” embodied by the “just a dream” framing device, and it connects with the “how” in that when the fantasy approach is compromised, the effect (the “why”), is lost.

Now we will discuss why there is a pattern of rejection of allegory and fable in the Fantasy Tradition. Then, we will survey history after writers who appeared to reflect the same concerns and sensibilities articulated in the essay.

THE PROBLEM WITH ALLEGORY AND FABLE

The term “allegory” has been differently defined by different authors, but it figures as a main topic of concern for the Inklings

throughout their careers. C. S. Lewis wrote a study on the topic called *Allegory of Love: a Study in Medieval Tradition*. Tolkien notoriously expressed a dislike of it in his letter, the most famous of which might be his letter to Milton Waldman (TOLKIEN, 1981). To avoid going too deeply into semantic disputes, we have chosen to use a definition of allegory that postdates the publications discussed in this article, but encapsulates the meaning that seems to be generating this sense of rejection:

We have actual allegory when a poet explicitly indicates the relationship of his images to examples and precepts, and so tries to indicate how a commentary on him should proceed. A writer is being allegorical whenever it is clear that he is saying “by this I also (*alios*) mean that”. If this seems to be done continuously, we may say, cautiously, that what he is writing “is” an allegory. (FRYE, 1971, p. 89-90)

Defined this way, allegory appears to be incompatible with telling a “story for its own sake”, like *On Fairy Stories* suggests is the fantasy approach, or like *The Worm Ouroboros* declares in its Dedication. As a device, it has been historically used for education and commentary, and so, has strong didactic associations with it. As we can see in a very famous allegory from around the time of the Inklings: *Animal Farm*, it is very straightforward that the effects George Orwell aimed to achieve with his book were very different from the ones Tolkien tried to achieve with *The Hobbit*, or *The Lord of the Rings*. For that reason, if we consider that fantasy aims to generate a therapeutic effect of wonderment, and that allegory means to clarify and teach explicitly, then we are led to conclude that the goals of allegory clash with the goals of fantasy.

A lot of what has been said of allegory applies much the same to fable and for the same reasons: it has strong historical associations with didacticism. Fables are expected to express “a moral of the story”, like we can see consolidated in common definitions, such as: “A short narrative in prose or verse which points a moral” (CUDDON, 2013, p. 264). It seems inescapable that fable is inherently pedagogical, from Esopus to La Fontaine.

There was one early proponent of prose poetry in Europe called Heinrich Heine, who was alluded to in the works of some masters of the Fantasy Tradition like Dunsany and Eric R. Eddison. Close to the end of his life, bedridden and sick, he wrote an anthology that was compiled under the title of *Last Poems and Thoughts*³. In that book, we find a text under the title of *Addenda to the Travel Pictures*. It describes the narrator’s thoughts and feelings relative to a woman he used to know, but passed away. There, we find the character of Mary, the Eternal Return motif common to both *Time and the Gods* and *The Worm Ouroboros*. In this story, we find a very interesting claim that ties in nicely with Eddison’s fantasy novels, as well as with the perception that allegory and secondary belief are incompatible:

The little one laughed and gave me her rose, and this happened on a street of Trento, in front of the Albergo della Grande Europa, under the watch of many thousands of discovered and still undiscovered stars, which all must bear witness that this story did not happen in my room and is no allegory. (HEINE, 1875, p. 216)⁴

3 Letzte Gedichte und Gedanken.

4 Da lachte die Kleine und gab mir ihre Rose, und Das geschah auf der Straße zu Trient, vor der Bertega, der Albergo della Grande Europa gegenüber, im Angesicht von vielen tausend entdeckten und noch mehreren unentdeckten Sternen, die mir alle bezeugen müssen, daß die Geschichte nicht auf meinem Zimmer passiert und keine Allegorie ist.

Mary's story is true; it is not an allegory...

And with this, we are ready to move from an analysis of literary ideas and devices towards our historical survey, and an overview of the Age of Revolution.

REASON, REVOLUTION, AND THE ROLE OF THE ARTIST

Now it is very difficult to fully appreciate how much the circles of literary criticism rejected Tolkien's work, and with what degree of skepticism they looked down on Non-Mimetic Fiction in general. Let us take a look at one particularly infamous contemporary review of *the Lord of the Rings*:

One is puzzled to know why the author should have supposed he was writing for adults. (...) the author has indulged himself in developing the fantasy for its own sake (...) How is it, then, that these long-winded volumes of what looks to this reader like balderdash have elicited such tributes as those above? The answer is, I believe, that certain people — especially, perhaps, in Britain — have a lifelong appetite for juvenile trash. (WILSON, 1966, p. 227-234, emphasis added)

That is a pretty harsh statement to put in print, to say the least, and it is particularly interesting that he says “writing fantasy for its own sake” in a context that forces us to assume he believes it to be inherently negative. As for scholars in general, they mostly saw Fantasy Literature with apathy. On the Southern Hemisphere, the gargantuan encyclopedic mind of Otto Maria Carpeaux, when writing his thousands of pages long *História da Literatura Ocidental*, mentions Lovecraft briefly in the context of what was to him “Contemporary Tendencies”, and talks a little bit about Magic

Realism and the New Catholic Authors, but makes absolutely no mention of Tolkien or the Inklings.

This rejection was not new, and the writers who experimented with Non-Mimetic Fiction were aware of it. Instead of arising in the XX century, these controversies found their roots in the Enlightenment itself, and we will attempt to provide a broad chronological overview of them.

With the political turmoil starting in 1789, Europe became a battlefield in all senses, material and ideological. Hardly any intellectual could be said to have no opinions or could be allowed to be neutral. People were forced into sides. Factions arose around all sorts of tensions triggered or aggravated by politics. Some were appalled by the violence of the Revolution, like Tocqueville and Charles Dickens; some denounced the Revolution outright, like Joseph de Maistre; some defended its ideals and sought to justify its violence as extreme but necessary measures, like Michelet. No one was indifferent.

Beethoven is a good example of how emotionally invested artists could be in the political controversies of their day, even when their work was relatively apolitical in nature:

We know for certain that it was his intention to dedicate the Eroica to Napoleon. The original manuscript of the symphony has disappeared, but early in the spring of 1804 a fair copy had been made to be forwarded to Paris through the French Embassy. At that time Napoleon was still First Consul. Ries says that he saw a copy of the score lying on Beethoven's table with the word "Buonaparte" at the extreme top of the title page. Ries was the first to bring him the intelligence

that Napoleon had proclaimed himself Emperor. Napoleon's assumption of royalty took place on May 18, 1804, and the solemn proclamation was issued on the twentieth. Therefore, at the latest, the *Eroica* must have been completed in early May of 1804. (MAREK, 1969, p. 343)

Eric Hobsbawm summarizes the cultural and material changes of the period this way:

If the economy of the nineteenth century world was formed mainly under the influence of the British Industrial Revolution, its politics and ideology were formed mainly by the French. Britain provided the model for its railways and factories, the economic explosive which cracked open the traditional economic and social structures of the non-European world; but France made its revolutions and gave them their ideas, to the point where a tricolour of some kind became the emblem of virtually every emerging nation, and European (or indeed world) politics between 1789 and 1917 were largely the struggle for and against the principles of 1789, or the even more incendiary ones of 1793. France provided the vocabulary and the issues of liberal and radical-democratic politics for most of the world. France provided the first great example, the concept and the vocabulary of nationalism. France provided the codes of law, the model of scientific and technical organization, the metric system of measurement for most countries. The ideology of the modern world first penetrated the ancient civilizations which had hitherto resisted European ideas through French influence. This was the work of the French Revolution. (HOBBSAWM, 1996, p. 53)

Moving on to literature, we will now focus on the most relevant threads of tension that are nested in Enlightenment thought, are

catalyzed by the Revolution, pass through the Romantics, and, after them, settle within the Fantasy Tradition.

One of these threads of tension, as we saw above, had to do with nationalism and the rise of the nation-state. After the death of Louis XVI and Marie Antoinette, the Terror and the wars that followed, and the intensification of the nation as an ideal, people drifted away from old perceptions and slowly recontextualized their place in the world. Less and less, they felt like the organic members of a class or a regional polity, or the members of a church or the locals of a village, of a clan, of a family. More and more they felt like individuals in a society. It is not accidental that Sociology was structured as a science in post-revolutionary Europe. This was a massive shift in intuition, and if we look at much of the work of the Romantics, like *The Sufferings of Young Werther*, by Goethe, or *Frankenstein*, which we will later comment in more detail, or the poetry of Novalis, or *Le Rouge et le Noir*, or the prose poetry of Heinrich Heine, they were all, in one way or another, attempts to answer questions like “Who am I? What do I feel? What should I do?” with capital “Is”. Romanticism is, among other things, about inventing the individual.

The second thread derives from the implications of the first about the perceived role of the artist in society. Since artists are individuals, to the above question of “what should I do?” is added the question of “to what ends?”

In all prior known history, art, like everything else, was organized in its relation to the divine. The artist, like the warrior, or the farmer, or the philosopher, were to serve God or the Gods with their work, were

to glorify them. That was the ultimate point of reference. After the Enlightenment, the question “What is art for?” no longer seemed to have an obvious uncontroversial answer. Artists felt more and more obliged to find justifications for their practice. Broadly speaking, two opposing sides formed around this controversy, and each had its own nuanced internal factions.

Some believed that the artist had a duty to serve their society with their art by actively promoting better ideals, by studying nature, by fighting for the betterment of institutions, by denouncing oppression, and so on. Which was to say that the purpose of art was to be political, moral, and ideological. In this framework, art is an instrument for higher purposes external to itself. The other side was characterized by a denial of the first, and it strove to prove that art was autonomous. Rather than an instrument of utility, they saw art as the measure of utility. They saw it as what made life worth living, an end in itself. These sides existed in flux, constantly changing, constantly denouncing views. Arguments were thrown in the arena frequently. They were far from organized, and any one writer could defend one position, then the other, then could change their mind again or could try to defend some specific way to harmonize extremes.

Starting with Mary Shelley, because she was chronologically close to the Revolution as well as a kind of holy grail for historians trying to understand XIX-century thought. She was a particularly important personality in the history of literature for her work and her literary connections; she was a living nexus of important writers and events. Author of what was arguably the first Science Fiction novel; wife of the famous radical poet, Percy Shelley; personal

acquaintance of the archetypal Romantic Anti-Hero Lord Byron; of John William Polidori, author of *The Vampyre*; daughter of William Godwin, one of the first Anarchists and Utilitarian Philosophers; and Mary Wollstonecraft, a pioneer of the feminist cause. Mary Shelley could not be more at the center of everything as far as literature and politics were concerned in her time.

Talking about Lord Byron and politically active writers, he did die in Greece, fighting in the Greek War of Independence against the Ottomans, which was a key step in consolidating Greek nationalism. This seems, in retrospect, very harmonious with the spirit of the age.

Frankenstein: or the Modern Prometheus, Mary Shelley's most famous work, was published anonymously in 1818 when she was barely in her twenties, and it was not until the third edition that her authorship was recognized. Of its embodying of the spirits and controversies of the time, Dr. Siv Jansson comments that the book:

(...) has a significant relationship to revolutionary political ideas of the time, particularly the Revolution in France and subsequent conflict in Britain and Europe. The French Revolution produced considerable anxiety in England about the possibility of parallel uprisings, which translated into a paranoia about the 'masses' that characterised them as fearful and 'monstrous'. However, although *Frankenstein* engages with a range of radical ideas and philosophies, it has an ambiguous attitude towards the idea of revolution. (SHELLEY, 1999, p. 20)

With this in mind, let us take a look at the Preface for the first edition, very likely written by Percy Shelly:

The event on which this fiction is founded has been supposed, by Dr. Darwin, and some of the physiological writers of Germany, as not of impossible occurrence. I shall not be supposed as according the remotest degree of serious faith to such an imagination; yet, in assuming it as the basis of a work of fancy, I have not considered myself as merely weaving a series of supernatural terrors. The event on which the interest of the story depends is exempt from the disadvantages of a mere tale of spectres or enchantment. It was recommended by the novelty of the situations which it develops; and, however impossible as a physical fact, affords a point of view to the imagination for the delineating of human passions more comprehensive and commanding than any which the ordinary relations of existing events can yield.

I have thus endeavoured to preserve the truth of the elementary principles of human nature, while I have not scrupled to innovate upon their combinations. The *Iliad*, the tragic poetry of Greece-Shakespeare, in the *Tempest* and *Midsummer Night's Dream* — and most especially Milton, in *Paradise Lost*, conform to this rule; and the most humble novelist, who seeks to confer or receive amusement from his labours, may, without presumption, apply to prose fiction a licence, or rather a rule, from the adoption of which so many exquisite combinations of human feeling have resulted in the highest specimens of poetry. (SHELLEY, 1999, p. 10)

From this, we can see that Percy Shelley feels he needs to justify the characteristics of the text. He seems not to take for granted that the “supernatural” in literature can be used for “serious” ends. In fact, it is implied that without a “serious” purpose, the story would be “just a story”, “merely a weaving of supernatural terrors”, and “a mere tale of

spectres or enchantments”. Going a step further, we can map what he considers essential for “respectable” literature. To Shelley, it serves to study human emotions, human nature, the human condition. In short, “respectable” literature here is seen as an exploratory instrument.

From the Enlightenment then, we see a tension manifesting through pairs of opposition: old against new, reason against nature, science against art, objective against subjective, and individual against collective. These tensions are then inherited by late XIX century and early XX century intellectuals.

Early iterations of these tensions in the world of practical affairs were the Reign of Terror and the Jacobin attempt to organize a new institutionalized rationalistic religion around the worship of the Supreme Being. This is the sort of background from which intellectuals like Goethe were writing things such as:

Thus, the scholars sing the honors in every hall, in every place. Though they are incapable of weaving a simple line or a simple lace. To study and measure a thing alive. They strive to purge what they cannot revive. Only fragments are left as pieces in their hands. And then the whole is broken, and no link still stands. “We mastered nature” the Chemists cry. They make fools of themselves and know not why⁵. (GOETHE, 1990, p. 198)

As a late spokes person of the position that there could be art for art’s sake, we have Oscar Wilde, who summarized his views in the Preface of *The Picture of Dorian Gray*, of which we singled out the most relevant passages:

5 Das preisen die Schüler aller Orten, Sind aber keine Weber geworden. Wer will was lebendig’s erkennen und beschreiben, Sucht erst den Geist heraus zu treiben, Dann hat er die Theile in seiner Hand, Fehlt leider! nur das geistige Band. Encheiresin naturae nennt’s die Chimie, Spottet ihrer selbst und weiß nicht wie (GOETHE, 1990, p. 198).

The artist is the creator of beautiful things. To reveal art and conceal the artist is art's aim. (...) They are the elect to whom beautiful things mean only Beauty. There is no such thing as a moral or an immoral book. Books are well written, or badly written. That is all. (...) No artist desires to prove anything. Even things that are true can be proved. No artist has ethical sympathies. An ethical sympathy in an artist is an unpardonable mannerism of style. (...) We can forgive a man for making a useful thing as long as he does not admire it. The only excuse for making a useless thing is that one admires it intensely. All art is quite useless. (WILDE, 2006, p. 3-4, emphasis added)

And now, let us compare it with a passage by Émile Zola, a herald for the most extreme trends of Mimetic Fiction:

In my literary studies, I have often spoken of the experimental method applied to drama. The return to nature, the naturalistic evolution that the centuries bring, they pressure all the manifestations of human intelligence onto the same scientific path. Yet, the idea of a literature determined by science may have been surprising, for lack of being clear and precise. It therefore seems to me useful to state clearly that which is necessary to understand, according to me, by the experimental romance. (...) Most frequently, it will be enough for me to replace the word "physician" with the word "writer" to make my thoughts clear and lend them the rigor of a scientific truth⁶. (ZOLA, 2006, p. 47-48)

6 Dans mes études littéraires, j'ai souvent parlé de la méthode expérimentale! appliquée au roman et au drame. Le retour à la nature, l'évolution naturaliste qui emporte le siècle, pousse peu à peu toutes les manifestations de l'intelligence humaine dans une même voie scientifique. Seulement, l'idée d'une littérature déterminée par la science, a pu surprendre, faute d'être précisée et comprise. Il me paraît donc utile de dire nettement ce qu'il faut entendre, selon moi, par le roman expérimental. (...) Le plus souvent, il me suffira de remplacer le mot «médecin» par le mot «romancier», pour rendre ma pensée claire et lui apporter la rigueur d'une vérité scientifique (ZOLA, 2006, p. 47-48).

The clash between the artistic ideals espoused by these two authors is immediately evident. And they define themselves from dialectical opposition. The identification with Medicine is very telling, it colors well the way Zola saw his work: Medicine strives towards knowledge through the highest degrees of observational rigor, and this knowledge is goal-oriented, Medicine is not only a science, but a holy practice meant to restore and improve health and the human condition. Nothing could be more useful, or more distant from Oscar Wilde's views.

THE GREAT PRECURSORS

We started this with our timeline set to end with *On Fairy Stories*. By its publication, it seems uncontroversial that there was a collection of ideas and techniques already unified under a single self-conscious purpose that we could call "Fantasy". If not as a genre, at least as a tradition. But when were those ideas first self-consciously articulated and applied? When one starts to make sense of the quantity of authors working on new ways to write Non-Mimetic Fiction, that were reading each other's work and were actively corresponding, it seems more probable that there was a historical development moving towards *On Fairy Stories*, rather than starting with it. So let us rewind time to see if a starting date can be found. There are two authors with styles, texts, and sensibilities who frequently associated with the Fantasy Genre as "Precursors".

William Morris was born in England, in 1834 and died in 1896. Throughout his very prolific career, he wrote extensively on art and aesthetics and the politics of his day. He was a close

associate of the Pre-Raphaelite Society, and is considered one of the founders of the Arts and Crafts Movement. Politically, he was an early Socialist, and his texts tackled issues like oppression, the expropriation of work, the role of labor in healthy societies, and what “health” meant in a more holistic sense. He believed in the curative properties of beauty and strove to beautify everything he could: history, nature, architecture, furniture, and storytelling. The texts he is most known for are his translations of the Sagas, and fiction pieces like *The Well at World’s End* and *The House of the Wolfings*.

George MacDonald was born in Scotland, in 1824 and died in 1905. He was very well-connected and served as a mentor for younger writers like Lewis Carroll. By profession, he was a minister for the Congregational Church. He wrote extensively, thousands of pages of poetry, essays, sermons, Theology, social commentary, and novels. The three novels that are usually considered the most relevant for the Fantasy Tradition are *Phantastes*, *Lilith*, and *The Princess and the Goblin*.

WHY NOT WILLIAM MORRIS?

We can see the thread that pulls from the Revolution towards our first candidate for a Fantasy Manifesto articulated by one of the most famous political and social critics of the period, Karl Marx, who tells Engels in one of their letters:

The first reaction against the French Revolution, and the period of Enlightenment bound up with it, was, of course, to regard everything medieval as romantic, and even people like Grimm are not free from this. The second reaction and this corresponds

to the socialist tendency, even though those learned men have no idea that the two are connected — Is to look beyond the Middle Ages into the prehistoric period of each nation. (MARX, 1979)

He sees a pattern connecting all of this: 1789, the Revolution in abstract, the proliferation of the Nation-State, Socialism, the attempts to create “national identities”, folklore, and a fascination with the distant past.

In the sensibilities this pattern represents, one can clearly see the profile of William Morris, and of his novels, translations, art, work, Socialist inclinations, and aesthetics. A web of interrelations is more and more evidently a development that transcends this or that writer, and more and more seems useful as a historiographical framing angle to connect several literary traditions, Fantasy included.

Morris was a man of many talents, and, when writing non-fiction, he focused his writing prowess on art, but art in general, pictorial art, ornamental art, arts and crafts. So, we find in William Morris moods and sensibilities that would later be echoed by Eddison and much later by Tolkien: art as valuable in itself, fundamental for the materialization of beauty and of the happiness of man, as well as a rejection of the barren world of machines and the societies it was engendering. This is why it is very hard to find, among his essays and letters, something that could be seen as a manifesto for Fantasy, though there are things that resemble manifestoes in other topics. But what about his Fantasy proper, where does it deviate from the views presented in *On Fairy Stories*? Well, the divergence is in how much politics is overt and central in

Morris' views of his own work. This is not to say Fantasy may not include politics or embody political themes, but writing from pre-existing political aims takes the writer and reader outside of the work itself, and risks placing it as an instrument of primary beliefs, or as something subsidiary to the primary world. This change in approach implies a change of procedure and effect. The "why" is different, and it has implications for the "how".

WHY NOT GEORGE MACDONALD?

With the second Precursor in our list, there were also characteristics that would later be echoed, but not yet a sense of full identity. He diverges from *On Fairy Stories* in a different way when compared to Morris. He was a preacher and a leader of a spiritual community. These were first and foremost in his mind. This led one of his two main works directed at adults, which was *Lilith*, to be seen as allegorical in design, not just pliable to allegorical interpretation, and the other one, *Phantastes*, as too dreamlike if not a "just a dream" story. In other words, *Phantastes* was not perceived as convinced of its own reality enough to go beyond Coleridge's "suspension of disbelief", and into the territory of "secondary belief". Both are brilliant works of literature, but not quite exactly what *On Fairy Stories* had in mind.

We interpret this slight mismatch as a sign we have gone too far back into the past, too far away from *On Fairy Stories* to find its earliest counterpart. We will adjust by proceeding to authors later than these two.

WHY NOT LOVECRAFT?

Howard Phillips Lovecraft was born in 1890 and died in 1937, living most of his life in the city of Providence, Rhode Island. His life was riddled with contradictions: he was severely agoraphobic, but cultivated a huge circle of friends; he was very passionate about science, but leaned towards Aestheticism philosophically; he was intransigent with making artistic compromises for the venues he wrote for, seemingly not very worried about commercial success, but co-authored and edited a couple of stories with amateur writers he was mentoring in the craft, and credited them and vouched for them even when the result deviated from what he would have done himself.

The Master of Providence wrote a great volume of letters, his large circle of correspondents included other writers like Ashton Clark Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch, and August Derleth. He also wrote an extensive essay called *Supernatural Horror in Literature* in 1927, showing deliberation and erudition within the boundaries of his literary project and his topics of interest.

On the opening page, he says:

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute, and their admitted truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form. Against it are discharged all the shafts of a materialistic sophistication which clings to frequently felt emotions and external events, and of a naively insipid idealism which deprecates the aesthetic motive and calls for a didactic literature

to uplift the reader toward a suitable degree of smirking optimism. (LOVECRAFT, 2011, p. 1041)

There is a lot of what we are looking for here: the awareness of hostile positions against the kind of literature he wanted to write, a rejection of those positions, as well as an awareness of what motivated those hostile positions. Relative to William Morris and George MacDonald, it is clear that the confidence in rejecting the Mimetic Paradigm is incrementally growing. He sees with increased irreverence devices like allegory, social commentary, character studies, satire, fables, and the role of the artist as a social educator.

He praises the aesthetic motive and rejects didacticism. In fact, he mentions it a couple of times, always negatively. One reason we cannot take this as an early Fantasy document is one of focus. A lot of the structure is already built, as well as the sensibilities required, but Lovecraft is more interested in pushing those towards effects more in line with “the Fantastic” than with Fantasy. He could have gone either way, and a portion of his work, especially the Dream Cycle and tales like *The Quest of Iranon*, can be argued to align perfectly with Fantasy, up to the very Eucatastrophe motif. But he, as an author and thinker of literature, was simply more invested in the horrible aspect of wonder. Rather than a founding document of Fantasy, it appears that the essay *Supernatural Horror in Literature* is better seen as an accomplishing document for the Weird Tale, or for the Fantastic, much in the same way *On Fairy Stories* fills that role for Fantasy proper. We seem to have advanced too much from George MacDonald and William Morris, and it would seem we should go back a little bit.

WHY NOT DUNSANY?

Edward John Moreton Drax Plunkett, known as Lord Dunsany for his peerage, was the archetypal polymath. He wrote chess puzzles for fun, won Irish pistol and chess championships, and was militarily active. People shot at him, not always on duty, and sometimes managed to land a hit. He hunted, played cricket, allegedly wrote manuscripts that he did not edit, and wrote novels, short stories, poems, and plays. In short, larger than life and a figure of legend.

Dunsany raised a huge written corpus, and that may be part of why he was undoubtedly one of the great, maybe even the greatest of the Predecessors. The breadth of his occupations and talents made any single one of his many pieces a poor candidate for a clear autonomous milestone, though.

In a way, there are many similarities between him, the person, and Lessingham, the narrator of Eddison's collection. So, more than an author of a Fantasy Manifesto, he is more like a Fantasy Hero. No doubt a Theory of Fantasy could be extracted from his autobiographies (he wrote more than one), but not a manifesto, we believe, because one of the characteristics of a manifesto is the succinctness of a public statement.

And, from what we could extract from documental evidence, he was less of a nexus on the social side of things than the other candidates. We were unable to find any direct evidence of him corresponding directly with Eddison or any of the Inklings, or with the Lovecraftian Circle across the Atlantic, even though Lovecraft's Circle did read him avidly. His works most associated with the Fantasy Tradition, like *The King of Elfland's Daughter*, or the collection that

includes *The Sword of Welleran, or Time and the Gods*, or *The Book of Wonder*, had prefaces that were very short and abstract remarks, like “Come with me, ladies and gentlemen who are in any wise weary of London: come with me: and those that tire at all of the world we know: for we have new worlds here” (DUNSANY, 1912) or “These tales are of the things that befell gods and men in Yarnith, Averon, and Zarkandhu, and in the other countries of my dreams” (DUNSANY, 1906).

These certainly set the mood, but they are not specific enough to serve as the concrete paradigms of a new literary project. They are compasses pointing north, rather than proof ships were built and sailed with set destinations. But the most relevant factor that moves his work away from serving as the milestone of a self-conscious fully consolidated Fantasy Tradition as envisioned by *On Fairy Stories* is that, occasionally, Dunsany feels the need to be apologetic about writing “just fantasy stories”, as can be verified in the Preface of *The King of Elfland’s Daughter*:

I hope that no suggestion of any strange land that may be conveyed by the title will scare readers away from this book; for, though some chapters do indeed tell of Elfland, in the greater part of them there is no more to be shown than the face of the fields we know, and ordinary English woods and a common village and valley, a good twenty or twenty-five miles from the border of Elfland. (DUNSANY, 1924)

FINDING A MANIFESTO

Eric R. Eddison was born in Leeds, England, in 1882, and died in 1945. For most of his adult life, he was a civil servant working in

the Board of Trade of the British Empire. He wrote relatively fast, but his writing was focused on a few large projects. He published a poetry collection, *Poems, Letters and Memories of Philip Sidney Nairn*, after which he published his first novel, *The Worm Ouroboros*, then authored his own saga, *Styrbiorn the Strong*. He translated *The Saga of Egil*, returned to his fantasy world by publishing *Mistress of Mistresses*, then *A Fish Dinner in Memison*, and unfortunately, he died without being able to finish *The Mezention Gate*, the last novel in his planned tetralogy.

He was the author of the earliest document we were able to find matching the criteria chosen, which is the novel *The Worm Ouroboros* in its entirety, for reasons we will detail below. He was very familiar with William Morris' work, as can be seen by his essay about translating the Sagas into English, and was personally acquainted with the Inklings, being avidly read by both Tolkien and Lewis (TOLKIEN, 1981, p. 258). Eddison's first novel was highly praised by Lovecraft, who recommended it to at least one of his friends, saying: "*The Worm Ouroboros* is assuredly a phantastical classick of the first order, and I know not where else in current letters you can find an equal exaltation of the heroik spirit" (LOVECRAFT, 1968, p. 174). Based on this, it is reasonable to assume that Lovecraft's circle of correspondents was made aware of him through Lovecraft himself. With a viable candidate found, let us start our direct analysis of the document.

THE WORM OUROBOROS

This is a novel that is very hard to pin down. The style is a poetic prose that rivals anything written by Heinrich Heine or Baudelaire,

both authors he cared enough about to reference in his novels. The style takes itself very seriously and never breaks character. Ursula Le Guin comments on Eddison's poetic in the following way:

The archaic manner is indeed a perfect distancer, but you have to do it perfectly. It's a high wire: one slip spoils all. The man who did it perfectly was, of course, Eddison. He really did write Elizabethan prose in the nineteen-thirties. His style is totally artificial, but it is never faked. If you love language for its own sake, he is irresistible. (LE GUIN, 1993, p. 85-86)

One very peculiar trait of its poetics is that everything is described as experienced by an observer, all surfaces and appearances. Characters either do or say things, and the reader is meant to take it as an aesthetic experience, as if the reader, like Lessingham, the poet, is being blessed with the boon of witnessing the greatest of adventures. Readers are never told by the narrator how to feel about anything, and this completely crushes any attempt to extract a didactic intention, a "moral of the story". Using Oscar Wilde's vocabulary from the Preface of *The Picture of Dorian Gray*: "The artist has no ethical sympathies". It is all about action and beauty.

The novel is structured in thirty-three chapters plus the Induction, which starts and frames the tale. The story begins at Juss' birthday party, and it ends when he is commemorating his birthday again, thirty-three years old, exactly four years later.

The story itself starts *in medias res*, the nations of the world are enjoying the beginning of a new era of peace after just having been saved in a brutal war against the Ghouls. The Lords

of Demonland, who performed the greatest acts of heroism of the war and were abandoned by the Witches to face the Ghouls alone in the last battle, are celebrating, when suddenly they are interrupted by an ambassador sent by King Gorice XI of Witchland, who comes with a clear message: submit or perish. This, in turn, starts a new cycle of wars, treachery, sorcery, adventures, and impossible feats of heroism.

Each chapter has a small summary of the dramatic events narrated within them, and there is a timeline of the events relevant in the history of Mercury, this secondary world, and a list of real-world texts quoted, which range from Sappho to William Dunbar. Quoting primary world writers might seem like secondary belief is being abandoned for something “whimsical” or “fanciful”, but it is actually well nested, since as, we have seen, a man from Earth is heavily implied to be the narrator.

The novel starts with the Induction, a landscape in Northern England is then described, containing a house in which a couple lives with their daughter. The husband and wife are Lessingham and Mary, the daughter is not named. They are portrayed as people with a deep knowledge of higher realities and the supernatural, and they see signs of something portentous about to happen. He chooses to experience whatever it is that is to follow, which he intuitively will be a visit to another world, something implied that they have done many times before. Mary prefers to stay home and rest after having a passing intimation of their mortality. Before long, a martlet, a sacred legendary bird, comes and tells Lessingham to accompany her. They board a chariot pulled by a hippogryph and fly away to Mercury.

One important note here is that this is not Mercury the planet, but the luminary like the Ancients understood it, a different sphere, a different and higher reality altogether. When they arrive, Lessingham notices that he is insubstantial, only there to bear witness to events about to happen, and the text subverts the “just a dream” framing device by saying that, in the narrator’s voice, “as in a dream, he followed her.” (EDDISON, 2006, p. 14), and then later through the martlet: “For thou and I walk here impalpable and invisible, as it were two dreams walking” (EDDISON, 2006, p. 1). It is clear earthly things are the dream here, and Mercury the “real” world.

Considering the sophistication of the style, the quotation of real-world writers of the highest renown, the graphical brutality of some scenes like the first battle of Carcë or the fight against the mantichore, and the sporadic reminder that sex does exist, all of these made *The Worm Ouroboros* impossible to classify as a “story for children”, most of all in the 1920s.

As we can see, *The Worm Ouroboros* challenged many things taken for granted in its date of publication about Non-Mimetic Fiction and turned them upside down in very deliberate ways. This is further pushed and made obvious by the Dedication, which says: “It is neither allegory nor fable but a Story to be read for its own sake” (EDDISON, 1922, p. 9). “Story” here capitalized is a subtle clue. In all his fantasy works, Eddison capitalizes those terms that are true in essence. For example, he differentiated gods from Gods, and kings from the King. This “Story” is true in the sense that the Forms or Mathematical truths are true, transcendently true, universally true, true beyond any particular.

Combining the ostensive characteristics of the text and what is said in the Dedication, the reader is disoriented and can only proceed by taking at face value what is given. *The Worm Ouroboros* was simply what it was, Eddison knew what it was, and offered it to the public with pure honesty: take it or leave it.

It is truly a milestone, nothing can be found prior to *The Worm Ouroboros* that is quite doing what it is doing, though many later books would align with its literary values. In retrospect, this was noticed by literary historians, and their impressions seem to have been accurate:

For the next quarter-century, *The Worm Ouroboros* remained the private enthusiasm of a small circle of connoisseurs, including James Branch Cabell. When I was a fledgling writer, Fletcher Pratt introduced me to *The Worm*. This extraordinary novel failed, on first publication, to make a bigger impression because it belonged to a genre that never became popular until the 1960s, when Tolkien and Howard became best-sellers in paperback. The first printing of *The Worm* was forty-odd years ahead of its time. (SPRAGUE, 1976, l. 2137-2151)

Even accessories seemed to become a kind of template. The paratext of *The Worm Ouroboros* serves as first example of things that *The Lord of the Rings* would also do decades later, with a kind of “Appendices” that here are called by Eddison a “List of Arguments with Dates”, showing a timeline with relevant events and worldbuilding information using a calendar internal to the story; in this case, all dates are relative to “The Founding of Carcë”. Most of this information extrapolates the plot itself, starting centuries before the events of the novel, helping to generate that

“illusion of historicity of a secondary world” that would become so characteristic of the Fantasy Genre.

In how the writers within the Fantasy Tradition use framing devices to justify the characteristics of their stories, Eddison's work is also seminal. There are exceptions, of course, but whereas Science Fiction and Supernatural Horror tend to prefer diegetic approaches like first-person narration through reports, letters, or journals, Fantasy tends to gravitate towards the *pseudobiblia* approach. *The Worm Ouroboros* subtly presents itself as a prose poem written by the narrator, a character that exists within the story being told. Maybe the most famous example of this approach in Western Literature is *Don Quixote*, which introduces itself as the translation of a manuscript detailing the adventures of someone who supposedly existed. Eddison, then, did not invent this framing device, but integrated it into this specific kind of Non-Mimetic Fiction well enough for it to be associated with the Fantasy Tradition. To see how typically this approach crystallized as a trope, *The Lord of the Rings* presents itself in the exact same way, as a long-lost manuscript eventually translated into the vernacular.

As we can see, *The Worm Ouroboros* is autonomous and requires nothing from the primary world to be fully understood, however, the artistic decisions involved in its composition cannot be understood except as some kind of statement.

They seem extremely out of place if that is not considered, and commentators were hard-pressed trying to find explanations for them. Usually, the puzzlement appears around two topics: the choice of names, and where does the Induction fits.

We believe that the purpose of the Induction as a framing device is already sufficiently clear, so we will focus on the choice of names. The nations and tribes of Mercury have names like “Demonland”, “Witchland”, “Goblinland” and “Pixieland”, but their inhabitants exhibit none of the traits usually associated with Demons, Witches, Goblins, and Pixies. This seems like a way to enforce the perception that this is the pure output of the author’s imagination, a cry for literary freedom. Since stories are about characters and characters need to do things somewhere, no place offers a wider horizon for the imagination than Nowhereland or Fantasyland.

The choice of character names is more difficult to explain, especially without biographical information that only became available to the critic decades after the novel’s publication. In general, there is consistency within character groups: Demons mostly have short names with strong consonantal sounds such as Vizz, Zigg, Volle; Witches have Latin-sounding names like Corinius, Gallandus, Laxus, and Corsus; Goblins have names like Gro, Gaslark, and Teshmar, which is remarkably similar to how Tolkien would later name his own Goblins and Orcs (for example, Gorbag and Grishnak); Pixies are named with strong voiced Z sounds, like La Fireez and Prezmyra. So far so good, but some names defy any form of classification, like Mevrian, Brandoch Daha, Juss, Goldry Bluszco, and Gorice. After some pondering, however, one notices that the names that do not appear to follow any phonetic grouping pattern are all main characters.

One of Eddison’s childhood friends, Arthur Ransome (1976, p. 38), mentions that he clearly remembers those names as the

names of childhood characters they had made up together, that they were part of their stories. All this information weighs against just waving away the nomenclature of *The Worm Ouroboros* as “inept” or lacking technique, most of all, after seeing how technically accomplished the structure and poetics of the novel are. Choices are being made here, and choices consciously taken in art are meaningful, but what do these choices communicate?

The key to this puzzle is to be found in the French Realist Movement. Long story short, after the Napoleonic Wars were over, the XIX century was for France a booming period of economic prosperity and literary experimentation. Literacy grew at rates never seen before, the general population followed literary disputes fought by intellectuals with avid interest, like a new kind of national sport. Many literary trends appeared: the Realists, the Naturalists, the Aestheticists, and the Symbolists. Sometimes they overlapped, sometimes they did not.

But for all these groups and movements, there was an intensification of focus on style. The more constrained artists became by political circumstances and acceptable object matters, the more writers differentiated themselves from each other in how they tackled these topics. Style was paramount, and it was in style that the public measured the craftsmanship, depth, and sophistication of the writer. The more trivial the subject matter, the more sophisticated the techniques became.

Gustave Flaubert, author of *Madame Bovary*, is taken by many to have been the very apex of the Realist Movement and French literary excellence. A man known to brood about every

detail of his work, always obsessed with the perfect arrangement and the perfect choice of words. After a very productive career, knowledgeable of the artistic comings and goings of his tradition and his generation of writers, and in full possession of a life worth of practice and consideration, he made the following remark:

What seems to me beautiful, that which I would like to do, is to write a book about nothing, a book without any connection external to it, that will hold itself together by the internal force of its style, like the earth holds itself in the air without being held, a book that would hardly have a subject or that would have a subject almost invisible, if that were possible. The most beautiful works are those where there is the least amount of subject matter; the more the expression approaches thought, the more the word adheres to it and disappears, the more that is beautiful. I believe the future of art is along this path, I see it, as it grows, making it as ethereal as possible, from the Egyptian pylons to the Gothic lancets, and from the twenty thousand verse poems of the Hindus to the bursts of Byron. The form in becoming more skillful, attenuates itself, abandons all liturgy, all rules, all measure; it abandons the epic for the novel, verses for prose; it no longer recognizes any orthodoxy and becomes as free as each will that produces it. This liberation from materiality finds itself everywhere and the governments have followed it, from Oriental Despotism up until future Socialisms. It is because of this that there are no good or villainous subjects and that one can almost establish as an axiom, by proposing to themselves the point of view of pure Art, that there is not any other, the style standing in front of him all alone as an absolute way of seeing all things⁷. (FLAUBERT, 2017)

7 Ce qui me semble beau, ce que je voudrais faire, c'est un livre sur rien, un livre sans attache extérieure, qui se tiendrait de lui-même par la force interne de son style, comme

Placing this side by side with the Preface written by Oscar Wilde would suggest these are authors whose projects profoundly synergize, instead of authors that are usually taken to belong to opposing movements, and so the idea that Fantasy is a child of the Enlightenment is corroborated: there are technical discussions and developments within Mimetic Fiction that outflow naturally into Non-Mimetic experiments and explorations.

So, what is the rationale that made the names of the characters from the novel mirror those of Eddison's childhood imaginary heroes? Well, in more ways than one, *The Worm Ouroboros* can be seen as Realism radicalized enough to go beyond itself. What can be more personal and devoid of subject matter than the adventures of made-up people in made-up worlds? And what novel can be said to be held together more exclusively by the forces of its style alone than *The Worm Ouroboros*?

CONCLUSION

For these reasons, *The Worm Ouroboros* itself may be regarded as a self-conscious manifesto of a new literary project, self-articulated through the succinct series of direct statements

la terre sans être soutenue se tient en l'air, un livre qui n'aurait presque pas de sujet ou du moins où le sujet serait presque invisible, si cela se peut. Les oeuvres les plus belles sont celles où il y a le moins de matière; plus l'expression se rapproche de la pensée, plus le mot colle dessus et disparaît, plus c'est beau. Je crois que l'avenir de l'Art est dans ces voies. Je le vois, à mesure qu'il grandit, s'éthérisant tant qu'il peut, depuis les pylônes égyptiens jusqu'aux lancettes gothiques, et depuis les poèmes de vingt mille vers des indiens jusqu'aux jets de Byron. La forme, en devenant habile, s'atténue; elle quitte toute liturgie, toute règle, toute mesure; elle abandonne l'épique pour le roman, le vers pour la prose; elle ne se connaît plus d'orthodoxie et est libre comme chaque volonté qui la produit. Cet affranchissement de la matérialité se retrouve en tout et les gouvernements l'ont suivi, depuis les despotismes orientaux jusqu'aux socialismes futurs. C'est pour cela qu'il n'y a ni beaux ni vilains sujets et qu'on pourrait presque établir comme axiome, en se posant au point de vue de l'Art pur, qu'il n'y en a aucun, le style étant à lui tout seul une manière absolue de voir les choses (FLAUBERT, 1852).

found in the Dedication. A comprehensive and international understanding of the textual tradition associated with Fantasy is difficult without this as a milestone. All defining traits taken as essential by Tolkien and for what Tolkien was doing are first found in Eddison's novel, a text published fifteen years before *The Hobbit* and about twenty before *The Lord of the Rings*. We propose that the date in which the Fantasy Tradition became aware of itself as a distinct kind of literature is marked by the publication of *The Worm Ouroboros* in 1922.

The novel taken as a whole is akin to a manifesto in function, which is to offer principles and guidelines for a literary project, and the Dedication is what would be expected of a manifesto proper in terms of form, it is declarative in essence. Historically, *The Worm Ouroboros* embodied all the combined elements that were later to characterize the Fantasy Tradition as such.

Many of the historiographical difficulties associated with clearly delineating what Fantasy is may well be the consequences of taking *The Lord of the Rings* as foundational rather than perfective. Rather than inaugurating something new, Tolkien's work seems to be more adequately contextualized as the completion or consolidation of a tradition, the gathering of a cycle.

As we see it, *The Worm Ouroboros* is the beginning and *The Lord of the Rings* the accomplishment. *On Fairy Stories* is the detailed articulation of those principles the Dedication of *The Worm Ouroboros* stated with an unassailable, unapologetically self-consciousness that hammered with stern words three iron nails, three declarations that did not invite dispute or controversy.

It fits all the criteria. It rejects allegory and didacticism. It embraces Aestheticism and art as its own end. It aims at secondary belief in a secondary world, and not just at suspension of disbelief. It was designed for an adult sophisticated public, and it is, in its own way, continuing the work of the masters of the Western Tradition, like Flaubert, fully participating in the literary controversies of its day. With roots in the Enlightenment, the conceptual tools to define and represent reality developed slowly, and from the literary concerns surrounding Mimetic Fiction there flourished a deliberate and self-aware kind of Non-Mimetic Fiction. *The Worm Ouroboros* goes full circle and bites its tail.

REFERENCES

- ATTEBERY, Brian. *The Fantasy Tradition in American Literature*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- AUERBACH, Erich. *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*. Princeton: Princeton University Press, 2013.
- CAMP, Lyon Sprague de. *Literary Swordsmen and Sorcerers: The Makers of Heroic Fantasy*. Sauk City: Arkham House, 1976.
- CHILDS, Peter; FOWLER, Roger. *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. London: Routledge, 2006.
- CLUTE, John; GRANT, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin, 1999.
- CUDDON, John Anthony Baldon. *Blackwell Dictionary of Literary Terms and Literary Theories*. 5.ed. Chichester: Wiley-Blackwell, 2013.
- DUNSANY, Edward. *Time and the Gods*. Londres: William Heinemann, 1906.
- DUNSANY, Edward. *The Book of Wonder*. Londres: William Heinemann, 1912.
- DUNSANY, Edward. *The King of Elfland's Daughter*. Nova Iorque: G. P. Putnam's Sons, 1924.

- DUNSANY, Edward. *The King of Elfland's Daughter*. New York: The Random House Publishing Group, 1999.
- DUNSANY, Edward. *Time and the Gods*. London: Millenium, 2000.
- DUNSANY, Edward. *Wonder Tales*. New York: Dover Publications, 2003.
- EDDISON, Eric Rücker. *The Worm Ouroboros*. New York: Dover Publications, 2006.
- FLAUBERT, Gustave. *Lettres à Louise Coulet*. Paris: Payot-Rivages, 2017.
- FRYE, Northrop. *The Anatomy of Criticism*. Princeton: Princeton University Press, 1971.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. *Faust*. New York: Anchor Books, 1990.
- HEINE, Heinrich. *The Poems of Heine; Complete*. Translated by Edgar Alfred Bowring. London: G. Bell and Sons, p. 216, 1875.
- HEINE, Heinrich. *Letzte Gedichte und Gedanken*. London: Forgotten Books, 2018.
- HOBBSAWM, Eric John Ernest. *The Age of Revolution*. New York: Vintage Books, 1996.
- JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- LE GUIN, Ursula Kroeber. *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: Harper Perennial, 1993.
- LEWIS, Clive Staples. *Allegory of Love: Study in Medieval Tradition*. London: Cambridge University Press, 2013.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *Selected Letters: 1925-1929*. Sauk City: Arkham House, 1968.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft*. New York: Barnes and Noble, 2011.
- MAREK, George Richard. *Beethoven: The Biography of a Genius*. New York: Funk and Wagnalis, 1969.
- MARX, Karl. *The Letters of Karl Marx*. New Jersey: Prentice Hall Inc, 1979.
- ORWELL, George. *Animal Farm*. New York: Bloom's Modern Critical Interpretations, 2009.

RANSOME, Arthur. *The Autobiography of Arthur Ransome*. Edição de Rupert Hart-Davis. Londres: Jonathan Cape, 1976.

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. Introduction and notes by Dr. Siv Jansson. Ware: Wordsworth Editions, 1999.

TOLKIEN, J. R. R. *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Seleção e edição de Humphrey Carpenter; com a assistência de Christopher Tolkien. Londres: Allen & Unwin, p. 143-161, 1981.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *On Fairy Stories*. London: Harper Collins Publisher, 2008.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Letters of J. R. R. Tolkien*. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Lord of the Rings*. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2021.

WILDE, Oscar. *The Picture of Dorian Gray*. Oxford: Oxford University Press, 2006.

WILSON, E. *The Bit Between my Teeth*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1966.

ZOLA, Émile. *Roman Expérimental*. Paris: Edition Flammarion, 2006.

02

**AS PULP FICTIONS DE GUIMARÃES ROSA:
UM ESTUDO DOS CONTOS “MAKINÉ”
E “CHRONOS KAI ANAGKE”¹**

André Karaszczuk Taniguchi
Cristhiano Motta Aguiar

André Karaszczuk Taniguchi

Doutorando em Letras, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior no Programa de Excelência Acadêmica (CAPES-PROEX).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2487471699408948>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-2182-0385>.

E-mail: andrekaraszczuk@gmail.com.

Cristhiano Motta Aguiar

Pós-doutor, pela Princeton University (2023).

Professor do programa de Pós-Graduação em Letras Stricto Sensu da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6879955445262831>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4334-691X>.

E-mail: cristhiano.aguiar@mackenzie.br.

Resumo: O presente artigo propõe uma reflexão acerca da fase inicial da carreira literária de João Guimarães Rosa (1908-1967) por meio da publicação póstuma *Antes das Primeiras Estórias* (2011), entre

1 Título em língua estrangeira: “Guimarães Rosa’s pulp fictions: a study of the short stories ‘Makiné’ and ‘Chronos kai anagke’”.

os quais encontram-se dois contos de Fantasia. Com a ascensão dos estudos contemporâneos sobre o Insólito Ficcional, muitos textos outrora esquecidos foram redescobertos e contemplados sob novas perspectivas, como é o caso de nosso *corpus*. Os contos de Rosa se aproximam do Horror, do Fantástico e da Fantasia, remetendo às *pulp magazines* norte-americanas, revistas literárias do início do século XX que exploravam os mais diversos gêneros do Insólito Ficcional, bem como a Ficção Científica. Entre os textos de *Antes das Primeiras Estórias* (2011), analisamos dois contos sob a perspectiva teórica da Fantasia: “Makiné” e “Chronos kai anagke”.

Palavras-chave: *Pulp fiction*. Fantasia. Literatura brasileira. Guimarães Rosa. Historiografia literária.

Abstract: This article discusses João Guimarães Rosa (1906-1967)’s initial literary career by analyzing the posthumous publication *Antes das Primeiras Estórias* (2011), in which two Fantasy short stories can be found. Since the contemporary rise of Fantasy Studies, many forgotten texts were rediscovered and analyzed under new perspectives, such is the case of our *corpus*. Rosa’s short stories flirt with Horror, the Fantastic and Fantasy, resembling North American *pulp magazines*, early 20th-century literary publications that explored various genres from Speculative Fiction. Among the texts from *Antes das Primeiras Estórias* (2011), we analyze two short stories from the perspective of Fantasy: “Makiné” and “Chronos kai anagke”.

Keywords: *Pulp fiction*. Fantasy. Brazilian literature. Guimarães Rosa. Literary historiography.

INTRODUÇÃO

João Guimarães Rosa (1908-1967), em praticamente toda a sua produção literária, foi marcado pelo experimentalismo modernista e pela utilização do imaginário sertanejo. Rosa, entretanto, não

explorava o regionalismo sertanejo apenas no sentido de representar o sertão mineiro e seus costumes, mas também incorporava a linguagem sertaneja, com o acréscimo de neologismos aos textos, introduzindo um narrar possivelmente único à literatura brasileira.

A exploração do imaginário sertanejo também permitiu a inclusão do sobrenatural em sua obra, apresentando causos, situações inusitadas e mágicas. O insólito é uma parte fundamental para a produção de Guimarães Rosa, e mesmo seu único romance divaga acerca da existência do Diabo e, conseqüentemente, de Deus. *Grande Sertão: Veredas* (1956), como analisa Massaud Moisés (2022), também possui similaridades com as narrativas medievais, permitindo uma associação entre os jagunços sertanejos e os cavaleiros errantes, um elemento compartilhado pelo gênero Fantasia.

Como essa breve apresentação indica, Rosa nunca abandonou o sobrenatural em sua produção, no entanto, há um breve episódio de sua carreira literária que não é frequentemente mencionado pela historiografia literária: seus primeiros contos publicados nos jornais *O Cruzeiro* e *O Jornal* entre 1929 e 1930.

Uma série de investigações de Braulio Tavares, como expõe Roberto de Sousa Causo (2003, p. 235-237), nos mostra que o início da carreira literária de Guimarães Rosa foi fortemente marcado pelas *pulp magazines* norte-americanas. Tavares (apud CAUSO, 2003, p. 236) aponta para a existência de três contos similares a Edgar Allan Poe, E.T.A. Hoffmann e outros autores, algo completamente oposto ao regionalismo sertanejo que seria a principal marca do autor².

2 Mesmo na fase posterior de sua carreira literária, Rosa ainda possuía algumas influências de gêneros como Horror, Fantasia e Ficção Científica. Em um relato de Fausto Cunha (apud CAUSO, 2003, p. 237), amigo pessoal de Rosa, ele aponta que o autor escrevera “A terceira margem do rio” (1962) como uma “narrativa fantástica”, aos

Posteriormente, em 2011, a editora Nova Fronteira desenvolveu uma compilação desses contos em uma nova publicação póstuma: *Antes das Primeiras Estórias*, a qual utilizaremos neste artigo.

Contendo os contos “O Mistério de Highmore Hall”, “Makiné”, “Chronos kai Anagke” e “Caçadores de Camurça”, *Antes das Primeiras Estórias* (2011) apresenta um Guimarães Rosa fortemente influenciado pelo *pulp* e pelas narrativas do Romantismo. “O Mistério de Highmore Hall” possui traços de Poe; “Makiné” se assemelha ao gênero Espada e Feitiçaria; enquanto “Chronos kai Anagke” e “Caçadores de Camurça” não estão distantes de Hoffmann. Embora essas narrativas tenham maiores proximidades com o Horror e com o Fantástico, a presença da Fantasia pode ser identificada em alguns casos.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é discutir os casos dos contos “Makiné” e “Chronos kai Anagke”, os quais possuem muitas proximidades com a Fantasia e alguns de seus subgêneros. Em um primeiro momento, estabelecemos algumas premissas teóricas para uma melhor contextualização, então seguimos para as respectivas análises.

FANTASIA E AS PULP MAGAZINES

O gênero Fantasia pode ser considerado parte da família do Insólito Ficcional. Segundo Matangrano e Tavares (2018, p. 20), o Insólito Ficcional funciona como uma grande categoria que engloba as principais narrativas de gênero — Fantasia, Horror, Neofantástico, Realismo Maravilhoso etc. O Insólito não se trata

moldes das “revistas de *science fiction*”, mas estranhou o fato de Cunha, um leitor do gênero, não reagir entusiasmadamente à narrativa.

de um gênero, mas sim de um modo, uma vez que o sobrenatural pode ser encontrado tanto em prosa, quanto em poesia e com diversas abordagens.

A Fantasia possui muitas definições teóricas distintas, mas um ponto de partida pertinente é o Fantástico de Todorov (2019), o qual estabelece os polos do Estranho, do Fantástico e do Maravilhoso em relação a um determinado evento sobrenatural. Nessa perspectiva, a conclusão do evento insere a narrativa em uma dessas categorias: a permanência da dúvida pertence ao Fantástico, a racionalização é parte do Estranho e a confirmação integra o Maravilhoso. A Fantasia, assim, seria esse Maravilhoso, uma vez que os eventos do gênero são, de forma geral, confirmados como reais em seus universos fictícios.

No entanto, há mais na Fantasia do que a sua confirmação: trata-se de um gênero que estabelece a ficcionalização das lendas e mitos. Em *As Raízes do Conto Maravilhoso* (2002), Vladimir Propp estuda narrativas secundárias, histórias provenientes do folclore e das lendas que surgem a partir dos mais diversos contextos histórico-sociais, apontando também para a existência de narrativas artísticas, as quais se apropriam do mítico e do lendário em prol da ficção. Nesse sentido, as histórias de Fantasia seguem os mesmos temas e estruturas: a aventura, a interação com os deuses e monstros, os conflitos, os atos heroicos, a interação com a magia etc.

Também há outro aspecto pertinente para a definição da Fantasia: o feérico ou a Feéria. Erich Auerbach, em *Mimesis* (2021, p. 138), ao analisar o livro *Yvain*, de Chrétien de Troyes, aponta para a existência de uma “aura feérica” no texto,

elementos mágicos que inserem a narrativa “no mundo dos Contos de Fadas”; similarmente, isso é o que J.R.R. Tolkien (2020) definiria como a Feéria. Uma história de Fantasia, nesse sentido, necessita do feérico, aproximando a trama do lendário e afastando-a do realismo³. Na maioria das narrativas do gênero, independentemente do subgênero, encontramos elementos desse tipo que auxiliam o desenvolvimento do feérico. Embora outras particularidades pertençam à Fantasia, a sua raiz como ficcionalização das lendas e mitos é o principal aspecto para compreendermos a origem e funcionamento de um gênero com crescente popularidade.

A ascensão da Fantasia como gênero popular se inicia no século XIX, sobretudo na Inglaterra com autores como George MacDonald (1824-1905), William Morris (1834-1896) e Lewis Carroll (1832-1898), mas o século XX também tem um papel considerável nisso, uma vez que as obras de maior renome são publicadas nesse período. Entre elas, podemos citar a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954-55), do já mencionado J.R.R. Tolkien (1892-1973), o qual, de certo modo, estabeleceu uma tradição ao gênero.

Não obstante, nas décadas de 1910 e 1920, surge um outro canal de propagação dos gêneros Especulativos: as *pulp magazines* — revistas de polpa — que se popularizaram nos Estados Unidos. Essas revistas semanais — de capas coloridas e frequentemente pornográficas — continham inúmeras histórias de Horror, Ficção Científica e Fantasia a preços extremamente baixos. Entre os autores que escreveram para revistas *pulp*, destacam-se nomes

3 Não significando, entretanto, um rompimento com os elos de verossimilhança e causalidade, elementos essenciais para a “persuasão” da Fantasia.

reconhecíveis do Insólito Ficcional e da Ficção Científica, tais como H.P. Lovecraft (1890-1937), mais voltado ao Horror; Edgar Rice Burroughs (1875-1950), criador do personagem Tarzan; H. G. Wells (1866-1946), na Ficção Científica.

Mais que um entretenimento de baixo custo, o *pulp* disseminou diversos gêneros, influenciando o imaginário popular e a ainda embrionária indústria audiovisual, a qual também contribuiu consideravelmente para o desenvolvimento do Horror, da Fantasia e da Ficção Científica no desenrolar do século XX até o contexto contemporâneo de sucessos de bilheteria no cinema e dos *best-sellers* mundiais.

Embora a tradição das *pulp magazines* tenha surgido no Brasil apenas muitas décadas depois — por volta da década de 1950 —, alguns autores nacionais, conscientes acerca desse fenômeno, replicaram seus estilos em produções pontuais. Esse foi o caso de Guimarães Rosa, o autor dos contos de *Antes das Primeiras Estórias* (2011).

O CONTO DE MAG-KINNÉR

“Makiné” (2011), originalmente publicado em 9 de fevereiro de 1930 n’*O Jornal*⁴, segue a temática encontrada nas primeiras manifestações da Fantasia brasileira, as quais exploram algumas lendas indígenas. O conto relata um breve episódio ambientado no Brasil pré-cabralino — mais especificamente, na Antiguidade —, quando uma expedição de egípcios, etíopes, tírios, cananeus, sidônios e outros povos de origem semita ou fenícia exploram as terras brasileiras. A premissa é provavelmente baseada em uma

4 Uma digitalização do jornal com o conto está disponível em: https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=110523_03&pagfis=609. Acesso em: 13 set. 2024.

recorrente hipótese de que o Brasil fora visitado por fenícios durante a Antiguidade⁵. A partir disso, Rosa desenvolve uma narrativa que combina a lenda de Sumé⁶ com essa expedição.

A história é protagonizada pelo mago astrólogo Kartpheq, um dos guias da viagem que parte do norte brasileiro e se encerra no local batizado pelos nativos como Makiné. Com a ajuda dos tupinambás, o objetivo do grupo era encontrar a lendária gruta de Mag-Kinnér⁷, repleta de riquezas e anteriormente habitada pelo sábio Summér. Em um conselho entre os líderes e representantes da expedição — o rei de Tiro, o rei de Sidom e agentes do rei Salomão —, Kartpheq narra suas glórias passadas antes de deixá-los partir de volta ao Oriente Médio; secretamente, o astrólogo desejava permanecer no Brasil para tomar as riquezas de Mag-Kinnér. Quando os reis partem, Kartpheq convoca o líder tupinambá Piraintatá e exige mulheres e crianças para um sacrifício de invocação a Baal-Moloch, uma antiga divindade canaanita. Ao perceber que sua noiva seria sacrificada, Piraintatá e o restante dos tupinambás se rebelam contra Kartpheq e os remanescentes

5 A questão é amplamente debatida e questionada no campo arqueológico, com múltiplas perspectivas contra e a favor. Um pertinente tema para o assunto é a Pedra da Gávea, localizada no Rio de Janeiro, uma montanha que possui um formato similar a um rosto humano, além de conter inscrições em caracteres supostamente fenícios.

6 Sumé é uma entidade da mitologia tupi relacionada à agricultura e ao conhecimento. Câmara Cascudo (2001, p. 836) descreve uma versão em que ele é um homem branco que aparece entre os indígenas antes do Descobrimento, deixando apenas suas pegadas; posteriormente, surge entre os jesuítas a crença de que aquela era uma aparição de São Tomé, um dos apóstolos de Cristo no Novo Testamento. Podemos identificar um certo sincretismo religioso nessa questão, pois uma figura da mitologia nativa passa a ser interpretada de outra maneira pelos colonizadores, e dessa junção surge uma outra versão: a de que Sumé era o santo que viera à América para catequizar os povos nativos antes das Navegações.

7 A Gruta do Maquiné é um ponto turístico real localizado em Cordisburgo, Minas Gerais. Guimarães Rosa era natural dessa cidade.

fenícios. O grupo foge para uma cripta, justamente Mag-Kinnér, onde se encontram as riquezas de Summér, o Sumé dos nativos, mas são presos por Piraintatá no interior da gruta com pedras, perdendo-se para a eternidade.

Em termos de conteúdo narrativo, há pouco para se discutir acerca de “Makiné”, sua trama é consideravelmente simples, embora possua 16 páginas. A maior parte do conto é composta por descrições, menções a nomes e uma construção geral do universo ficcional. Seu principal foco é a ficcionalização da lenda dos fenícios no Brasil, desenvolvendo um episódio violento protagonizado por sociedades da Antiguidade. Comparações com as histórias de *Conan, o bárbaro*, de Robert. E. Howard (1906-1936), nesse sentido, são completamente possíveis, uma vez que os temas possuem similaridades⁸, assim como com o subgênero da Espada e Feitiçaria⁹, de modo geral. O aspecto heroico, algo típico dessas narrativas, também se faz presente no conto de Rosa, mas de outro modo. Considerando que *Conan, o bárbaro* teve sua primeira publicação apenas em 1932, “Makiné” (2011) antecipa alguns elementos encontrados na obra de Robert E. Howard.

Na Espada e Feitiçaria, encontramos um subgênero no qual um herói se envolve em situações violentas e frequentemente

8 Em dissertação defendida por Igor Gonçalves, *A potência narrativa da violência e do sobrenatural: suas configurações estéticas e temáticas em “Makiné”, de Guimarães Rosa, e “A torre do elefante”, de Robert E. Howard* (2023) estabelece comparações entre o conto de Rosa e uma novela de Conan. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/39479>. Acesso em: 23 abr. 2024.

9 Espada e Feitiçaria, ou *Sword and Sorcery* em inglês, é um subgênero da Fantasia inaugurado por Robert. E. Howard e suas histórias de Conan. Stableford (2009, p. 394) define a Espada e Feitiçaria como uma narrativa focada na violência explícita e com a presença marcante da magia; de modo geral, é um subgênero ambientado em um mundo pré-histórico ou durante a Antiguidade.

mágicas contra monstros e magos. A trama de “Makiné” (2011), como sua breve sinopse aponta, possui algumas similaridades com esse subgênero, pois possui uma trama violenta que se encerra com um herói combatendo o antagonista. A diferença desse conto, porém, é a inversão dos papéis da história, a qual é narrada sob o ponto de vista do feiticeiro, enquanto a introdução do herói surge apenas no final.

Com efeito, aprofundemos a discussão a partir da construção do universo, o foco majoritário do texto. Nos primeiros parágrafos, o narrador constrói o espaço e o contexto da trama:

Kartpheq, o astrólogo assomou à boca da gruta e arrastou o olhar pelo campo que se declivava a seus pés. Contemplou as tendas trapezoidais de peles de texugo e linho colorido do arraial fenício, onde se movimentavam homens e animais nos últimos preparos da partida, em azáfama zumbidora de colmeal, e, mais além, na orilha do bosque, a taba dos tupinambás amigos, mastreada de lanças compridas, cujos enfeites de penas multicores se agitavam à bafagem da brisa. E o viridário vegetal, aquarelado com todas as nuances de folhagem, desde as tintas chloríneas dos sarçais e relvados até o verde-fundo de pântano das frondes rupestres, esmeraldejava numa orgia de seiva, rodeando e invadindo os dois acampamentos. (ROSA, 2011, p. 35-36)

O fragmento fornece inúmeras informações relevantes para a compreensão dos eventos: a trama é narrada pelo ponto de vista de Kartpheq, um nome completamente incomum para o vocabulário brasileiro, indicando uma origem longínqua ou fictícia; além disso, ele é um astrólogo, ofício também incomum, mas que

transmite o sentido de algum misticismo. Em seguida, descreve-se parte da paisagem natural e a composição do acampamento, o “arraial fenício”, termo essencial para a contextualização da narrativa. Então, há menção aos “tupinambás amigos”, sugerindo uma interação entre os dois povos e confirmando a ambientação do conto nas futuras terras brasileiras. Com um único parágrafo, o narrador transporta o leitor ao Brasil da Antiguidade, o qual mantém as maravilhas naturais, tal como descritas na frase final do trecho. Embora nas etapas iniciais de sua carreira literária, Rosa já demonstra sua predileção pela construção minuciosa do espaço ficcional, bem como a utilização de neologismos, representada nesse fragmento por “esmeraldejava”.

Alguns parágrafos depois, inicia-se a descrição dos povos da expedição, formando uma imagem, de certo modo, exótica:

A multidão-formigueiro — egípcios, de cabeleiras frisadas, vestindo curtos calasiris com mangas guarnecidas de franjas, calçados com sandálias de couro de hipopótamo; negros hercúleos da Etiópia, lustrosos e seminus; cananeus, sidônios e tírios, trajando estofos de lã purpureada; habitantes de Arad, com os cabelos enrodilhados por colares de ouro; hebreus, cujas túnicas compridas varriam o chão; colonos cários, pelasgos, basanitas e filisteus, pobremente enroupados — baralhava-se, balburdeando, por entre pragas e imprecações. (ROSA, 2011, p. 36-37)

A cena ilustra uma combinação inusitada de povos da Antiguidade: egípcios, etíopes, cananeus, sidônios, tírios, hebreus, habitantes de Arad, cários, pelasgos, basanitas e filisteus. Muitos nomes rapidamente listados — a maioria provavelmente

desconhecida para grande parte dos leitores d'*O Jornal* —, proporcionando uma exotividade quase mágica em decorrência da grande distância temporal. Não obstante, alguns desses povos são mencionados no Antigo Testamento bíblico, reforçando a ideia de uma proximidade com o sagrado e com tempos longínquos.

Tão pertinente quanto esse aglomerado da Antiguidade é o fato de os povos estarem unidos, cooperando em uma expedição rumo às terras desconhecidas do oeste. Uma narrativa similar ambientada nas proximidades do Mediterrâneo seria relativamente comum, mas sua ambientação no Brasil torna-a praticamente insólita, deslocada da realidade histórica¹⁰, aproximando-se de uma história alternativa. O parágrafo no qual os reis e representantes dos povos são descritos reforça o senso de deslocamento, assemelhando-se a um concílio real sediado em um mundo alternativo.

Durante esse concílio, Kartpheq inicia a narração de seus feitos, assim como também apresenta o lendário Summér:

— “Summér era um visionário, que tratava como iguais os homens tupinambás. Mas a mim todos temem, e eu os piso como a cães! Minha ciência é infinita, como infinito é o meu poder! Conheço os arcanos e as religiões de todos os povos, desde os Amorreus gigantes que habitam as montanhas de Hesbon, e Kades Barnéia, até os Agriophagos dos confins da Etiópia, comedores de carne de leão e de pantera.”

“Convivi com os Caledônios e Hibémios das ilhas Cassiteridas, onde se busca o estanho, e, quando as galeras de Azgrak e Metu-Baal foram procurar

10 Apesar da teoria sobre a presença fenícia no Brasil existir, é de senso comum que a história da América do Sul se inicia com os povos nativos e continua durante o período das Navegações. A inclusão de um evento anterior se aproxima da ficcionalização de uma lenda ou da própria História.

o alambre e o succino no mar das praias geladas, pude aprender as lendas das raças de cabelos de açafraão, que adoram as árvores e os trovões.

“Por terra, estive em Tophel, no mar de Suph, colhi o alkitran dos cardoz do Líbano, transpus o monte Sirion, o deserto de Moab, o país de Amalek e o de Argob. Vi, além de Asdoth-Pisga, o mar da Campina, ou mar Salgado, e a cidade de Asroer, que se mira no rio Arman. Morei com os Aveus, Getheus, Ekronius e com as gentes que adoram o fogo e vivem nas cavernas. Finalmente, passei do outro lado do Indus, onde poucos têm chegado, e os sacerdotes que encantam serpentes ensinaram-me os mantras que dominam a natureza.” (ROSA, 2011, p. 39-40)

Novamente, o conto estabelece uma espécie de listagem com diversos nomes, regiões e povos, ainda fornecendo o tom de exotividade, mas também construindo Kartpheq como um personagem muito poderoso e cruel, a antítese de Summér, o qual tratava todos como iguais. Todas as regiões mencionadas pelo personagem correspondem a lugares reais localizados em diversas partes do mundo, tornando-o um personagem “global” antes de qualquer ideia similar existir. Somente um mago seria capaz de vagar por tantas localidades, vivenciar todas as aventuras mencionadas e permanecer ileso; o discurso de Kartpheq confirma seu poder.

O protagonista, então, passa a descrever a jornada da expedição a um escriba. Entre os detalhes das navegações e algumas etapas, ele menciona a passagem por um “Rio Salomão em cujas margens vivem as mulheres guerreiras” (ROSA, 2011, p. 42). É muito provável que essa seja uma menção às guerreiras amazonas, as icamiabas, enquanto o rio Salomão talvez seja o nome concebido pela expedição para o

rio Solimões, parte inicial do rio Amazonas; indicando que jornada iniciara pelo norte do Brasil.

A primeira parte de “Makiné” (2011) é composta pela descrição dos povos e pela narração de Kartpheq, contendo poucos eventos notáveis além da partida da expedição e a revelação do plano do mago. Considerando apenas essa parte, notamos uma ficcionalização de lendas e da própria História, no entanto, é apenas na segunda parte que somos introduzidos ao verdadeiro herói da trama e ao conflito principal.

Quando Kartpheq se encontra sem oposição nas terras brasileiras, convoca o líder dos Tupinambás, Piraintatá.

Um vulto moreno, ornado de plumas coloridas, subia lentamente o outeiro. Era o chefe dos tupinambás, que trazia ao “pajé branco” a oferta quotidiana de caça. Veio tímido, apassivando-se, retardando a marcha: depôs respeitosamente no chão o cervo morto e gaguejou aos [...] desordenados, varado pelo magnetismo dos olhos de harpia: — “Piraintatá espera a fala de Abúna...” Kartpheq demorou em silêncio o terror do outro; depois ordenou friamente, com um timbre de aço: — “Traz-me dez crianças da tua raça e aquela mulher jovem com quem falavas há pouco, para que sejam oferecidas ao deus dos brancos!” Piraintatá sentiu que alguma coisa se lhe estreitava na garganta enquanto uma outra dilatava-se-lhe no lado esquerdo do peito, como um trote pesado de tapir. Recuou, quase caindo, as fontes molhadas por suor frio, e tentou de brusco libertar-se da sugestão. (ROSA, 2011, p. 45-46)

Piraintatá e os tupinambás são, aparentemente, amistosos à expedição, mas Kartpheq, provavelmente pela primeira vez, exige

uma oferenda maior: dez crianças e a noiva do herói para um sacrifício na fogueira dedicado ao “deus dos brancos”. Piraintatá, que não tem seus aspectos físicos minuciosamente descritos, demonstra resistir ao pedido, mas, sentindo que “alguma coisa se lhe estreitava na garganta”, se entrega ao poder do mago. Trata-se da primeira manifestação mágica em “Makiné” (2011).

O herói cede, e o feiticeiro inicia seu ritual dedicado a Baal-Moloch, o “soturno morcego, que tem dois olhos na frente e dois na nuca — dois fechados e dois abertos — quatro asas nas costas — duas dobradas e duas espalmadas — e mais duas na cabeça” (ROSA, 2011, p. 47). O narrador descreve Kartpheq sacrificando um menino ao fogo, seguido pelos lamentos dos tupinambás; a cena é exposta com muitos detalhes, não distante do que ocorreriam nas narrativas de *Conan, o bárbaro*.

O mago então agarra Aytira, a noiva de Piraintatá, levando-a ao fogo. A amante grita o nome do herói, e então inicia-se a ação:

Aquele brado angustiado, toda a pujança bravia das selvas tempestuou no peito escuro do selvagem. Quebrou-se o encantamento.

Um retesar de músculos, um bote de pantera, um grito rouco de guerra, e a tribo inteira se arrojava empós ele, como um enxame de marimbondos, vibrando clavas e lanças.

Dois dos punos caíram farpeados, enquanto Kartpheq, zozzo pelo choque, mal conseguia alcançar a boca da gruta, em companhia dos outros três.

Já Piraintatá vinha-lhes nos calcanhares, arfando como um búfalo, através dos amplos salões.

Numa cripta escura do algar, o mago procurou o orifício bem seu conhecido, que descia alguns

côvados como um poço, para mudar logo depois de direção, escavando-se em comprido corredor horizontal. No fim dessa galeria jaziam os diamantes de Summér, o “Sumé” dos vermelhos. (ROSA, 2011, p. 48-49)

Tal como o bárbaro Conan, Piraintatá, impulsionado pela revolta, retesa seus músculos, brada, e com um “bote de pantera”, avança contra Karpheq enquanto o restante dos tupinambás também combate. Eles conseguem abater dois homens e perseguem o astrólogo, a essa altura incapaz de reagir, e seus remanescentes até a tão almejada gruta de Mag-Kinnér, onde os antagonistas têm seu destino final. A cena é breve, mas trata-se de uma amostra das sequências de combate que marcariam o subgênero da Espada e Feitiçaria, assim como a própria Fantasia em geral.

Com a ameaça contida, o povo celebra: “Nos dias que se seguiram, a festa ferveu no aldeamento tupinambá, e os vinhos e provisões dos fenícios foram bem aproveitados nas núpcias de Piraintatá e Aytira” (ROSA, 2011, p. 50). “Makiné” (2011) é um conto narrado sob o ponto de vista do antagonista. O herói da trama é apresentado apenas nas páginas finais, mas continua cumprindo sua função de combater as trevas, resgatar a donzela e casar-se com ela. Embora o conto seja majoritariamente protagonizado pelas trevas, a eucatástrofe — o final feliz — surge em seu desfecho. Não obstante, também há uma outra perspectiva a se mencionar: a exaltação da determinação dos tupinambás, os quais enfrentam um indivíduo com capacidades extraordinárias. Na Fantasia, é recorrente que o triunfo final parta das mãos das pessoas simples; o mesmo ocorre em “Makiné” (2011): a ameaça fenícia é aniquilada pelos nativos, impulsionados

não pelo poder, mas pelo amor, revolta e lealdade; a resiliência dos heróis combate as trevas.

Nesse sentido, o conto de Rosa pode ser considerado uma narrativa de Fantasia que possui aspectos do subgênero Espada e Feitiçaria. A carreira inicial de Guimarães Rosa é marcada não apenas pela empreitada nas narrativas das *pulp fictions*, mas também por antecipar elementos pertinentes à Fantasia.

A VIAGEM AO MUNDO DO XADREZ ETERNO

De forma distinta do conto anterior, “Chronos kai anagke”¹¹ (2011), ou “Tempo e destino”, originalmente publicado n’*O Cruzeiro* em 21 de junho de 1930¹², tem uma maior proximidade com o Fantástico todoroviano no sentido de apresentar um evento sobrenatural que permanece no limiar da dúvida sobre sua veracidade¹³. No entanto, alguns aspectos tornam-no pertinente para esta discussão.

Em “Chronos kai anagke” (2011), o protagonista é o ucraniano Zviazline, um jovem e talentoso jogador de xadrez que visita a cidade de “K...”, no sul da Alemanha, para participar de um importante torneio internacional. Durante uma partida de treinamento, Zviazline nota uma figura demoníaca observando seus movimentos; o ser o provoca e desaparece. O narrador, então, sugere que o ucraniano seria envenenado, e após beber um

11 O título original era escrito com o alfabeto grego, mas a edição de *Antes das Primeiras Estórias* (2011) optou pela transliteração em português.

12 A digitalização do jornal pode ser visualizada em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=003581&pagfis=2784>. Acesso em: 24 abr. 2024.

13 Para Todorov (2019), a dúvida é o principal elemento da literatura Fantástica. Em suas reflexões, o autor aponta que a hesitação, ou vacilação, é um efeito necessário para o leitor, que deve permanecer incerto acerca dos eventos narrados.

café no dia seguinte, ele entra em delírio e perambula pela cidade até chegar ao castelo de Fuchsenberg, onde é recepcionado por uma espécie de manequim de cera. Navegando pelos corredores, Zviazline entra em uma sala com dois homens imersos em uma partida de xadrez; um deles era o ser demoníaco, o outro era um homem de cabelos e barbas brancas.

Percebendo a presença do protagonista, o demônio explica que Zviazline era esperado por ambos, e então narra que o xadrez fora uma invenção sua enviada para a Terra, uma espécie de enigma a ser decifrado pela humanidade. Ele, a Fatalidade, Anagke, também afirma que trava uma eterna partida com o homem de branco, a representação do Tempo, Chronos. O ser desaparece, Zviazline flutua e presencia o desenrolar da história, bem como a multiplicação dos seres humanos. Ao fim da visão, acorda e corre até o local do torneio de xadrez, sendo surpreendido com um cartaz indicando a sua vitória. Questionando o quanto de tempo havia passado, descobre que o torneio ocorrera há 20 dias, e conclui que enquanto o Tempo lhe distraía, Anagke assumira seu lugar. Zviazline retorna à Ucrânia, mas abdica do xadrez, provando-se “mais forte que Adão” (ROSA, 2011, p. 69).

Diferentemente de “Makiné” (2011), esse conto possui uma narrativa mais extensa, porém mais enigmática. Há uma clara proximidade com o Fantástico oitocentista, no qual um evento inusitado é o principal catalisador para a ruptura entre sobrenatural e realidade. Entretanto, “Chronos kai anagke” (2011) parece rebater quaisquer questionamentos possíveis em relação à veracidade dos acontecimentos. Discutiremos sobre esse tema antes de aprofundar na trama.

Em um primeiro momento, os eventos narrados no conto parecem obra de alguma alucinação de Zviazline, entorpecido por uma substância desconhecida. No entanto, o narrador aparenta incerteza ao explicar o acontecimento:

Ninguém poderia duvidar da honestidade dos competidores de Zviazline, mas, seja porque o medo transtorna as consciências, ou seja por qualquer outro motivo, o que é fato é que, na véspera do torneio, um deles foi visto fornecendo confidencialmente dinheiro e instruções a um empregado do hotel... (ROSA, 2011, p. 59)

O parágrafo é iniciado com a afirmação de que a honestidade dos competidores não poderia ser duvidada, entretanto, a conjunção adversativa “mas” seguida pela conjunção alternativa “seja” aponta para possíveis justificativas para o envenenamento de Zviazline. Apesar disso, a realidade é incerta, e o narrador pode apenas supor. O único fato concreto é o de que alguém havia sido visto fornecendo dinheiro e instruções ao empregado do hotel; encerrando o parágrafo com reticências, o que reforça o tom misterioso do acontecimento.

Se o envenenamento de Zviazline é um enigma sem solução, a primeira aparição da figura demoníaca não foi um evento presenciado apenas pelo protagonista; pois: “Os circunstantes indagaram-se mutuamente, mas nenhum conhecia a esdrúxula criatura de sortilégio. Era decerto algum brincalhão de mau gosto, que quisera se divertir à custa deles” (ROSA, 2011, p. 59). Todos os presentes foram capazes de ver e ouvir a entidade, excluindo uma hipótese de devaneio por parte do ucraniano.

Ao despertar de seu transe, no final da narrativa, Zviazline recupera a sua consciência totalmente, mas descobre seu triunfo no

torneio e tem a confirmação de que 20 dias haviam se passado. Essas informações possibilitam duas hipóteses: ou toda a narrativa era real e o demônio, possuindo Zviazline, venceu o torneio, ou, mesmo sem memórias, o ucraniano fez tudo sozinho. Dentre as possibilidades, a de que os eventos narrados são verdadeiros é uma interpretação plausível, afinal, é pouco provável que um indivíduo com amnésia ou inconsciente conseguisse vencer um torneio de xadrez.

“Chronos kai anagke” (2011) segue o modelo da narrativa Fantástica oitocentista, delegando ao leitor a tarefa de interpretar a sua veracidade. No entanto, é válido apontar que o conto, assim como as histórias de Fantasia do século XIX, possui uma espécie de viagem ao mundo secundário que, apesar de não ser uma aventura, continua transformadora. A construção do espaço nos auxilia nessa questão.

Quando Zviazline é entorpecido e começa a vagar pela cidade alemã, logo chega às ruínas do castelo abandonado de Fuchsenberg, nome que parece não corresponder a qualquer construção Medieval localizada no sul da Alemanha. Independentemente da sua veracidade histórica, o momento em que Zviazline adentra as ruínas se assemelha à tradicional travessia de portal da Fantasia:

Zviazline transpôs o umbral e caminhou pelo corredor longo, lúgubre, silencioso. Parecia-lhe andar pela nave de um templo. Só então reparou que alguém seguia na sua frente. E, como parasse, hesitante, esse alguém se voltou e mostrou um rosto de cera, inexpressivo. (ROSA, 2011, p. 61)

O narrador destaca que Zviazline atravessa um umbral, termo que designa uma passagem física, mas que também pode significar uma espécie de passagem espiritual. Ao adentrar nesse portal, o

mundo sobrenatural se abre para o protagonista, e muitos eventos mágicos ocorrem. A paisagem urbana das primeiras páginas do conto é substituída por tons macabros que sugerem uma aproximação do Horror; o ucraniano percorre caminhos longos, silenciosos e lúgubres, tomado pela tensão e incerteza, até que se depara com a figura de cera. Inicialmente, a passagem pelo portal segue os rumos de uma ambientação sombria, potencializada pela descrição do espaço. Seguindo o homem de cera pelo castelo, o espaço sofre mudanças:

Passaram por uma sala quadrada, cujos ladrilhos se alternavam, brancos e pretos, quadriculando um campo de xadrez. O moço contemplou sem espanto as figuras; esfinges de pedra espacejadas pelos escaques. Na sua semi-inconsciência, tudo lhe parecia natural, como se jamais tivesse vivido noutro lugar que não aquele.

Percorreram número infinito de salas semelhantes à primeira, variando apenas as posições dos trebelhos de mármore. E Zviazline perdeu a noção do tempo... (ROSA, 2011, p. 62)

O sombrio é substituído por um cenário que transita entre o surreal e o onírico. Infinitas salas de xadrez em grandes proporções surgem para Zviazline, com peças de mármore dispostas pelos quadrados pretos e brancos. Em um estado semi-inconsciente, ele não estranha a visão, pelo contrário, acolhe o espaço como algo natural, perdendo a noção do tempo. Trata-se de um pedaço do mundo feérico de “Chronos kai anagke” (2011), mas é a sala do xadrez eterno que nos revela a magia.

Diferentemente das infinitas salas anteriores, esse cômodo é arredondado e bem iluminado com um globo no teto que

“fosforeava uma luz pálida esverdeada, em tonalidades furtivas de fogo-fátuo, como a chama de círios acesos na claridade do dia” (ROSA, 2011, p. 62). O espaço já não é mais dominado pelo breu, com a luz destacando as duas figuras que se debruçam sobre uma mesa de xadrez; o conto atinge o seu clímax, revelando dois personagens fundamentais para a narrativa. A cena da travessia do portal e a jornada pelas salas de xadrez vazias constroem uma tensão e antecipam o grande segredo final.

O que decorre a partir da entrada de Zviazline na sala redonda possibilita muitas interpretações, mas uma leitura alegórica é fortemente sugerida pelo narrador. Desde a primeira aparição da entidade demoníaca, o narrador utiliza termos associados ao diabo para se referir ao personagem: Satanás, diabólico, mefistofélico. Há uma sugestão de que o ser é, de fato, uma versão do Demônio¹⁴, mas é a revelação do homem de branco que fortalece essa ideia: ambos em uma mesma sala em um combate eterno, simbolizando o conflito entre o Bem e o Mal. Assim, o narrador descreve ambas as figuras:

Zviazline aproximou-se dos dois jogadores, que pareciam estátuas de tão embrenhados na profundidade dos seus cálculos! Um deles era bem o seu antigo conhecido, o homem do clube, o personagem misterioso dos pesadelos. Envolvido em ampla capa preta, ele se delineava ao bruxoleio baço das tochas, como a silhueta fantástica de um morcego.

O outro tinha cabelos e barbas cor de neve, mas a fisionomia austera e majestosa não era absolutamente a de um velho. Ele parecia acima

14 Não necessariamente o demônio do Cristianismo, mas, como discutiremos adiante, oriunda do imaginário cristão.

das idades! Tinha uma ampulheta ao seu lado num canto da mesa. (ROSA, 2011, p. 63)

O primeiro jogador, a figura demoníaca introduzida no início do conto, é referido como um ser pertencente às trevas, veste uma capa preta, personagem de pesadelos, possuindo a silhueta de um morcego. Todas as sugestões anteriores se confirmam, e Anagke/ Destino/ Fatalidade/ Satanás é o grande adversário da narrativa; talvez não como antagonista, mas como a representação dos males da humanidade, algo que é desenvolvido nos diálogos subsequentes. Em contrapartida, o homem de branco surge como a antítese de Anagke. Sua fisionomia majestosa e a aparência além de qualquer idade estabelece a ideia de que esse personagem é o criador, embora não necessariamente um aliado de Zviazline. Com efeito, ele é referido como “Chronos”, o tempo, e não possui nenhum diálogo com o protagonista, permanece calado durante todo o episódio. De sua interação, temos apenas menção a um olhar direcionado ao ucraniano.

Anagke fornece outros detalhes acerca de sua natureza, detalhando, também, o que é aquele jogo de xadrez:

Contudo, não sou bom nem mau, pois maldade e bondade são sentimentos puramente humanos! Quanto ao meu companheiro, debes conhecê-lo de sobra, pois está constantemente entre os homens... E ouve bem, a Terra, os humanos, e tudo o que fazem e desfazem teus semelhantes não passam de um reflexo desta partida milenar que estamos jogando!... Cada lance nosso vos faz mover involuntariamente à superfície do vosso minúsculo planeta, como formigas inconscientes e vaidosas!... (ROSA, 2011, p. 65)

O personagem não se considera bom ou mau, pois tais conceitos são de origem humana. Em nossa perspectiva humana, no entanto, a atribuição de valor é inevitável e, portanto, tanto Anagke quanto Chronos serão avaliados a partir da dualidade “bem” e “mal”. A eterna partida de xadrez é a causa dessa dicotomia, uma vez que os movimentos de cada jogador moldam a história humana, sugerindo uma falta de livre-arbítrio dos indivíduos — algo que contradiz um pilar essencial do Cristianismo. A partir desse momento da narrativa, uma relação direta entre o xadrez eterno e o embate entre Deus e Satanás, oriundo do imaginário cristão, parece inevitável e mais elementos reforçam isso.

Anagke talvez soe como uma figura imparcial na fala anterior, mas o diálogo seguinte rompe parte dessa neutralidade. O narrador aponta que o personagem “continua a grasnar” (ROSA, 2011, p. 66), algo incoerente com uma postura fria e imparcial; a sua fala, então, continua a quebra da imagem:

– “Sim, não passáveis primitivamente de meros autômatos, com menos independência e arbítrio talvez que estes trebelhos em que tocam as nossas mãos!... Entretanto, uma força imensa, formidável, desabrochou e cresceu na chama microscópica de vossos cérebros embrionários... Essa potência que não sabeis ainda manejar, mas que vos há de transformar em deuses, é a vontade!...” (ROSA, 2011, p. 66)

O personagem demonstra um certo desgosto com a humanidade, suas falas demonstram a repulsa. Para ele, não passamos de primitivos, “meros autômatos”, similares às peças

de xadrez, somos microscópicos e com “cérebros embrionários”. O discurso de Aganke não sustenta a sua neutralidade, sinalizando a sua verdadeira opinião acerca da humanidade e do jogo eterno. A frase final parece uma referência direta à Bíblia, mais especificamente *Gênesis* 3:5, onde se encontra a icônica frase da serpente¹⁵ à Eva: “e sereis como Deus”. Nesse sentido, “Chronos kai anagke” (2011) permite uma leitura na qual Anagke representa, de fato, Satanás, enquanto Chronos assume o papel de Deus.

Ainda considerando a Bíblia como referência, encontramos uma contradição final no discurso de Anagke. Em *João* 8:44, Satanás é referido como o “pai da mentira”, e por esse motivo, a hipótese de que as falas do personagem são falsas não pode ser descartada. Com efeito, é o parágrafo final do conto que nos revela a sua mentira. Zviazline desiste do xadrez ao retomar a consciência: “Mais forte que Adão, recusara provar o fruto da Ciência, e mais humano que Prometeu, se não atrevera a roubar o fogo do céu” (ROSA, 2011, p. 69). O protagonista, ao abrir mão do poder recém-adquirido, comprova que Anagke mente em seu discurso, a humanidade não estava à mercê do jogo de xadrez, pelo contrário, o livre-arbítrio foi utilizado, Zviazline era mais forte que Adão e abdicou da tentativa.

Dessa forma, temos em “Chronos kai anagke” (2011) uma narrativa curta, porém complexa, que possui proximidades com a Fantasia. Em um primeiro momento, o conto se assemelha às narrativas Fantásticas do século XIX, mas rapidamente adentra em alguns elementos da Fantasia após a travessia de Zviazline pelo

15 Sobretudo na crença Católica, a serpente é Satanás disfarçado, principal motivador para a Queda.

umbral. A partir desse ponto, como se estivesse em um mundo secundário, a realidade de um jogo de xadrez entre o Bem e o Mal é apresentada ao protagonista, culminando em uma demonstração de perseverança. A presença do feérico não é extravagante nessa narrativa, mas um episódio mágico mostra uma pequena fração do poder presente na sala do xadrez eterno. Durante seu transe, Zviazline presencia a história humana:

O moço olhou o tabuleiro. E viu, atônito, surpreso, espargir-se por sobre os escaques uma ligeira fosforescência, enquanto as figuras de ébano e marfim – reis, rainhas, bispos, cavaleiros, torres e peões – multiplicavam-se, cresciam, adquirindo vida e movimento. Em pouco foi toda uma multidão enchendo uma planície...

Como um filme sobrenatural, ele assistiu o desenrolar de toda a História. E viu papas e imperadores, e reis e guerreiros, e frades e bandidos, e camponeses ...

De repente sacudiu-lhe o corpo inteiro um arranco violento. Pareceu-lhe que subia, girava, voava, vertiginosamente, absurdamente, com a trepidação de um motor monstro, como se remoinhasse no centro de um ciclone. E ele vibrou num frêmito guerreiro, contemplando lá embaixo o tropel sangrento de mil batalhas!... (ROSA, 2011, p. 67)

Em um primeiro momento, ele observa multiplicação da humanidade, e então vê o desenrolar da História, com todos os seus eventos, hierarquias e classes sociais. Por fim, contempla mil batalhas enquanto magicamente voa como um ciclone. O protagonista alça aos céus, porém não em uma viagem a um planeta longínquo, mas sim pelo desenrolar dos séculos.

“Chronos kai anagke” (2011) apresenta um contraste significativo com “Makiné” (2011), ambos estão no campo da Fantasia, mas desenvolvem narrativas e temas distintos. Enquanto o primeiro conto se assemelha a uma história mais aventureira e violenta, próxima ao subgênero da Espada e Feitiçaria, o segundo possui uma estrutura mais complexa. Permitindo uma leitura alegórica, em “Chronos kai anagke” (2011) encontramos questões teológicas como livre-arbítrio, o embate entre Bem e Mal e a perseverança humana; mas também com outras interpretações possíveis.

“Chronos kai anagke” (2011) é uma das primeiras narrativas brasileiras a introduzir a travessia entre o mundo primário e o mundo feérico. Após a passagem pelo castelo de Fuchsenberg, Zviazline já não se encontrava na Alemanha, mas provavelmente em outro plano da existência, repleto de campos de xadrez e com uma sala na qual a história humana se desenvolve. Ao fim da jornada, o protagonista não é a mesma pessoa que inicia a trama, e abdica de qualquer poder para adotar uma vida simples, comprovando a existência do livre-arbítrio. A trajetória do ucraniano possui muitas similaridades com as jornadas dos heróis de Fantasia, muito embora o aspecto da aventura seja menor nesse conto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as narrativas de *Antes das Primeiras Estórias* (2011), percebemos que Guimarães Rosa, ao menos durante o início de sua carreira, foi um autor consciente acerca das tendências de gêneros como Horror e Fantasia. Ele nunca abandonou o insólito, mas a estrutura das *pulp fictions* foi preterida por um maior

experimentalismo linguístico e pela exploração do imaginário sertanejo. No entanto, episódios como a relação entre “A terceira margem do rio” (1962) e a Ficção Científica nos indica que o autor continuava ciente sobre essa literatura. As análises de “Makiné” (2011) e “Chronos kai anagke” (2011) nos mostram uma outra face de Rosa: capaz de explorar o mágico e o aventureesco de forma explícita, seguindo os rumos da Fantasia.

“Makiné” (2011), antecipando-se às narrativas de Espada e Feitiçaria que surgiram na literatura norte-americana, apresenta um Brasil ambientado em um cenário hipotético. Embora algumas teorias históricas sugiram a presença fenícia durante a Antiguidade, a expedição apresentada pelo conto insere a magia por meio do bruxo Kartpheq, o qual é combatido heroicamente pelo tupinambá Piraintatá. A narrativa se encerra com o feiticeiro preso na gruta de Maquiné, em Minas Gerais, fornecendo uma espécie de lenda fictícia para o local.

“Chronos kai anagke” (2011), por sua vez, introduz uma narrativa que pode induzir o leitor à hesitação entre acreditar ou desacreditar dos eventos, mas também possui uma série de elementos que dialogam com a Fantasia. Há uma travessia entre mundos; o castelo de xadrez assemelha-se a um cenário surreal; a presença de dois seres poderosos manipulando a história humana pode ser interpretada como uma referência entre Deus e Demônio, ao que representa o embate entre Bem e Mal frequente no gênero.

No caso de ambos os contos, Guimarães Rosa apresenta elementos da Fantasia, indicando um possível contato do autor

com esse tipo de literatura durante o início de sua carreira. Braulio Tavares (apud CAUSO, p. 236, 2003) sugere que, caso houvesse uma tradição para esses gêneros no Brasil durante as décadas de 1930 e 40, a carreira de Guimarães Rosa talvez tomasse outros rumos. Não nos parece apropriado especular a favor ou contra essa suposição, mas a hipótese de que a ausência de um maior destaque para essa literatura talvez tenha desmotivado uma série de autores a desenvolverem mais conteúdo é algo pertinente.

Simultaneamente, a redescoberta desses textos é um indicativo do renovado interesse no passado da Fantasia brasileira, simbolizando uma mudança em nosso paradigma literário. Outras reflexões nesse sentido podem resgatar outras produções esquecidas pela crítica literária, introduzindo uma nova perspectiva sobre a Fantasia no Brasil.

REFERÊNCIAS

AUERBACH, Erich. *Mimesis: A Representação da Realidade na Literatura Ocidental*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2021.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

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

MOISÉS, Massaud. *História da literatura brasileira: desvairismo e tendências contemporâneas*. 3.ed. São Paulo: Cultrix, 2020.

PROPP, Vladimir. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

ROSA, João Guimarães. *Antes das Primeiras Estórias*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2011.

SCHÖKEL, Luis Alonso. *BÍBLIA do Peregrino*. São Paulo: Paulus, 2017.

STABLEFORD, Brian. *The A to Z of Fantasy Literature*. Plymouth: Scarecrow Press, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Árvore e Folha*. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.

03

**FROM GONDOR TO INYS:
A COMPARATIVE STUDY BETWEEN
THE LORD OF THE RINGS AND THE PRIORY OF
THE ORANGE TREE¹**

Giovanna Camila Campara

Giovanna Camila Campara

Mestranda em Estudos Literários, pela Universidade Federal do Paraná.

Graduada em Letras Inglês, Literatura de Língua Inglesa, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, em 2022.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4261091702143468>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0006-6720-4624>.

E-mail: giovanna.campara@gmail.com.

Abstract: In *The Lord of the Rings* (1954), Tolkien set the precedent for the subgenre of high fantasy by conceiving an extremely rich secondary world: Middle-earth, in a way it had never been seen. Afterwards, Samantha Shannon published her novel *The Priory of the Orange Tree* (2019), a feminist retelling of Saint George and the Dragon. In that matter, Shannon's work displayed so many similarities to Tolkien's in terms of narratological intricacy that it was called "the feminist successor of *The Lord of the Rings*" by Laura Eve on its back cover. In light of that, this paper aims to put in order a comparative analysis between

1 Título em língua portuguesa: "De Gondor à Inys: um estudo comparativo entre *O Senhor dos anéis* e *O Priorado da laranjeira*".

The Lord of the Rings and *The Priory of the Orange Tree*, and attest in which aspects they converge or diverge. We studied both works' worldbuilding and how the authors similarly provoke Eucatastrophe and secondary belief (TOLKIEN, 1997). It was concluded that when it comes to inward storytelling (RITCHEA, 2013) and temporal self-reference (PARRY, 2012), both novels are profoundly alike. However, regarding in-depth female representation, Tolkien's books fall short. Yet, in *The Priory of the Orange Tree*, Shannon removed gender roles from her universe, constructing a reality where women are essentially free (BERNÁRDEZ, 2020). Thereby, we surmised that although *The Lord of the Rings* was a fantasy milestone and a masterpiece, there are still many aspects within it echoing the past. And that *The Priory of the Orange Tree* is a novel aiming for the future, as Shannon offers a world untainted by bigotry.

Keywords: The Lord of the Rings. The Priory of the Orange Tree. High Fantasy. Fantastic. Comparative Literature.

Resumo: Em *O Senhor dos Anéis* (1954), Tolkien definiu os padrões para o subgênero da alta fantasia pela elaboração de um mundo secundário extremamente rico: a Terra Média, de um modo como nunca havia sido feito. Posteriormente, Samantha Shannon publicou seu livro *O Priorado da Laranjeira* (2019), uma releitura feminista de São Jorge e o Dragão. Assim, a obra de Shannon apresentou tantas similaridades com a de Tolkien em termos de complexidade narratológica que foi chamada de "o sucessor feminista de *O Senhor dos Anéis*" por Laura Eve em sua contracapa. Em vista disso, este artigo objetiva realizar uma análise comparativa entre *O Senhor dos Anéis* e *O Priorado da Laranjeira* e atestar em que aspectos eles convergem ou divergem. Estudamos a construção de mundo de ambos os livros e como os autores similarmente provocam Eucatástrofe e crença

secundária (TOLKIEN, 1997). Foi concluído que, a respeito de narrativa interna (RITCHEA, 2013) e auto-referência temporal (PARRY, 2012), ambos os livros são imensamente semelhantes. Entretanto, no que tange à representatividade feminina aprofundada, as obras de Tolkien deixam a desejar. Não obstante, em *O Priorado da Laranjeira*, Shannon removeu papéis de gênero de seu universo, construindo uma realidade onde mulheres são essencialmente livres (BERNÁRDEZ, 2020). Portanto, constatamos que, apesar de *O Senhor dos Anéis* ser um marco na fantasia e uma obra-prima, há ainda muitos elementos que o compõem ecoando o passado. E que *O Priorado da Laranjeira* é uma obra voltada para o futuro, visto que Shannon oferece um mundo livre de intolerância.

Palavras-chave: O Senhor dos Anéis. O Priorado da Laranjeira. Alta Fantasia. Fantástico. Literatura Comparada.

INTRODUCTION

Firstly published in 1954, *The Lord of the Rings* by Professor J.R.R. Tolkien is a sequel to his 1937 book *The Hobbit* and the marvelous tale of Bilbo Baggins, who was sent in a quest to retrieve an ancient dragon treasure. At the end of his adventure, Bilbo discovered how much courage he actually held within himself, and in possession of a magical ring that granted him invisibility, the hobbit inadvertently set up the context for the impending journey of his own nephew, Frodo Baggins. Contrary to his uncle, who undertook a somewhat niche task in comparison to the outside world, the younger protagonist had to leave the comfort of his home to destroy the previously mentioned ring in order to save the entirety of Middle-earth from the most horrendous doom (TOLKIEN, 2001, p. 57). Accompanied by his dearest friend, Samwise

Gamgee, Frodo met incredible and terrifying people along his path, and even though his own adventure turned out to be severely gloomier than Bilbo's, its ending had a similar moral outcome: heroism can be multifaceted. Therefore, Tolkien's masterpiece quickly became popular and was eventually consecrated as one of the most significant turning points of fantasy literature.

In consonance with what Tolkien himself named "secondary world fantasy" (1997, p. 132), *The Lord of the Rings* displayed a level of technicality and care and detail that no other fantastic literary work had ever done before him. And a great deal of that richness is driven from how meticulous Middle-earth is constructed. Rather than existing merely as a stagnant narrative device whose sole purpose starts and ends with providing a scenery for the plot, Middle-earth is almost alive. It interacts with the characters, has a mythology of its own, political complexities, languages, poetry, music and much more, showcasing as much profoundness as our primary world. Succinctly, it is like James and Mendlesohn very cleverly put: "if you turn a corner in Middle-Earth, you know that there will be more world there" (2012, p. 44). Thus, by structuring and forging a secondary world independent of the one we live in, Tolkien set the precedent for what Lloyd Alexander later appointed "high fantasy" (1971, p. 5). That is, a subgenre of the fantastic²

2 To this day, there is much discussion in the academy regarding "the fantastic", and how all the concepts related to it intertwine. A fixed widespread definition of what we call "fantastic" does not exist, as there is still quite a lot of disagreement among scholars. However, this paper will consider Freud's theories on the uncanny (or the *unheimlich*) as one of the grounds on which our interpretation stands (CESERANI, 2006, p. 20). In light of this, supported as well by Ceserani's considerations on André Jolles' definition, we understand the fantastic as the inversion of our current ordinary worldly laws, a "cultural interrogation" (CESERANI, 2006, p. 63) that forces rationality to confront its very limits and leads to feelings of fright but also allurements. Through it, many literary genres and modes exist: myth, fairytale, science fiction, horror, gothic and fantasy, to

literary mode that takes place in a completely separate and self-sufficient reality.

In that regard, among his many contributions and innovations, the father of fantasy, as Tolkien was eventually nicknamed, specifically drew inspiration from marvelous tales of the medieval times, such as *Beowulf* and *The Prose Edda* (RISDEN, 1998, p. 193), for example. For that reason, given that many characteristics seen in *The Lord of the Rings* — which will be seen in more detail in the following section — served somewhat as a mold for subsequent works of high fantasy, medievalism too became an element of influence. Therefore, most of the later literature configured as high fantasy followed that pattern, and displayed mimetic and aesthetic aspects concomitant with classic medieval themes and imagery, for instance, *A Song of Ice and Fire* (1996) by George R.R. Martin and *The Name of the Wind* (2007) by Patrick Rothfuss. Thereupon, on the inside of this big cauldron of stories lies *The Priory of the Orange Tree* (2019) by Samantha Shannon.

As the author herself stated, the one volume novel is a feminist retelling of the tale of Saint George and the Dragon (HAINES, 2023). The English novelist skillfully combined traits of European and Asian mythology with a plot that places women in the very center, as independent and indispensable agents for the course of the storyline. A characteristic which, curiously, one would expect that happens more often in a literary mode that freely bends all of the physical and societal rules. However, Shannon's work was

name a few, and they all interact with the fantastic in different ways. Fantasy, or high fantasy as we are specifically studying in this paper, will be analyzed mainly through the lens of Tolkien's and Alexander's rationale.

deemed revolutionary by most communities of fantasy readers precisely because, even though it is a high fantasy deeply inspired and constructed on medievalism, it does not immediately cast women as subhumans. The book possesses three main female characters: Eadaz du Zāra uq-Nāra, Sabran Berethnet IX and Tané Miduchi, each of them representing the triad of central poles where the story takes place. Eadaz is an undercover mage born and raised in the Priory of the Orange Tree, a secret society located in the south of the Western hemisphere that is home to women who manipulate a specific type of fire magic: siden As a young mage, Eadaz was sent to the Queendom of Inys, in order to furtively protect Queen Sabran Berethnet herself from the leading antagonist of the novel: the Nameless One. A mighty beast that erupted from a volcanic mountain called Dreadmount in the shape of a black dragon, and whose sole purpose is to completely subdue and oppress humanity. A thousand years prior to the moment in which the novel is set, the Nameless One terrorized the local people of a country in the West, named Lasia, until it was defeated and restrained to Dreadmount once again.

Supposedly, according to Western religion, the one who courageously overthrew and imprisoned the dragon was Galian Berethnet, who after vanquishing the monster, instituted the Queendom of Inys and established himself as the Saint of the entirety of the world. He stated that as long as his sacred bloodline survived and remained enthroned, the Nameless One would always be confined to the volcanic chains of Dreadmount, where it rests until present day. Therefore, Queen Sabran lives up to that legacy and responsibility, and the perpetuation of the Berethnet

lineage is her most fundamental royal duty. Lastly, Tané Miduchi is actually located on the other side of the world in relation to the two already mentioned characters. She is in Seiiki, a country of the Eastern hemisphere, where, in contrast to the West that deems all draconic creatures as villains, is friendly towards water dragons. They are worshiped as deities and even participate in the politics of the East. Thence, Tané is a young adult orphaned at a very young age who wishes to become a dragon rider and is willing to do just anything to achieve her oldest and truest dream. In summary (in a few words, basically), *The Priory of the Orange Tree* features a great deal of what are considered to be classic elements of the high fantasy subgenre mainly outlined by Tolkien, but unlike many of its predecessors, Shannon's work is focused on its female characters.

In view of this, there are so many Tolkienian aspects in the 2019 novel that Laura Eve even called *The Priory of the Orange Tree* "the feminist successor of *The Lord of the Rings*" on the book's back cover (BÉRNARDEZ, 2020, p. 94). Therefore, taking all of the previous deliberations into account and considering that the ability to conjure up fantastic tales have accompanied humankind since the very first day, it is crucial to understand how it evolves and keeps up with the needs and wants of different groups that perhaps have not always been properly characterized in literature. How it might be possible for new authors to honor the past and those who set the precedent while writing inclusionary fantasy that does not unquestionably mirror the prejudices of the primary world and offers a new perspective on societal norms. Ergo, this paper aims to analyze two incredibly constructed and rich works of high fantasy: *The Lord of the Rings* by J.R.R. Tolkien and *The Priory of The Orange*

Tree by Samantha Shannon. In particular, a comparative study will be done in order to attest the books' similarities and differences and if Eve's assertion was indeed accurate. That will be done through the analysis of narratological and worldbuilding strategies and then, of how both authors handled their respective female characters.

THERE'S PROMISE IN TALES THAT ARE YET TO BE SPOKEN

James and Medlesohn reckon that the key innovations and originalities present in *The Lord of the Rings* were structural. As it was very briefly mentioned in the previous section, instead of following the preceding tradition of quest fantasies in search of a specific symbolic Graal, as he formerly did in *The Hobbit*, Tolkien amalgamated the "particular objective pursuit" trope with the ancient epic in the 1954 novel (JAMES; MENDLESOHN, 2012, p. 48). The authors establish that connection because of the "all or nothing" factor of the book, since there is always the threat of worldwide domination circling the narrative, if Frodo and Sam should fail their mission. As a result, the reader is to a degree compelled to care and get emotionally involved with the adventure. Which is also tied to how Tolkien presents his central villain, like a representation of ultimate and irredeemable evil, a characteristic that makes the readers revisit some of their oldest recollections and urges provoked by heroic tales, that is to root for good to thrive against evil (PRY, 2003, p. 28). Pry regards this yearning as a reflection of human mind and morality, and traces the theory back to Jung's considerations on such urges as an anthropological need, primarily for understanding and resolution. And, taking into account the manner in which *The Lord of the Rings'* conflict

is settled, Pry deems the yearning thoroughly fulfilled: Sauron is ultimately defeated, Gondor is rebuilt and all heroes may finally go home. Naturally, as a great scholar and connoisseur of the fantastic himself, Tolkien was not ignorant to such concepts and in his essay *On Fairy-Stories*, he uses the word consolation for the accomplishment of this ancient human need, and names the absolute joy only a happy ending could provide “Eucatastrophe”. According to him, this eucatastrophic factor is actually the highest function of fantasy, that when done properly can touch the reader’s heart with the same intensity of, for instance, poignant grief. The Professor said: “In such stories when the sudden ‘turn’ comes we get a piercing glimpse of joy, and heart’s desire, that for a moment passes outside the frame, rends indeed the very web of story, and lets a gleam come through” (TOLKIEN, 1997, p. 154).

With that in mind, when it comes to Shannon’s 2019 novel, although there is still much sorrow and tragedy and loss, which Tolkien does not consider an impediment for Eucatastrophe, the transcending joy still exists. The Nameless One is the embodiment of true malice, a result of an imbalance between the two branches of magic in the book (siden and sterren), and despite the fact that he only makes an appearance at the very end, the mere mention of his name and the threat he represents is enough to send a jolt of biting fear into the characters’ hearts. And as he is ultimately defeated, not only is the danger dissipated, but there is also the conciliation of the Western and Eastern hemispheres and people, who have been strangers to one another for so long. That ending highlights the importance of shedding our inward prejudices and of learning how to see beauty and strength in human diversity. After

all, the protagonists and heroes achieved peace and vanquished the Nameless One only because they also overcame their initial misguided notions of each other. Thus, the final act of open-mindedness and friendship reinforces too the concluding feeling of Eucatastrophe evoked by the novel. Perhaps, we ponder, maybe even more than the absolute defeat of the Nameless One. Albeit it might be satisfying or cathartic to witness the destruction of irredeemable evil, as Pry theorizes, the mutual feelings of understanding and connection that Shannon bestows upon her characters speak to Tolkien's conceptions of hope. If a secondary world of fantasy is built with the same love and attention to detail as the primary one was built by God, as Tolkien writes, everything that happens within its borders is fundamentally true. Thereby, if the people of Middle-earth or Inys or Seiki are capable of heroism and altruism, why would the humans these characters are mirrored after not be? *The Priory of the Orange Tree* deeply captures an aspect of Eucatastrophe theory that is also present in *The Lord of the Rings*: pure and genuine hope. The joy elicited by fantasy does not come only from resolved happy endings, but also from the prospect of reading and diving into these secondary worlds and seeing oneself's own potential in them. Of contemplating not what is, but what could be. That is one of the elements which bring Shannon's and Tolkien's works together, because of how both authors understand and deal with the concept of hope.

Now, moving forward, James and Mendlesohn were not the only ones who juxtaposed *The Lord of the Rings* with the epic. In fact, the constant comparison to the ancient poetic genre is not unusual among Tolkienian academics. Parry (2012) mentions

several scholars who deem Tolkien's work a ratherish modern day epic. Referencing Martin, she appoints many conventional aspects that define the genre, such as "cosmic scale, serious purpose, a setting in the distant past, the presence of heroic and supernatural characters and plots pivoting on wars or quests" (PARRY, 2012, p. 6). Aspects that, as Parry writes, Tolkien intricately embroidered into *The Lord of the Rings'* anatomic configurations, storyline and character development. And, in line with Ritchea (2013), this is one of the aspects present in Middle-earth's narratological structure which makes the whole universe so believable. More specifically, the author outlines three narratological criteria Tolkien utilizes in his process of sub-creation:

- 1) Space and temporality within the storyworld can be mapped;
 - 2) The storyworld's construction has a witness (nested frames and an implied author);
 - 3) The textual and textual reference world of the implied storyworld draws reference from, or allows readers to interact with, the actual world.
- (RITCHEA, 2013, p. 100)

Ritchea theorizes that in order to provide what Tolkien himself called "inner consistency of reality", the Professor had to acknowledge the common ground on which writer and reader stand — the primary world — and then employ our common experience with it to artificially formulate Middle-earth's mythology and history. And, although Parry and other classical scholars focus on *The Lord of the Rings'* parallels with the epic, there are many mimetic elements observable within Tolkien's secondary world that can be traced back to Norse legends, *Beowulf*, medieval and chivalric romances and much more (RITCHEA, 2013, p. 107-108).

Thus, by doing so, instead of expecting a willing suspension of disbelief from the reader, which is something that Tolkien never thought actually existed (TOLKIEN, 1997, p. 132), a fantasy author might incite secondary belief (another concept forged by Tolkien). It is a most arduous task, nevertheless, if a secondary world can establish that link with the primary one and paradoxically offer a realism within the magical boundaries of that fantastic reality, the reader might be truthfully transported to the secondary world, and while in it, be immersed in secondary belief.

And, returning to Parry, one of the tactics Tolkien applied in order to induce secondary belief was not solely emulation of factual and historical legends and folklore, but the constant allusions to Middle-earth's fictional past too. She postulates that *The Lord of the Rings'* congruence with the epic goes beyond storylike inspiration, it also encompasses diegetic functional purpose. Taking Virgil's *Aeneid* as an example, Parry explains how it portrays fantastic beasts and monsters, which provide a sense of wonder to the poem, however, the work is meant to serve as a piece of factual history and in a way, explain the origins of Roman civilization (PARRY, 2012, p. 7). Thence, Tolkien's work does not share that characteristic, since despite his implication that hobbits still exist in present day and the story he narrated could possibly have occurred in olden times, there is no certain way to pinpoint such events in actual history. Therefore, Middle-earth exists as an autonomous entity with a culture completely and absolutely crafted by Tolkien. Yet, according to Parry, it is in this dichotomy of not mirroring our authentic past but simultaneously always referencing its own made up mythology that rests one of *The Lord*

of the Rings' greatest correlation with the epic. Comparing the novel with *Aeneid* once more, she concludes that the connection shown in the poem with the past possesses the same functions as Tolkien's constant odes to Middle-earth's fictional days of yore.

Tolkien echoes Virgil's sense of the backdrop of history behind the events of epic, but gives the weight Virgil bestows on the origins of his own city to the history of a wholly imaginary world; a tactic perhaps entirely appropriate for an audience that no longer holds the same belief in a mythic past as did that of the ancient authors. (PARRY, 2012, p. 8)

So, in a way, by assuming the role of the ancient epic in modern society, fulfilling humanity's need and longing for a glorious, fantastic past, *The Lord of the Rings'* and by extent, Middle-earth's, extensive inward richness also defined the emerging subgenre of high fantasy. Therefore, despite the fact that some other writers might not display Tolkien's level of scrupulousness regarding their works of high fantasy, which — is important to highlight — does not constitute a demerit in any way, given that Middle-earth is the result of a lifetime endeavor, it is possible to attest that Shannon exhibits the same meticulousness in *The Priory of the Orange Tree*. The 848 page novel contains four narrators in total, each of them from a different part of the world and with a singular knowledge of their own homeland's history. Because of that, there is a profound intricacy in Shannon's secondary world's lore and past events. And even though they actually comprehend an objective factualness and essentially happened in a certain fashion, history is remembered and recounted from different perspectives and in different ways. Not only that, but there are two recurring

characters considered to be somewhat as old as time, who also speak of the past through the lens of their own personal truths. They are Nayimathun of the Deep Snows, a lacustrine (meaning she is originally from the Empire of the Twelve Lakes, in the East) dragon who is approximately a thousand years old, and Kalyba, an almost mythical figure also known as the Lady of the Woods or the Witch of Inysca, and is supposedly even older than the Nameless One.

By constantly dealing with ancient characters who at all moments influence and interact with the course of the main plot, which in essence derives from events that happened in the most distant past, Shannon obtains that sense of “if you turn a corner within the world, you know there will be more world there” that James and Mendlesohn write about (2012, p. 44). Not only that, but the author also elicits the nostalgic feeling regarding ancient history that Parry associates with the epic. Inys’ and Seiiki’s days of yore are portrayed in the same manner as the defeat of Turnus in *Aeneid* and as the prophesied return of Aragorn in *The Lord of the Rings* (PARRY, 2012, p. 8). Furthermore, the characters too in *The Priory of the Orange Tree* interact with their past history in similar ways as the characters in Virgil’s and Tolkien’s work. There is a deep sense of glorification of olden times and as Parry says, “(the) heroes themselves possess an awareness of and respect for this oral history and actively seek a place within it” (2012, p. 8). Queen Sabran speaks of the Grief of Ages³ and its ailments with great

3 A period of time corresponding to 500 years before the moment in which the book is set, and it carries such a name because it refers to when Fýredel (a mighty white dragon and the Nameless One’s most ruthless follower) raised the Draconic army against the world, causing immeasurable tragedy.

sorrow, but also praises her ancestor, Queen Glorian the Third, who marched into battle and bravely defended her Queendom while being almost nine months pregnant (SHANNON, 2019, p. 257). Even though much pressure rests upon Sabran's shoulders, to give continuity to the Berethnet lineage and keep on protecting the world from the Nameless One's fire, she also finds strength in her foremothers and their apparently inexhaustible courage. Eadaz constantly revisits the past and origins of the Priory and, being the only one in court who knows the Queendom of Inys's biggest secret and how it was actually founded (this secret in question and its implications will be more thoroughly discussed in the next section), there is a natural longing within her for the glory of ancient times (SHANNON, 2019, p. 425). Tané, too, as she eventually succeeds in becoming a dragonrider and grows close to her assigned dragon, Nayimathun, learns about the dragons' old history and their former magnificence. About their long gone powers and adventures, triumphs and defeats, how they originally emerged from the sea, and she becomes likewise nostalgic for a past she never lived (SHANNON, 2019, p. 280).

In that specific regard, one of *The Lord of the Rings* and *The Priory of the Orange Tree* most prominent similarities when it comes to diegetic ancient history is the fact that the past and present are deeply interconnected in both novels, as Shannon and Tolkien formulate a problem that comes into existence in the past but is only resolved in the present. The One Ring was forged in the year 1600 of the Second Age by Sauron, but it was only destroyed by Frodo, Sam and Gollum in the year 3019 of the Third Age. The Nameless One was imprisoned in Dreadmount in the year 2 of BCE (Before the Common

Era), but was only actually defeated and killed in the year 1005 of CE (Common Era). Therefore, by this approach, both authors create a sense of continuity and cohesion that span over centuries within their secondary worlds and deepen its fictional historical development. A characteristic that, as previously seen, mimics our primary world's own course of history and incites secondary belief.

Moreover, concerning this embroilment of characters and perspectives that Shannon features in *The Priory of the Orange Tree*, there is too a concept which James and Mendlesohn speak of and Ritchea explains in more detail, and that coincidentally *The Lord of the Rings* displays as well. It is precisely the extensive number of narrators and points of view surrounding the story, which, in accordance with James and Mendlesohn, deepens the mimetic qualities of the adventure. "Only the reader has a full grasp of the ways in which one set of adventures influences another; the protagonists can only hope and agonize" (JAMES; MENDLESOHN, 2012, p. 47). With this in mind, as there is much mystery and answered questions regarding Shannon's secondary world, this particular function of divergent perspectives that unknowingly complement each other is strongly present within the novel. Not only that, but Ritchea's considerations on diegetic narratological levels can also be observed in *The Priory of the Orange Tree*. The author states that in *The Lord of the Rings*, there is a very discernable pyramid of storytellers: Tolkien himself at its very top, and as the structure descends, there would be numerous characters distributed along it depending on their level of knowledge regarding the book's events and their roles as narrators (2013, p. 103). Ritchea writes that this kind of storytelling relation

not only quite clearly illustrates who knows what and when, but it also incites narrative tension.

In a more profound analysis of *The Lord of the Rings*, Ritchea studies the way Tolkien revisits his old works by assigning the roles of inward and implied authors to his characters. As the story itself displayed in the novel is about storytelling, given that Frodo and Sam compare their adventure through the lens of songs of old and Bilbo is determined to finish his book, for instance (RITCHEA, 2013, p. 105). However, this particular aspect of the protagonists themselves being the ones narrating their own stories is not exactly present in *The Priory of the Orange Tree*⁴, which nonetheless does not exclude Shannon's novel from Ritchea's notion of "gossip narrators". He states that it happens quite often in *The Lord of the Rings*, a "character that recaps or tells about another character to satisfy curiosity" (2012, p. 105), therefore allowing Tolkien to tell stories within stories, once again deepening and detailing Middle-earth's history. Ritchea takes the chapter "The Council of Elrond" in the first book of the trilogy, *The Fellowship of the Ring*, to exemplify this narratological strategy. He says:

(...) The entire chapter consists of 30 pages of characters telling stories to one another. While there is no actual action taking place on that narrative level, the reader travels both thousands of miles in Middle-earth on a secondary narrative level and thousands of years temporally through the narrative level. (RITCHEA, 2012, p. 105)

4 Or at least it is not present in her secondary world as a broader sense just yet. Considering that Shannon recently released *A Day of Fallen Night* in 2023, a prequel to the events portrayed in her 2019 novel, and that she often alludes to a possible sequel to *The Priory of the Orange Tree*, there is the possibility of her including this specific characteristic in a future work.

Now, although *The Priory of the Orange Tree* does not specifically feature a plethora of characters who also take on the role of secondary authors, like Frodo, Sam and Bilbo do, there is still a great amount of lore that is learned because of gossip narrators. Nayimathun of the Deep Snows and Kalyba, as they were already mentioned, are extremely old characters and therefore provide a unique perspective on past events. As the plot advances and the reader learns more and more about Shannon's secondary world and its complexities, there is also an immense curiosity slowly sparked by the number of big or small unresolved issues and questions. For instance, how the magic system actually works and what is the difference between the two poles of magic (siden and sterren, as previously mentioned too), why the Priory of the Orange Tree is kept a secret from the rest of the world, why the Eastern dragons have lost some of their ancient powers, how exactly the Nameless One was incarcerated in Dreadmount, only to name a few. All of these questions are related, as we learn throughout the ending chapters, and it is through inward storytelling that Shannon walks us to the book's conclusion and elucidation of so many mysteries.

Naturally, as both characters witnessed so many past events, Nayimathun and Kalyba are very present when it comes to recounting olden times. And since they respectively are on the Eastern and Western hemispheres, there is a great portion of localized lore they narrate. To exemplify, Nayimathun was the one who explained to Tané (and to an extent, the reader) how the Eastern dragons were truthfully born: they came down in the form of a comet. And whenever it passes through the skies again, depending on its cycle, they gain full strength and therefore are

able to lay eggs and command every power they once held, like shapeshifting for example. Such strength, however, fades with time, and it can only return with another passing of the comet.

Once, many moons ago, it [the comet] left behind two celestial jewels, each infused with its power. Solid fragments of itself. With them, our ancestors could control the waves. Their presence allowed us to hold on to our strength for longer than we could before. But they have been lost for almost a thousand years. (SHANNON, 2019, p. 280)

Thereby, in the West, it is Kalyba who explains to Eadaz the difference between *siden* and *sterren*, which is naturally in congruence with Nayimathun's story on the comet. She states that *siden* is *terrene* magic and comes from the core of the world, achieved through the fruit of the three *siden* trees: the orange, the hawthorn, and the mulberry, albeit only the orange still lives. *Sterren* is its natural opposite, *sidereal* magic, or the power of stars. "When the Long-Haired Star passes, it leaves behind a silver liquid. I named it *star rot* (...) It is in *star rot* that *sterren* lives, just as it is in the fruit that *siden* lives" (SHANNON, 2019, p. 447). Through this technique, of providing various *diegetic* narratological levels by which different characters enrich the plot due to their own acquired knowledge and singular viewpoint, likewise Tolkien, Shannon builds what Ritchea calls a "profound realism" (RICHARDSON apud RITCHEA, 2013, p. 104). Her secondary world exists as an entirely self-sufficient entity, and despite the existence of so many elements which can be easily correlated with people or places or tales or cultural articles from our primary world, as there are in *The Lord of the Rings*, secondary belief is also achieved in *The Priory of the Orange Tree*.

To sum things up, there are still a considerable amount of elements and structural literary strategies that both Shannon and Tolkien utilized in their works of high fantasy in order to prompt secondary belief and, in general, broadly organize such complex secondary worlds and plots. Aspects that highlight more of the novels' similarities as well. Nevertheless, we shall turn now to one of the most significant differences perceptible when it comes to *The Lord of the Rings* in comparison to *The Priory of the Orange Tree*.

NO WOMAN SHOULD BE MADE TO FEAR THAT SHE WAS NOT ENOUGH

When it comes to female representation within Tolkien's works, there is some disagreement in academia. Bogaert (2015) discusses the myriad of conflicting perspectives on the female characters of *The Lord of the Rings*: she refers to Smol, who by studying the book alongside many letters which Tolkien himself sent to his son, concludes that the Professor had a quite bio essentialist view on gender roles that was naturally reflected in his work (BOGAERT, 2015, p. 16). Green, on the other hand, deems that Tolkien considers gender an interchangeable human characteristic, and utilizes the pronoun "he" in a neutral sort of manner when describing especially the hobbits, simply in order to avoid any type of sexual conflict between his characters (BOGAERT, 2015, p. 16). However, it is awfully imperative to keep in mind that context matters in this case, and regardless of how one might interpret the novel itself or the theories orbiting it, it is also important to recognize the existence of nuance. James and Mendlesohn speak of the main event that inspired Tolkien and that set the precedent

for so much of *The Lord of the Rings'* plot: the First World War (2012, p. 49). They claim that after experiencing the horrors of war, Tolkien structured his characters while aiming to symbolize actual people and soldiers he encountered throughout his journey as an officer. For example, Merry and Pippin are supposed to represent a new and bright generation of adolescents who unfortunately lost a piece of their youth and innocence to war (JAMES; MENDLESOHN, 2012, p. 47). Therefore, the authors state that this clear mirroring effect which Tolkien synthesizes in his book is the main cause of the lack of female representation. And Éowyn, the book's most recurring female character, is meant to portray the "bitterness and mourning of the women left behind in wartime Britain and who served, unrecognized, in the First and Second World Wars" (JAMES; MENDLESOHN, 2012, p. 47). Furthermore, the authors state too that Éowyn's final act of abandoning her sword and title as shieldmaiden was Tolkien's way of claiming that war is an ugly business and no person should ever wish to take part in it.

Bogaert possesses a similar opinion regarding Éowyn, she reckons that there is a problematic aspect about her character, which is the achievement of heroism only through the disguise of a male identity, something that Marion Zimmer Bradley herself also pointed out (BOGAERT, 2012, p. 21). Nevertheless, Bogaert does not consider Éowyn's ultimate reconnection with her femininity as a symptom of weakness, but as a sign of maturation, as she (in accordance with James and Mendlesohn) understands that there is no true glory in war. Yet, despite the fact that this particular interpretation of Éowyn is quite fitting, depending on one's viewpoint on femininity as innate or not, there is still a problem

with her character rarely recognized, which is the “exception to the rule” factor. Although in Peter Jackson’s cinematic adaptation there was a slight change on some of the female characters’ specific dynamics, like Arwen being more present for example, their numbers are still exceedingly small in comparison to the number of male central characters in *The Lord of the Rings*. Throughout the trilogy, it is only Éowyn, Galadriel and Shelob who possess a bigger role and actively have an influence on the plot. Besides the all male Fellowship of the Ring, which includes Frodo, Sam, Merry, Pippin, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli and Boromir, there are six more pivotal men who appear quite often. They are Sauron, Saruman, Gollum or Sméagol, Elrond, Théoden, Denethor and Faramir, who represent a discrepancy of sixteen central male characters in comparison to three central female characters.

And when one of them, Galadriel, owns immeasurable power which ends up being mostly implied rather than depicted, something that keeps her from the quest (BÉRNARDEZ, 2020, p. 95), and the other, Shelob, falls into the archetypal role of monstrous feminine and sneaky creature, ready to seduce men and entrap them in her web (DASSLER, 2022, p. 6), the only female character left who showcases as much agency and depth and truly takes part in the adventure as an equal in relation to the male characters is Éowyn. And although there is much significance in Tolkien’s concluding statement regarding Éowyn’s ending: everyone should aspire to find peace and genuine happiness in a domestic life rather than pursuing greatness in battle, when he does so through his only female character that at least for a moment, rejected traditional gender roles, he sends a different

kind of message, even if inadvertently. Being the single woman unsheathing a sword among an all male army, Éowyn ends up representing an exception to the rule, that is patriarchy. Even though Middle-earth is an incredibly rich and immersive secondary world with its own culture and societies, there was still the conscious decision by Tolkien's part to mirror our primary world's gender disposition. Therefore, the women of *The Lord of the Rings* are mainly marginalized as helpless housewives or caregivers, their existences often defined in relation to men and on what they can provide for them. And when Éowyn also ends up giving up on her shieldmaiden position and assumes a traditional feminine role like all other women around her, Tolkien reinforces two bio essentialist views: that all women in their souls are passive and servient, and that whenever they go against that innate essence, it is a nature aberration not usually widespread and which ends up not being ultimate (SMOL apud BOGAERT, 2015, p. 12).

Now, this interpretation is in no way meant to label Tolkien as a raging misogynist, because after all, Jane Chance in her chapter "Tolkien and the Other: Race and Gender in Middle-earth" explains how *The Lord of the Rings* displays a great deal of instances in which multiculturalism and tolerance towards marginalized groups are portrayed as ideal and as a sign of true heroism (2005, p. 180). However, when it comes to these concepts and Tolkien's handling of his female characters (or any minority), it is likewise crucial to keep in mind that timing is an indispensable factor in any *The Lord of the Rings* analysis. There is no way to ignore the fact that Tolkien was indeed a white man born in the 19th century, and that although many of his ideas and fiction may have defied

some societal norms, like any other, he is a product of his own time. And as his work set the precedent for the upsurging of high fantasy, not only diegetic narratological levels or parallels with the epic helped to characterize the genre, but the lack of female representation too. Sinykin (2023), in his article for Slate magazine, writes about how after *The Lord of the Rings* phenomenon, fantasy readers were avid for similar stories and actively asking publishers for anything or anyone resembling Tolkien and his mastery of the fantastic. As a result, one famous editor — Lester del Rey — defined specific literary elements which echoed *The Lord of the Rings* and started demanding them as prerequisites for publishing. They were: “invented worlds in which magic works. (...) A male central character who triumphed over the forces of evil (...) by innate virtue, and with the help of a tutor or tutelary spirit” (SINYKIN, 2023). Thus, a whole tradition in high fantasy was born, one that excluded women from positions of power or protagonism and usually sidelined them as one dimensional archetypal acolytes to the hero’s journey, such as the mother, or the damsel, or the seductress, for instance (BÉRNARDEZ, 2020, p. 94).

And that is why *The Priory of the Orange Tree* was deemed so avant-garde among (especially female) fantasy readers. Within Shannon’s novel, there is a tyrannical villain threatening to decimate the freedom of all peoples, different sets of protagonists who possess different objectives, but that in the end must all come together to defeat a common enemy, distinctive kinds of heroism and friendship, arduous and taut battles, political plots and secrecies, corruption and redemption, a sophisticated magic system and, to tie it all in, a most beautiful

and sophisticated prose that paints the adventure as if it were a watercolor portrait. In other words, *The Priory of the Orange Tree* exhibits an abundance of tropes and traits common to high fantasy, and that are particularly very present in *The Lord of the Rings*, which have been bringing communities of readers together for decades, but this time, there is no patriarchy. The female characters conceived by Samantha Shannon do not have to go through the process of firstly defeating misogyny and proving their worth as a woman and a human to, only then, be able to join the fight against the villain, because the women of *The Priory of the Orange Tree* were already born free. And, as Bernárdez theorizes, by removing the sexism factor, Shannon creates a space in which she can discuss any topic generally related to women's experience (including misogyny) in an extremely advanced fashion, precisely because the author herself made it quite clear that in her novel, there is no intention whatsoever to pursue historical or realistic accuracy of any kind. Therefore, while Shannon depicts Eadaz and Tané routinely and skillfully flaunting their abilities as swordswomen and warriors without restrictions, she also touches on matters such as fear of motherhood and pregnancy, sapphism, erasure of women from history, sisterhood and so many more themes connected to womanhood and that have been for so long ignored in fantasy literature. The book itself was born because Shannon wanted to give a voice to the princess of the legend of Saint George and the Dragon. And in reality, the way she subverted it is one of the most prominent feminist stances she makes throughout the whole narrative.

The story starts similarly to the original tale: a horrible dragon arose and began to terrorize the local community of Lasia, the closest country to his place of birth, until its people started sending it sheep and cattle to avoid more deaths. Yet, the beast's hunger for human flesh was insatiable, and thereby a sortition took place, by which random people were chosen as sacrifice to appease the dragon's appetite and keep it away from the city. Eventually, there came the hour when the princess herself was sorted, and in great sorrow, the king let her only daughter depart to meet her doom. While she was waiting, a gallant knight appeared and, in face with the princess and her stunning beauty, offered to slay the dragon for her if she agreed to marry him and if her subjects converted to his religion. Now, this is the moment the stories diverge: in the original tale, the princess accepted his proposal and all people of Lasia happily converted to Christianity after George heroically killed the monster (WALTER, 1995, p. 321). In *The Priory of the Orange Tree*, however, princess Cleolind wanted to kill the dragon — the Nameless One — herself as soon as it erupted from Dreadmount, but decided to wait in respect to her father's wishes and concerns. When she was finally drawn, Cleolind left determined to ultimately defeat the dragon that had oppressed her people for way too long. And when she met the knight, Galian Berethnet, and heard his insulting proposition, the princess felt disgusted and sent him away. However, as he was stubborn and blinded by ambition, Galian confronted the Nameless One anyway when it finally showed up, branding his magic sword Ascalon, certain that it would assure him victory. But the dragon was too powerful and Galian quickly injured himself, which gave

the princess the chance to pick up the sword and finally go after the dragon as the knight cowardly ran away.

She found it in a prairie, twisted around a tall orange tree, and among the flowers and bushes, Cleolind and the Nameless One dueled. But despite all of her skills and the magic within the sword, the dragon was too powerful. As she crawled towards the orange tree in order to catch her breath, Cleolind took notice of her burns and rested against it, facing the beast one last time, ready to accept her undoing. However, when the Nameless One, convinced of its victory, blew fire in the princess' direction, the tree protected her. Marveling at the miracle surrounding her, Cleolind extended her hand to pick one of the oranges, and when she ate the fruit, her body was suddenly overcome by a wave of magic that not only healed her wounds, but also gifted her the powers of a mage. Bearing a new kind of strength, the princess returned to battle and this time, pierced Ascalon deep in the Nameless One's black scales, banishing him forever from her land.

When she returned home, Cleolind handed the sword back to Galian and, once again, sent him away. The princess then gave up on her royal title, donated her wealth and, accompanied by her closest handmaidens, went to that prairie where she defeated the Nameless One and where the orange tree lived. There, the women founded The Priory of the Orange Tree, a society of mages determined to protect the world from any draconic threat that could arise from Dreadmount. Galian Berethnet, on the other hand, seething due to his wounded pride, returned to his homeland: the Isles of Inysca, where he distorted what actually happened. The knight claimed that he was the one who banished

the Nameless One and, lost in a haze of narcissism, united those territories under his self-appointed crown. Declaring himself as a Saint, Galian established the religion of the Six Virtues (the one he wanted Cleolind's subjects to convert to), inspired by the principles of knighthood, and lied that it was his sacred blood that had overpowered the mighty dragon. Finally, the new king made up the foretelling that as long as his sanctified lineage remained in power, the Nameless One would too remain caged.

The truth was eventually forgotten by the world. Whilst the Priory became secret in order to protect the magic of the orange tree, Galian's lie became history. His bloodline continued, and as only girls were born and the lineage was built exclusively of queens, the Queendom of Inys evolved. Yet, in the Priory, there was also a line of descent as the society thrived. Thus, in present time, the mages are the only ones who know the truth about how the Nameless One was defeated a thousand years ago.

Thence, although Shannon provided a creative feminist twist on the tale of Saint George and the Dragon, by making the princess the true heroine, it is interesting to notice that she also criticizes a very usual occurrence of our primary world: men usurping and appropriating women's accomplishments. Galian Berethnet did nothing but annoy Cleolind and flee in the moment of danger. And still, for a millennium, he was revered as a Saint in Inys and praised for an action he never had the ability of doing, while Cleolind was labeled as "the Damsel" in the Six Virtues religion, forgotten in the prayers of the people.

CONCLUDING REMARKS

Therefore, it is interesting to use Shannon's own words to start our concluding remarks. In her website, she wrote an essay called "Damsels Undistressed" (2019) in which she explains her primary thought process when structuring the novel.

In writing *The Priory of the Orange Tree*, I was driven by a sense of obligation – a desire to answer the story that created the ripples I first encountered in a song as a little girl. A desire to re-assemble and expand on it in a way that made sense to me as a woman and a human being. I wanted to resurrect and shine a light on its lost women, whose names have all but disappeared. I wanted to make them a gift of the orange tree. I wanted to hit back at the George I met in the stories of old, and to wonder what the people of Lasia would have said about him, if only anyone had written his intervention from their perspective. And I wanted someone else to have a chance to slay the dragon. (SHANNON, 2019)

By revisiting the story of one of England's oldest saints and finally shedding light on the sole female character, who beforehand simply represented a mere prize for George, Shannon offers justice for all women who at some point were overlooked. Moreover, *The Priory of the Orange Tree* displays more than patriarchal liberation, there is too the utter erasure of structural racism and heteronormativity, which provides freedom to absolutely everyone and in all capacities. And even though *The Priory of the Orange Tree* and *The Lord of the Rings* are considerably alike, this is a specific characteristic that separates them and that asserts Shannon's novel as the trademark of XXI's century fantasy. There is a reason why

Tolkien was called the father of fantasy and his work, to this day, inspires so many young fantasy authors. *The Lord of the Rings* is a literary and a philological masterpiece, which in less than a century, was deemed a classic in English literature and then adapted into the cinematic saga with most awards ever. But as a scholar immersed in mid-20th century England, Tolkien mostly portrayed the people actually living around him: white men. And, unfortunately, until very recently, that was the norm for protagonists and heroes in high fantasy, excluding an enormous amount of people.

Thus, as the world evolves and at last those who were kept away from pens during most part of history are finally having the chance to tell their stories, high fantasy must keep up with that evolution. Because, after all, the longing for a glorious past, dragons, adventure, tragic love, magic and wonder are still very present in the human soul. Ursula le Guin said it herself: “There have been great societies that did not use the wheel, but there have been no societies that did not tell stories” (1993, p. 27). Just like breathing, humans cannot live without the fantastic, but at least right now, it is possible for all people to equally experience it. To envision a world untainted by prejudice, to strive to one day achieve that.

In conclusion, alongside this divergence and many others that separate the pair of novels, there are nonetheless substantial similarities between *The Lord of the Rings* and *The Priory of the Orange Tree*, in terms of both diegetic structure and narratological design. Therefore, Laura Eve can be considered indeed correct for nicknaming Samantha Shannon’s book “a feminist successor of *The Lord of the Rings*” (BERNÁRDEZ, 2020, p. 94). Not only that, but as she writes fantasy aiming to at all times broaden

her horizons more and more, and include people of all shapes, sizes and colors in her work, while at the same time exhibiting great respect for those who came before her⁵, Shannon writes for the future as well. And it is in this magnanimous richness and diversity of perspectives and stances, between past and future, that lies literature's greatest strength. *The Lord of the Rings* and *The Priory of the Orange Tree* may differ in some aspects, but they both superbly encapture what resides in humanity's very core: the yearning for a waking dream.

REFERENCES

- ALEXANDER, Lloyd. High fantasy and heroic romance. In: *The Horn Book Magazine*. Boston: The Horn Book, v. 47, p. 577-584, dez., 1971. Disponível em: <https://www.hbook.com/story/high-fantasy-and-heroic-romance>. Acesso em: 28 out. 2024.
- BERNÁRDEZ, Sara González. The Heroine's Journey: Epic Fantasy and Female Representation in Samantha Shannon's *The Priory of the Orange Tree* (2019). In: BERNÁRDEZ, Sara González et al. *Thresholds and Ways Forward in English Studies*. Alicante: Universidad de Alicante/Universitat d'Alacant, p. 92-100, 2020.
- BOGAERT, Stephanie. *It's a man's world: An analysis of gender and sexuality in JRR Tolkien's The Lord of the Rings*. 2015. 72f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Literatura, Inglês-Alemão) – Faculdade de Artes e Filosofia, Universidade de Gante, Gante, 2015.
- CESERANI, Remo. *O Fantástico*. Curitiba: Editora UFPR, 2006.
- CHANCE, Jane. Tolkien and the Other: Race and Gender in Middle-earth. In: CHANCE, Jane; SIEWERS, Alfred Kentigern. *Tolkien's Modern Middle Ages*. Nova York: Palgrave Macmillan, p. 172-186, 2005.
- DASSLER, Jessica. Women in Literature: The Impact of Feminism on Fantasy Literature, 1950-1990. In: *International Social Science Review*. Ontario: Pi Gamma Mu, n. 4, v. 97, p. 1-20, dez., 2021. Disponível em: <https://ir.ung.edu/work/sc/e8302026-9b53-4b37-b1f9-7bd68cd1ad63>. Acesso em: 05 nov. 2024.

5 See "My Feminist Call to Historical Fantasy" (SHANNON, 2019).

HAINES, Nina. *Sapph-Lit in Conversation with Samantha Shannon (from the archive!)*. Youtube, 22 de maio de 2023. 1h11min56s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xjqpOMQvqe4>. Acesso em: 28 out. 2024.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. *A Short History of Fantasy*. 2.ed. Oxfordshire: Libri Publishing, 2012.

LE GUIN, Ursula. *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. Nova York: HarperPerennial, 1993.

PARRY, Hannah. *Classical Epic in the Works of J.R.R. Tolkien*. 2012. 77f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Faculdade de Letras, Universidade Victoria de Wellington, Wellington, 2012. Disponível em: https://openaccess.wgtn.ac.nz/articles/thesis/Classical_Epic_in_the_Works_of_J_R_R_Tolkien/17000002/1. Acesso em: 28 out. 2024.

RISDEN, Edward Louis. Beowulf, Tolkien, and Epic Epiphanies. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*. Poello: International Association for the Fantastic in the Arts (IAFA), n. 3, v. 9, p. 192-199, 1998. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/43308356>. Acesso em: 28 out. 2024.

RITCHEA, Dustin J. Realistic Fantasy and Sub-creation: a Narratological Approach to Evaluating Storyworld Construction by Using JRR Tolkien's Middle-earth. In: *Augsburg Honors Review*. Mineápolis: Honors Program da Augsburg University, n. 1, v. 6, p. 98-112, 2013. Disponível em: https://idun.augsburg.edu/honors_review/vol6/iss1/18/. Acesso em: 28 out. 2024.

SHANNON, Samantha. Damsels Undistressed. In: *Samantha Shannon*, 2019. Disponível em: <https://www.samanthashannon.co.uk/more/damsels-undistressed>. Acesso em: 06 nov. 2024.

SHANNON, Samantha. My Feminist Call to Historical Fantasy. In: *Ms. Magazine*. Arlington: Feminist Majority Foundation, 26 fev., 2019. Disponível em: <https://msmagazine.com/2019/02/26/feminist-call-historical-fantasy/>. Acesso em: 06 nov. 2024.

SHANNON, Samantha. *The Priory of the Orange Tree*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2019.

SINYKIN, Dan. The Man Who Invented Fantasy: All those wizards, ogres, and barely-clad elf queens in the bookstore? You have Lester del Rey to thank. In:

Slate. EUA: Graham Holdings Company, 2023. Disponível em: <https://slate.com/culture/2023/10/lester-del-rey-invention-fantasy-book-publishing.html>.

Acesso em: 11 nov. 2024.

SPRY, Gweneth Avis. *Fantasy as an expression of human consciousness: good and evil in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*. 2003. 85f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Faculdade de Letras, Universidade da Colúmbia Britânica, Vancouver, 2003.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. On Fairy-Stories. In: TOLKIEN, J.R.R. (Org.). *The Monsters and the Critics and Other Essays*. Londres: HarperCollins Publishers, p. 109-161, 1997.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALTER, C. The Origins of the Cult of Saint George. In: *Revue des études byzantines*. Paris: Institut Français d'Études Byzantines, n. 1, v. 53, p. 295-326, 1995.

04

**MAGIC AND SUBVERSION:
WEAVING REALITY'S FABRIC¹**

Frederico Negrini Silva

Frederico Negrini Silva

Doutorando em Estudos Literários, pela Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Mestre em Estudos Literários, pela Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho, em 2021.

Membro do grupo de pesquisa Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica; membro do grupo de pesquisa Vertentes do Fantástico na Literatura.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8151659341406249>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-3986-5921>.

E-mail: frederico.negrini@unesp.br.

Abstract: *Magic* is a fundamental element present in *Fantasy* works and an under-analyzed aspect of such genre and mode. We will attempt to provide an open-ended definition of *Magic* as a modal aspect of *Fantasy*, whose function lies in the very process that subverts and transforms reality intratextually and/or intertextually. Concomitantly we will argue that such definition is better fit within a processual and organic metaphysical framework, especially due to *Magic's* power to erase ontologically absolute layers of the world. Such subversive capacity, as *Magic* reimagines reality and weaves processes in new actualized concrescences, is a constant reminder of the inexorable limits of any given

1 Título em língua portuguesa: “Magia e subversão: tecendo a trama da realidade”.

system and its ultimate lack of concreteness — such latter terms are often understood as a reifying attempt forced by the collectively established mental constructs and the dominant cultural order. Due to its raw and core unbound potentiality and by understanding *Magic* modally, we can extend its presence to most if not all non-mimetic fictionalized productions through its defining capacity of enabling and performing subversion.

Keywords: Magic. Fantasy. Process philosophy. Subversion. Reality. Reification.

Resumo: A *Magia* é um elemento fundamental de trabalhos de *Fantasia* e também um aspecto pouco analisado desse gênero e modo. Nós tentaremos prover uma definição aberta para a *Magia* enquanto aspecto modal da *Fantasia*, cuja função reside precisamente no processo que subverte e transforma a realidade tanto intratextualmente quanto intertextualmente. Concomitantemente argumentaremos que tal definição é mais cabível dentro de uma conjuntura metafísica processual e orgânica, especificamente devido ao poder da *Magia* em apagar camadas ontologicamente absolutas do mundo. Tal capacidade subversiva, conforme a *Magia* reinventa o mundo e entrelaça seus processos em novas concreções atualizadas, é um constante lembrete dos limites inexoráveis de qualquer sistema e sua ausência derradeira de concretude — esses últimos termos são frequentemente entendidos como uma tentativa reificante que é imposta pelos construtos mentais coletivamente estabelecidos e pela ordem cultural dominante. Devido à sua potência ilimitada e fulcral além de entendermos a *Magia* modalmente, podemos estender sua presença para a maior parte das produções ficcionais não-miméticas por meio de sua capacidade determinante de possibilitar e realizar a subversão.

Palavras-chave: Magia. Fantasia. Filosofia processual. Subversão. Realidade. Reificação.

The magical element present in works tied to *Fantasy* as a genre or mode is usually the most fundamental process by which *estrangement* is provoked in the reader — although such substantial aspect of *Fantasy* precisely unravels the due distinctions (and by obvious induction, due similarities) between the crude and opaque empirical world and the wondrous yet terrifying fantastic universe (in all its possible and wide manifestations), we have yet to engage with a modal definition of *Magic*. One can only infer that seeking for a broad and open-ended definition of *Magic* and its derivatives will, surely, prove to be useful for an also broad and open-ended understanding of *Fantasy* itself. The present article will attempt to define, even though not in an ultimate closed fashion, such magical element and its relevancy in distinguishing *Fantasy* and its reimagined universes from mimetic fictionalization and the alleged objective world.

We must also argue, beforehand, how *Magic* and the very consequences of its existence in such narratives and fictional realities are, especially, what *subverts* the expected rational order of the reader's empirical world (even if it attempts to present a different one that is self-sufficient, where the magical element is natural) — this leads, inevitably, to the conclusion that the very basic constitution of a so called world-building process, in works of *Fantasy*, must have at a same ontological level an inexorable relation to *Magic*, granting the latter its definitive potential to transform and recreate reality. We will often engage with the magical process, on the course of our text, utilizing a common metaphor used in many different *Fantasy* worlds — reality understood as a fabric that interconnects its infinite processes and which can be

constantly woven by *Magic*, granting its users power to shape the world to their own will. World-building has also been, arguably, an outstanding and under-analyzed element of *Fantasy*, as well as one of its basic foundations as a genre (and perhaps, also as a mode) — we will further claim throughout this essay that *Magic* is the very intertwining process that weaves reality, thus fabricating such fantastical new universes through a process of creative recombination that generates relative novelty.

The very act of conceiving another imaginable world must surely guides us, on the other edge of literary pages, to perceive enough similarities amidst distinctions and distinctions amidst similarities regarding such fantastical fabrication and our own primary universe. Of course that such crafting of different worlds leads to very distinctive unfoldings throughout the wide range of the genre, which are better discussed in theoretical works such as *Fantasy: How it Works* (ATTEBERY, 2022) and *Rhetorics of Fantasy* (MENDLESOHN, 2008) — we intend to further complement such theoretical framework by presenting reasonably consistent and coherent arguments to display the importance of the magical element and its definition for the making of such uniquely imagined cosmos. As Attebery comments on the aforementioned book, it is precisely the magical element that reinforces the appeal of such imagined worlds:

Part of their appeal, I would suggest, is that each imagined world is organized around principles that are based in experience but that operate with a clarity and consistency not to be found in any real society. They are magical, though the magic may be covert, disguised as Holmes's deductive reasoning or Moriarty's malevolence. And magic throws

everything into higher relief: makes the structure of meaning explicit. (ATTEBERY, 2022, p. 33)

We find considerably relevant to denote how Attebery does have a broad comprehension of *Magic* as the transformative process applied to the axis of our objective reality, and does widen its definition to encompass what could be commonly associated by other scholars as a *cognitive* mechanism imbued in akin genres to *Fantasy* — such mechanism is usually combined with the *estrangement* effect provoked by non-mimetic fictions in the aforementioned genres. Our further thesis has a stance that, inevitably, settles itself in disagreement towards an understanding that, genres like science fiction, would carry within its poetics, within the transmigration of our empirical reality into a new imagined one, an aspect that would approximate it towards mimetic fictions as in opposition to how such *estrangement* occurs in the *Fantasy* genre.

It is for such reason that we strive to define *Magic* modally, and therefore in a relatively open-ended form as we have previously mentioned — thereby, by expanding our definition to include any kind of fictional work that recreates reality's fabric while concomitantly emptying the assumed objective and external existence of our own empirical world of absolute and intrinsic existence, we align ourselves with processual² metaphysics³ which

2 We shall demonstrate some and important premises of process philosophy during the development of our argument, though we do not see fit to delve too profoundly in such elucubrations that should be more fruitful in longer forms of writing.

3 We take a theoretical stance here that any form of speculation and readings regarding observed behavior are, to a certain extent, metaphysical. This takes into account the very often principle described by Processual philosophy on how, any system endowed with producing any form of "truth" and based on axioms, always carries certain limitations. For those curious regarding this topic we recommend the engagement with Kurt Godel *incompleteness theorems* or with Whitehead's *Principia Mathematica*.

allows such magical element to function freely and unimpededly towards subverting and displaying that even the metaphorical *fabric of reality* is not ultimately *real*. It is precisely the useful and playful function of *Magic* that reveals how our empirical world might be also open-ended and subverted or recreated to our own will, even if such casting of ancient spells takes place in imaginative layers of dreams, books or any other media better fit for the transmutation of the cosmos. As it is argued in *Fantasy: How it works*:

I would go a step further and say that in renouncing realism of content, fantasy gains an ability to map the tectonic plates of reality. As Le Guin says in her 1974 essay “Why Are Americans Afraid of Dragons,” “fantasy is true, of course. It isn’t factual, but it’s true.” Though nothing prevents the fantasy writer from employing the representational devices of realism — all the facts, Ma’am, but not just the facts — it is the unreal that opens the way for deeper truths. (ATTEBERY, 2022, p. 34)

We hope to eventually demonstrate how such appeal that *Fantasy* works arouse in our imagination is embedded in *Magic* at its core and that it is precisely such magical elements (disguised, manifested and justified in their own manners depending on the rules of such imagined worlds) and its transformative and subversive capabilities which will reconstruct the open-ended foundations of our own empirical worlds. By doing so, by enabling our own imagination to envision a universe rejoicing in possibilities, where *Magic* and its unlimited potential exist we are also able to reimagine ways to transmute ourselves and the conditions we are inserted in.

Precisely these terms will represent and exemplify how, in the process of engaging with a fictionalized world, the reader

would unavoidably perceive “similarities amidst distinctions and distinctions amidst similarities” and “fill in the gaps” in order to reveal hidden secrets and structures of their own non-fictional reality. Such non-mimetic fictions usually demand the utterance of a metaphysical inquiry — “What if?” — What if one’s knowledge regarding ancient geometrical forms would grant foresight capabilities? What if magic existed in the depths of our hearts and emotions and the very desire to change reality would be on our grasp as we compact with an otherworldly fox-like entity? What if one could tap in nature’s tapestries and ley lines and redirect primal magical energies with their intent? What if certain hand seals held essential forms and by channeling magic through such dexterous display of ancient symbols one can recreate the very underlying layers of reality? By proposing and speculating on such possibilities, by carrying the magical element to its full unbound potential what aspects would still echo in resonance to our own world? How could we *subvert* the foundations of our very empirical existence and reconnect with the cosmos while transubstantiating its apparent absolute ontological reality? Every non-mimetic imagined world reveals, through magically crafted lenses that are overflowing in mana⁴, important secrets of its double, the mimetic and reified image of our own crystalized world — thereby, such fictionalized pluriverses permit our imagination to weave reality’s fabric through a creative endeavor that is simultaneously disruptive and subversive.

From just a few hints in a story, we start to hypothesize a world in which those clues form a coherent whole. The better we know the genre and

4 A common element in many *Fantasy* secondary worlds — a quintessential substance one manipulates in order to effectively produce magical effects.

its folk sources, the more quickly we can fill in the gaps and intuit a structure for the story-world. And once we perceive the “proportion and harmony” of that world, it can serve as a model or miniature simulation of the world of experience. We come to know it; we live in it as we read and remember the tale. And because of the way thought works, through logic and emotional association and perceived linkages, the fantasy world begins to offer insights into the world outside the fiction. In effect, it becomes a new source domain from which to extend metaphors. (ATTEBERY, 2022, p. 31-32)

Before continuing with the line of arguments here displayed we see of utmost necessity to justify and conceptualize what are the constituents behind the often quoted *subversion* promoted by *Magic* as we have claimed. We align ourselves with and develop such idea from Rosemary Jackson’s well known definition of *Fantasy* as a mode of composition whose purpose rely on confronting and threatening the dominant cultural order. Though her work does end up creating an “umbrellic” terminology that encompasses motifs and structures that often transcend *Fantasy* as genre, her important contribution and conceptualization of the process of *subversion* seems fit for a better understanding of *Magic* as the very means by which an imagined potentiality can become an actuality whose fruition solely rests in relation to the axis of our empirical reality and is materialized, thus acquiring such state of actualization, through an wide array of fictionalized media — *Magic* could thus be defined as the very unlimited and infinite potentiality that underlies the continuous concrescence⁵ of diverse occasions

5 This term should be understood, in simple terms, on how processes are conjectured through the many interrelated elements that conditioned its becoming.

actualizations, acquiring the status of a cosmic force capable of dissolving the reified ontology of the so called real and empirical world by its subversive operations.

As we have already indicated, *Magic* might be seen precisely as the capacity of rearranging different processes and intertwining them in distinct and novel manners, actualizing their own concrescence. Such powerful creative capacity does shake the very foundations encountered in the reader's objective universe and offers not a simple "escape" of such rigid constraints, but the very means for rearranging its elements and reimagining their austere and intransigent world that, otherwise, would seem inescapable from. The reductionist understanding that non-mimetic fictions are forms of "escapism" whose primal existence is built upon rejecting the experience of the crude empirical reality can be no more than an intellectually dishonest claim or a complete unconscious attempt of reifying the very firm restraints of the cultural hegemonic order.

'The "creative" imagination, indeed, is quite incapable of inventing anything; it can only combine components that are strange to one another'. Again, 'In the psychic life, there is nothing arbitrary, nothing undetermined'. Fantasy is not to do with inventing another non-human world: it is not transcendental. It has to do with inverting elements of this world, re-combining its constitutive features in new relations to produce something strange, unfamiliar and apparently 'new', absolutely 'other' and different. (JACKSON, 1981, p. 4, grifos do autor)

What we previously meant as *Magic* as a means for enabling novelty is nothing but the very embryonic potency of reconnecting different threads and nodes present in the alleged real world in

actualized manners. By understanding that the so called empirical reality is not made of isolated entities but that its relative stability is arranged through the very chronotopical weaving of unendurable processes, whose concrescence rises only to eventually fall, we are liberated from a comprehension of novelty as a “new thing in itself” and are able to define that such element of innovation rests upon the mechanism with which we subvert the reified superimposition of the empirical world. Creativity, as much as the capacity of weaving never yet imagined threads and nodes in the fabric of reality by means of reimagining their links and connections, becomes an essential element for *Magic* as it represents the skillful and playful display through which the weaver redesigns the universe — being it by the means of proposing an entirely new World, by dreaming seeming impossibilities or by literally being a magical weaver in a non-mimetic fictionalized reality.

There is surely a fruitful soil for future theoretical explorations regarding the development of our psychic life and the connection of *Magic* to the functioning of the unconscious in a personal level and also in a collective level — for the necessity of a more succinct framework the current essay will not engage with such ideas very profoundly. It is no coincidence, we denote, that Rosemary Jackson does mention and use psychoanalytical theories in her famous contribution to *Fantasy* criticism. One could easily perceive a similar creational aspect in the presentation of dreams as a technique of recombining elements, as Freud claims, but also more profoundly as a display of a collective layer of the unconscious which upholds in itself unimaginable and infinite manners of actualizing occasions, an ocean of raw potentiality and power. Drawing parallels between

Magic and the unconscious seems inevitable when taking such perspectives into account, and we do believe the present essay can open new portals for such in future terms.

As an example of the aforementioned notion we could refer to the myriad of non-mimetic fictionalized productions that uses dreams as a narrative divination motif, as portals to magical or estranged worlds (in opposition to the rigid empirical one that the character must face during the waking life) or as a whole new universe/dimension in itself. It is not a purely coincidental motif present in many works of *Fantasy* (both as a genre or as a mode) that the dreamy aspect of our psyche and its relation to the unconscious can be seen as a reminder that *Magic* still lurks in hidden and forgotten substrata in spite of the cold and overtly logical awoken life. Dreams, through a magical and ancient procedure, *subvert* the empire of reason which was throned and crowned by the conscious aspect of our minds in a similar fashion as *Magic* in non-mimetic fictions is able to reimagine and transform the very fabric of reality by intertwining its elementary processes in an unexpected fashion. As Jackson puts it: “Literary fantasies, expressing unconscious drives, are particularly open to psychoanalytic readings, and frequently show in graphic forms a tension between the ‘laws of human society’ and the resistance of the unconscious mind to those laws” (JACKSON, 1981, p. 4).

It might be argued how the development of modern civilizations, more intensely after Enlightenment ontological foundations became ever more solid, further intensified a dominant social order that lacks imagination and whose disconnection from the otherworldly fantastic dimensions made

of dreams and deep symbols turned our consensual reality in a cold and rigid structure where fantasies have no rightful place to inhabit or even exist. This has led to the very common argument against non-mimetic fictions and *Fantasy* genre as if they arise as a “lower” form of art crafting — somehow this is not utterly untrue (though, *magically*, in an unexpected manner), especially taking into account on how the unconscious and its dreamy content, as much as archaic and mythological symbols, do occupy a metaphorical abysmal topology in our imaginary distribution of the psyche. Such phenomenon displays, by inference, a clear diagnosis on the manner that the social dominant order stretches its hubristic tentacles even in the isolated Tower where secluded literary critics dwell — by also being a reifying symbol of the reductionist ontological foundations that attempted to disconnect itself from the oneiric and plural aspects of imagination, the art critic who deems *Fantasy* as a genre of minor importance embodies metaphorically the very empirical and tyrannical world created by modern prevailing sovereign values.

Attebery in *Fantasy: How it works* does corroborate with a critical defense of the *Fantasy* genre, and our attempt to comprehend *Magic* modally and as an open-ended element, in constant actualization, is an extension of his argument to further elucidate how ANY non-mimetic fiction is of extreme relevancy as an aspect of human culture that finds an ever increasing audience through countless distinct media than just the printed stories found in books.

Hence the need to establish a pedigree for modern fantasy: this is the stuff Homer sang and

Shakespeare's troupe played; modern fantasy deserves respect as the true heir to medieval romance and surrealism and contemporary magical realism! All that is still true but it's less necessary: the battle has been won in all but a few snobbish magazines and classrooms where aging professors lecture from yellowing notes. Fantasy pervades modern culture, and not just print culture. Now it seems to me that a more urgent defense is needed to justify studying stories at all. (ATTEBERY, 2022, p. 15)

Magic as a compositional modal element that *subverts* the consensual dominant mental constructs in our culture is able to broaden also the aforementioned defense of *Fantasy* towards any works of non-mimetic fiction released in, also, any sorts of media — Science Fiction, fairy tales and other literary forms⁶ as described by Rosemary Jackson would be expectedly included while understanding *Magic* modally, although what we are firmly claiming here is that the *subversion* provoked by *Magic* happens culturally by finding itself prevalent in diverse other media and contexts. The rigid critical analysis encountered in such “snobbish magazines and classrooms” performed by “aging professors” who “lecture from yellowing notes” while not yet having actualized literature to understand how fictionalized narratives are also constantly reimagining the very means of their expression fails to recognize an important element which is parallel to *Magic* itself: transformation. Role playing game tabletop narratives, movies, series, comic books, animes and mangas all carry, potentially, as

6 “Out of this mode develops romance literature or ‘the marvellous’ (including fairy tales and science fiction), ‘fantastic’ literature (including stories by Poe, Isak Dinesen, Maupassant, Gautier, Kafka, H.P. Lovecraft) and related tales of abnormal psychic states, delusion, hallucination, etc” (JACKSON, 1981, p. 4).

much as aesthetical and cultural relevancy as the solely praised “true literary forms” while simultaneously reaching a large audience in the world.

Such diversity of embodiments for *Fantasy* (both as a genre and mode) needs urgent attention from literature scholars if they still hope to understand the empirical world of the reader — by *subverting* the cultural sovereignty and presenting a distinct universe, one can always infer by logical inevitability what lies on the other end of this literary magical portal. *Fantasy* is utterly revealing our own cultural trends and values, its actualizations and processual occasions. Denying so would be a fallacy that insists on misplacing concreteness on a retrograde understanding of art and culture and further separating literary criticism from its connection with raw and unscathed material born from people’s imagination.

As culture changes and *Magic* actualizes itself in new forms, representing the very process of *actualization* itself, we should also accompany such cultural magical journey as it is a delightful and conjointly revealing one — the reimagined worlds (or the very possibility of one) carefully woven in non-mimetic fictions explore the very boundaries of imagination that, by a mirroring process, expose its double, the “downside up” of the objective crude reality. This argument here is sufficient to demonstrate the wrongly assumed stance by the “secluded aging scholar” which positions non-mimetic fictionalized works as a pure form of “escapism” while not being able to uphold any significance for art criticism. As Attebery also arguments:

And, yes, fantasy too performs work in the world, though perhaps not in ways as obvious

as Tompkins's core example Uncle Tom's Cabin, which made it impossible to claim that slavery was anything but evil. Fantasy tends to work indirectly, just as it means obliquely. And its work is bound up in its playfulness: to read fantasy attentively and seriously is to value its capacity for fun and games. It often works — that is, does its work — by undercutting the solemnity with which we approach love, or authority, or the gods. (ATTEBERY, 2022, p. 14)

To further diminish *Fantasy* both as a genre or a mode is not only intellectually dishonest as we have claimed but also an underlying revelation on the very reaffirmation mechanism that reifies the dominant mental constructs which, since humanity's self-infatuation⁷ had become a constant element in civilized societies, has ever more solidified our relationship to imagination while concomitantly attempted to disconnect the conscious substratum of our psyche from the transformational aspects imbued in *Magic*.

Reification, or the fallacy of misplaced concreteness, is a key concept in Whitehead's process philosophy and should be better understood if *Magic's* subversive function operations ought to be accurately described and justified. Ontologically speaking, in process philosophy, there are no entities whose existences are independent of other entities or processes — any occasion is made of relations, and how we creatively and chronotopically connect such processes allows their becoming and their concrescence. If no entity has intrinsic existence and depends, on some degree, to

7 I shall not elaborate on this argument sufficiently, but we hope that by having inferred that *Magic* has a symbolical and archetypal connection with the unconscious and how the process of Civilization tends to overvalue narcissistic and egoistic tendencies, thus overvaluing the conscious side of the psyche, that others might follow this thread and use the presented framework in this essay fruitfully to develop such idea with greater care.

other entities then we could argue that Whitehead's ontology basis is *becoming* instead of *being*, which is why we don't label occasions as *entities* but as *processes*.

Hence, if the *fabric* of reality is constituted of relations and interconnections metaphorically embodied as the very threads we creatively weave through concentrated nodes of other processes, than the so often view of the world as an external reality in itself made of either radical immanent or transcendent rules begins to crumble and its ontologically reified foundations once thought to be concrete turn out to be lightheartedly fluid and open ended. Our philosophical stance is this — what is more tyrannical than the attempt with which we, humans, crystalize and reify our mental constructs as a violent attempt of self-infatuation and the maintenance of the cultural dominant order? *Magic's* subversive capacity represents exactly the incongruence and lack of concreteness of the reified mental fabrications that we once thought to be absolutely real — by being the very element with which we recreate reality and weave reality's fabric, by being the very process of intertwining different processes and, therefore, actualizing their potential, *Magic* ultimately destroys the ontological foundations of the so called empirical world showing that it *could* be subverted and even more likely *should* be transformed.

The isolated and secluded literary critic who hides themselves in their tower, disconnected from the fruition and fluidity of processes continuous actualizations, could be symbolically represented by common villain archetype found in many *Fantasy* worlds — the Lich. Such creature, subsumed by its hubris, attempts the ultimate reification process of itself by transferring its soul to an external

object while, simultaneously, acquiring a false sense of immortality. A Lich is an impeccable metaphor for the aforementioned concept of reification, and when such metaphor is transposed back through the magical portal of fantasy worlds into our empirical and primary one, it would stand perfectly as a representational model of the dictatorial and totalitarian mechanism that sustain the cultural dominant order. It is no coincidence, when we take into account *Magic* and *Fantasy* connections with the unconscious and with dreams as well as how its compositions usually are drawn from myths, that the embodiment of villainy in many fantastical narratives are projected in some sort of hubristic creature who has attempted to achieve ultimate and absolute control over reality — either by acquiring a tyrannical power or by becoming immortal.

This could also display a theoretical speculation on the reason why *Fantasy* (as a mode or genre) has found such fertile ground and a myriad of profuse manifestations in distinct media — the unconscious always finds its way to subvert the sovereign attempt that, microcosmically and macrocosmically, our reified mental constructs prolong themselves even if our society is unable to dream. The arousing of our imagination by the very “what if?” inquiry playfully enables *Magic* and its potentially infinite manifestations to dethrone the oppressive empirical world and the concreteness we gifted it while assuming its ontologically ultimate existence in the first place. This is the very reason we insist on the metaphorical image of reality’s constitution as the very act of weaving different threads which permits for such fabric to acquire some form of relative existence, even though not in an absolute manner — the very fabric *depends* on the threads

and its interconnections while such weaving also depends on previous chronotopically woven processes. Reality depends on how we interconnect its processes while the latter also depends on preceding configurations of the first.

Scholars have often attempted to provide deterministic and ultimate definitions of countless and diverse genres only to, eventually, fail. Human culture, resembling the very process symbolized by *Magic* and in a constant state of change and actualization, is often eager to *subvert* the rigid constraints of not only our crude reality but of any attempt of reifying any ontological foundational layer for the world. Surely *Magic* has obvious relations with change and transformation, as we hope to have exhibited, an element which is especially relevant for the current modal definition of this essential element of *Fantasy*. As argued by Attebery's following excerpt, the genre (and here we could extend it to *Fantasy* as a mode) holds as a key element the transformation of the world — by realizing how *Magic* is the very enabler of change as it is the process of weaving reality's fabric into new actualized forms of concrescence, our definition of such important aspect as the very open-emptiness of unlimited potential and the manner of achieving such actualizations endow the magical element present in *Fantasy* with *subversion* as one of its primary characteristics.

Fantasy can be structurally true. It represents the shape of the world, and especially the shape of change the plot will almost inevitably hinge upon a prophetic utterance or catchphrase leading to a change of regime and scenes of destruction and recreation. This may seem like an obvious point: of course there is change; every story involves change.

Yet the kinds of change represented in fantasy differ from the altered circumstances in realistic fiction, which more often involve the characters' external circumstances or inner lives rather than the sort of shake-up that alters the way the world works. (ATTEBERY, 2022, p. 20-21)

Not only *Magic* is an internal element of non-mimetic fictions which permits transformation and change as a well as allows reality to be profoundly transformed, it is also *Magic* that enables a *subversive* metamorphosis of our empirical and reified world into one where unbound possibilities overflow. *Subversion* as one of *Magic's* primary characteristics works not only intratextually (within the boundaries of a certain *Fantasy* text) but also intertextually towards other texts and towards the empirical world itself. Its deep transmutations are not, thus, mere "escapist" tendencies of isolating oneself from the crude reified reality but the very unconscious desire of reconnecting with a sea of inextricably open-empty potentialities. The very hybrid nature of *Fantasy*, and how we argued for a modal definition of *Magic*, is also a constant reminder that even the genre itself and its most crucial element defy ultimate concreteness.

If you have read attentively up until this section of this essay you might have been inquiring constantly what is, then, our definition of *Magic*? Surely we have presented convincing arguments in order to understand it modally and in an unfinished manner (or open-ended) while concomitantly demonstrating the relevancy of the magical element for non-mimetic fiction by *estranging* the reader from the empirical world, thus subverting and refabricating it. As previously argued *Magic* as a modal element could be contained

in genres akin to *Fantasy* which are encompassed by Jackson's definition of it as a mode. *Magic* is open-emptiness, the very embodiment of possibility, the playful capacity of transforming reality and the means to do so while also carrying *subversion* as an essential aspect that impedes actualized concrescent mental constructs from acquiring an absolute and reified existence. It usually is displayed as that which provokes *estrangement* in relation to the dominant cultural order throughout diverse genres which are embraced by *Fantasy* as a mode. In a shorter and defining terms, which might be useful for future scholars, *Magic* is a subversive and unbound power to reimagine the world and the reified image of the latter.

[...] points towards fantasy's hostility to static, discrete units, to its juxtaposition of incompatible elements and its resistance to fixity. Spatial, temporal, and philosophical ordering systems all dissolve; unified notions of character are broken; language and syntax become incoherent. Through its 'misrule', it permits 'ultimate questions' about social order, or metaphysical riddles as to life's purpose. Unable to give affirmation to a closed, unified, or omniscient vision, the menippea violates social propriety. (JACKSON, 1981, p. 9)

Our intent of providing such understanding of *Magic* modally and in an open-ended fashion corroborates with a theoretical need to address also, how genres that seem at first glance so disparate, are actually more similar than many previous scholars have affirmed. Such epistemological stance upheld in this current essay has its fundamental basis drawn from many hybrid works of *Fantasy* and *Science Fiction* where the boundaries of both genres seem

to dissolve — another applicable example of *Magic*'s subversive capabilities. We should mention, as a fundamental reference for our previous definition, the role playing game tabletop universe known as *World of Darkness*, especially its internal branch called *Mage: The Ascension*, which portrays metaphorically how the very boundaries of reality are disputed by different cosmogonies and how a *Mage* is one who awakens to perceive the unlimited capability of recreating reality by the imperatives of their own will and comprehension of the cosmos — creatively reconnecting different patterns and processes is the very means one performs *Magic* in such non-mimetic fiction. This tabletop franchise also engages with the dominant form of cultural order called *Technocracy*, and how their means of performing *Magic* takes place through a scientific cosmogonic view — this is why we intended to provide a modal definition of *Magic* and extending its reach towards works that are not considered to possess a magical aspect.

By understanding that *science*⁸ can also be a form of *Magic* our theoretical framework expects to even subvert the deceptive genre boundaries between *Fantasy* and other forms of non-mimetic fictionalized worlds. After all, the extension of the speculative proposition inquired by *Fantasy*, “what if?” could also be postulated through some unexplainable phenomena even to our current cognitive understanding of reality — even if such, for some arbitrary reason, *might* seem cognitively possible. What if we could transfer sub-atomic information through a quantum entanglement technological device and copy ourselves? What if we could dive in

8 This, for obvious reasons follows Clarke's Third Law: any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.

the depths of the internet with our own minds by connecting and wiring our brains to some cybernetic gadget? What if humanity is about to face extinction and must seek new worlds in a galaxy filled with terrifying aliens and other terrifying forms of humans? What if the actual monster is the hubristic scientist's attempt to uphold absolute control of reality?

Ultimately, in any of its manifestations and wide array of media, intratextually or intertextually, *Magic* will always demonstrate that there is no ontologically absolute level of reality by embodying the raw possibility of transformation and the techniques required for intertwining reality's fabric in actualized and novel manners. *Magic* defined as the process of weaving reality while also constituting its boundaries, in an unending continuous reconfiguration of previous concrescences where the very fabric changes and is transformed by a playful act of imagination, must also posit itself as an act of *Subversion* which confronts the hubristic endeavor to force an open-empty universe to fit in the restraints of our mental constructs. *Magic* thus, not only imagines new threads and paths but it is also able to disrupt and dissolve over-solidified and reified ones, recreating whole universes through oneiric fantasies overflowed in mana and potential.

REFERENCES

- ALDISS, Brian Wilson, WINGROVE, David. *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. London: Gollancz, 1988.
- ATTEBERY, Brian. *Fantasy: How it Works*. Oxford: Oxford University Press, 2022.
- BAKHTIN, Mikhail. Epos e romance (sobre a metodologia do estudo do romance). In: BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Tradução de Aurora Fornoni Bernadini et al. 4.ed. São Paulo: Editora UNESP, p. 397-428, 1998.

BRUCATO, Satyros Phil; CAMPBELL, Brian; SNEAD, John; UDELL, Rachele Sabrina. *Mage the Ascension*: 20th anniversary edition. Pennsylvania: Onyx Path Publishing, 2015.

GÖDEL, Kurt. *Collected Works*: Volume I: Publications 1929-1936. Oxford: Oxford University Press, 1986.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy: the literature of subversion*. London: Methuen, 1981.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2012.

SELLING, Kim. *Why are Critics Afraid of Dragons?* Understanding Genre Fantasy. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven and London: Yale University Press, 1979.

TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca: Cornell University Press, 1975.

WHITEHEAD, Alfred North. *Process and Reality*. New York: The Free Press, 1979.

WHITEHEAD, Alfred North; RUSSEL, Bertrand. *Principia Mathematica*. London: Merchant Books, 2009.

05

A LITERATURA DE FANTASIA E O LEITOR: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS A RESPEITO DO DESAFIO DE VIVER IMAGINATIVAMENTE¹

Cristiano Camilo Lopes

Cristiano Camilo Lopes

Doutor em Letras, em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, pela Universidade de São Paulo, em 2012.

Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0182650950129257>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-0341-6813>.

E-mail: cristianoclopes@hotmail.com.

Resumo: Neste artigo, faz-se uma revisão teórica sobre a manifestação da fantasia na literatura à luz das ideias de Lewis (2009, 2018), Tolkien (2014), Zilberman e Lajolo (2017), entre outros. A investigação objetiva, sobretudo, avaliar: os sentidos e usos do termo fantasia na literatura; o modo como a fantasia se expressa no texto, estabelecendo intercâmbios com o público leitor, que se instauram na dinâmica das relações entre conceitos, tais como mundos primário e secundário, fantasia, numinoso e mito; e desdobramentos para o fenômeno contemporâneo

¹ Título em língua estrangeira: “Fantasy literature and the reader: theoretical considerations regarding the challenge of living imaginatively”.

do gênero *fantasy fiction*. Por fim, reflete-se sobre a importância da experiência leitora com a fantasia para a formação de mediadores de leitura literária.

Palavras-chave: Fantasia. Contos de fadas. *Fantasy fiction*. Imaginário. Mito.

Abstract: In this article, a theoretical review is made about the manifestation of fantasy in literature in the light of the ideas of Lewis (2009, 2018), Tolkien (2020), Zilberman and Lajolo (2017), among others. The investigation aims, above all, to evaluate: the meanings and uses of the term fantasy in literature; the way fantasy is expressed in the text, establishing exchanges with the reading public, which are established in the dynamics of the relations between concepts, such as primary and secondary worlds, fantasy, numinous and myth; and developments for the contemporary phenomenon of the fantasy fiction genre. Finally, it reflects on the importance of the reading experience with fantasy for the formation of literary reading mediators.

Keywords: Fantasy. Fairy tales. *Fantasy fiction*. Imaginary. Myth.

INTRODUÇÃO

“Se tivéssemos uma fantástica como temos uma lógica, estaria descoberta a arte de inventar”.
(NOVALIS apud RODARI, 2021, p. 11)

Embora a leitura seja a prática que viabiliza o contato com o texto literário, observa-se que, nos estudos de literatura, pouco se fala sobre os mecanismos que operam na relação texto-leitor, dando-se maior ênfase à análise de aspectos teóricos. Todavia, entende-se que o estudo da literatura em ação — na prática da leitura — se apresenta como um terreno fértil que tanto pode

fomentar ainda mais a reflexão sobre a natureza artística do texto literário, como beneficiar mediadores de leitura literária no que diz respeito ao conhecimento do leitor, a fim de que práticas leitoras sejam propostas e novas formas de leitura surjam:

A leitura se diz literária quando a ação do leitor constitui predominantemente uma prática cultural de natureza artística, estabelecendo com o texto lido uma interação prazerosa. O gosto da leitura acompanha seu desenvolvimento, sem que outros objetivos sejam vivenciados como mais importantes, embora possam também existir. O pacto entre leitor e texto inclui, necessariamente, a dimensão imaginária, em que se destaca a linguagem. (GLOSSÁRIO DO CEALE)

Com base nessa definição, busca-se, neste artigo, avaliar de que maneiras a fantasia do texto ficcional interage com o leitor, instigando o gosto pela leitura. A partir dessa pergunta, é importante considerar que a ação do leitor no contato com a ficção de fantasia e o laço decorrente (ou não) dessa interação indicam caminhos férteis para a educação literária e apontam para o constante desafio da formação do leitor. Assim sendo, antes de elencar aspectos críticos a respeito da fantasia, é imprescindível considerar seu processo de interação com o leitor.

C. S. Lewis (daqui em diante, Lewis), ao discorrer sobre a fantasia, afirma que a experiência de leitura precede a crítica literária. Na perspectiva do autor, embora a crítica enfatizasse a importância do realismo em detrimento da fantasia — e esta era valorizada enquanto “prosa que possa mediar a vida imaginária para as massas” (LEWIS, 2018, p. 53) —, era necessário entender que “esta é uma das funções da arte: apresentar o que as perspectivas estreitas e

desesperadamente práticas da vida real excluem” (LEWIS, 2018, p. 42). Assim, Lewis (2018) reforça que as considerações teóricas sobre a fantasia necessariamente devem pautar-se nas experiências advindas do ato de ler. Nesse processo, são considerados aspectos como o gosto do leitor, o próprio ato de imaginar, a oferta da fantasia literária como escapismo, entre outros.

Sabe-se que Lewis e J. R. R. Tolkien (daqui em diante, Tolkien), em seus contextos de produção sobre literatura, pavimentaram o caminho para as discussões a respeito da fantasia moderna. Entretanto, ressalta-se o fato de que ambos os autores “sabe[m] falar às necessidades de cada geração subsequente” (BELL, 2006, p. 12). Assim, embora esses autores tenham feito suas produções no século XX, suas ideias a respeito da fantasia são pertinentes às discussões contemporâneas do tema em questão. Acrescenta-se, ainda, que o trabalho teórico com a fantasia a partir das ideias de Lewis e Tolkien proporciona uma retomada do tema em perspectiva histórica — da época clássica, medieval e moderna —, uma vez que, em suas ponderações teóricas, eles se voltaram aos períodos clássico e medieval como referência para suas criações literárias, ainda que tais referências pudessem ser denominadas antiquadas quando suas ideias foram produzidas.

De acordo com Lewis, a ideia de que a fantasia é destinada à criança era uma concepção moderna, por esse motivo não se deve negligenciar a busca por referências antigas: “a maior parte das grandes fantasias e contos de fadas não era absolutamente dirigida às crianças, mas a qualquer um” (LEWIS, 2009, p. 63). Nesse sentido, o prazer por fantasia não está restrito a uma faixa de idade e é possível mantê-lo por toda a vida, afinal

[...] quem não manteria, se pudesse, aquela curiosidade incansável em relação a tudo, aquela intensidade de imaginação, aquela faculdade de suspender a incredulidade, aquele apetite insaciável, aquela prontidão para maravilhar, para se apiedar e para admirar? (LEWIS, 2009, p. 64, grifo meu)

A fantasia, portanto, é para todas as idades e não somente para crianças ou jovens. Pode acontecer de uma criança não gostar de uma determinada história e um adulto sim (e vice-versa). O que está em questão é o poder que a fantasia tem de despertar, trabalhar, evocar o que Lewis denominou “anseio primordial”, tanto em uma criança como em um adulto. O autor entende que o gosto por um mundo encantado é, na verdade, um anseio por um mundo espiritual, “um desejo por nosso próprio país distante” (SCHAKEL, 2005, p. 28, tradução nossa). Portanto, não é escape da realidade, pelo contrário, o leitor acessa o mundo ficcional e pode ver coisas conhecidas com novos mecanismos de operação. Com isso, um dos méritos da fantasia é iluminar as coisas da vida real no universo ficcional.

Ao discorrer teoricamente a respeito dos contos de fadas, Tolkien (2014) apresenta quatro qualidades desse gênero, a saber: fantasia, escape, recuperação e consolo. Vê-se, então, que a fantasia permeia as histórias de fada, e, como desde o início do século XX tem-se visto uma grande circulação de releituras e recriações do gênero, conseqüentemente a fantasia (elemento presente nessa literatura) vem demandando reflexões teóricas: “as fadas estão de volta [...] Curiosamente, as pessoas têm se interessado cada vez mais pela literatura com temas mágicos” (COELHO, 2008). A circulação de obras, o crescimento do número

dos receptores e as imbricações das artes são indícios a serem considerados pela crítica.

Assim, como percurso investigativo deste estudo em que se põe sob consideração a fantasia como experiência leitora, propõe-se discutir o conceito de fantasia no universo literário, avaliando o tema à luz de aspectos do contexto psicológico que são propostos por Lewis. Assim sendo, o eixo teórico das discussões se apoia nas reflexões sobre a fantasia que Lewis e Tolkien produziram em seu contexto de atuação, pois são autores que, “em décadas anteriores às da efervescência da *fantasy fiction*, continham muitos dos elementos aqui indicados” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 118).

A FANTASIA LITERÁRIA

No universo literário, “[...] uma fantasia significa qualquer narrativa que trate de impossibilidades e aspectos sobrenaturais” (LEWIS, 2009, p. 47). São histórias permeadas de reino das fadas, mundos encantados, espaços que produzem um senso de maravilhamento, mistérios e descobertas de coisas que estão além de uma exploração natural. Trata-se de narrativas ficcionais em que o herói, vivendo em um reino mágico, encontra criaturas míticas tanto para auxílio como para enfrentamento: duendes, dragões, gigantes, encantadores, sátiros, ninfas, náiades, feiticeiros. Lajolo e Zilberman (2017, p. 118), ao se referirem à efervescência do fenômeno *fantasy fiction* na contemporaneidade, apontam que as “produções [são] povoadas por seres sobrenaturais, deuses e heróis imortais, detentores de poderes mágicos, capazes de fundar universos e de transitar com relativa facilidade entre o mundo dos vivos e dos mortos” (LAJOLO E ZILBERMAN, 2017, p.118).

Como informado anteriormente, Tolkien emprega o termo fantasia como uma qualidade inerente aos contos de fadas, o que indica, segundo o autor, que o termo fantasia não deve ser usado para nomear uma espécie de literatura. O que ocorre nos contos de fadas é uma integração entre fantasia e o ato de fantasiar (*fantasy* e *fantasizing*), em que a invenção artística da mente do autor serve-se livremente de imagens, probabilidades, estranhamentos, maravilhas e espantos no processo criativo.

O ato de criar um mundo imaginário é, para Tolkien, uma subcriação em que o mundo ficcional revela aderência ao mundo do ser humano. Lewis se serve da ideia de Tolkien e afirma que

“[...] o apelo do conto de fadas reside no fato de que neles o homem exerce mais plenamente sua função de ‘subcriador’; não, como as pessoas gostam de dizer agora, fazendo um ‘comentário sobre a vida’, mas fazendo, na medida do possível, um mundo subordinado ao seu”. (LEWIS, 2018, p. 77)

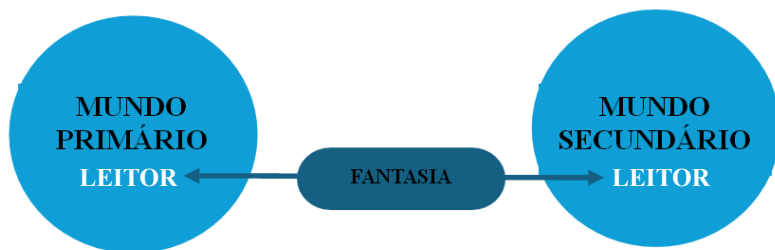
Na experiência com um “mundo subordinado”, o leitor pode vivenciar efeitos da fantasia que estão atrelados ao mito e ao sagrado. Gianni Rodari ressalta a importância da livre agência da criatividade como um elemento fundante da fantasia e ainda acrescenta que é imprescindível que obras de fantasia e imaginação tenham longo alcance na circulação entre o público leitor: “para mudá-la [a sociedade] são necessários seres criativos, que saibam usar a imaginação [...] desenvolvamos a criatividade de todos, para mudar o mundo” (RODARI, 2021, p. 10). Candido (2002, p. 81) chama a atenção para o caráter etiológico da fantasia e seu papel na experiência humana:

A fantasia quase nunca é pura. Ela se refere constantemente a alguma realidade, fenômeno natural, paisagens, sentimento, fato, desejo de explicação, costumes, problemas humanos, etc. Eis por que surge a indagação sobre o vínculo entre a fantasia e a realidade, que pode servir de entrada para pensar na função da literatura. Sabemos que um grande número de mitos, lendas e contos são etiológicos, isto é, são um modo figurado ou fictício de explicar o aparecimento e a razão de ser do mundo físico e da sociedade. Por isso há uma relação curiosa entre a imaginação explicativa, que é a do cientista, e a imaginação fantástica, ou ficcional, ou poética, que é a do artista e do escritor. (CANDIDO, 2002, p.81)

A elucubração sobre a vida por meio das histórias ficcionais é uma experiência de autorreflexão e enriquecimento da memória do leitor, pois, quando se usa a linguagem com toda a sua versatilidade, é possível que uma pessoa vivencie o real pelo ficcional.

É importante considerar que, no processo de subcriação, Lewis e Tolkien não se valem do termo mundo real como referência ao mundo do leitor. Tolkien (2014) propõe os termos mundo primário e mundo secundário para o mundo real e o mundo retratado na fantasia, respectivamente. Então, cabem aqui algumas reflexões a respeito da interação entre mundo primário, espaço do leitor, e mundo secundário (com seus elementos característicos – magia, feitiço, crenças...).

Figura 1: Leitor entre mundos



Fonte: Elaborado pelo autor.

A fantasia proporciona ao leitor a experiência de interagir com dois mundos. Na essência do mundo secundário, observa-se o feitiço do encantamento. Em outras palavras, uma vez que o leitor conhece essa operação mágica, ele pode observar e conhecer o mundo secundário/imaginário entendendo a realidade ficcional da mesma maneira que entende as operações na realidade do mundo primário. Para Lewis, esse entendimento do leitor funciona também como uma crença no mundo secundário que evoca no leitor uma espécie de desejo primordial ou uma crença primeira. Quando, em uma história de fantasia, por exemplo, um feitiço é quebrado por conta de alguma falha da magia ou por um evento do mundo primário no mundo secundário, o leitor é trazido de volta ao mundo primário correndo o risco de não depositar mais uma crença irrestrita no mundo secundário. No trânsito entre mundos, o leitor experimenta a expansão do seu repertório, pois a operação da fantasia “vai um passo além, permitindo que os leitores saiam do Mundo Primário, examinem as profundezas dos Outros Mundos, vejam através dos olhos e sintam os *dearts* de seres vivos totalmente diferentes daqueles em nosso mundo” (SCHAKEL, 2005, p. 33, tradução nossa).

De acordo com Zilberman (2012, p. 141), magia e fantasia estão intrinsecamente relacionadas uma vez que a magia é a forma assumida pela fantasia para resolver problemas:

A presença da magia como um elemento capaz de modificar os acontecimentos é o que distingue o conto de fadas. Esse elemento, porém, raramente é manipulado pelo herói, mas por seu auxiliar ou por seu antagonista, pois a personagem principal, aquela que dá nome à narrativa (Branca de Neve, Bela Adormecida, Cinderela, João e Maria), é pessoa desprovida de qualquer poder. (ZILBERMAN, 2012, p. 141)

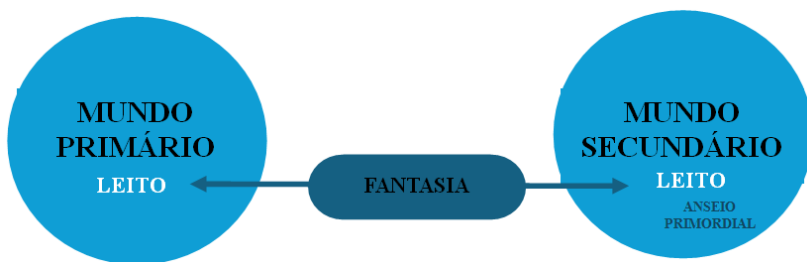
A autora ainda destaca que, por meio da trama da fantasia, o leitor pode identificar-se com a personagem nos desafios e obstáculos enfrentados no enredo. Nessa identificação, operada por meio da imaginação e da fantasia, são apresentadas ao receptor da história caminhos ficcionais para o enfrentamento de possíveis problemas.

Por isso, seria reducionista colocar a experiência com a fantasia como um escape do mundo primário, sua operação no leitor não o torna alienado a este mundo, pelo contrário, as idas e vindas no mundo secundário permitem ao leitor a experiência de novos gostos (bons ou ruins), novas percepções (por meio do olhar das personagens da ficção), ressignificações no mundo primário (por meio da lógica da fantasia desenvolvida no enredo) e

isso, para os leitores que amam a fantasia, descreve seu poder e apelo: nos levar a novos mundos, sim, mas também nos trazer de volta dele transformados por essa jornada para um mundo que também parece transformado pelo que experimentamos fora dele. (SCHAKEL, 2005, p. 33, tradução nossa)

Em decorrência do intercâmbio entre mundos, Lewis como Tolkien entendem que a fantasia tem o poder de despertar no leitor um anseio por algo numinoso, espiritual ou mítico. Esse anseio operado pela fantasia no interior do leitor revela que, “para construir ‘outros mundos’ plausíveis e ativos, você deve se basear no único ‘outro mundo’ real que conhecemos: o do espírito” (LEWIS, 2018, p. 45) Destaca-se também que esse anseio pelo sagrado pode ser não conhecido ou reconhecido por parte do leitor. Com isso, percebe-se que a leitura da fantasia pode permitir uma experiência pré-linguística em que as sensações e emoções no espírito humano ocorrem antes das nomeações no intelecto. Trata-se de experiências como espanto, surpresa, maravilhamento, susto etc. Esses são exemplos de experiências com o sagrado e o mito na literatura.

Figura 2: O leitor de fantasia entre mundos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para Lewis e Tolkien, o mito não se volta apenas a questões da vida cotidiana, mas também a assuntos atemporais que permeiam a existência humana: origem, finalidade, propósito, significado e aspirações. E sempre que fantasia e imaginação estão em operação na narrativa, o mito aparece como um substrato nesse processo respondendo a questões atemporais que o ser humano pode carregar.

Para Schakel (2005, p. 34), a operação imaginação-mito-fantasia pode ser não racional e não intelectual, entretanto nunca irracional e anti-intelectual, pois o mito, na narrativa, atrai o leitor para o que Rudolph Otto denominou como numinoso²:

[...] para tal eu cunho o termo o numinoso (já que do latim *omen* se pode formar ominoso, de *numen*, então, numinoso), referindo-me a uma categoria numinosa de interpretação e valoração bem como a um estado psíquico numinoso que sempre ocorre quando aquela é aplicada, ou seja, onde julga-se tratar-se de objeto numinoso. (OTTO, 2007, p. 38, grifo do autor)

Segundo Otto (2007, p. 39), a experiência com o numinoso é particular e subjetiva: “[...] não é ensinável em sentido estrito, mas apenas estimulável, despertável — como tudo aquilo que provém ‘do espírito’”, perscrutando as emoções e sondando o interior do homem. São questões existenciais discutidas desde sempre pela filosofia, e, “no mundo de Lewis, o mito e a alegoria misturam-se com a lógica precisa dos debates filosóficos” (BELL, 2006, p. 12). Pôr sob consideração essas questões no universo ficcional é discernir o engajamento do leitor com o texto literário na expressão da reciprocidade entre suas experiências reais e a narrativa, o que lhe confere autoconhecimento, pois “a história na qual acreditamos estar determina o que pensamos sobre nós mesmos e, conseqüentemente, o modo como vivemos” (MC GRATH, 2014, p. 81). Essa experiência é fundamental na formação do leitor literário, uma vez que ela articula temas e serve ao mito como base: “[...] não seria o mito ainda mais verdadeiro por

2 O termo é derivado do latim *numen* e significa “divindade, deus, deusa, objecto d’um culto, força, poder” (SARAIVA, 2000, p. 791).

permitir que a história real adquirisse um significado mais rico e profundo [...]?” (OTTO, 2007, p. 45).

Por meio da leitura da fantasia, novas sensações e experiências estão à disposição do leitor. Para Lewis, os elementos mitológicos permitem ao leitor não apenas conhecer a lógica da fantasia, mas desfrutar desses mecanismos de operação fantásticos: “no gozo de um grande mito, chegamos mais perto de experimentar como concreto o que de outra forma só pode ser entendido como uma abstração” (LEWIS apud SCHAKEL, 2005, p. 35, tradução nossa)³.

Uma vez elencados aqui os mecanismos de operação da fantasia no universo literário, segue-se, então, para o uso do termo na psicologia tendo em vista que o leitor pode assumir esses usos em sua prática leitora. Portanto, essa distinção é necessária uma vez que a proposta deste artigo tem como objetivo último fomentar ideias para a formação do leitor literário de fantasia.

2. AS EXPERIÊNCIAS DE LEITURA COM A FANTASIA LITERÁRIA

No contexto psicológico, segundo Lewis, há três usos da fantasia, como já observado.

O primeiro modo é algo semelhante ao delírio, em que uma pessoa pode realizar uma construção imaginativa e passar a acreditar em tal feito. Nesse caso, Lewis esclarece que “os fatos mais comuns são distorcidos, em geral com muita astúcia, para reiterar a crença introjetada” (LEWIS, 2009, p. 47). Esse tipo de fantasia não é considerado pelo autor na discussão da fantasia literária, por isso ele não usa nomenclatura alguma para seu uso.

3 “in the enjoyment of a great myth we come nearest to experiencing as a concrete what can otherwise be understood only as an abstraction”.

O segundo modo da fantasia psicológica é denominado por Lewis de Construção Mórbida de Castelos de Areia. É a experiência consciente de sonhar acordado, como, por exemplo, a divagação em busca de uma felicidade imaginária que o ser humano pode fazer quando está com a mente livre. Nesse caso, há o empreendimento de forças por parte do que sonha em direção aos sonhos imaginados e seus desejos: “aquele que sonha com a riqueza ilimitada não economizará alguns poucos centavos” (LEWIS, 2009, p. 48). É uma construção egoísta, segundo Lewis, pois toda a trama da fantasia é sempre vista pela perspectiva do leitor, sem desprendimento de si para o entendimento da cosmovisão da personagem da narrativa.

A terceira operação da fantasia é denominada por Lewis de Construção Normal de Castelos de Areia. Nesse caso, o leitor reconstrói a fantasia de forma desinteressada acompanhando o mundo ficcional por meio dos olhos das personagens. A diferença aqui é que o leitor não fica divagando com base somente nos seus desejos. Há um desprendimento mínimo de si para a experimentação da alteridade (no caso a vivência das personagens na ficção).

É uma experiência consciente de acesso ao imaginário em conjugação com o mundo primário. Nesse processo, a imaginação fica em operação uma vez que navega pelo mundo secundário e interage com o universo ficcional no tempo e espaço da narrativa. Entretanto, durante a leitura, o leitor entende que está, ao mesmo tempo, imerso na história e fora dela: “quando esse estágio é alcançado, algo mais do que o mero devaneio entrou em ação: construção, invenção, em suma, ficção, é isso que está ocorrendo” (LEWIS, 2009, p. 49).

Com base nesses apontamentos de Lewis, ressaltam-se duas questões a serem consideradas no que concerne às maneiras de ler fantasia literária. A primeira diz respeito à importância da cooperação do leitor usando sua capacidade de imaginação a respeito da vida e experiências das personagens, ao mesmo tempo que reconhece estar fora delas. O receptor do texto configura-se como um espectador olhando o mundo pela perspectiva de fora, entretanto também sabe que está presente na ficção à medida que navega pelo enredo. Como já elucidado, esse é em exemplo de uma leitura desinteressada (não egoísta) da fantasia. A segunda refere-se à projeção de si mesmo na vida da personagem da ficção. Conforme a leitura se desenvolve, o leitor pode projetar a si mesmo na personagem com seus deleites, terrores, vitórias, derrotas, perdas, ganhos, enfrentamentos, desafios etc. O devaneio advindo dessa projeção proporciona o compartilhamento de experiências e reciprocidade entre leitor e fantasia. É uma experiência de projeção do leitor sobre o texto.

Lewis ressalta que há um mínimo de projeção necessária, cujo uso é saudável. Trata-se de uma projeção que produz empatia pela personagem. Nesse caso, os leitores “exigem a observância rigorosa das leis naturais tal como as conhecem e uma normalidade geral no que concerne a roupas, acessórios, alimentação, habitação, ocupações e o tom da vida cotidiana” (LEWIS, 2009, p. 51). A projeção de si mesmo na história permite ao leitor a troca de lucros e perdas com as personagens da ficção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

À luz das discussões teóricas feitas, elencam-se, então, algumas considerações para uma análise da recepção da literatura

de fantasia na contemporaneidade e também de caminhos futuros de investigação.

Em primeiro lugar, estudos teóricos que levem em consideração a experiência do leitor têm se mostrado um campo fértil para as discussões. Lewis escreveu sobre a importância de considerar-se o gosto do leitor e as múltiplas reações na recepção do texto como recursos para o mediador de leitura literária.

No que concerne à fantasia, ressalta-se o fato de que esse é um fenômeno cada vez mais presente nas obras literárias contemporâneas. Os contos de fadas na contemporaneidade e o fenômeno *fantasy fiction* indicam uma renovação constante do conto de fada. Zilberman (2012) entende que cada vez mais se percebe a presença de personagens crianças e adolescentes com vistas à identificação do leitor com o protagonista: “quando dirigidos ao público jovem, livros de fantasia são, na maioria das vezes, protagonizados por crianças, adolescentes ou jovens adultos” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 118). Assim, a fantasia no protagonista das histórias é um elemento atrativo ao leitor.

Um outro aspecto a ser destacado, como notam Lajolo e Zilberman (2017, p. 118), é a inter-relação entre mundo primário e mundo secundário, e os elementos que causam a ruptura para o universo fantástico (portais e objetos). Nota-se que, na ficção de fantasia contemporânea, a ciência não representa um empecilho para a operação da fantasia, pelo contrário, esses elementos “compartilham o espaço ficcional” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2017, p. 118).

Não se pode ignorar o segmento de circulação de obras na cultura jovem e o intercâmbio entre literatura e outras artes.

Nesse contexto, pode ocorrer a formação de novos leitores pelo impulso de espectadores (é o caso de um leitor que chega a um determinado livro porque teve um primeiro acesso à obra fílmica). Com isso, cabe a constante avaliação do fenômeno dos vários sistemas artísticos que se impulsionam mutuamente. Nesse sentido, são necessárias pesquisas envolvendo a recepção, circulação de obras e o decorrente impulso na geração de novos leitores.

Por fim, estamos diante de um tema importante a ser pesquisado que, como afirma Candido (2002), é uma necessidade inerente ao homem:

Necessidade universal de ficção e de fantasia, que decerto é coextensiva ao homem, pois aparece invariavelmente em sua vida, como indivíduo e como grupo, ao lado da satisfação das necessidades mais elementares [...] a literatura propriamente dita é uma das modalidades que funcionam como resposta a essa necessidade universal [...]

REFERÊNCIAS

- BELL, James Stuart; DAWSON, Anthony P. *A biblioteca de C. S. Lewis*. Seleção de autores que influenciaram sua jornada espiritual. São Paulo: Mundo Cristão, 2006.
- CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. In: CANDIDO, Antonio. *Textos de intervenção*. São Paulo: Duas Cidades, 2002.
- COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas: mitos, símbolos e arquétipos*. São Paulo: Paulinas, 2008.
- FACULDADE de Educação da UFMG. *Glossário do Ceale*. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/home?busca=leitura+liter%C3%A1ria>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura infantil brasileira: uma nova outra história*. Curitiba: PUCPress, 2017.

LEWIS, Clives Staples. *Um experimento na crítica literária*. São Paulo: Unesp, 2009.

LEWIS, Clives Staples. *Sobre histórias*. Rio de Janeiro: Thomas Nelson Brasil, 2018.

MCGRATH, Alister. *Conversando com C. S. Lewis*. São Paulo: Planeta, 2014.

OTTO, Rudolf. *O Sagrado*. Tradução de Walter O. Schlupp. São Leopoldo: Sinodal, 2007.

RODARI, Gianni. *Gramática da fantasia: uma introdução à arte de contar histórias*. São Paulo: Summus, 2021.

SARAIVA, F. R. Santos. *Dicionário Latino-Português: etimológico, prosódico, histórico, geográfico, mitológico, biográfico*. 11.ed. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, p. 791, 2000.

SCHAKEL, Peter J. *The way into Nárnia*. Cambridge: Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 2005.

TOLKIEN, J.R.R. On Fairy-Stories. In: ANDERSON, D.A.; FLIEGER, V. (Eds.). *Tolkien On Fairy-stories: Expanded edition with commentary and notes*. London: HarperCollins, 2014.

ZILBERMAN, Regina. *A leitura e o ensino da literatura*. Curitiba: Intersaberes, 2012.

06

**CONSTRUINDO MUNDOS:
A TÉCNICA DO *WORLD-BUILDING*
NOS *ROLE-PLAYING GAMES*¹**

João Vitor Batistute

João Vitor Batistute

Mestre em Estudos Literários, pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, em 2024. Pesquisador Independente sem vínculo profissional dos grupos: Estudos do Gótico – UERJ, Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica – UERJ, Vertentes do Fantástico na Literatura – UNESP.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4424936182213492>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6159-2391>.

E-mail: joao.vitor@unesp.br.

Resumo: O *World-building* na ficção no mundo contemporâneo é algo constantemente falado e comentado, explorado por diferentes áreas e metodologias, em meios formais ou informais. Contudo, são poucos ou inexistentes os olhares voltados para uma ferramenta contemporânea do fazer ficcional: os famosos jogos de role-playing game (RPGs). Esses jogos, possuindo um caráter transmidiático e transautoral, dialogam com vários dos protocolos do fazer ficcional mais tradicionais; entretanto, promovem a manifestação de novas técnicas no *world-building* e, simultaneamente,

1 Título em língua estrangeira: “Building worlds: the world-building technique in role-playing games”.

dialogam com elementos da antiguidade clássica, como a retomada da tradição da oralidade, do “faz-de-conta” e do contar histórias colaborativamente. A partir de várias exposições teóricas, buscou-se apresentar, em um panorama geral e resumido, as possibilidades de aplicabilidade e teorização do *world-building* em seu sentido generalista no RPG, ao mesmo tempo sem abandonar as possíveis proximidades específicas que esse novo meio do fazer ficcional possui. Assim, o texto percorre desde os meios formais das formas e conteúdos publicados pelas editoras responsáveis pela produção de conteúdos desse fazer ficcional até os meios informais da esfera do jogar *per se* dos jogadores ativos, entendendo a influência do mestre de RPG e o papel exercido pelos jogadores responsáveis por incorporarem os protagonistas daquele mundo, nos quais se percebem as funções de ambos no *world-building* desses variáveis e inexplorados mundos imaginários.

Palavras-chave: Construção. *Dungeons & Dragons*. Mundo. Transmídia. Transautoraldade. *Role-playing game*.

Abstract: *World-building* in fiction in the contemporary world is something constantly talked about and commented on, explored by different areas and methodologies, in formal or informal means, however, there are few or non-existent looks at a contemporary tool of fiction making: the famous role-playing games (RPG's). These games, having a transmedia and transauthorial character, dialogue with several of the most traditional protocols of fiction making, however, they promote the manifestation of new techniques in *world-building* and simultaneously dialogue with elements of classical antiquity, which is the resumption of the tradition of orality, of “make-believe” and collaborative storytelling. Based on various theoretical expositions, we sought to present in a general overview and summarize the possibilities of applicability and theorization of *world-building* in its generalist sense in RPG and, at the same

time, not abandoning the possible specific proximities that this new medium of making fiction they have. Thus, going from the formal means of forms and content published by the publishers responsible for producing content for this fictional production to the informal means of the sphere of playing per se of active players, understanding the influence of the RPG master on the role played by the responsible players. for incorporating the protagonists of that world, in which the functions of both in the *world-building* of these variable and unexplored imaginary worlds are perceived.

Keywords: Building. *Dungeons & Dragons*. World. Transmedia. Transauthority. Role-playing game.

Existem extensas e diversificadas análises e críticas em relação às várias técnicas estéticas, formais ou conteudísticas do *world-building* nas diferentes manifestações artísticas: textuais ou visuais, perpassando desde a mais tradicional porta de acesso aos bosques da ficção, que é o texto escrito, aos mundos mirabolantes das telas de cinema, chegando às coloridas páginas das *graphic novels* e dos quadrinhos que dialogam com a terra do *hokkusai* e dos *kaijus*, em que as cores preta e branca predominam nas páginas dos mangás, até as adaptações massivas anuais denominadas como “anime” pela cultura *otaku*. Há uma manifestação contemporânea do fazer ficcional, que se origina na década de 1970, sendo o famoso jogo de interpretar papéis *Dungeons & Dragons* (1974) pioneiro nessa modalidade que abriria portas para outros jogos de mesa serem publicados com suas próprias regras, sistemas e ambientações. Os populares RPGs (sigla da palavra *role-playing game*, ou jogo de interpretar papéis) ganham destaque desde seu lançamento; porém, nos dias contemporâneos, são divulgados e apresentados por outras

mídias (por exemplo, a série da Netflix, *Stranger Things*), sendo popularizados e adquirindo novos entusiastas dessa ferramenta contemporânea do fazer ficcional. Essa nova manifestação do fazer ficcional, que utiliza principalmente a prática da oralidade para composição do ato de jogar e, simultaneamente, formar uma narrativa, está ambientada em espaços, mundos, universos e cosmos da ficção variados. Surge, então, a questão: como acontece a técnica de *world-building* nesse tipo de jogo narrativo?

Para tentar atingir uma possível resposta, mostram-se necessárias algumas conceitualizações básicas sobre o que é o RPG: um jogo de interpretar papéis coletivos, sendo em sua grande parte interpretativo e imaginário, utilizando-se da oralidade para “contar histórias”. Assim, duas funções são exercidas pelos jogadores: uma delas é popularmente denominada mestre, enquanto os outros são os jogadores. O primeiro é responsável pelo papel de narrador, agindo como fio condutor da narrativa, planejando a história, interpretando os *NPCs* (*non-player characters*), aplicando as regras, propondo desafios e buscando a resolução de dilemas apresentados pelos personagens que os jogadores criam para interagir na história. Estes últimos são responsáveis por incorporar, em grande parte das situações, essa persona fictícia singular, administrando suas características, descrições e a incorporando através da interpretação. A intermediação dos desafios é frequentemente baseada no uso e nas rolagens de dados numéricos, que, por meio de seus resultados, determinam sucesso ou fracasso nas ações tanto das personagens do mestre quanto dos protagonistas da história, que são os jogadores. É de suma importância ressaltar que não existe jogo de RPG sem a existência de um grupo no qual os participantes

colaborem coletivamente na origem, desenvolvimento e desfecho da narrativa à qual se comprometeram a jogar. Esse ato do

jogo é uma atividade voluntária [...]. Não é tarefa e não é necessidade física, não é dever. O jogo também não é a vida ‘real’. É a evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. O jogo ocupa um lugar e um tempo específico. (RODRIGUES, 2004, p. 43, grifo meu)

Esse “lugar” e esse “tempo” podem muito bem ser espaços literais do ato de jogar: a casa dos jogadores e o tempo disponível por cada participante ao longo de uma partida (ou sessão, como os participantes do modo falam). Porém, ao expandir a interpretação, toda narrativa (tal qual o RPG enquanto jogo de narrativa colaborativa) ocupa um “lugar” e tem seu “tempo”, independente de qual mídia artística se manifeste. Esses jogadores, então, ao adentrarem na ritualística imersiva dos jogos de RPG, entendem que

disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo [do ‘faz-de-conta’]. (HUIZINGA, 2019, p. 15)

Toda narrativa possui sua ambientação, seu cenário, seu mundo, seja naquilo que é chamado de “Mundo Primário”, em que há filtros da realidade empírica e cronológica da humanidade enquanto espécie. Nesses casos, as histórias se passam em períodos históricos do passado, em situações no tempo presente de publicação da obra ou nas projeções de um futuro próximo.

Porém, as narrativas também podem ocupar lugares e tempos em que as “imagens de coisas que não somente ‘não estão presentes de fato’, mas que na verdade nem pode ser encontradas em nosso mundo primário, ou que geralmente se crê que não possam ser encontradas ali” (TOLKIEN, 2010, p. 55). Estão completamente alocadas naquilo que está apartado da materialidade e cronologia da humanidade empírica. Assim, é criado e estruturado um “Mundo Secundário” que está ocupado e temporalizado no completo e total imaginário, em que esse imaginário é “o poder vivo e principal Agente de toda percepção humana, e como uma repetição na mente finita do eterno ato de criação no infinito” (COLERIDGE, 2014, p. 205, tradução nossa).

Os mundos imaginários são apreciados não apenas por aqueles que os visitam, mas também por aqueles que os inventam, e as atividades de construção de mundos ocorrem frequentemente desde muito cedo. As crianças pequenas gostam de construir fortes com almofadas de sofá e cobertores e de transformar espaços em lugares imaginários onde podem entrar fisicamente durante suas brincadeiras de faz de conta. À medida que envelhecem, essas brincadeiras mudam para conjuntos de mesa, onde espaços físicos menores representam espaços imaginários maiores; navios piratas, estações espaciais; Cidades de LEGO, masmorras desenhadas em papel quadriculado e assim por diante. (WOLF, 2012, p. 3, tradução nossa)²

2 “Imaginary worlds are enjoyed not only by those who visit them, but also by those who invent them, and world-building activities often occur from a very young age onward. Little children enjoy building forts from couch cushions and blankets, and transforming spaces into imaginary places that they can physically enter into during their games of pretend and make-believe. As they get older, such play shift to tabletop playsets where smaller physical spaces represent larger imaginary ones; pirate ships, space stations; LEGO cities, dungeons drawn on graph paper, and so on” (WOLF, 2012, p. 3).

O RPG, tal como outras mídias, possui variados livros, sistemas, regras e mundos. Suas possibilidades de construção de Mundos Primários ou Secundários são infinitas, com novas publicações e novidades surgindo a cada ano. No entanto, existe um elemento comum entre todos: a construção de mundos e suas respectivas ambientações. E é válido ressaltar:

O modo como os mundos imaginários funcionam (quando são bem-sucedidos) depende de como são construídos e de como invocam a imaginação do público que os experimenta. Os mundos, ao contrário das histórias, não precisam de se basear em estruturas narrativas, embora as histórias dependam sempre dos mundos em que acontecem. Os mundos vão além das histórias que neles ocorrem, convidando à especulação e à exploração através de meios imaginativos. São reinos de possibilidades, uma mistura de familiar e desconhecido, permutações de desejo, pavor e sonho, e outros tipos de existência que podem nos tornar mais conscientes das circunstâncias e condições do mundo real que habitamos. (WOLF, 2012, p. 17, tradução nossa)³

Pois bem, existem algumas etapas necessárias para que esses mundos imaginários (independente da mídia em que se manifestem, mas é válido ressaltar que o recorte está sendo aplicado especificamente pensando no RPG) venham a

3 “How imaginary worlds work (when they are successful) depends on how they are constructed and how they invoke the imagination of the audience experiencing them. Worlds, unlike stories, need not rely on narrative structures, though stories are always dependent on the worlds in which they take place. Worlds extend beyond the stories that occur in them, inviting speculation and exploration through imaginative means. They are realms of possibility, a mix of familiar and unfamiliar, permutations of wish, dread, and dream, and other kinds of existence that can make us more aware of the circumstances and conditions of the actual world we inhabit” (WOLF, 2012, p. 17).

despertar o interesse e a crença do público. Afinal, estabelecer a verossimilhança com planejamento e cuidado aumenta o grau de imersão dos respectivos mundos, reforçando o selo do pacto ficcional, em que ocorre “aquela suspensão voluntária da incredulidade” (COLERIDGE, 1995, p. 151). Assim, pode-se, segundo o autor Mark J. P. Wolf (2012), dividir em três processos: inventividade, que é o grau de suposições padrões baseadas no Mundo Primário que foram alteradas ou não, envolvendo tanto geografia, história, linguagem, física, biologia, zoologia, cultura, costumes etc. Em segundo, a sua completude, que é o grau de explicações e detalhes que permitem esse mundo imaginário aparentar praticidade e viabilidade (que envolve regras, organizações espaciais, organizações sociais, evidências do passado, criando um cenário multidimensional), para realçar o grau de imersão dos interlocutores. Por último, vem a consistência, afinal, ela se torna necessária para que aquele mundo seja levado a sério, respeitando e entendendo as convenções anteriormente estabelecidas.

Esses três elementos promovem no público a experiência de imersão imaginária, em que os interlocutores se sentem participantes e viventes daquela realidade, junto ao elenco de personagens que acompanham (e, no RPG, interpretam) naquele mundo. Assim, gera-se a absorção dos interlocutores, que são puxados para esse mundo, no qual, ao mesmo tempo, são absorvidos pela ferramenta física: abrindo o livro, interpretando a personagem, assistindo à tela, também absorvem os detalhes daquele mundo imaginário, aprendendo e relembando sobre os lugares, personagens, eventos etc. E, se houver um extenso

e minucioso trabalho, por fim, resultará na saturação, em que o mundo imaginário possui tantos detalhes para relembrar que exige a total atenção e imaginação dos interlocutores, exigindo concentração e memorização para que apreciem as nuances e sutilezas do que o mundo imaginário pode entregar. É importante ressaltar que o autor Mark J. P. Wolf deixa claro que esses pontos previamente elaborados e sua aplicabilidade, em grau menor ou maior, dependem da proposta dos autores/criadores desses mundos, conforme as singularidades criativas e intenções daqueles que arquitetam esses mundos imaginários, sejam eles ambientados em cenários do Mundo Primário ou completamente apartados em seus próprios Mundos Secundários.

Todo mestre de RPG, muitas vezes, é primeiramente um jogador que acabou motivado por questões pessoais a se tornar um mestre, partindo-se do pressuposto mais básico de motivação: contar uma história que estava imaginando. Os mestres — inicialmente, é sempre necessário ressaltar que existem variabilidades infinitas nas reflexões teóricas apresentadas — constroem suas histórias e ambientam-nas no que é costumeiramente chamado de sistema/cenário, publicado por editoras que trabalham nesse ramo do RPG. Os sistemas/cenários são incrivelmente variados em suas propostas e mundos; porém, possuem um elemento comum: apresentar um mundo imaginário para os mestres e jogadores experimentarem sua narrativa nesse respectivo mundo apresentado pelos livros. *Dungeons & Dragons* possui vários Mundos Secundários, com suas próprias inventividades, completudes e consistências — mantendo elementos característicos de suas formas e conteúdos em comum nesses mundos secundários —, mas, em geral, são

mundos medievais fantásticos, com a vasta presença de elementos sobrenaturais (magia, deuses, dragões, elfos, paladinos, clérigos, rangers, orcs, castelos, vilarejos, anões, bruxas, necromantes etc.). *Call of Cthulhu* (1981) já tem sua ambientação no Mundo Primário (geralmente) entre a década de 1920-1930, em que os elementos sobrenaturais do terror cósmico lovecraftiano se manifestam de diversas maneiras. *Pathfinder* (2009) é outro Mundo Secundário medieval. *Tales From the Loop* (2017) é um cenário ambientado no Mundo Primário, que mescla elementos do dieselpunk com steampunk e cyberpunk. E, por último, *World of Darkness* (1990) é um cenário também no Mundo Primário, em que lobisomens, magos, fadas, vampiros e múmias são sociedades/criaturas que vivem por trás das cortinas da realidade empírica, atuando escondidas e influenciando os elementos da sociedade humana de seu universo narrativo. Esses são somente alguns exemplos dos vários RPGs publicados que podem ser comprados e estudados pelos jogadores para ambientarem suas histórias. Surge, então, a questão: quais os elementos em comum encontrados nesses diferentes e diversos sistemas/cenários? Pois bem,

many of *Call of Cthulhu* scenarios are set in the United States in the 1920-called the Classic Era- in which most of Lovecraft's tales were set. To Lovecraft the 1920s were modern day, and so this books uses both the Classic Era and our own Modern-day as period settings. Many supplements and published scenarios exist for different eras, including Gaslight Victorian and the Dark Ages. Set your games when you wish. If so desired, a Keeper may change the period to a more modern date or a more ancient one. The Cthulhu Mythos transcends all time and space,

and the unfathomable machinations of the Old Ones could spill into any conceivable setting or historical period. (PETERSEN; MASON; FRICKER; WORTHINGTON, 2014, p. 16-18)

Esse livro descreve brevemente um mundo amplo e maravilhoso. A maioria dos leitores verá suas maravilhas e sobreviverá aos seus perigos através do jogo *Dungeons & Dragons*. A informação nessa obra fornece ao Mestre um esboço e um resumo de um mundo de fantasia completo, vivo e dinâmico para ambientar seu jogo de *D&D*. Ele inclui um cenário para suas aventuras, um histórico para seus personagens e intrigas, um conjunto de sugestões para manter uma campanha extensa e uma fonte de ideias para desenvolver seu mundo próprio. (GREENWOOD; REYNOLDS; WILLIAMS; HEINSOO, 2002, p. 6)

Vampiro é dividido em vários capítulos, cada um deles elaborando de modo a explorar e explicar partes específicas do jogo. Lembre-se, porém, que em um jogo de narrativa, o ‘capítulo’ mais importante é a sua imaginação. Nunca deixe que nada nesse livro substitua a sua própria criatividade. (ACHILLI; BATES; BRUCATO; DANSKY; HALL; HATCH; LEE; LEE; LEMKE; MOORE; SKEMP; SUMMERS, 1999, p. 24)

O primeiro elemento com o qual o mestre se depara no momento do *world-building* de sua partida de RPG são as propostas, sugestões e indicações presentes nos respectivos livros/manuais. Nos três trechos citados anteriormente, como na maioria dos outros livros aqui não citados diretamente, existe a prioridade de valorizar a criatividade do próprio mestre em vez de seguir de maneira restrita e exclusiva todas as sugestões e regras condicionadas nas páginas dos livros de RPG. Sempre é incentivada essa autonomia

e liberdade criativa, estabelecendo, com mais prioridade, essa relação de instrução do que um manual que deve ser seguido de maneira restritiva a todas as formas e conteúdos estabelecidos pelos autores que escreveram os livros. Esses livros contêm informações sobre cidades, mundos, localidades, personagens, estabelecimentos, ambientes, climas e descrições que compilam todas as informações correlacionadas ao universo e promovem seu *world-building*. Alguns adotarão técnicas narrativas, possuindo uma mescla entre textos com dinâmicas mais literárias e enredos imersivos que ambientam os mestres/jogadores em seus mundos; outros adotarão estratégias mais próximas das técnicas textuais dos atlas geográficos, necessitando de informações mais diretas e informativas do que literárias. Por último, existem os livros de RPG que mesclam ambas as maneiras de contextualizar os jogadores em seus mundos imaginários propostos.

Cada um deles tem suas ferramentas organizacionais [...], os mapas estruturam o espaço e conectam os locais de um mundo; as linhas do tempo organizam os eventos em sequências cronológicas e histórias que mostram como eles estão relacionados temporalmente; e as genealogias mostram como os personagens estão relacionados entre si (o termo pode ser aplicado de forma mais ampla do que apenas o parentesco biológico). Essas três estruturas são quase sempre encontradas, até certo ponto, em um mundo imaginário, uma vez que os lugares, eventos e personagens de um mundo imaginário são fictícios. (WOLF, 2012, p. 155, tradução nossa)⁴

4 “Each of these has its organizational tools [...], maps structure space and connect a world’s locations together; timelines organize events into chronological sequences and histories which show how they are temporally related; and genealogies show how characters are re-

Essas ferramentas organizacionais nos livros de RPG sempre possuem informações e detalhes em falta, sempre havendo ganchos para estimular os mestres a manusear aquele conteúdo, agregando suas próprias maneiras de descrever e promover a narrativa com aquela informação/descrição que lhes é fornecida. Então, existe sempre essa busca pela autonomia dos mestres para trabalharem e constituírem seus próprios detalhes junto aos jogadores no *world-building* dos respectivos mundos imaginários que estão jogando. Essas lacunas no *world-building* dos conteúdos oficiais de RPG e seus respectivos mundos imaginários estão presentes em todos os manuais/livros focados em elaborar sobre seus cenários. É uma mescla quase contraditória e, ao mesmo tempo, complementar, pois, ao mesmo tempo que alguns livros podem possuir massivos e extensos conteúdos sobre seus mundos, eles sempre irão possuir “falhas” e espaços em que o próprio texto estimula o mestre a questionar o que pode fazer/trabalhar/criar para sua própria narrativa e na sua elaboração de *world-building* nos mundos imaginários do RPG.

Esses dispositivos também atuam como auxílio aos leitores [jogadores], permitindo uma imersão mais completa nos mundos imaginários e nas geografias da fantasia [ou qualquer outro gênero-modo]: mapas, por exemplo, podem tornar mais fácil seguir uma jornada descrita. Além disso, a cooptação dos dispositivos simbólicos (glossários e genealogias) e das técnicas narrativas do discurso histórico factual pode conferir a essas ficções um ar de ‘verdade’ ou credibilidade. (SELLING, 2008, p. 42, tradução nossa)⁵

lated to each other (the term can be applied more broadly than merely biological kinship). These three structures are almost always found to some degree in an imaginary world, since the places, events, and characters of an imaginary world are fictional” (WOLF, 2012, p. 155).

5 “These devices also act as aids to readers, allowing a fuller immersion into the imaginary worlds and geographies of fantasy; maps for example can make a described

Existem várias ferramentas para auxiliar os mestres de RPG, com as informações não sendo dispostas somente através do texto em si, mas também com o auxílio de imagens (mapas, artes dos personagens, cenários), havendo o incentivo para buscar sempre o que são chamados de suplementos: que vão desde conteúdos específicos daquele universo até obras que influenciaram os autores de RPG no *world-building* de seu mundo imaginário.

Vampiro, é claro, presta homenagem a um gênero de ficção antigo e próspero. A subcultura vampírica/gótica cresce e diminui diante dos olhos do público, mas está perpetuamente viva (ou não-morta) e em grande atividade.

A seguir, relacionamos algumas das obras que tiveram grande influência sobre Vampiro: a *Máscara* e o *Mundo das Trevas*.

Os livros recomendados incluem: *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista com o Vampiro*, *O Vampiro Lestat* e *A Rainha dos Condenados*, de Anne Rice; *Lost Souls*, de Poppy Z. Brite; a série *Necroscape*, de Brian Lumley. *Fome e Viver*, de Whitley Streiber, *A Última Esperança da Terra*, de Richard Matheson. Os vampiros também aparecem na poesia romântica de Byron, Shelley e Baudelaire. Visite também as bibliotecas públicas ou universitárias e leia alguns dos assustadores mitos antigos e lendas sobre os vampiros ao redor do mundo.

O vampiro também tem tomado parte em filmes. *Drácula*, de Bella Lugosi e *Nosferatu* (filme mudo) de F. W. Murnau são bisavós do gênero. Outros filmes bons (ou pelo menos divertidos) incluem *Fome de Viver*, *NearDark*, *Vamp*, *Os Garotos Perdidos*, *Salem's Lot*, os filmes de horror de

journey easier to follow. Furthermore, co-opting the symbolic devices (glossaries and genealogies) and narrative techniques of factual historical discourse can lend these fictions an air of 'truth' or credibility. (SELLING, 2008, p. 42).

Christopher Lee e o desenho animado Vampire Hunter D. O filme *Drácula de Bram Stoker*, de Francis Ford Coppola não é o melhor em termos de enredo, mas tem exuberância cinematográfica. Para passar o tempo, *Buffy, a Caça-Vampiros* e *Um Drink no Inferno* (ACHILLI, Justin; BATES; BRUCATO; DANSKY; HALL; HATCH; LEE; LEE; LEMKE; MOORE; SKEMP; SUMMERS 1999, p. 25).

O trecho respectivo (e que está presente também nos outros livros/sistemas previamente citados e não citados, sempre havendo esse espaço de recomendações que vão para além dos conteúdos específicos ao RPG) ressalta não só a questão da intertextualidade, que é esse diálogo histórico entre as obras e o processo da eterna influência, inferência e referência dos diversos autores e criadores que estão sempre dialogando através da manutenção dos meios formais-conteudísticos do fazer ficcional ou subvertendo os padrões anteriormente estabelecidos pelas vanguardas, mas, além disso, reforça esse diálogo do RPG em si com o ato de criação artística, criando mundos imaginários que não se esquecem de referenciar as bases de inspiração para promover seu próprio *world-building*. Esses mundos imaginários, então, estabelecidos primeiramente pelos livros/manuais oficiais da editora, não ficam reclusos somente ao que toca essa singularidade, expandindo-se para outros livros oficiais de suplementos do mundo imaginário, que atribuem detalhes (agregando ainda mais nos processos de inventividade, completude e consistência). Além disso, se manifestam em várias outras formas do fazer ficcional (romances, filmes, músicas, quadrinhos, jogos eletrônicos etc.), ressaltando outra característica do *world-building* do RPG: transmedialidade e transautorialidade.

Esses mundos imaginários consultados pelos mestres para a ambientação e estruturação de suas próprias histórias terão vários de seus detalhes, histórias e características (de âmbitos físicos, econômicos, sociais, políticos etc.) agregados por sua manifestação em outras mídias. Recentemente, *Dungeons & Dragons* teve uma nova adaptação cinematográfica em 2023, além das séries de romances escritos por autores renomados pela comunidade, como Ed Greenwood e R. A. Salvatore. Já *World of Darkness* tem um jogo de RPG eletrônico bem famoso nas comunidades entusiastas, intitulado *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004). O próprio jogo eletrônico *Cyberpunk 2077*, desenvolvido e publicado pela CD Projekt Red em 2020, teve uma adaptação para a Netflix em animação, intitulada *Cyberpunk: Edgerunners* (2023), que é uma adaptação dos jogos de RPG de mesa com o título *Cyberpunk 2020*, de autoria de Mike Pondsmith.

A noção de transmidialidade, o estado de ser representado em múltiplas mídias, sugere que estamos vivenciando indiretamente algo que está além das janelas da mídia através das quais o vemos e ouvimos, uma vez que postula um objeto que pode ser visto e ouvido através de diferentes janelas, e que é independente das janelas através das quais é visto e ouvido, embora exista apenas de forma mediada. A transmidialidade implica uma espécie de independência do seu objeto; quanto mais janelas de mídia vivenciamos em um mundo, menos dependente esse mundo depende das peculiaridades de qualquer meio para sua existência. Assim, a transmidialidade sugere também o potencial para a continuidade de um mundo, em múltiplas instâncias e registros; e quanto mais vemos e ouvimos falar de um mundo

transmídia, maior é a ilusão de peso ontológico que ele tem, e experimentar o mundo torna-se mais parecido com a experiência mediada do Mundo Primário. (WOLF, 2012, p. 247, tradução nossa)⁶

E, graças a essa variada manifestação em diversas mídias e à própria quantidade de pessoas a quem esses livros creditam autorialidade (mesmo quando exista uma figura mais centralizadora nessas listas, como Mike Pondsmith e o mundo imaginário de *Cyberpunk 2020*), ressaltam não só o espírito da criação coletiva do RPG — seja no jogo de RPG enquanto grupo de jogadores, seja na criação dos livros oficiais e nas vastas equipes — realçando o detalhe da transautorialidade e da variada autorialidade. Por exemplo, Ed Greenwood, criador do universo de *Forgotten Realms*, está alcunhado como principal autor na criação desse mundo imaginário no livro cenário oficial de *Dungeons & Dragons*, mas também é autor de diversos romances ambientados no universo. No entanto, esses mundos imaginários que se manifestam em várias mídias possuem variados autores e criadores — desde o âmbito textual (dos livros, textos narrativos dos livros/manuais aos roteiros, dependendo da mídia em que esteja sendo adaptado), até o design de imagens, mapas, desenhos, estilos arquitetônicos,

6 “The notion of transmediality, the state of being represented in multiple media, suggests that we are vicariously experiencing something which lies beyond the media windows through which we see and hear it, since it posits an object that can be seen and heard through different windows, and one that is independent of the windows through which it is seen and heard, even though it exists only in mediated fashion. Transmediality implies a kind of independence for its object; the more media windows we experience a world through, the less reliant that world is on the peculiarities of any one medium for its existence. Thus, transmediality also suggests the potential for the continuance of a world, in multiple instance and registers; and the more we see and hear of a transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has, and experiencing the world becomes more like the mediated experience of the Primary World” (WOLF, 2012, p. 247).

trilhas sonoras, efeitos sonoros, dublagens, vozes, plataformas digitais, camisas etc., se transformando em um *world-building* que se manifesta não somente nas características da imersão imaginária, mas também nos outros sentidos, remontando as questões sensoriais, visuais, auditivas e, por fim, imaginativas. Estrutura-se, então, uma rede complexa de *world-building* que se manifesta das mais variadas formas e, quando reunidas, formam uma vasta teia de inventividade, completude e consistência desses mundos imaginários (e, claramente, complicando a vida desses mundos imaginários em termos de manter tudo coeso e consistente nos detalhes, havendo trabalhos minuciosos para evitar erros, contradições e furos em termos de coesão).

Embora um tecido narrativo possa ser criado inteiramente por um único autor, muitos mundos maiores são o resultado de um esforço colaborativo, e a natureza multinarrativa do tecido narrativo é ideal para a colaboração, uma vez que narrativas individuais dentro dele podem ser criadas por autores separados. (WOLF, 2012, p. 201, tradução nossa)⁷

Muitas dessas manifestações midiáticas partem da extrapolação de sua mídia original, que, no caso do RPG, é o próprio jogo colaborativo de “faz-de-conta”. Esse jogo, então, através do Mestre e dos Jogadores, principalmente no que pode ser denominado como meio “informal”, no âmbito de não se tratar de materiais oficialmente publicados e divulgados pelas editoras responsáveis pelas propriedades intelectuais envolvendo

⁷ “Although a narrative fabric can be created entirely by a single author, many larger worlds are the result of collaborative effort, and the multi-narrative nature of narrative fabric is ideally suited to collaboration since individual narratives within it can be created by separate authors” (WOLF, 2012, p. 201).

os mundos imaginários, agrega seus próprios detalhes e histórias. Muitas vezes, esses mestres e jogadores ultrapassam a linha de ambientar suas propostas narrativas em mundos imaginários (apesar das “falhas” e/ou lacunas intencionais deixadas nos livros) prontos, promovendo assim seu próprio *world-building*. Na esfera do jogar *per se*, a questão do *world-building* se torna mais complexa e imprevisível, havendo uma infinidade de técnicas (tal qual qualquer outra mídia, mas, no caso específico do RPG, o mundo imaginário só ganha vida e realça todos os detalhes previamente expostos de imersão, absorção e saturação através dos jogadores que se propõem a interagir e explorar esse mundo por meio de suas personagens), para promover essas estruturas de inventividade, completude e consistência.

No que tange ao *world-building* em relação ao jogo em si, quando comparado aos meios formais de estruturação desses mundos imaginários previamente expostos, a palavra-chave é a imprevisibilidade. O RPG, sendo um jogo colaborativo, no decorrer das partidas (sessões), não terá apenas o desenvolvimento da narrativa, mas, concomitantemente, também o *world-building*. Tanto o mestre quanto os jogadores estão simultaneamente descrevendo, interpretando e reagindo ao todo que acontece, preenchendo lacunas através da Gestalt em suas imaginações, e Gestalt, segundo a definição de Mark J. P. Wolf, é:

O preenchimento automático de lacunas por um observador foi notado pela primeira vez na psicologia da Gestalt, que começou no início do século XX e via o todo como sendo mais do que a soma de suas partes. Em particular, os princípios da gestalt de emergência, reificação, boa continuidade,

fechamento e prägnanz têm todos a ver com a forma como o sistema perceptivo humano organiza a entrada sensorial de forma holística, preenchendo automaticamente as lacunas, de modo que o todo contenha percepções que não estão presentes no partes individuais das quais é composto. Embora alguns princípios tenham sido aplicados ao som, a maioria dos princípios da Gestalt se aplicam à visão e à maneira como alguém percebe e completa uma imagem, adicionando detalhes, conexões ou formas que não estão realmente presentes. (WOLF, 2012, p. 51, tradução nossa)⁸

Encaixando-se, ao mesmo tempo, dois processos: por um lado, as lacunas deixadas nos livros e suplementos oficiais dos mundos imaginários publicados pelas editoras, que passarão por esse processo de *gestalten* através das narrativas que os mestres promoverão nas histórias que irão narrar nesses mundos imaginários, preenchendo, assim, essas lacunas; e, por outro lado, no próprio processo de imersão imaginária interpretativa (escrevendo, desenhando, descrevendo e interpretando) do jogar *per se* do RPG, pois:

Da mesma forma, podemos dar um passo adiante e sugerir a ideia de mundo gestalten, em que uma estrutura ou configuração de detalhes juntos implica a existência de um mundo imaginário e faz com que o público [ou jogadores] preencha

8 “The automatic filling of gaps by an observer was first noted in Gestalt psychology, which began in the early twentieth century and saw the whole as being more than the sum of its parts. In particular, the gestalt principles of emergence, reification, good continuity, closure, and prägnanz all have to do with how the human perceptual system organizes sensory input holistically, automatically filling in gaps, so that the whole contains percepts that are not present in the individual parts from which it is composed. While a few principles have been applied to sound, most Gestalt principles apply to vision, and the way one perceives and completes an image, adding details, connections, or forms that are not actually present” (WOLF, 2012, p. 51).

automaticamente as peças que faltam no mundo, com base nos detalhes que são dados. (Wolf, 2012, p. 52, tradução nossa)⁹

Esse processo de *gestalten* é o que estimula o público a extrapolar, teorizar, explorar, conversar e dialogar sobre essas possíveis lacunas, por exemplo: ao se deparar com o mapa de determinado mundo imaginário, teorizar sobre as localidades que não foram exploradas na narrativa da obra, instigando a conversar sobre o que haveria em determinada região. No ato de jogar *per se* não existe essa limitação, afinal, o RPG como foi explanado, é uma mídia interativa de contar histórias coletivamente, assim, os jogadores (além do próprio mestre) tem a liberdade de criar detalhes, agregar temperos e estruturar ideias criativas no *world-building* proposto pelo mestre, mas tomar decisões de explorar determinadas lacunas brevemente citadas pelo mestre, desafiando-o criativamente, narrativamente e simultaneamente realçando a imprevisibilidade desse *world-building* dos mundos imaginários de RPG por ele acontecer durante as partidas do jogo. Novas personagens, novas cidades, países, organizações, estruturas sociais, construções, criaturas, desafios, magias acontecem o tempo inteiro e, muitas das criações e situações irão refletir esse espírito transmidiático do *world-building* do RPG, afinal, é um grupo de jogadores que inconscientemente ou conscientemente trará suas referências pessoais fictícias que é entusiasta e agregar essas inferências e referências ao cenário complexo e ramificado que o *world-building* das campanhas de RPG estrutura ao longo do jogar.

9 “Likewise, we can go one step further and suggest the idea of world gestalten, in which a structure or configuration of details together implies the existence of an imaginary world, and causes the audience to automatically fill in the missing pieces of the world, based on the details that are given” (WOLF, 2012, p. 52).

Os padrões do mundo secundário [ou mundo imaginário] são o que definem um mundo secundário e delineiam sua diferença em relação ao mundo primário, portanto, formam a base do que deve ser incluído. Uma vez dados suficientes para estabelecer a lógica do mundo, o autor [mestre] pode começar a deixar que as coisas sejam estendidas, inferidas ou extrapoladas pelo público [jogadores], de modo que os detalhes pareçam continuar além do que realmente foi dado. (WOLF, 2012, p. 58, tradução nossa)¹⁰

Para vivenciar esses mundos imaginários, é necessário ressaltar durante o *world-building* a importância de manter os detalhes vívidos, frequentes e cíclicos para os jogadores, através do papel do mestre, que se torna equivalente aos vários elementos amplamente estudados nas técnicas de autores de diversas mídias. Deve-se lembrar de datas, ciclos de dias e noites, verossimilhanças de geografia (naturais, físicas e sociais), as camadas de profundidade psicológicas das personagens com as quais os jogadores interagem, reafirmando a sensação de pertencimento das personagens daqueles que se propuseram a imergir e vivenciar esse mundo imaginário no momento de jogar o RPG, pois

em conjunto com as descrições do autor [mestre], [que permite] fazer conjecturas plausíveis a respeito dos locais. Coloca-se a si mesmo com as personagens, quase caminhando lado a lado, pois se consegue, também, percorrer o mesmo caminho, e perceber aquele mundo que está à sua volta.

10 “Secondary world defaults are what define a secondary world and delineate its difference from the Primary World, so they form the foundation of what must be included. Once enough of them have been given to establish the world’s logic, the author may begin to leave things to be extended, inferred, or extrapolated by the audience, so that detail appears to continue beyond what has actually been given” (WOLF, 2012, p. 58).

Criam-se expectativas, calculam-se trajetórias, comparam-se caminhos, somente ao ler a história e os mapas em paralelo (OLIVEIRA, 2023, p. 46).

Logo, através de várias ferramentas físicas ou virtuais (mapas, imagens, desenhos, utensílios eletrônicos, seleção de músicas), estrutura-se a identidade autoral do mundo imaginário específico do grupo de RPG, enquanto *world-building* colaborativo, que vai além do texto físico, denotando as várias ferramentas que podem ser utilizadas (e nada obrigatórias), e abraçando também a total imersão imaginária e a tradição da oralidade (que talvez seja o único elemento obrigatório para que se aconteça a partida de RPG e para a inicialização do *world-building* em que a narrativa acontecerá), que, durante grande parte da Antiguidade Clássica, promovia o *world-building* de seus mundos cósmicos através do contar histórias e compartilhamento de lendas. Então, destaca-se que

todo jogo [de RPG] é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. O contraste entre jogo e seriedade é sempre fluído. A inferioridade do jogo é sempre compensada pela correspondente superioridade de sua seriedade. O jogo se torna seriedade e a seriedade, jogo. (HUIZINGA, 2019, p. 10)

O aspecto de fulcral relevância é que grande parte desse *world-building* ocorre na imaginação dos jogadores, havendo poucos registros físicos ou textuais daquilo que foi construído coletivamente enquanto grupo de jogadores. Logo, forma-se uma memória coletiva do grupo de jogo, não só da narrativa, mas de todos os aspectos complexos que envolvem o *world-building* enquanto elemento de vivência nos mundos imaginários do RPG. Mestres que se atentem aos

detalhes podem utilizar várias ferramentas opcionais para organizar e sintetizar as informações contidas e expostas, tanto de suas criações quanto do que os jogadores adicionaram. Assim, esse *world-building* que ocorre oralmente é transposto para outras mídias, equivalendo às mesmas estratégias adotadas por autores que elaboram mapas, constroem tabelas de informações, sintetizam genealogias das personagens, publicam atlas de seus mundos imaginários etc., e se conectando com as ações exercidas pelos fãs das obras, que formam fóruns debatendo sobre, organizando wikis virtuais de informações, entrelaçando as várias pistas e localidades não tão exploradas na obra em si. A divergência é que os jogadores no RPG são agentes ativos e interativos daquele mundo, que somente ganha vida a partir de sua crucial participação e adição no processo de *world-building*. A resultante final, como acontece, é que essa história, esse mundo imaginário, que foi construído pelos jogadores, seja adaptado ao romance, transformando-se em texto para ser publicado em livro, gerando e conquistando públicos para além do próprio grupo de jogadores que participou e vivenciou aqueles eventos. É quase um elemento *ouroboros* essa transmidialidade que o RPG possui, havendo a eterna adaptação e readaptação de seus protocolos ficcionais, dialogando com os muitos protocolos das mídias artísticas (teatralidade, textualidade, musicalidade, desenho, design etc.), promovendo um vasto e diverso *world-building*.

Existem muitas possibilidades de aproximação teórica para capturar e entender o *world-building* nos RPGs em geral, ou até mesmo recortes específicos em relação a como esses sistemas (como *Dungeons & Dragons*, *World of Darkness*, *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk 2020*, etc.) possuem suas especificidades no *world-building*. Foi

necessária uma aproximação breve e sintética com uma visão generalista dos RPGs para apresentar a complexa teia teórica e a ficção do *world-building* nesse modelo de jogo de mesa imaginativo e colaborativo. Espera-se que, com essas várias exposições teóricas, seja despertada nos leitores/pesquisadores a vontade de explorar esse campo vasto, que foi tão pouco estudado no campo dos estudos literários. Afinal, o RPG é uma das manifestações do fazer ficcional mais populares nos dias contemporâneos, em que, simultaneamente, traz protocolos novos e promove um resgate da oralidade, criando, assim, novas possibilidades de análise. Assim,

para jogar com a ficção – e jogar é uma atividade mais ativa do que refestelar-se numa poltrona diante da TV – é necessário um aperfeiçoamento constante em relação às regras. É como qualquer outro jogo. Este é o centro do problema porque quem é um receptor atento às regras do gênero pode transitar por qualquer universo ficcional. Estar atento pressupõe um mínimo de iniciação. Aí sim se pode extrair prazer e reflexão de qualquer leitura, nem que seja para usufruir dos clichês ou abominá-los. (RODRIGUES, 2004, p. 47)

Esses horizontes denotam a beleza de

observar como a partir de uma mesma origem, são gerados obras, trajetórias, produtos diferentes. Não é privilégio da narrativa e de seus sucedâneos, lógico, mas é apaixonante da mesma forma este dado incontrolável da evolução. Na ficção, como na vida. (RODRIGUES, 2004, p. 58)

REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin et al. *Vampiro: a máscara*. 3.ed. São Paulo: Devir, 1999.
- BARTHES, Roland. Da Obra ao Texto. In: BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, p. 65-75, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*: Ensaio sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1985.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. Do capítulo XIV [de Biografia literária]. In: COLERIDGE, Samuel Taylor. *Poemas e excertos da Biografia Literária*. Tradução, seleção e notas de Paulo Vizioli. São Paulo: Nova Alexandria, p. 150-159, 1995.
- GREENWOOD, Ed et al. *Dungeons and Dragons: Forgotten Realms: os reinos esquecidos*. São Paulo: Devir, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *HOMO LUDENS*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- OLIVEIRA, A. L. J. Do Mapa ao Mito: a espacialidade como estratégia narrativa em uma poética topofílica na criação da terra-média. In: FOIS-BRAGA, H.; MALTA, G. A. P. (Eds). *O Legendarium de J.R.R. Tolkien: a literatura de fantasia como expressão de um mundo possível – (paisagens, alteridades e mobilidades pela Terra Média)*. *Ipotesi – Revista de Estudos Literários*. Juiz de Fora: [s.n.], n. 1, v. 27, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/issue/view/1753>. Acesso em: 31 maio 2025.
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. *No Limite da ficção: comparações entre literatura e RPG – roleplaying games*. 2007. 139f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras (FALE), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECAP-72BKDN/1/dissertacaofinalb.pdf>. Acesso em: 20 out. 2024
- PETERSEN, Sandy et al. *Call of Cthulhu: horror playing in the worlds of H. P. Lovecraft*. Hayward: Chaosium Inc, 2014.
- ROAS, David. *A ameaça do Fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SELLING, Kim. *Why are Critics Afraid of Dragons?* Understanding Genre Fantasy. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Sobre Histórias de Fadas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

WITWER, Michael. *Dungeons And Dragons: o império da imaginação: a história de gary gygax, o criador do rpg mais famoso do mundo*. São Paulo: LeYa, 2016.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: the theory and history of subcreation*. New York: Routledge, 2012.

WOOD, James. *Como Funciona a Ficção*. São Paulo: SESI-SP Editora, 2017.

MISCELÂNEA

01

INTRODUÇÃO – RETÓRICA DA FANTASIA¹

Farah Mendlesohn

Tradução de Cristina Casagrande

Farah Mendlesohn

Doutora em História pela Universidade de York (Reino Unido).

Professora Emérita da Universidade de Anglia Ruskin (Reino Unido).

Site: <https://farahmendlesohn.com>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-3255-2470>.

E-mail: farah.sf@gmail.com.

Cristina Casagrande

Doutora em Letras (Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa), pela Universidade de São Paulo (USP).

Membro do grupo de pesquisa “Produções literárias e culturais para crianças e jovens” (USP) e coordenadora do Grupo de Estudos Mitopoéticos (USP).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2781991064747685>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6287-223X>.

E-mail: cristina.cf@gmail.com.

1 Agrademos a autora por gentilmente ter autorizado a tradução desta introdução de seu livro *Rhetorics of fantasy* (2008) (Nota dos Editores do Número).

INTRODUÇÃO

Este livro não se propõe a definir a fantasia. O debate sobre definição vem de longa data, e já se formou um consenso, aceitando-a como um “conjunto difuso” viável, uma gama de definições críticas de fantasia. Agora é raro encontrar acadêmicos que optem entre Kathryn Hume, W. R. Irwin, Rosemary Jackson ou Tzvetan Todorov: é muito mais provável que eles selecionem, entre esses e outros “definidores” do campo, conforme a área de ficção de fantasia ou o filtro ideológico em que estão interessados.

Eu pretendo buscar uma compreensão da *construção* do gênero; especificamente, desejo considerar sua linguagem e retórica, a fim de fornecer ferramentas críticas para uma análise posterior. Durante a pesquisa para este livro, tomei conhecimento de que, embora haja muitos estudos de um único autor ou de um só texto na crítica de fantasia de gênero, há, relativamente, pouca crítica comparativa além do estudo de elementos metafóricos e temáticos. Não há quase nada tratando da *linguagem* do fantástico que vai além da preferência estética². Minha objeção é que, se não tivermos uma ferramenta crítica que nos permita reunir textos de alguma forma produtiva (observe que *não* insisto em “significativa”), não podemos nos envolver na pesquisa comparativa que ilumina um gênero.

Acredito que o fantástico é uma área da literatura que depende muito da dialética entre autor e leitor para a construção de um senso de maravilhamento, que é uma ficção de construção consensual de crença. Essa expectativa é histórica, sujeita a

2 Uma breve consideração dos conteúdos do *Journal of the Fantastic in the Arts* confirmará essa impressão.

mudanças históricas e não é exclusiva da fantasia. Wayne C. Booth escreveu que “para leitores experientes, um soneto iniciado pede um soneto concluído; uma elegia iniciada em verso branco pede uma elegia concluída em verso branco” (BOOTH, 1983, p. 12). Essa dialética é condicionada por expectativas de gênero muito reais que circulam em torno de certas técnicas retóricas identificáveis, as quais descreverei aqui. Intrínseca ao meu argumento está a ideia de que uma fantasia tem sucesso quando as técnicas literárias empregadas são mais apropriadas às expectativas do leitor dessa categoria de fantasia. Entender os contornos gerais da trama ou os enfeites dos recursos narrativos é menos fundamental para a compreensão do gênero; tudo isso pode ser ajustado ou subvertido, embora ainda permaneça firmemente dentro da expectativa do leitor sobre o texto.

Comecei este projeto como uma crítica de ficção científica, e essa perspectiva moldou a maneira como entendo as estruturas e as retóricas da fantasia. De modo crucial, isso me levou a focar em um ponto que tanto W. R. Irwin quanto Brian Attebery (1980) levantaram: a forma como um texto se torna fantasia ou, alternativamente, a forma como o fantástico entra no texto e a relação do leitor com isso³.

Na ficção científica, a maneira como o leitor é trazido para o mundo especulativo influencia as formas pelas quais esse mundo pode ser descrito. A incrível história inventada rapidamente abre espaço para o futuro realizado, porque a incrível invenção admite apenas um nível de resposta emocional: o de espanto ritualizado

3 Karen Hellekson tomou a mesma decisão quando construiu a sua taxonomia de ficções de História Alternativa (HELLEKSON, 2000, p. 251).

ou de horror ritualizado. Em contraste, conforme Robert A. Heinlein argumentou e pôs em prática, o futuro concluído — o mundo fechado ou universo de bolso — permite que o autor provoque respostas cada vez mais complexas, mas exige técnicas narrativas muito mais sofisticadas. Mas a questão permanece: qual é a relação precisa do leitor com esses futuros? Há uma clara diferença entre a sociedade imaginária, na qual entramos sob o ombro do visitante extramundano (uma construção mais comum na ficção utópica),⁴ e a sociedade em que nos encontramos, como um observador oculto para o qual nenhuma concessão é feita: a primeira exige — e geralmente oferece — explicações; a segunda exige que o leitor dissequie o intertexto. As consequências dessas relações com os leitores para a ficção científica foram exploradas por John Clute, Samuel R. Delany, John Huntington, Edward James, Brian Stableford, dentre outros. Minha abordagem, portanto, não é nova. Estou desenvolvendo um trabalho já feito, mas um trabalho primordialmente feito para a ficção científica. Minha intenção é voltar o mesmo olhar crítico para a fantasia, para enfrentar o desafio de Roger Schlobin, implícito em sua afirmação de que a “chave para o fantástico é como seus universos funcionam, o que, às vezes, é onde eles estão, mas é sempre por que e como eles são” (SCHLOBIN, 2000, p. 161). Attebery argumenta que a maioria dos escritores de fantasia cria molduras claramente definidas: “Instrumentos narrativos que estabelecem uma relação entre o mundo da fantasia e o nosso, ao mesmo tempo que separam os dois” (ATTEBERY, 1992, p. 66). É disso, claro, que se trata meu livro: como essas estratégias funcionam e o impacto delas.

4 Isso é, por si só, ideologicamente revelador. A quantos hóspedes em utopia são mostrados os esgotos?

Neste livro, eu defendo que há, essencialmente, quatro categorias dentro do fantástico⁵: a portal-demanda, a imersiva, a intrusiva e a liminar. Essas categorias são determinadas pelos meios por que o fantástico entra no mundo narrado. No portal-demanda, somos convidados a entrar no fantástico; na fantasia intrusiva, o fantástico entra no mundo ficcional; na fantasia liminar, a magia paira no canto do nosso olhar; enquanto na fantasia imersiva não temos permissão para escapar. Cada categoria tem uma influência tão profunda nas estruturas retóricas do fantástico quanto o seu texto ou gênero *seminal*. Cada categoria é um modo suscetível ao modelo ou à gramática quadripartites — incorreção, afinamento, reconhecimento e cura/retorno — que John Clute sugere na *Encyclopedia of Fantasy* (Enciclopédia da Fantasia) (in CLUTE; GRANT, 1997, pp. 338-339)⁶. Cada modo coloca sua ênfase em uma nota diferente nesse compasso de quatro notas; dentro do modo, existem consistências no uso desses modelos que demonstram a coerência nas categorias.

A construção desses grupos sugere fortemente uma taxonomia, e seria desonesto da minha parte tentar fugir dessa questão. A taxonomia, no entanto, precisa ser compreendida como uma ferramenta, não um fim em si mesma, e deve ser entendida no contexto moderno, em que as práticas taxonômicas são, cada vez mais, polissêmicas e multiplexadas, geradas por questões

5 No original, ela usa o termo *fantastic*, por isso traduzimos como fantástico. Contudo, essas categorias normalmente são relacionadas mais especificamente à fantasia, objeto de estudo do livro (Nota da Tradutora).

6 Clute e eu tivemos algumas discussões sobre qual formulação gramatical de Full Fantasy [Fantasia Completa] usar aqui. Clute sendo Clute, a formulação passou por várias revisões, reconsiderações e renomeações. No fim, e sabendo que não é a preferência dele, eu escolhi seguir com a fórmula mais acessível fisicamente; isto é, a versão da *Encyclopedia*.

reconhecidas e capazes de coexistir com outras configurações. Não é minha intenção aqui defender que só há uma compreensão taxonômica possível do gênero. O propósito do livro não é oferecer uma classificação *per se*, mas considerar o gênero de maneiras que suscitem novas questões. É um conjunto de ferramentas, não uma cartela de cores.

Se a taxonomia que eu sugiro for bem-sucedida como um conjunto de ferramentas críticas, ela vai abranger as definições mais comerciais de fantasia, assim como as categorias de fantasia infantil e adulta, *dark fantasy* (fantasia sombria) e fantasia leve e cômica. Ela vai ajudar a explicar alguns dos textos mais anômalos: aqueles que encontram seu casaco do gênero com o corte ou cor errados, áspero ao toque ou apertado nas mangas. Em suma, minha posição é que a incapacidade de compreender as necessidades estilísticas de uma categoria particular de fantasia pode minar a eficácia de uma ideia que, em outros aspectos, é interessante. Eleanor Cameron escreveu que a fantasia é “uma categoria muito especial de literatura, que se compara à ficção assim como o soneto se compara à poesia. Ou você tem um soneto se você escreveu o poema de determinada maneira, ou não o tem, se não o escreveu” (CAMERON, 1993, p. 165). Para usar meus próprios termos, que são apresentados abaixo, uma fantasia *imersiva* contada com a voz da fantasia de *portal* vai parecer pesada; uma fantasia *liminar* narrada com a ingenuidade da *intrusiva* vai parecer demasiadamente forçada.

Inevitavelmente, haverá textos que parecerão cruzar categorias, mas essas exceções testam a regra: quando os autores passam de uma categoria para a outra dentro do texto, invariavelmente, adotam novas técnicas; a cadência muda, e

tanto a escrita metafórica quanto a mimética assumem diferentes funções para acomodar a nova categoria. Essa mudança é, algumas vezes, inadvertida e, outras, sujeita à manipulação de escritores mais ambiciosos e habilidosos. No entanto, enquanto vários livros passam internamente de uma categoria a outra, pouquíssimos autores produzem um único texto que tenha, simultaneamente, múltiplas categorias (embora, como veremos, a fantasia imersiva possa receber uma intrusão). Esses casos raros serão discutidos no capítulo 5, e suas conquistas fornecem uma importante advertência a este livro: nenhuma teoria que alegue uma aplicabilidade universal é válida. Aqui, discordo seriamente do argumento de Stanley Fish de que “as teorias sempre funcionam e vão sempre produzir exatamente os resultados que elas preveem, resultados que, imediatamente, serão convincentes para aqueles a quem os pressupostos e princípios fundamentadores são autoevidentes. De fato, o difícil seria descobrir uma teoria que *não* funcionasse” (FISH, 1980, p. 68). Essa afirmação, apesar de divertida, encapsula muito do que está errado em atuais “escolas” de crítica literária⁷. Essa observação pode parecer alarmante, mas é essencial, para quando esse livro for lido, que se saiba que sua autora não necessariamente *acredita* nessas estruturas. Elas são observações, não ditames, e são poderosas apenas na medida em que permanecem discutíveis.

Este livro está bem fundamentado no amor pelas formas, mas a forma não pode ser completamente separada do conteúdo ou

7 Sobre a importância e o poder crítico de aceitar os limites das teorias individuais, veja meu artigo “Surpassing the Love of Vampires: Or Why (and How) a Queer Reading of the Buffy/Willow Relationship is Denied” [Superando o Amor dos Vampiros: ou Por Que (e Como) uma Leitura Queer da Relação Buffy/Willow é Negada], em *Fighting the Forces: Essays on the Meaning of Buffy the Vampire Slayer* [Lutando contra as Forças: Ensaios sobre o Significado de Buffy, a Caça-Vampiros], organizado por David Lavery e Rhonda Wilcox (2001, pp. 45-60).

ideologia. Além disso, passei a acreditar que a forma pode atuar como um refreador de possibilidades ideológicas. Consequentemente, considera-se a interpretação quando a questão é *como* um modo particular de escrever ajuda a gerar, intensificar ou distorcer o significado. Uma parte significativa deste livro irá considerar como retóricas particulares, deliberada ou inevitavelmente, apoiam posições ideológicas e, assim, moldam os personagens ou afetam a construção e a narração de uma história. De modo geral, este é um livro sobre estrutura, não significado.

Quando comecei este livro, imaginei que o assunto seria taxonomia. No meio do caminho, porém, convenci-me de que estava trabalhando no ramo da narratologia. Mais tarde, a retórica passou a ser minha preocupação principal. Nos estágios finais, percebi que estava trabalhando no que é descrito como poética. Finalmente, percebi que as metáforas mais esclarecedoras vinham do mundo da pintura de paisagens. Este livro é resultado de um extenso experimento mental. Não se pretende fixar subcategorias de gênero (como espero que o capítulo 5 deixe claro), ou que se diga “é assim que se faz tal tipo de fantasia”. A intenção é somente colocar em termos de “isso é o que observo em uma grande gama de textos”. É um exercício de quase razão pura — uma abordagem mais antiquada da crítica, estou ciente disso. Recorri a outros críticos quando os considerei proveitosos, mas, surpreendentemente, existem poucos escritos sobre retórica ou poética do fantástico. Devo muito, porém, ao trabalho de John Clute e Brian Attebery, cujos escritos me serviram como bússolas, e aos livros e discussões em blogs sobre “Como Escrever Ficção Científica e Fantasia” de diversos autores ativos de fantasia.

Onde quer que este texto se encaixe, espero que provoque mais perguntas do que dê respostas.

NOTA SOBRE A SELEÇÃO DOS TEXTOS

Nenhum *sistema* de seleção foi aplicado para a escolha de textos neste livro. Na melhor das hipóteses, a seleção remonta à noção do conjunto difuso de Attebery — a ideia de que há semelhanças centrais em torno das quais podemos construir perímetros cada vez mais distantes — mas com uma ressalva significativa. Aqui eu defendo que, em vez de um conjunto difuso, a partir do qual a fantasia passa de um gênero ao *slipstream*, podemos, na verdade, identificar vários conjuntos difusos, unidos pelo que John Clute chamou de textos *seminais* (in CLUTE; GRANT, 1997, pp. 921-922). Inevitavelmente, algumas formas de fantasia me chamam mais a atenção do que as outras, e ainda estou para encontrar um leitor que afirme gostar de todos os tipos que descrevi: apenas para dar um exemplo, os leitores que gostam de fantasia de portal-demanda raramente costumam gostar da liminar e vice-versa. Não consegui manter esse tom totalmente ausente do texto, embora quando eu percebia que meus próprios gostos podiam predeterminar a minha análise, contornei o problema, em parte, pedindo aos mais entusiasmados de cada forma que selecionassem minhas leituras. Essa seleção externa é particularmente evidente no capítulo 1 (fantasia de portal-demanda) e no 3 (fantasia intrusiva), em que todos os textos escolhidos foram recomendados por amigos e pela lista de discussões online dos membros da International Association of the Fantastic in the Arts (Associação Internacional do Fantástico

nas Artes). Em contraste, os livros selecionados para os capítulos 4 e 5 são trabalhos que eu já havia lido e que me fascinaram. Uma consequência disso é que alguns escritores centrais da área não aparecem neste livro: em cada caso, a omissão é inteiramente porque meu gosto pessoal não vai na direção deles. Por essas razões, e ciente de que a voz acadêmica passiva tende a reforçar a reificação, eu optei por manter a primeira pessoa.

Eu mesma não estou sempre convencida de que minhas categorizações são apropriadas. Alguns livros foram discutidos entre os capítulos, enquanto eu tentava decidir em qual modo eles foram escritos. Dividir entre fantasias imersivas (que por acaso tinham a intrusão como parte de seu enredo, mas cuja retórica enfatizava as qualidades imersivas do texto) e aquelas ambientadas em outros mundos (nas quais a intrusão é a fonte do fantástico) nem sempre foi fácil. Independentemente de as escolhas terem sido acertadas ou não, o próprio comprometimento com elas gerou questões sobre as maneiras como o fantástico é escrito; quaisquer contestações sobre onde eu coloquei cada livro irão, espero, gerar mais outras.

Finalmente, sempre que possível — a não ser que haja indicação contrária — referenciei todos os textos às suas primeiras edições. A maior exceção disso está no capítulo 3, em que os romances góticos estão todas referenciados nas edições atuais⁸ da coleção Clássicos da Penguin para facilidade tanto do autor quanto do leitor.

AS CATEGORIAS

Este livro foi construído como um conjunto de ensaios interligados: com a exceção do capítulo 5, cada ensaio é

8 A edição do livro da Farah é de 2008 (Nota da Tradutora).

independente, enquanto se apoia nos argumentos e nas definições dos outros capítulos. As perguntas críticas de cada capítulo são: Como chegamos lá? Como encontramos o fantástico? De que maneiras esse encontro afeta as escolhas narrativas e retóricas? Como isso afeta a escolha da linguagem e de que maneira a escolha da linguagem afeta a construção do fantástico e a posição do leitor? Quais consequências ideológicas emergem das estruturas retóricas? Talvez a questão mais crucial seja: Onde somos solicitados a nos posicionar em relação ao fantástico? É importante saber que não estou discutindo pontos de vista, ou o que Gérard Génette classificou como *focalização*. Focalização é uma questão interna à história e não há uma escolha comum dentro de nenhuma categoria (embora não haja como não notar o uso extensivo da primeira pessoa na fantasia liminar). Estou interessada é no relacionamento do leitor com a estrutura. Bijoy H. Boruah, ao tentar racionalizar as emoções empáticas do leitor, escreveu: “Apreciar ficção é, de certa forma, também ficcionalizar a nós mesmos” (BORUAH, 1988, p. 126), uma atividade que ele chamou de “participação metafórica”. Sua frase é peculiarmente adequada à minha argumentação. Essa “posição do leitor”, a qual apontando — embora, por um lado, seja uma referência ao nosso leitor ideal e implícito — é também um convite à construção do eu ficcionalizado que possa aceitar a construção da retórica de um texto fantástico específico. Mas o convite não é livre e aberto: é um exercício em que o autor busca, continuamente, a primazia. Em seu livro sobre o relato do leitor, Brian Attebery escreveu: “Os personagens podem ser categorizados variadamente como imersos, vagantes ou combatentes contra invasões no universo fantástico; os leitores, porém, podem assumir quaisquer

ou todas as posições de uma vez, visto que estão, constantemente, mediando entre o mundo da fantasia e sua própria experiência” (ATTEBERY, 2006). No entanto, devo alertar que o autor busca controlar essas escolhas, mesmo compreendendo a posição polissêmica e proativa do leitor. Para muitos autores, a tarefa é antecipar as estratégias dos leitores, como parte de sua própria poética. A estratégia retórica central da fantasia permanece a mesma: a fantasia é construída *com precisão* por meio de pontos de vista. Como um quebra-cabeça de perspectiva, se o leitor estiver no “lugar errado”, a imagem/experiência não vai se revelar.

É quase impossível lidar com cada categoria de modo discreto; portanto, haverá constantes comparações entre as formas que identifiquei, a fim de demonstrar as diferenças entre seus tons e desempenhos.

A FANTASIA DE PORTAL-DEMANDA

Uma fantasia de portal é simplesmente um mundo fantástico em que se entra através de um portal. A fantasia de portal clássica é *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (1950). Crucialmente, o fantástico está *do outro lado* e não “vaza”. Embora os indivíduos possam atravessar ambos os caminhos, a magia não pode.⁹

Mais próximas da forma da utopia clássica, ou das histórias de planetas alienígenas (às vezes, embora nem sempre, um conto de primeiro contato), as fantasias de portal pedem que aprendamos a partir de um ponto de entrada. Elas são quase sempre romances de demanda e normalmente procedem de uma

9 No final de *O Senhor dos Anéis*, a magia (na forma de pó cinzento vindo dos Elfos) é levada de volta ao Condado. Fica claro que a magia não é normal no Condado, e que é, na verdade, uma intrusão, sendo aceitável apenas porque ela suaviza o retorno à “normalidade”.

maneira linear com um objetivo a ser conquistado. Como jogos de computador que elas mesmas geraram, frequentemente contêm elementos descritivos elaborados. Enquanto a fantasia de intrusão deve ser desempacotada ou derrotada, a fantasia de portal precisa ser navegada. Frequentemente, as fantasias de portal se tornam mais misteriosas, não menos. A confiança no destino em tantas fantasias de portal pode refletir a necessidade de criar uma explanação racional da ação irracional sem destruir o mistério. A linguagem da fantasia de portal é frequentemente elaborada, mas é a elaboração do antropólogo ou do pintor pré-raphaelita, intensamente descritiva e exploratória em vez de presuntiva. É raro que uma fantasia de portal alcance o gótico (embora venha à mente *A Voyage to Arcturus* (Uma Viagem a Arcturus, 1920), de David Lindsay, assim como *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865)), e quando ela o faz, a necessidade de descrever e explicar permanece como uma força motriz por trás da narrativa e da linguagem utilizada. Mais significativamente, a fantasia de portal permite e se apoia na aquisição de experiência tanto do protagonista quanto do leitor. Enquanto a técnica padrão da intrusão é continuar surpreendendo o leitor, as fantasias de portal nos conduzem gradualmente ao ponto em que o protagonista conhece seu mundo o suficiente para mudá-lo e seguir o destino desse mundo. Um modo de visualizar essa técnica é caminhar com a protagonista, ouvindo apenas o que ela¹⁰ ouve, vendo apenas o que ela vê; assim, nossa protagonista (mesmo que não seja a narradora) nos fornece um guia turístico das paisagens. O

10 A autora alterna, talvez por motivo de inclusão/diversidade, os pronomes *he/him* e *she/her* (ele/dele, ela/dela), termos que, por padrão, em português, empregamos no gênero masculino, quando se indica neutralidade (Nota da Tradutora).

livro *Tough Guide to Fantasyland* (O Difícil Guia para a Terra da Fantasia, 1996), de Diana Wynne Jones, zomba dessa técnica e a reduz à sua mais pura forma: o guia de viagem.

Quando pensamos em fantasias de portal, comumente pressupomos que o portal é a partir de “nosso” mundo para o do fantástico, mas a fantasia de portal é sobre entrada, transição e negociação. Muitas fantasias de demanda, por mais que construam todo um mundo secundário, adequam-se melhor à fantasia de portal. Caracteristicamente, na fantasia de demanda, a protagonista sai de uma vida mundana — na qual o fantástico, se ela está consciente disso, é muito distante e desconhecido (ou, pelo menos, indisponível para a protagonista) — e vai para o contato direto com o fantástico, pelo qual ela transita, até o ponto de negociação com o mundo pela manipulação pessoal do reino do fantástico. No capítulo 1, traçarei precisamente esse processo em *O Senhor dos Anéis*. A discussão no capítulo 1 vai ajudar a distinguir a criação de um mundo secundário retórico convincente das técnicas de fantasia imersiva. Na fantasia de demanda, vemos o mundo por meio dessa narrativa transicional: apesar da afirmação de que aquele mundo *sempre* existiu, a técnica se mantém idêntica à da fantasia de portal, e o efeito sobre a linguagem do texto é o mesmo, forçando o autor a descrever e explicar o que é visto do ponto de vista da personagem, enquanto ela negocia o mundo. O resultado, quando feito de forma precária, é didático; mas, como espero demonstrar, mesmo os escritores mais criativos encontram dificuldade, nessa forma, de evitar imprimir no leitor uma interpretação de autoridade de seu mundo.

A FANTASIA IMERSIVA

A fantasia imersiva nos convida a compartilhar não apenas um mundo, mas um conjunto de pressupostos. No seu auge, ela apresenta o fantástico sem comentários como norma tanto ao protagonista quanto ao leitor: nós subimos nos ombros do protagonista e, embora tenhamos acesso a seus olhos e ouvidos, não recebemos uma narrativa explicativa. A fantasia imersiva é a que mais se aproxima da ficção científica; como tal, faz uso da ironia e da mimese, que ajudam a explicar por que uma fantasia imersiva suficientemente efetiva pode ser indistinguível da ficção científica: uma vez que se considere o fantástico, ele adquire uma coesão científica própria. Em 2000, esse problema de gênero conduziu a debates infinitos sobre *Ash* (Cinzas) de Mary Gentle (2000) e *Estação Perdido* de China Miéville (2000). A eficácia da fantasia imersiva, porém, depende de um pressuposto de realismo que nega a necessidade de explicação.

A fantasia imersiva parece ser descrita em parte pelo que ela não é. Não entramos na fantasia imersiva, pressupõe-se que já estejamos nela: nosso estranhamento cognitivo é completo e ao mesmo tempo negado. A fantasia imersiva deve ser selada; não pode, dentro dos confins da história, ser questionada. Embora uma narrativa de intrusão deva conduzir o enredo, como em *Estação Perdido*, o ambiente já é fantástico, então a intrusão não é, em si mesma, a fonte do fantástico. O mais importante é que a fantasia seja imersiva do ponto de vista dos personagens: diferentemente dos personagens de fantasia de demanda, que defendi acima como mais bem encaixados na categoria de fantasia de portal, os

personagens enfocados de uma fantasia imersiva *devem* tomar como certos os elementos fantásticos dos quais estão cercados; eles devem existir como integrantes da magia (ou do fantástico), mesmo se eles não forem mágicos; devem ser “profundamente aptos no mundo que conhecem” (CLUTE, 1988, p. 34). Como veremos no capítulo 2, a fantasia imersiva bem-sucedida nega conscientemente o senso de maravilhamento em favor de uma atmosfera de tédio. *The Pastel City* (A Cidade Pastel), de M. John Harrison (1971), atinge essa negação e usa esse tropo para zombar de nossas expectativas.

O uso do modo imersivo pode minar as intenções de um autor. Pode-se presumir que os romances vampirescos de Laurell K. Hamilton (iniciados com *Guilty Pleasures* (Prazeres Culposos, 1993)) foram concebidos como horror. Eles contêm os atores requisitados: o vampiro, o caçador de vampiros, vários monstros nojentos e, mais tarde, um lobisomem. Mas os elementos fantásticos não são assustadores em si mesmos e, definitivamente, não são horripilantes. O horror potencial dos romances de Anita Blake é subvertido pelas estruturas e pela linguagem características da fantasia imersiva: embora um romance de horror seja lido com expectativa, a fantasia imersiva deposita grande parte dessa expectativa na diferença contextual, e não no evento intrusivo. A imersão, com seu realismo irônico, normaliza o horrível e previne a sensação de desgaste que Clute identifica como essencial para o Horror (comunicação pessoal). O fato de esses romances estarem no capítulo 3 (fantasia de intrusão) não tem nada a ver com os apetrechos do fantástico pelos quais eles são costumeiramente categorizados; seu posicionamento surge, em vez disso, da trajetória de escalada que molda os livros individuais e as séries.

Talvez o mais interessante seja que, mais comumente, nas fantasias imersivas nos encontramos num mundo de fantasia em que nenhuma mágica acontece. Às vezes, essa ausência se dá porque a magia ocorre em outro lugar. Mas há muitos romances de fantasia imersiva que se diferenciam da ficção científica apenas porque eles estão ambientados em mundos aparentemente arcaicos, não conectados com o nosso: em *Titus Groan* (1946), de Mervyn Peake, o fantástico está embutido nos excessos linguísticos do texto ou na interação entre o cenário e os protagonistas. Na fantasia imersiva, o enredo pode ser o elemento menos fantástico.

FANTASIA DE INTRUSÃO

Na fantasia de intrusão, o fantástico é o portador do caos. Ele é a fera no fundo do jardim, ou o elfo buscando ajuda. É horror e espanto. Ele nos tira da segurança sem nos tirar do lugar. É recursivo. A fantasia de intrusão não é necessariamente desagradável, mas tem como base a suposição de que a normalidade é organizada, e que quando o fantástico se retira, o mundo, embora não necessariamente inalterado, retorna à previsibilidade — pelo menos, até o que próximo elemento do fantástico intervenha.

Fantasia e “realidade” são frequentemente mantidas estritamente demarcadas: em algumas ficções, aqueles separados do protagonista talvez não consigam perceber o fantástico mesmo que experienciem seus efeitos. Essas características estruturais da fantasia de intrusão são mimetizadas pela linguagem que podemos associar a essa forma. Como o nível básico é o mundo normal, as fantasias de intrusão mantêm o realismo estilístico e se apoiam fortemente na explicação. Como o impulso da fantasia de intrusão

é ser investigado e tornado transparente, a descrição é intensa, e pressupõe-se que nós, os leitores, estejamos envolvidos com a ignorância do personagem com cujo ponto de vista seguimos, normalmente, o protagonista. Uma consequência dessa ignorância é que a linguagem reflete um constante assombro. Diferentemente da fantasia de portal — com a qual, de outro modo, se assemelharia fortemente —, nunca se espera que os protagonistas e o leitor se acostumem com o fantástico.

O tom exigido de admiração ou ceticismo é complicado e pode contribuir para a preferência pelo realismo estilístico a fim de manter o contraste entre o mundo normal e a intrusão fantástica. Ele também pode explicar a tendência da fantasia intrusiva de, continuamente, trazer novos protagonistas e de aumentar a aposta na natureza ou no número de horrores. Horror, espanto e surpresa são difíceis de se manter se o protagonista se acostumou com eles. A escalada — de diversos tipos — é um importante elemento da retórica.

A fantasia de intrusão, embora normalmente associada à fantasia do “mundo real”, pode ser ambientada na imersiva. Nesse caso, as mesmas regras se aplicam: há uma linha clara entre a “normalidade” construída e a intrusão. Os protagonistas sabem o que é normal, mesmo que não saibamos, e expressam isso de forma clara e contundente; a intrusão deve ser combatida, e os agentes se mantêm assim. A inocência dos protagonistas, porém, é combinada com sua competência na fantasia imersiva; como a negociação de seu próprio mundo é fundamentalmente interessante para o leitor, os personagens se tornam agentes na fantasia imersiva, bem como são influenciados pela intrusão. A técnica pode ser vista em A

Scattering of Jades (Uma Dispersão de Jades) (2002), de Alexander Irvine, em que um deus asteca é trazido para Nova York na década de 1840. Aqui, a cidade histórica é nossa terra de fantasia.

A FANTASIA LIMINAR

A fantasia liminar é, talvez, a mais interessante por ser tão rara. M. John Harrison falou sobre a existência do momento transliminar, o ponto em que somos convidados a atravessar as fronteiras do fantástico, *mas escolhemos não fazê-lo*¹¹. O resultado é que o fantástico vaza por trás do portal. Uma dessas manifestações pode ser o vazamento do monstro no mundo narrado — Philip Pullman usa esse motivo para criar horror em *A Faca Sutil* (1997) — mais sutilmente, porém, o próprio portal pode ser a intrusão. Harrison percebe o motivo em “A Porta no Muro” (1906), de Wells, em que um homem é tentado três vezes por uma porta verde que conduz para um jardim e recusa o portal por três vezes. Embora o papel metafórico da porta verde seja significativo para a crítica, aqui, sua posição como representante do fantástico é mais importante. Essa história aparentemente ordinária *parece* fantasia. Nós, de algum modo, sabemos que se trata do fantástico. O que eu afirmo é que, nessa história, o fantástico é a tentação emoldurada pela porta. A ansiedade e a contínua manutenção e *irresolução* do fantástico tornam-se o *locus* da “fantasia”. O momento liminar que mantém a ansiedade ao redor dessa tentação material ajuda na criação do tom e do modo que associamos o fantástico: sua presença é representada como enervante, e é essa sensação enervante que está no cerne da categoria que chamei de liminar.

11 Em uma conversa no almoço em 2003.

Eu prefiro liminar à *hesitação* ou *incerteza* de Tzvetan Todorov, porque acho que hesitação é apenas uma estratégia empregada por esses autores. A preocupação de Todorov (1973) com o “fantástico” como algo distinto da fantasia significa que suas ideias estão abarcadas nessa subdivisão, mas não descrevem o todo. A fantasia liminar, como discutida aqui, deixa bem claro que a magia, ou, pelo menos, a possibilidade dela, faz parte da realidade consensual, uma posição bem diferente dos interesses mais específicos de Todorov, mas não conflitante com eles.

Na fantasia liminar, somos levados a compreender, por meio de indícios de coisas familiares, que esse é o nosso mundo. Quando o fantástico aparece, *deve* ser intrusivo, rompedor de expectativas; em vez disso, embora os próprios eventos possam ser notáveis e/ou disruptivos, suas origens mágicas mal fazem erguer as sobrancelhas. Ficamos desorientados. A natureza fechada da fantasia imersiva está ausente: faltam pistas e dicas. No entanto, como na fantasia imersiva, o protagonista não demonstra surpresa. É a reação ao fantástico que molda essa categoria, assim como o contexto da fantasia.

O tom da fantasia liminar poderia ser descrito como *blasé*. Um excelente exemplo pode ser encontrado nas histórias da família Armitage, de Joan Aiken, em que toda a família se mantém notavelmente calma quando unicórnios aparecem em seu gramado (“Yes, But Today is Tuesday” (“Sim, Mas Hoje é Terça-feira”, 1953)). O tom da obra de Aiken é prático e casual; diferentemente de “The Unicorn in the Garden” (O Unicórnio no Jardim) (1940), de James Thurber, não tenta enganar ninguém.

O protagonista, em “I Did It” (Eu Fiz Isso), de 2001, de M. John Harrison, passa uma boa parte do tempo discutindo por que enfiou um machado na cabeça, e se ficou bom, mas nem ele, nem ninguém, questiona a viabilidade da coisa. Embora a fantasia liminar torne o fantástico casual na experiência do protagonista, ela causa estranhamento no leitor. A situação é estranha, e é a nossa reação à estranheza que está sendo explorada. Enquanto na fantasia de portal caminhamos juntos com o protagonista, na liminar, nós nos sentamos no subconsciente do personagem cujo ponto de vista seguimos, gritando baixinho: “Mas tem algo errado!”, um sonho prestes a se tornar lucidez. Enquanto a fantasia intrusiva é fascinada pelo monstro, a liminar se chafurda no tédio. Cruzar o portal é confrontar a ilusão, mas o confronto (como veremos no capítulo 1) mais reduz do que intensifica o fantástico. O momento transliminar, que nos leva para o ponto liminar e então se recusa a cruzar as fronteiras, tem um potencial muito maior de gerar medo, espanto e confusão — todas as emoções intensamente importantes na criação do modo fantástico.

A fantasia liminar pode se apoiar no exagero consciente do estilo mimético. De fato, desafiando a compreensão convencional do fantástico como algo sisudo, a eficácia dessa categoria pode repousar na adoção do modo irônico. Parece claro que essa categoria é moldada tanto por dúvidas e questionamentos quanto por afirmações. Ela é, talvez, a mais interessante, embora também a mais elusiva, das categorias propostas aqui. A fantasia liminar se baseia em diversas técnicas diferentes, mas centrais para a sua construção do Absurdo são (1) a ironia e o equilíbrio; (2) a distorção das estruturas metonímicas/metafóricas da fantasia e (3) uma construção de um ponto de equilíbrio bem no limite da crença.

Esse tipo de fantasia talvez seja a mais exigente das quatro categorias descritas aqui e a que mais requer, para sua eficácia, a compreensão e subversão de nossas expectativas do fantástico. De todas as categorias, é a que mais depende da minha noção de múltiplos conjuntos difusos. Longe de estar no limite do gênero, o menos fantástico dos textos, a fantasia liminar é o conjunto difuso apoiado pelos outros modos que estou discutindo e posicionado entre eles. As fantasias liminares destilam a essência do fantástico.

AS IRREGULARES

O Capítulo 5, voltado a textos que modificam e distorcem os padrões que observei (e podem muito bem ter produzido padrões que ainda não consigo ver), é essencial para este livro. Este livro é sobre retórica, não filos taxonômicos. Marcadores de gênero (sejam tropos ou padrões) são ferramentas analíticas úteis, mas são construções impostas a uma paisagem literária. A mesma paisagem pode estar suscetível a uma cartografia bem diferente. Os livros discutidos neste capítulo podem apontar o caminho para essa outra cartografia.

Não tenho nenhum nome de categoria para as obras no capítulo 5. “Formas Híbridas” iria tanto reificar as categorias de um jeito que considero desconfortável quanto sugerir que esses textos estão “entre” coisas. Também sou cautelosa com uma terminologia que implique uma ligação entre fantasia não formulaica e qualidade. A qualidade pode ser encontrada em cada uma das retóricas que aponto, e muito dessa qualidade tem a ver com como as fórmulas são exploradas. Além disso, esses textos são extremamente

conscientes da fórmula. Os textos considerados no capítulo 5 abarcam as fórmulas que eu aponte, dobrando, torcendo e recosturando o material do fantástico a fim de produzir textos que dependem da nossa compreensão dessas fórmulas, mas fazem algo “diverso”. Cada um dos livros do capítulo 5 demonstra o potencial incrível que existe nesse gênero.

REFERÊNCIAS

- ATTEBERY, Brian. *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.
- ATTEBERY, Brian. Reader's report for Wesleyan University Press, 2006.
- ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- BOOTH, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- BORUAH, Bijoy H. *Fiction and Emotion: A Study in Aesthetics and the Philosophy of the Mind*. Oxford: Clarendon Press, 1988.
- CAMERON, Eleanor. *The Seed and the Vision: On Writing and Appreciation of Children's Books*. New York: Plume, 1993.
- CLUTE, John. *Strokes: Essays and Reviews, 1966-1986*. Seattle: Serconia Press, 1988.
- CLUTE, John; GRANT, John (Orgs.). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997.
- FISH, Stanley. *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1980.
- HELLEKSON, Karen. Toward a Taxonomy of the Alternate History Genre. In: *Extrapolation*, n. 3, v. 41, pp. 248-256, 2000.
- MENDLESOHN, Farah. Surpassing the Love of Vampires: Or Why (and How) a Queer Reading of the Buffy/Willow Relationship is Denied. In: LAVERY, David; WILCOX, Rhonda (Orgs.). *Fighting the Forces: Essays on the Meaning of Buffy the Vampire Slayer*. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield, pp. 45-60, 2001.

SCHLOBIN, Roger C. 'Rituals' Footprints Ankle-deep in Stone: The Irrelevancy of Setting in the Fantastic. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, n. 2, v. 11, pp. 154-163, 2000.

TODOROV, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Traduzido por Richard Howard. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1973.

BREVÍSSIMO COMENTÁRIO DO TEXTO

Cristina Casagrande

Rhetorics of Fantasy (*Retórica da Fantasia*), de Farah Mendlesohn (2008), ainda sem tradução para o português, é uma das maiores referências dos estudos literários de fantasia na contemporaneidade. Como a própria autora propõe nessa introdução, da qual muito me orgulho de traduzir, ela aponta caminhos, mas não pretende fechar a questão; ao contrário, convida-nos a abrir as propostas para novos desdobramentos.

Ela mesma afirma que esse não é um livro taxonômico, mas sobre retórica, isto é, sobre persuasão e linguagem na fantasia. Apesar de reconhecer a veracidade dessa afirmação, ainda assim, como leitora, em alguns momentos, eu a vejo como uma tentativa de fugir de algo que muito se aproxima de sua análise. *Rhetorics of Fantasy* é um livro que propõe uma sistematização classificatória, algo muito próximo da taxonomia. Em outras palavras, esse livro tem muito de taxonômico, é preciso admitir, senão não avançamos. Mas seu *corpus* abrangente, sua linguagem instigante e sua proposta provocativa, reitero, não se limitam a uma visão fechada; ao contrário, incitam novas percepções.

Como pesquisadora de estudos tolkienianos, muito mais ligada à teleologia (estudo dos fins) do que a padrões comuns, uso esse

tipo de estudo (tão notável e necessário para a área de estudos do fantástico, reforço) como ferramenta, nunca como um fim. E ainda faço uso e abuso da proposta da autora de questionar, virar e revirar o que, em sua pesquisa, é proposto. De modo específico, discordo, em parte, quando ela enquadra *O Senhor dos Anéis* em uma fantasia de portal-demanda. Fiz um breve comentário em uma nota em minha tese doutoral (SEMMELMANN, 2013, p. 219, nota 288). De fato, enquadra-se bem na primeira parte, *A Sociedade do Anel*, mas não — ao menos, não exclusivamente — em *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*. Mas essa questão fica para um texto analítico à parte. O importante é que Mendlesohn fez um trabalho notável e de referência que nós, estudiosos da fantasia, não podemos negligenciar. Espero que, com essa tradução, mais pesquisadores tenham acesso aos estudos da autora, do fantástico e da fantasia, para o aprofundamento e vida longa e próspera da área.

REFERÊNCIAS

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

SEMMELMANN, Cristina Casagrande de Figueiredo. *O fim da demanda: a Terramédia de J.R.R. Tolkien entre a vontade de poder e o escape da morte*. 2023. 320f. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

02

A ALQUIMIA DA FANTASIA URBANA: O ENIGMA DA DESCENTRALIZAÇÃO NO CERNE DE UM GÊNERO

Dean-Liathine McDonald¹

Tradução de Bruno Anselmi Matangrano

Dean-Liathine McDonald

Doutorando contratual em Estudos Anglófonos na Universidade de Orléans (França).

Professor e pesquisador contratado (Attaché Temporaire d'Enseignement et de recherche – ATER) na mesma universidade.

Membro do laboratório REMELICE também da Universidade de Orléans.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-5839-9489>.

E-mail: dean.mc-donald@univ-orleans.fr.

1 Dean-Liathine McDonald é um dos primeiros pesquisadores em França a se dedicar ao estudo e à teorização da fantasia urbana, subgênero da fantasia surgido nos anos 1980, uma das categorias do insólito ficcional mais difundidas no século XXI, tanto em narrativas literárias quanto audiovisuais. McDonald interessa-se particularmente pela representação político-sociocultural das modernidades nas literaturas insólitas contemporâneas e, mais especificamente, pela história da fantasia urbana, considerando o contexto de mudanças de paradigmas culturais do período pós-guerras, como o conceito de pós-modernidade e as estéticas punk. Dentre seus trabalhos, podemos citar os estudos: “Punk Subculture in Urban Fantasy: Life on the Border” (2023), “Ch-ch-ch-changes: David Bowie’s Generic Influence on Jim Henson’s Labyrinth Film Franchise” (2021), “Urban Fantasy: Conjuring Collapse or a Sense of Place?” (2020). A presente tradução retoma um estudo originalmente publicado em francês sob o título: “L’alchimie de la fantasy urbaine: l’énigme du décentrement au cœur d’un genre”, que integra o livro *Décentrement(s): Théories et pratiques d’un concept nômade*, organizado por Élodie Gallet, Geneviève Guétemme et Sylvie Pomiès-Maréchal (2024, p. 103-117). Agradecemos ao autor por gentilmente ter autorizado esta tradução (Nota do Tradutor).

Bruno Anselmi Matangrano

Doutor em Letras (Literatura Portuguesa), pela Universidade de São Paulo (USP).

Maître de Langue Portugaise na Escola Normal Superior de Lyon (ENS-Lyon – França).

Colíder do grupo de pesquisa “Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica” (UERJ); pesquisador do grupo de pesquisa “Produções literárias e culturais para crianças e jovens” (USP) e da rede de pesquisa internacional *Lire en Europe aujourd’hui – LÉA* (Universidade do Minho – Portugal).
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2139289828609663>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7914-0804>.

E-mail: bamatangrano@yahoo.com.br.

A matéria é una, dizem os alquimistas, mas ela pode tomar diversas formas e, sob estas novas formas, combinar-se a si mesma e produzir novos corpos em número indefinido (HUTIN, 1961, p. 69).

Esta citação lembra-nos da filosofia monista de Heráclito, de Parmênides e do próprio Platão. Ela admite a existência de uma *matéria primeira* “comum a todos os corpos e apta a tomar todas as formas” (HUTIN, 1961, p. 61). Durante a Idade Média, essa ideia foi desenvolvida e ampliada ao extremo pelos alquimistas, praticantes da arte espagíria². Sobre esta ser uma verdadeira ciência, uma filosofia metafísica ou então uma arte sagrada, não nos pronunciaremos aqui. Deixemos isso com os historiadores, filósofos e místicos. Nós nos interessaremos por uma outra alquimia: a da literatura. De fato, substituir a palavra “matéria” por “literatura” na citação mencionada acima não retira nada de sua precisão.

2 Desenvolvida pelo alquimista Paracelso (1493-1541) a dita “arte espagíria” é um ramo da alquimia que buscava criar medicamentos a partir da reunião ou separação de substâncias, sobretudo de origem vegetal, mas também mineral para criar novos compostos (Nota do Tradutor).

Suas diversas formas, os gêneros literários, são numerosas, cada uma delas abrangendo múltiplos subgêneros. Assim, um recente subgênero de romance, a *fantasia urbana* (FU), parece encarnar o slogan dos alquimistas *Solve et Coagula* (dissolver e coagular), não somente por seu histórico de dificuldade de apelação e por sua forma quimérica, mas também por sua escolha de personagens e por seu temor a certos temas. Sólido, depois líquido, há um centro em tal objeto permanentemente em fluxo? Convém examinar esses quatro elementos – amorfos, plásticos, imbricados – para compreender a natureza descentralizada de uma categoria de romance tão obscura quanto popular.

QUAE SUO NOMINE SOLO, SUPRENANTI MIRACULO

A FU está em toda parte. Uma de suas versões dissimula-se entre os inúmeros gêneros do imaginário adolescente, mas se encontra também disseminada em outras seções de nossas livrarias, escondida na sombra dos romances *noirs*, tocando os tomos de terror, ou então, roçando os fascículos de fantasia tolkieniana. Propulsionada por sua primeira vaga de popularidade nos anos 1980, encontra um sucesso inédito em escala mundial graças às mídias audiovisuais: na telinha, nas telonas e, depois, nos sites de *streaming*. Com efeito, séries como *Buffy, a caça vampiros*, *Charmed*, *Supernatural*, talvez até a adaptação mais recente de Neil Gaiman (2001), *American Gods*, não são pouco conhecidas nos lares da população em geral. Todavia, o mercado do livro não está sofrendo de uma transmutação, ao contrário, segundo Rowe (2018), o mercado estadunidense de literaturas de imaginário³

3 O termo “literaturas do imaginário” – *littératures de l’imaginaire*, em francês – é atualmente o mais difundido para dar conta das inúmeras categorias de literaturas

dobrou seus números desde 2010, sendo o subgênero mais lucrativo (ultrapassando de longe a fantasia épica) a fantasia urbana⁴. Levando-se em conta esse sucesso, o déficit de estudos sérios a seu respeito parece curioso, sobretudo quando consideramos a montanha de pesquisa já produzida sobre a ficção científica, sobre *O Senhor dos Anéis* (1965) e seus imitadores, em periódicos mundialmente reconhecidos como *The Journal of the Fantastic in the Arts*⁵. Mas, ao contrário da FU, estes últimos exemplos claramente não enfrentaram grandes confusões de apelação.

O termo “fantasia urbana” é relativamente novo⁶. Segundo Ekman (2016, p. 454), a frequência de sua utilização teria aumentado durante os anos setenta. Antes deste período, no mundo anglófono, as histórias que hoje qualificamos como FU foram desajeitadamente alocadas em outras categorias, como na fantasia, no horror, na ficção científica ou até mesmo no romance sentimental⁷. A fim de evitar essa confusão e de facilitar eventuais estudos, um certo número de pesquisadores propôs as seguintes apelações: Brian Attebery (1992, p. 129), o primeiro a estudar esse gênero que “permanece sem nome”, sugere o

não-miméticas, notadamente, os três gêneros mais estudados em França: a fantasia, o fantástico e a ficção científica. De certa maneira, esse termo aproxima-se do conceito brasileiro de “insólito ficcional” enquanto macrocategoria que agrupa diversos gêneros e subgêneros popularmente ditos “fantásticos” (Nota do Tradutor).

4 Uma parte dessa explosão de vendas explica-se por um aumento de e-books autopublicados por um serviço proposto pela Amazon.com. É evidente que a qualidade dessas obras não é garantida. (Nota do Autor).

5 Reputado periódico, fundado em 1988, editado pela Associação Internacional pelo Fantástico nas Artes, disponível pelo endereço: <https://www.fantastic-arts.org/jfa/>. (Nota do Tradutor)

6 Tradução literal do inglês “Urban Fantasy” (Nota do Autor).

7 Na França, a categorização deste subgênero sob o termo “imaginário” ajuda parcialmente a escapar deste problema (Nota do Autor).

termo “fantasia indígena” (*indigenous fantasy*), considerando os termos *low fantasy*, *real-world fantasy* e *modern urban fantasy* como inadequados; Mendlesohn (2008, p. 147) propõe “a fantasia de intrusão não-horror” (*nonhorror intrusion fantasy*), mais tarde, com James (2012b, p. 4; 2012a, p. 25), alternam entre “romance paranormal” (*paranormal romance*), “fantasia urbana” e “fantasia indígena”. Confusões e tentativas de subordinação (inúteis⁸) somam-se a esta pletora terminológica, exemplificadas por dois capítulos do *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, respectivamente intitulados “Urban Fantasy” (IRVINE, 2012, pp. 200-213) e “Dark Fantasy and Paranormal Romance” (KAVENEY, 2012, pp. 214-23). Crítica destes últimos, McLennon (2014) lamenta a definição restrita demais dada por Irvine, que se foca em um tipo de narrativa urbana fabulosa em consonância com as definições populares de seus consumidores; depois, lamenta o argumento ao mesmo tempo ineficaz e limitado de Kaveney, que parece estar descrevendo a FU, embora a chame de “fantasia sombria modelo” (*template dark fantasy*)⁹, um pretensão subgênero da “fantasia sombria” (termo obsoleto). O argumento envolveria um mal-entendido entre vários gêneros, dentre os quais o romance erótico, ignorando as importantes influências do romance gótico ou policial etc. Por conseguinte, McLennon considera que a publicação “de modo imperdoável desconsidera a maneira como os termos ‘fantasia urbana’ e ‘romance paranormal’ são utilizados por aqueles que a produzem e que a leem” (2014)¹⁰. Essa ideia é reforçada pelo verbete de FU na

8 Ver mais adiante (Nota do Autor).

9 O termo em inglês tem tanto sentido quanto essa tentativa de tradução (Nota do Autor).

10 Tradução de: “inexcusably disregards the ways in which the terms ‘urban fantasy’

versão online de *The Encyclopedia of Fantasy*: “o acima exposto é um caso raro em que o uso comum suplantou a terminologia desta enciclopédia”¹¹ (CLUTE; LANGFORD, 1997). Há alguns anos, apesar das confusões mencionadas, o debate está efetivamente fechado, tendo o consenso popular convencido os pesquisadores que desde então utilizam “fantasia urbana” para fazer referência a este subgênero misterioso das literaturas do imaginário. Assim, o signo foi escolhido; agora, seu significante representa ainda uma controvérsia.

UM GÊNERO QUIMÉRICO, UM CENTRO DESCENTRALIZADO

Descrever um gênero do imaginário não é sempre evidente. Poderíamos inclusive dizer que é um trabalho impreciso, ou mais precisamente *fuzzy*. Em vigor desde 1992, a teoria lógica dos subconjuntos imprecisos (*Fuzzy Set Theory*) foi adaptada por Attebery com o objetivo de oferecer um meio mais flexível de categorizar os gêneros do imaginário e, assim, facilitar o diálogo:

A teoria dos subconjuntos imprecisos propõe que uma categoria tal como “pássaro” consiste em exemplos centrais, protótipos, como “pisco do peito ruivo”, rodeados, em uma distância maior ou menor, por modelos menos evidentes, como “avestruz”, “galinha”, “pinguim” e até mesmo “morcego” (ATTEBERY, 1992, p. 12)¹².

and ‘paranormal romance’ are used by those who produce and consume UF/PR texts” (Nota do Autor).

11 Tradução de: “*The above is a rare instance in which this encyclopedia’s terminology has been superseded by common usage*” (Nota do Autor).

12 Tradução de: “fuzzy set theory proposes that a category such as ‘bird’ consists of central, prototypical examples like ‘robin’, surrounded at greater or lesser distance by more problematic instances such as ‘ostrich’, ‘chicken’, ‘penguin’, and even ‘bat’” (Nota do Autor).

Esses agrupamentos compartilham traços mais ou menos similares ao pássaro típico. Segundo Attebery, essa ideia aplica-se perfeitamente aos gêneros de romance, pois cada um deles consiste em um exemplo prototípico que ajuda a definir ou categorizar outros exemplos, como *O Sono Eterno*, de Raymond Chandler, que está no cerne dos romances policiais *noirs*. Alguns textos nas margens, no entanto, poderiam ser incluídos ou não em um dado grupo segundo os interesses do momento; assim, Attebery nos provoca perguntando se *Édipo Rei* não pertenceria ao gênero mistério. Para um gênero que tolera a existência dos serafins, dos silfos, das salamandras, das bruxas e até mesmo das *Daoine Sidhe*¹³, a fantasia necessita dessa perspectiva suficientemente alargada.

Desde sua publicação, *O Senhor dos Anéis* (1965) permanece sendo o protótipo da fantasia por excelência, orbitado por seus epígonos. Embora essa obra esteja situada no ponto central, muitos outros textos pouco similares merecem, da mesma forma, ser incluídos no mesmo grupo. A história de Harry Potter (1997-2007) se passa em nosso mundo, ao menos em parte, bem longe da Terra Média, no entanto, ninguém lhe recusaria um lugar quase central nesse conjunto. É claro que existem também exemplos “avestruzes” na fantasia, como o *steampunk*, ou então a ficção de super-heróis; ou ainda exemplos “morcego” como algumas obras de horror sobrenatural, a fantasia científica (*Science-fiction*), ou talvez até mesmo o (ir)realismo mágico. Apesar destes exemplos apenas relarem as margens da fantasia, sua inclusão no grupo quase não choca. No que concerne à linha entre a obra e o ponto

13 Povo feérico da mitologia irlandesa, também conhecido por *Tuatha Dé Dannann* (Nota do Autor).

central, a distância seria talvez um ponto de debate, mas não suas extremidades. Então, o que fazer com uma esfinge?

A esfinge é a encarnação alquímica quase perfeita, um híbrido mitológico. Dotada de garras de água, será que a esfinge alada merece seu lugar no conjunto “pássaro”, como os exemplos mencionados? Ou então, seu corpo de leão estaria mais bem adaptado ao conjunto dos “felinos”? Deveria se encontrar no agrupamento “serpente” ou até mesmo “réptil”, graças à sua cauda coberta de escamas? Certamente, sua cabeça e seu torso feminino, sua inteligência superior e sua eloquência enigmática lhe conferem o direito de ser “Humana”. A resposta a todas essas questões parece ser simplesmente “sim”. Afinal, como diz Attebery, “um inseto poderia ser tão parecido a um pássaro que merecia um nome como tal, por exemplo, o *hummingbird moth* [a mariposa-esfinge-colibri, em português] [...]; a escolha do nome exprime o grupo percebido” (1992, p. 12)¹⁴. No que diz respeito à mariposa-esfinge-colibri, no entanto, trata-se de um inseto que tem certas propriedades similares a um pássaro¹⁵, logo poderíamos imaginar o inseto que se imbrica à margem do subgrupo impressionante “pássaro”, estando inteiramente acolhido no seu equivalente “inseto”. A verdadeira esfinge, por outro lado, não é majoritariamente um leão com propriedades de pássaro, nem uma mulher com um lado felino, mas a reunião dessas partes animais distintas. Então, a fim de facilitar sua classificação, deveríamos simplesmente colocá-la no subconjunto “criatura fantástica”, ou então “quimera”?

14 Tradução de: “an insect may be birdlike enough to warrant a name like “hummingbird moth” [...] ; the name expresses a perceived grouping” (Nota do Autor).

15 Seu nome em inglês, *hummingbird moth* (mariposa colibri), viria das capacidades compartilhadas entre ambas as espécies: voos estacionários, maneira de se alimentar do néctar das flores (Nota do Autor).

Um problema coloca-se, contudo; o mesmo problema de todos os conjuntos híbridos: qual é seu ponto central? Qual é o seu protótipo? Paradoxalmente, já que cada criatura é uma mistura de várias outras que já existem, ela torna-se seu próprio ponto central. Em outras palavras, ela cria um paracentro, uma convergência de centros. Assim, a esfinge pertenceria ao grupo “esfinge”, sendo seu protótipo um cruzamento de vários outros. Do mesmo modo, embora a teoria dos subconjuntos imprecisos se aplique a certos gêneros da literatura do imaginário (como a fantasia ou a ficção científica), desde o seu aparecimento, a FU se descentraliza. Seguindo o exemplo da esfinge, ela constrói-se a partir de outros gêneros, com base em suas convenções narrativas a fim de colocar a magia em uma versão do nosso mundo, que, ao mesmo tempo, é também povoado de seres sobrenaturais (fadas, vampiros, bruxas e elfos) e onde a mistura de intrigas torna-se possível por esse empréstimo espreira. Todavia, se a obra de Tolkien foi colocada no centro da fantasia, então, após quarenta anos de popularidade, não haveria uma obra híbrida, uma esfinge literária, quiçá um escritor prototípico, que representaria o centro da FU?

Infelizmente, não é tão simples assim. Primeiro, porque aqui protótipo não quer dizer primeiro. A fantasia existia bem antes de Tolkien e da Terra Média. *O Senhor dos Anéis* (1965) é simplesmente a obra mais representativa da fantasia moderna atual. Isso poderia mudar. No que diz respeito à FU, por outro lado, não há somente uma obra representativa, mas três, publicadas nos anos 1980¹⁶:

16 Precusores foram também propostos: Ekman (2016, p. 454) sugere a noveleta “Smoke Ghost” de Leiber, publicada em 1941, nós propomos também seu romance *Conjure Wife* (1953). Poderíamos ir mais longe e considerar *The Nighlife of the Gods* de Thorne-Smith, publicado em 1931, como um precursor ainda mais precoce (Nota do Autor).

Moonheart (DE LINT, 1984), *War for the Oaks* (BULL, 1987) e, depois, as antologias de *Bordertown* (1986a; 1986b) editadas por Terri Windling e Mark Arnold; todas com suas idiossincrasias, embora tematicamente similares¹⁷. De fato, como misturam todos os elementos da fantasia, do *Bildungsroman*, dos contos de fadas, do policial etc., essas obras são tão parecidas que representariam um potencial paracentro triangular. Dez anos mais tarde, no entanto, a *vampirocêntrica* Buff chega como uma bomba, sua popularidade descentralizando as obras mencionadas de nosso subconjunto impreciso, desencadeando as forças do marketing e das mídias que fazem agora parte integral do gênero. Segue-se então a era de ouro da fantasia urbana.

Com efeito, a partir dos anos 2000, na era Pós-*Buffy*, surge a segunda onda da FU. Esse novo ímpeto se manifesta através de romances seriados de variados estilos, de mundos imaginários *transmidiáticos*¹⁸, mas também com a continuidade da FU da primeira vaga; por consequência, alcançar o centro da FU permanece difícil. Beagle vê aqui três categorias principais: os romances seriados nos quais figura uma heroína *kick-ass* ou *Buffesca*, que luta contra monstros do mundo gótico (em sua maioria), tais como os vampiros e os lobisomens e que com frequência se apaixona por um desses seres monstruosos; as fantasias sombrias ou *Supernatural Detective Fiction* com detetives, homens ou mulheres, frequentemente dotados de poderes sobrenaturais que reestabelecem a ordem no mundo após

17 Aqui, não se deve subestimar a importância de Terri Windling que foi, ao mesmo tempo, a editora de Bull e de Lint, e a criadora do mundo compartilhado de suas antologias, nas quais Bull, de Lint e a própria Windling contribuíram (Nota do Autor).

18 McLennon (2014) propõe que essa recusa em se centrar em uma única mídia tornou-se taxonomicamente fundamental para a FU (Nota do Autor).

uma incursão mágica; e, finalmente, a numinosa “ficção mítica” ou *Mythic Fiction*, termo de preferência de Windling e de Lint, na qual os mitos e os contos de fadas são reais e seus atores agem no seio da cidade (BEAGLE, 2011, pp. 9-12). Assim, observamos que as obras que representam nossa tríade de partida foram substituídas por uma tríade de subgêneros, quiçá de categorias comerciais. A diferença dessas formas híbridas resulta, contudo, da fluidez central que compartilham.

Tal como nossa famosa esfinge, a FU existe na convergência de várias margens. Pesquisadores, especialistas e criadores tentaram capturar sua essência a fim de delimitá-la, em vão. É claro que isso não é nada novo para as literaturas do imaginário, os teimosos que tentam sempre traçar taxonomias nunca se encontram protegidos de espinhosas exceções:

Não há um texto prototípico da fantasia urbana, já que cada combinação de raízes cria seu próprio grupo de obras centrais [...] considerá-la como um subgênero a diminuiria e suscitaria a questão de sua subordinação: trata-se de um subgênero da fantasia, do horror, da história de amor, dos romances policiais ou de qualquer outro gênero possível? (EKMAN, 2016, p. 453)¹⁹.

Seguindo essa linha de raciocínio, a primeira onda da FU não tem fonte central, ela existe em um espaço relativo aos centros dos gêneros vizinhos com os quais tece as convenções narrativas. Da mesma forma, a segunda vaga, embora mais clara, embora mais facilmente

19 Tradução de: “There are no prototypical urban fantasy texts, as each combination of roots creates its own set of central works [...], calling [it] a ‘subgenre’ would not only belittle it, it would raise the issue of to what the form would be subordinated: would it be to fantasy, to horror, to romance, to crime fiction, or to any other possible genre ?” (Nota do Autor).

identificada segundo os subgêneros e subconjuntos imprecisos que dela resultam, permanece descentralizada. A tessitura própria a cada subgênero inclina-se de maneira mais relevante para uma raiz ou duas, claro, mas as outras raramente são totalmente excluídas, tampouco suas eventuais e previsíveis combinações. Eis por que a análise desses mundos foi tão difícil: era preciso reconhecer seus (para)centros labirínticos, essa alquimia literária sobre as margens dos gêneros populares. O enigma que coloca a hibridez deste gênero vale ser estudado de mais perto e poderia ser conceitualizado de várias maneiras. Por exemplo, em um seminário recente cujos membros se especializam no imaginário, Amanda Landegren sugeriu a aplicação da teoria de *affordances* (recursos) de Levine²⁰. Esta discussão destaca a forma liminar da FU, fato que é ainda mais reforçado por sua preocupação com personagens periféricas.

UM POUCO RECENTRALIZADO NAS BORDAS

Seja humano, seja super-humano, sempre marginal, o protagonista da FU é aquele que vê a sociedade com afastamento, com frequência obrigado a deixar seu meio original seguindo uma ação irrevogável ou uma terrível descoberta, por exemplo. A tríade textual no centro da primeira onda nos propõe, sobretudo, músicos, mas também artistas, crianças e sem-teto. Segundo Attebery, o estatuto marginal dessas personagens é significativo, “não pertencem àqueles que são autorizados a julgar o que é real ou apropriado” (1992, p. 137)²¹. Sua presença é, portanto, necessária,

20 FORS (Fantasy Online Research Seminar), seminário online, 3 de junho de 2022. Landegren publicará sobre o tema em breve (Nota do Autor).

21 Tradução de: “*not among those who are authorized to make judgments about what is real or appropriate*” (Nota do Autor).

pois ela proporciona “uma perspectiva que se aproxima o bastante do senso comum, permitindo assim uma espécie de continuidade com o mundo do leitor, apesar de estar aberta aos acontecimentos impossíveis e às explicações milagrosas” (idem, *ibidem*)²². Essa representação poderia ser considerada como consoladora; para Irvine, as qualidades dos protagonistas que impedem sua integração na sociedade burguesa lhes conferem simultaneamente um acesso à revelação do numinoso (contato com o mundo sobrenatural, com a magia), uma compreensão mais profunda do mundo que nos rodeia (elementos do invisível, ignorados ou escondidos nas nossas sociedades) (Attebery, 1992, p. 206). Aliás, essa perspectiva liminar poderia justificar o ressentimento das personagens que, segundo James e Mendlesohn (2012a, p. 137), com frequência sentem-se à beira da loucura.

Mentalmente descentralizado ou particularmente perspicaz? No que concerne à narração dessas histórias, a descentralização é difícil, pois em geral se trata ou de uma focalização interna, ou de uma focalização externa limitada a um único personagem. Assim, o protagonista está implicado nos meandros da narrativa. O narrador, homodiegético ou autodiegético, está, portanto, sujeito a seus próprios limites: seus conhecimentos, sua implicação, seus esquemas de valores, adquirindo a possibilidade de uma ausência de fiabilidade. Em relação às narrativas fantásticas, Tolkien (2001, p. 49) postula que o leitor se adapta às leis do mundo criado pelo autor, escolhendo aceitá-las, acreditar nelas, desde que sejam coerentes, uma noção que ele chamará de “crença

22 Tradução de: “a perspective close enough to common sense to allow for a sense of continuity with the reader’s world but at the same time open to impossible events and miraculous explanations” (Nota do Autor).

secundária” (*secondary belief*). Com efeito, na Terra Média, esperamos ver elfos, em Nova York nos aceitamos que aranhas possam conferir um grande poder a adolescentes, o que implica grandes responsabilidades. Essas regras são estabelecidas nesses mundos ficcionais, frequentemente reforçadas por um narrador extradiegético ou mesmo onisciente. Quanto à FU, porém, a voz narrativa autodiegética de uma personagem descrita como marginal acrescenta uma camada de hesitação mais ou menos explorada segundo a história. Por exemplo, *Wizard of the Pigeons* de Megan Lindholm (1987) pode ser lido como o relato de um Merlin reencarnado em Seattle e sofrendo de amnésia ou como a realidade inventada de um sem-teto e veterano de guerra do Vietnã que busca sobreviver a cada dia e a gerenciar seu monstro interior, sua culpa e sua violência aguçada. Qual é a interpretação correta? Cada leitor toma sua decisão.

Embora seja mais rara na segunda onda da FU (pós-*Buffy*), essa convenção narrativa figura frequentemente nas narrativas visuais. Ela se manifesta pelo episódio quase inevitável cujo roteiro se passa em um asilo. A internação do protagonista coloca, então, a veracidade do mundo sobrenatural em questão. Agora clichê, esse roteiro deve sua popularidade a Joss Whedon e ao episódio de *Buffy* intitulado “Normal again” [Normal outra vez] (2002), dirigido por Rick Rosenthal, no qual Buffy deve escolher seu futuro: ser a heroína da história, apesar do sofrimento imposto, ou aceitar um mundo confortável com seus pais ainda vivos, onde dali para frente ela decidiria não ser mais vítima daquelas ilusões sobrenaturais. Conscientemente pós-modernista, o roteiro termina com as seguintes direções: “a câmera se retira lentamente para o corredor,

deixando impotentes o médico e os pais de Buffy, que está perdida em uma longínqua ilusão” (RUDITIS, 2004, pp. 136-138)²³. A presença desse episódio não resolvido permite, retroativamente, uma nova interpretação de toda a série. Os fãs ficam irrevogavelmente divididos, desestabilizados, agora incapazes de esquecer a possibilidade de que o mundo ficcional que conhecem se comprove ser apenas um sonho; pior ainda, essa possibilidade implicaria uma confirmação da inexistência das personagens queridas, a crença secundária é assim anulada, perde-se o interesse narrativo. De fato, como diz Charles de Lint:

As melhores histórias tratam das pessoas – de suas relações, de seus desafios e de seu aprimoramento pessoal –, utilizando um material mítico e folclórico, seja como um espelho de reflexão, seja para iluminar a narrativa permitindo uma representação física das paisagens interiores e dos estados emocionais “em cena” ao lado de outros aspectos do mundo de verdade (2011)²⁴.

O que significam as palavras “mundo de verdade” aqui? Na FU, apesar de tudo, a magia existe. Somada ao caos da urbanidade, representa uma nova camada de dificuldades a se levar em conta a fim de navegar pelas vicissitudes da cidade moderna, multicultural, inevitável. Ainda que essa camada encantada entregue aos iniciados a possibilidade de viver de forma diferente, à parte, por vezes eles escolhem abandonar totalmente a realidade consensual, esse é

23 Tradução de: “The camera pulls back slowly, down the hall. Leaving the doctor and Buffy’s parents helpless, and Buffy lost in a distant delusion” (Nota do Autor).

24 Tradução de: “the best of these stories deal with character-people’s relationships, trials and personal growth, using mythic and folkloric material either as a reflecting mirror, or to illuminate the tale by allowing inner landscapes and emotional states to appear physically ‘on stage’ alongside real-world aspects” (Nota do Autor).

o caso de quase todas as obras mencionadas aqui, por exemplo. Esses espaços parecem seduzir os protagonistas pela denúncia implícita dos mais rudes elementos da modernidade: o capitalismo multinacional ultrajante, a destruição da natureza, a dissolução dos laços comunitários etc. As primeiras antologias de FU vão inclusive anular a cidade grande, o retorno da magia e dos elfos são as causas de seu colapso. O poder agora descentralizado exige uma governança ao mesmo tempo urbana e medieval, governança que se apropria das tribos de punks élficos, de gangues de hooligans e de famílias recompostas de músicos e artistas²⁵. Ao criar o mundo dessas antologias, a editora e escritora Terri Windling (2014) buscava oferecer um caminho aos personagens e aos leitores, desorientados pela cidade grande, a fim de navegar entre um leque de perigos urbanos, de encontrar uma sensação de pertencimento, um lugar tão pessoal quanto coletivo, no seio de uma cidade que não sabe acolhê-los – nem os expulsar. Para Windling (2005), esses protagonistas vivem uma forma de rito de passagem adulto²⁶, são transformados de uma maneira que evoca a individuação da alquimia junguiana (ver STEVENS, 2001, pp. 1-45): eles não se tornam completos senão através de um retorno ao estado embrionário, uma morte simbólica e pelo consecutivo renascimento.

Hoje, tal como uma pedra filosofal sem Flamel, tal como uma esfinge sem Édipo, os mistérios da fantasia urbana persistem. Atravessando as fronteiras da literatura popular, ela cria para si mesma um centro descentralizado, inventado a partir das margens imprecisas dos gêneros romanescos. Nesse filtro

25 Para uma discussão que detalha melhor a representação das subculturas e a questão urbana, ver McDonald, 2023 (Nota do Autor).

26 Ao contrário dos ritos de passagem adolescentes mais habituais (Nota do Autor).

fabuloso misturam-se ingredientes temáticos: a realização de Si, e, como diz Guran:

[...] uma intersecção do “Ouro” – o mágico, o estranho, o bizarro, o maravilhoso, a obscuridade que ilumina, a revelação do oculto – com o cotidiano ordinário, o mundo que conhecemos. Nosso mundo precisa perpetuamente dessa alteridade. Isso diverte, suas melhores iterações fornecem inclusive luzes (2011).²⁷

Após quarenta anos, a busca pela fantasia urbana começa apenas a se manifestar; sempre em fluxo, híbrida, a cada vez que miramos um centro potencial, encontramos-nos de novo em uma margem inesperada; qualquer clareza se torna incerta. Assim, no que diz respeito a essa quimera, tanto literária quanto enigmática, uma única coisa é certa: a descentralização constitui seu cerne.

REFERÊNCIAS

- ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1992.
- BEAGLE, Peter S. Introduction. In: LANSDALE, Joe R.; BEAGLE, Peter S. (Orgs.). *The Urban Fantasy Anthology*. Califórnia: Tachyon Publications, p. 9-12, 2011.
- BUFFY THE VAMPIRE SLAYER. 7 temporadas. Produção: Mutant Enemy Productions. EUA, 1997-2003.
- BULL, Emma. *War for the Oaks*. Nova York: Ace, 1987.
- CHARMED. 8 temporadas. Produção: The Warner Brothers. EUA, 1998-2006.
- CLUTE, Johnn; LANGFORD, David. Urban Fantasy. *The Encyclopedia of Fantasy*. Londres: Orbit, 1997, versão online. Disponível em: https://sf-encyclopedia.com/fe/urban_fantasy. Acesso em: em 30 abr. 2025.

27 Tradução de: “an intersection of ‘the other’ — the magical, the strange, the weird, the wondrous, the dark that illumines, the revelation of the hidden — with the mundane, the world we know. Our world is in perpetual need of this otherness” (Nota do Autor).

DE LINT, Charles. A Personal Journey into Mythic Fiction. In: LANSDALE, Joe R.; BEAGLE, Peter S. (Orgs.). *The Urban Fantasy Anthology*. Califórnia: Tachyon Publications, pp. 15-21, 2011.

DE LINT, Charles. *Moonheart*. Nova York: Ace, 1984.

EKMAN, Stefan. Urban Fantasy: A Literature of the Unseen. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 27/3, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/380168726_Urban_Fantasy_A_Literature_of_the_Unseen. Acesso em: 30 abr. 2025.

GAIMAN, Neil. *American Gods*. Londres: Headline Publishing Group, 2001.

GURAN, Paula. A Funny Thing Happened On the Way to Urban Fantasy. In: BEAGLE, Peter S. Introduction. In: LANSDALE, Joe R.; BEAGLE, Peter S. (Orgs.). *The Urban Fantasy Anthology*. Califórnia: Tachyon Publications, pp. 137-145, 2011.

HUTIN, Serge. *L'achimie*. 2.ed. Paris: PUF, 1961.

IRVINE, Clive C. Urban Fantasy. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Org.). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 200-213, 2012.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Org.). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012b.

JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. *A Short History of Fantasy*. 2.ed. Oxfordshire: Libri Publishing, 2012a.

KAVENEY, Roz. Dark Fantasy and Paranormal Romance. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Org.). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 214-23, 2012.

LINDHOLM, Megan. *Wizard of the Pigeons*. Londres: Corgi Books, 1987.

MCDONALD, Dean-Liathine. L'alchimie de la fantasy urbaine: l'énigme du décentrement au cœur d'un genre. In: GALLET, Élodie; GUÉTEMME, Geneviève; POMIES-MARECHAL, SYLVIE (Orgs.). *Décentrement(s): Théories et pratiques d'un concept nomade*. Paris : Hermann, pp. 103-117, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.3917/herm.galle.2024.01.0103>. Acesso em: 30 abr. 2025.

MCDONALD, Dean-Liathine. Punk Subculture in Urban Fantasy: Life on the Border. In GOMEL, E.; GUREVITCH, D. (Orgs.). *The Palgrave Handbook of Global Fantasy*.

Londres: Palgrave Macmillan Cham., 2023. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-031-26397-2_9. Acesso 30.04.2025.

McLENNON, Leigh. Defining Urban Fantasy and Paranormal Romance: Crossing Boundaries of Genre, Media, Self and Other in New Supernatural Worlds. In: *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, n. 23, 2014, s/n. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20200229161804/http://refractory.unimelb.edu.au/2014/06/26/uf-mclennon/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

ROWE, Adam. Science Fiction and Fantasy Book Sales Have Doubled Since 2010. In: *Forbes*, 19 de junho de 2018. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2018/06/19/science-fiction-and-fantasy-book-sales-have-doubled-since-2010/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

ROWLING, J. K. *Harry Potter*. 7 vols. Londres: Bloomsbury Publishing, 1997-2007.

RUDITIS, Paul. Normal Again Episode 6.17. In: *The Watcher's Guide*, v. 3. Londres: Pocket Books, 2004.

STEVENS, Anthony. *Jung: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2001.

SUPERNATURAL. 15 temporadas. Produção: The Warner Brothers. EUA, 2005-2022.

TOLKIEN, J. R. R. On Fairy Stories. In: *Tree and Leaf*. Londres: HarperCollins, 2001.

TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*. Londres: HarpersCollins, 1965.

WINDLING, Terri. On the magic of cities. In: *Myth & Moor*, 2014. Disponível em: <https://www.wildfilmhistory.org/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

WINDLING, Terri. The Dark of the Woods: Rites of Passage Tales. In: *The Journal of Mythic Arts*, 2005. Disponível em: <https://www.endicottstudio.typepad.com/articleslist/the-dark-of-the-woods-rites-of-passage-tales-by-terri-windling.html>. Acesso em: 30 abr. 2025.

WINDLING, Terri; ARNOLD, Mark Alan (Orgs.). *Borderland*. Nova York: Signet, 1986a.

WINDLING, Terri; ARNOLD, Mark Alan (Orgs.). *Bordertown*. Nova York: Tor, 1986.

01

ENTREVISTA COM FARAH MENDLESOHN¹

Lígia Regina Máximo Cavalari Menna
Paulo César Ribeiro Filho

Lígia Regina Máximo Cavalari Menna

Doutora em Letras (Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa), pela Universidade de São Paulo (USP), onde também realizou um pós-doutorado.

Professora Adjunta na Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), colíder do grupo de pesquisa “Produções literárias e culturais para crianças e jovens” (USP).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6923282866494290>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0860-1631>.

Site: www.ligiamenna.com.br.

Paulo César Ribeiro Filho

Pós-doutorando pelo Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

Doutor em Letras (Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) pela mesma instituição.

Mestre em Literatura Portuguesa (2017) com estágio de investigação junto ao Instituto de Estudos de Literatura e Tradição da Universidade Nova de Lisboa (Portugal).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9686211444786314>.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2480-4508>.

E-mail: paulocrf@usp.br.

1 Realizada por e-mail durante os dias 20 a 30/01/2025. Tradução e versão do Prof. Dr. Paulo César Ribeiro Filho.



Historiadora e acadêmica britânica, Farah Mendlesohn é escritora de ficção especulativa e membro ativo do fandom de ficção científica. Mendlesohn é reconhecida por seu livro *Rhetorics of Fantasy* (*Retórica da Fantasia*), de 2008, que classifica a literatura de fantasia em quatro modos com base em como o elemento fantástico intervém na história. Seu trabalho como editora inclui dois volumes do *Cambridge Companion: Science Fiction* e *Fantasy*, colaborações com Edward James. O primeiro foi laureado com um Prêmio Hugo. Mendlesohn também publicou livros sobre a história da fantasia, incluindo *Children's Fantasy Literature: An Introduction*, escrito em parceria com Michael Levy. Esse foi o primeiro trabalho a traçar os 500 anos de história do gênero e ganhou o *World Fantasy Award*. Farah Mendlesohn é catedrática na Anglia Ruskin University, atuou como editora e presidente da revista de ficção científica *Foundation* e como presidente da *International Association for the Fantastic in the Arts*. Em 2015, Mendlesohn recebeu o prêmio Clareson da SFRA por serviços notáveis prestados ao campo da ficção científica.

P.: Sra. Mendlesohn, em primeiro lugar, gostaríamos de agradecer imensamente por nos conceder esta entrevista, contribuindo com a pesquisa de muitos estudiosos da fantasia e da ficção científica que admiram seu trabalho e citam suas obras como fontes indispensáveis. Sua obra mais conhecida entre os estudiosos brasileiros é *Rhetorics of Fantasy*², que, infelizmente, ainda não foi traduzida para o português. Nesse livro, você considera que o debate sobre a definição de fantasia já é antigo e que um consenso surgiu, e se propõe a buscar uma compreensão acerca da constituição do gênero, observando

2 MENDELSON, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, 2008.

sua linguagem e retórica, fornecendo ferramentas críticas para uma análise mais profunda. Embora não tenha sido seu objetivo principal, seu trabalho contribuiu para uma melhor definição do gênero fantasia aqui no Brasil, comumente confundido com outras categorias, gêneros e modalidades, como o fantástico, e muitas vezes completamente desconsiderado em pesquisas acadêmicas, apesar de sua grande evidência no mercado editorial brasileiro. O consenso que você aponta em sua obra ganhou novas dimensões ou especificidades desde a primeira publicação, considerando os diferentes hibridismos do gênero e o surgimento de novos autores e obras de ficção fantasista?

R.: O consenso sobre o que é fantasia e, talvez mais importante ainda, sobre como ela é escrita, se fragmentou desde que escrevi *Rhetorics of Fantasy*. Novas formas de pensar o fantástico e, particularmente, a relevância das ideias de Attebery, Clute, Sullivan, Irwin, Mendlesohn e outros para a escrita não anglo-saxônica estão levando a desafios muito interessantes. Vale a pena prestar atenção em três acadêmicos (entre muitos outros): Joy Sanchez-Taylor, Grace Dillon (ficção científica nativa americana) e Bodhisattva Chattopadhyay (do projeto CoFUTURES de Oslo). Todos têm abordagens muito interessantes sobre a estrutura e as poéticas fantásticas não anglófonas.

P.: **Você aponta que há certas técnicas retóricas identificáveis na fantasia, condicionadas ou adequadas às expectativas do leitor em relação a esse gênero, e que determinam, até certo ponto, o sucesso de uma obra. Em termos gerais, quais seriam essas técnicas? Em outras palavras, quais técnicas literárias são mais adequadas às expectativas do leitor?**

R.: Deixo bem claro que o livro é composto por observações, não um manual de instruções. Se há alguma técnica retórica importante, é o fato de *considerar o fantástico como algo natural*. Se você não conseguir fazer isso, seu trabalho sempre parecerá um pouco enfadonho. Há uma tensão aqui, pois, de fato, há muitos leitores que se deleitam com descrições e detalhes do plano de fundo, mas um bom conselho é que há uma diferença entre descrever e explicar.

Descrevendo: Helen adorava a ornamentação do antigo escritório de correspondência. Os tubos de envio movidos a vapor brilhavam com o alto polimento do latão. Os golens empregados para mantê-los brilhantes trabalhavam 24 horas por dia.

Explicando: Helen adorava o antigo escritório de correspondência. Ele fora construído no século passado e ainda usava tubos de envio. Eles eram feitos de latão. Para mantê-los brilhantes, usavam golens que nunca precisavam dormir.

Uma vez que isso estiver bem definido, você poderá jogar com todos os tipos de técnicas retóricas. O mais complicado, porém, é o uso da metáfora: há duas questões fundamentais. A primeira é que a ficção científica e a fantasia tendem a tornar a metáfora literal, de modo que grande parte das metáforas disponíveis para o escritor mimético pode ser muito engraçada na ficção científica (“Seu coração explodiu de paixão”). A segunda é que, se você usar metáforas e alusões do mundo real, quebrará a ilusão. E as metáforas são políticas: as metáforas têm uma coerência com sua cultura, uma metáfora fala sobre a maneira como o orador ou narrador vê o mundo.

Considero o livro *Metaphors we Live By*, de Lakoff e Johnson, muito útil para isso. Por fim, o ritmo é pouco discutido. Diferentes tipos de fantasia empregam ritmos diferentes, e considero a música útil para isso. Se você pensar na música com a qual deseja que seu romance/história soe, isso pode ajudá-lo a moldá-lo. Certa vez, ouvi o *Ring Circle*, de Wagner enquanto lia *O Senhor dos Anéis* (JRR Tolkien) e funcionou perfeitamente, ao passo que o gótico tem tudo a ver com tons mais graves e longos atrasos finalizados com arremates repentinos.

P.: Observamos que sua pesquisa tem se concentrado na área de ficção científica. Como e quando surgiu seu interesse pela fantasia? Como sua pesquisa como crítica de ficção científica contribuiu para as propostas de seu livro?

R.: Eu lia fantasia quando criança e na adolescência, mas nunca fui uma fã de Tolkien como meus amigos eram — eu lia coisas muito variadas para isso. A ficção científica era onde meu cérebro estava, porque é nitidamente política e filosófica, e é assim que eu penso. Mas eu lia muita fantasia infantil — eu tinha ficado muito doente na infância e adolescência e não fazia muito além de sentar na cama e ler. Então, em 2003, organizei uma conferência sobre fantasia infantil com um amigo. Mais ou menos na metade do evento, percebemos que ninguém estava apresentando uma nova fantasia. Fui para casa (e isso responde à segunda parte da pergunta) e tirei toda a minha nova fantasia infantil das prateleiras, e comecei com perguntas que usamos muito na ficção científica: *como sei que é fantasia, como o fantástico entra no texto?* A primeira delas moldou os capítulos sobre fantasia imersiva e liminar, a segunda moldou

os capítulos sobre fantasia de busca via portal (Portal-Quest) e de intrusão.

P.: Seu livro apresenta um novo sistema de classificação para o gênero, considerando quatro categorias baseadas na relação dos personagens com o mundo real e o mundo sobrenatural (insólito, fantástico), principalmente levando em consideração o modo como os personagens acessam esses mundos secundários. São apresentadas a fantasia de busca via portal, a fantasia imersiva, a fantasia intrusiva e a fantasia de limiar. Em termos gerais, quais são as principais diferenças entre essas categorias se considerarmos a posição retórica assumida pelo autor/narrador? E as expectativas dos leitores também são diferentes?

R.: Na fantasia de portal (portal-quest), sempre somos estranhos: vemos apenas a superfície e dependemos de nossos guias. A fantasia mais antiga confiava-se muito na figura do guia; na fantasia mais recente, o guia pode estar mentindo. Na fantasia imersiva, apenas estamos em um mundo secundário na companhia do protagonista. Tudo é tão normal quanto é em nosso mundo. Na fantasia de intrusão, o fantástico invade nosso mundo (ou o mundo imersivo). Na fantasia de limiar, nunca há a certeza se cada novo elemento que surge é fantástico ou normal. Há sempre uma incerteza para o leitor, mas o narrador geralmente está bastante confiante.

P.: Há algo que você mudaria na abordagem adotada em seu livro, considerando as produções contemporâneas? Se sim, o que você mudaria?

R.: Eu não mudaria nada, mas o livro foi muito guiado pelos “inícios” (o começo) das histórias, e há muito tempo eu queria escrever um novo capítulo, *A Sense of an Ending* (Um senso de fim). Quero pensar se cada uma dessas formas/estruturas termina de maneira diferente e se a estrutura conduz os finais.

P.: Atualmente, existem movimentos que visam dar maior visibilidade às minorias, dando voz às mulheres, aos negros e aos LGBTQ+. Como você tem observado a representação dessas minorias na ficção de fantasia, considerando a trajetória histórica desse gênero?

R.: Há alguns autores que fazem isso. Quando eu era criança, tínhamos que identificar nossa presença nas coisas, embora já existissem algumas coleções e escritores queer, como Joanna Russ e Samuel Delany. Sou judia e apenas recentemente houve um momento em que percebi que a série *Memoirs of Lady Trent*, de Marie Brennan, se passa em um mundo judeu padrão. O que apenas alguns críticos estão realmente considerando é se isso traz mais do que um novo tema a ser discutido. Os livros *Never on Time, Always in Time: Narrative Form and the Queer Sensorium* (2024), de Kate McCulloch, e *Science Fiction and Authors of Color* (2021), de Joy Sanchez-Taylor, bem como seu próximo livro sobre fantasia, abordam essa questão, argumentando que há novos modos de contar histórias surgindo ou sendo trazidos para a fantasia e ficção científica anglófona de outras culturas e tradições. Isso também pode ser visto em algumas coleções muito interessantes que foram lançadas sobre ficção científica árabe, filipina, indiana etc.

P.: Por fim, poderia nos falar sobre sua pesquisa atual?

R.: No momento, estou tentando concluir dois livros. Ambos deveriam ter sido concluídos há vários anos, mas peguei covid no início de 2020 e levou muito tempo para recuperar a capacidade intelectual (e ainda há coisas que considero difíceis). O primeiro livro é sobre um autor de literatura infantil, Geoffrey Trease. Seus leitores não o conhecerão. Ele foi um escritor britânico que começou a escrever em 1934 e publicou seu último livro em 1992. Ele nunca quis ser um escritor de literatura infantil, mas escreveu três livros infantis de esquerda na década de 1930, uma versão de Robin Hood, uma história sobre o movimento cartista e um livro sobre a revolução mexicana; esses livros tiveram um impacto tão grande que ele e sua carreira mudaram o campo. Ele não é um escritor excepcional, mas é importante para a história da literatura infantil, e eu adoro seu trabalho. O segundo (e espero terminar o rascunho em fevereiro) é sobre *The Female Man*, de Joanna Russ. Eu amo muito esse livro. Tem sido meu romance favorito desde a adolescência (foi publicado no Reino Unido pela *The Women's Press* em 1985). Eu queria discutir a retórica, bem como o conteúdo do livro, pois acho que é uma obra de ficção experimental realmente brilhante. Espero ter feito justiça a ele. Muito obrigada pelo convite.

REFERÊNCIAS

- BRENNAN, Marie. *A Natural History of Dragons: A Memoir by Lady Trent*. Nova Iorque: Tor Books, 2013.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

MCCULLOUGH, Kate. *Never on Time, Always in Time: Narrative Form and the Queer Sensorium*. Columbus: The Ohio State University Press, 2024.

RUSS, Joanna. *The Female Man*. Nova Iorque: Bantam Books, 1975.

SANCHEZ-TAYLOR, Joy. *Diverse Futures: Science Fiction and Authors of Color*. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.

TOLKIEN, J.R.R. *The Lord of the Rings*. Londres: Allen & Unwin, 1954-1955.

