

La presencia de sagas fantásticas en Brasil: una propuesta de clasificación de paracosmos¹

**A presença de sagas fantásticas no Brasil:
uma proposta de classificação de paracosmosWorld**

**The presence of fantastic sagas in Brazil:
a proposal for the classification of paracosmos**

PEDRO AFONSO BARTH
Universidade Estadual de Maringá
Brasil
pedroabarth@hotmail.com

(Recibido: 13-05-2020;
aceptado: 21-10-2020)

Resumen. El presente trabajo tiene como objetivo presentar una visión general de las producciones contemporáneas actuales de sagas fantásticas en Brasil y sus principales características. Las sagas fantásticas son una modalidad narrativa de historias en serie cuya característica principal es la institución de un universo único que definimos como paracosmo (Martos García, 2009). Para conceptualizar sagas fantásticas utilizamos los estudios de Martos Núñez (2007), Martos García (2009, 2010, 2020) y García Rivera (2004, 2013, 2019) como marco teórico, dialogando con conceptos de otros autores (Bourdieu, 2013; Bakhtin, 2002; Beckett, 2009; entre otros). Por lo tanto, a partir de los autores mencionados, creamos una posible delimitación / clasificación de sagas fantásticas brasileñas por líneas, de acuerdo con la estructuración de su paracosmo. Hemos definido cuatro líneas posibles. Así, este estudio presenta una visión general de las sagas fantásticas en Brasil, a partir de la definición de sus tipologías.

Palabras clave: *Literatura brasileña; sagas fantásticas; literatura juvenil; formación de lectores.*

¹ Para citar este artículo: Barth, Pedro Afonso (2021). La presencia de sagas fantásticas em Brasil: uma proposta de classificação de paracosmos. *Alabe* 24 [www.revistaalabe.com]
DOI: 10.15645/Alabe2021.24.3

Resumo. O presente trabalho tem por objetivo apresentar um panorama geral sobre as atuais produções contemporâneas de sagas fantásticas no Brasil e suas principais características. Sagas fantásticas são uma modalidade narrativa de histórias seriais cuja principal característica é a instituição de um universo único que definimos como paracosmos (Martos García, 2009). Para conceituar sagas fantásticas usamos como arcabouço teórico as obras de Martos Núñez (2007), Martos García (2009, 2010, 2011) e García Rivera (2004, 2013, 2019), dialogando com conceitos de outros autores (Bourdieu, 2013; Bakhtin, 2002; Beckett, 2009; entre outros). Para tanto, a partir dos autores mencionados criamos uma possível delimitação/classificação de sagas fantásticas brasileiras por linhas, de acordo com a estruturação de seu paracosmos. Definimos quatro linhas possíveis. Dessa forma, este estudo apresenta um panorama das sagas fantásticas no Brasil, a partir da definição de tipologias.

Palavras Chave: *Literatura brasileira; sagas fantásticas; literatura juvenil; formação de leitores.*

Abstract. This work aims to present an overview of contemporary productions of fantastic sagas in Brazil and their main characteristics. The fantastic sagas are a narrative modality of serial stories whose main characteristic is the institution of a unique universe that we define as paracosm (Martos García, 2009). To conceptualize fantastic sagas, we use theoretical studies of Martos Núñez (2007), Martos García (2009, 2010, 2020) and García Rivera (2004, 2013, 2019), in dialogue with concepts by other authors (Bourdieu, 2013; Bakhtin, 2002; Beckett, 2009; among others). Therefore, from the aforementioned authors, a possible delimitation/classification of fantastic Brazilian sagas by lines is created, according to the structure of their paracosms. Four possible lines are defined here. Thus, this study presents an overview of the fantastic sagas in Brazil, based on the definition of their typologies.

Keywords: *Brazilian literature; fantastic sagas; youth literature; training of readers.*

1. Introducción

Las sagas fantásticas son una modalidad narrativa de historias que tiene como característica la serialidad. Impulsados por fenómenos mediáticos como *Harry Potter* y *El señor de los anillos*, ellas se hicieron populares en el final del siglo XX y en el siglo XXI. Cada saga tiene en común el hecho de que compone un universo único que definimos como paracosmo (Martos García, 2009): un mundo autoconsciente con sus propias reglas y lógica operativa. Además, las sagas son obras de ficción que permiten y fomentan la interacción, la iconotextualidad y el uso de distintos medios como el cine, serie de televisión, video juegos, entre otros. Para conceptualizar sagas fantásticas utilizamos los estudios de Martos Núñez (2007), Martos García (2009, 2010, 2011) y García Rivera (2004, 2013, 2019) dialogando con otros estudiosos (Bourdieu, 2013; Bakhtin, 2002; Beckett, 2009).

Es posible afirmar que las sagas ocupan un espacio marginal desde un punto de vista académico. Durante mucho tiempo, las manifestaciones culturales masivas ocuparon poco espacio para la discusión en los entornos escolares y académicos, además de no incorporarse a grupos de lectura de calidad y ser una fuente de desdén en algunas esferas literarias. Martos García (2010) cree que estudiar este fenómeno permite observar las relaciones entre familia, escuela, modernidad y contemporaneidad. Además, en un periodo en que las tasas de lectura no son las más deseadas, es necesario entender por qué las sagas son tan populares y atraen a tantos lectores, como lo indican los datos de la encuesta *Retratos de lectura de Brasil* (2017).

A partir de la lectura crítica de las producciones de autores brasileños y el concepto de sagas fantásticas, este estudio tiene como objetivo ofrecer una ruta de análisis, especialmente para las sagas brasileñas escritas en portugués. El objetivo general es señalar la existencia de sagas fantásticas en la literatura juvenil brasileña, identificando los elementos de sus paracosmos. Clasificamos las siguientes sagas brasileñas como sagas fantásticas: la trilogía *Dragões de Éter*, de Raphael Dracon (2020), la serie *Os sete*, de André Vianco (2001), *O espadachim de Carvão*, de Affonso Solano (2013), *As Crônicas dos Mortos*, de Rodrigo de Oliveira (2015), *Super Nova*, de Renan Carvalho (2016), *Ordem Vermelha*, de Felipe Castilho (2017), *A Arma Escarlata*, de Renata Ventura (2010), *As Aventuras de Tibor Lobato*, de Gustavo Rosseb (2016), *Legado Folclórico*, de Felipe Castilho (2013), entre muchas otras, ya que son obras que configuran un universo autoconsciente, y existe un paracosmos establecido, con su propia historia y geografía. Sus personajes tienen puntos de contacto con arquetipos narrativos (el héroe, el antagonista etc.) y/o estereotipos preestablecidos, como “el vampiro”, “el príncipe”, “el guerrero”, que se actualizan y reformulan. Por lo tanto, parece posible caracterizarlos como sagas fantásticas. Es un movimiento interesante en la literatura juvenil brasileña que merece ser analizado con la debida atención (Barth y Ursulino, 2019).

La premisa principal que guía nuestra investigación es que, en los últimos años, el fenómeno de las sagas fantásticas ha tenido una fuerte influencia en las producciones

literarias para niños y jóvenes en Brasil y es por eso que ya es posible crear una clasificación de sagas de acuerdo con cómo se estructuran sus paracosmos. De esta manera, a partir de la clasificación de sagas, propuesta por este estudio, consideramos cuatro tipos de paracosmos: paracosmos independientes, paracosmos simultáneos, paracosmos encapsulados oblicuos y paracosmos encapsulados manifiestos.

2. El surgimiento de sagas fantásticas y la definición de paracosmos

En las últimas décadas fue posible observar el avance de un fenómeno que captó la atención de los lectores y consumidores jóvenes: el florecimiento y la ascensión de sagas fantásticas. Uno de los posibles principios de una explosión de popularidad comenzó con la saga inglesa, de JK Rowling, *Harry Potter*, y también con el redescubrimiento y popularidad de las obras de CS Lewis y JRR Tolkien, respectivamente responsables de las obras *Crónicas de Narnia* y *El Señor de los Anillos*. Pronto fueron acompañados por la aparición y el éxito de otras sagas, de diversos orígenes, como *Los juegos del hambre*, *Crepúsculo*, *Percy Jackson*, *Canción de hielo y fuego*, entre muchas otras. Las sagas son historias que, además de traer elementos fantásticos e inusuales en su constitución narrativa, permiten una expansión constante de su trama y tienen una tendencia a adaptarse en diferentes soportes y medios.

Primero, vale la pena preguntarse por qué la elección del término saga fantástica para caracterizar este fenómeno. En relación con la palabra saga, es necesario tener en cuenta que su origen es noruego y su significado está vinculado al verbo *segja*, que significa contar. Hay una aproximación con el término inglés “say” y el término alemán “sagen”. André Jolles (1976) afirma que el término saga identifica un género oral específico: composiciones épicas, asociadas con las culturas nórdicas y germánicas, que narraron logros y logros notables. En su obra *Las formas simples*, Jolles (1976) describe que la palabra saga aplicada a las manifestaciones literarias ha tenido muchos cambios de significado a lo largo de los siglos; por lo tanto, muchas estructuras textuales distintas ya se han denominado sagas. Sin embargo, el autor considera que el origen de la palabra está vinculado a un género literario asociado con un país y un instante específico: Islandia de los siglos X y XI.

En esta perspectiva, la saga es la historia de una genealogía, una gran narrativa sobre los lazos familiares y la evolución genealógica de un clan. El sentido de familia sería la base de una saga: una historia de identificación, narraciones contadas para transmitir a las generaciones futuras las grandes obras de sus antepasados. De esta manera, se contemplarían los universos del padre, el hijo, los hermanos, la herencia, la tensión. Por lo tanto, valores como el bien, el mal, el coraje y la cobardía no son cualidades individuales, sino que están relacionadas con una herencia familiar. En la forma simple de la saga, el destino del hombre siempre recae en el clan (Jolles, 1976). El autor también explica que las sagas perdieron importancia cuando la familia dejó de ser el centro absoluto de la so-

ciudad, y la Iglesia, especialmente la católica, vinculó a sus fieles con las comunidades y parroquias.

A lo largo de los siglos, el término saga se ha aplicado popularmente, tanto en portugués y en español, como en otros idiomas, para caracterizar series de obras literarias que comparten algún argumento común. En base a esta premisa, los autores españoles Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez y Gloria García Rivera adoptaron el término saga junto con el adjetivo “fantástico” para caracterizar una forma transmedial de narrativas modernas (Martos García, 2009). Es importante aclarar que la elección léxica del adjetivo “fantástico” se refiere a los contenidos inusuales que las sagas transforman y elaboran.

A pesar de mantener un fuerte vínculo con mitologías e historias de la oralidad de diferentes pueblos, las sagas son narraciones híbridas. Alberto Martos García (2009), en su obra *Introducción al mundo de las sagas*, caracteriza a las sagas como un ejemplo de narrativa posmoderna, ya que su trama supera los patrones preestablecidos. Según el autor, la saga no se limita a una mera reproducción de un elemento fantástico o al relato de la espada y la brujería, o incluso el mito del héroe. Así, esta forma narrativa es capaz de elaborar utopías y distopías, configurar héroes y antihéroes y movilizar, en relación con el lenguaje, diferentes manifestaciones multimodales.

Estructuralmente, las sagas también se caracterizan por una expansión continua: son historias interminables, ya que no se limitan a un libro e incluso pueden representarse y adaptarse en varios medios concomitantemente. La saga fantástica configura un conjunto de ficción: una historia y universo que conviven en diferentes soportes e idiomas. Martos Núñez (2013) afirma que la narración en serie y la posibilidad de lectura no lineal son inherentes a las sagas modernas, es decir, desde un tronco inicial, la historia se desarrolla y se pueden desarrollar múltiples itinerarios narrativos. Estos tienen como vínculo común el hecho de que suceden en el mismo mundo.

A su vez, García Rivera (2004) afirma que la constitución de una saga está marcada por el hecho de que comparte un universo común y no el de contar una historia lineal. Por lo tanto, una saga es un modelo abierto de contar historias, propensos a diferentes modos de lectura, susceptibles de ampliaciones, y la creación de enciclopedias, precuelas y continuaciones. Tal posibilidad puede hacer que una saga parezca una especie de historia interminable.

El éxito de las sagas, según Martos Núñez y Martos García (2013), desbordó los conceptos de autor, género y libro para ubicarse en coordenadas que van más allá de lo literario, ya que es posible percibir la multiplicación de estas ficciones en formatos muy diferentes, como el cómic, televisión, cine, videojuegos, juegos de mesa, cosplay, entre otras innumerables posibilidades. Este es un aspecto que explica la razón por la cual las historias con características de sagas fantásticas ganaran un número considerable de lectores, fanáticos, espectadores, jugadores, entre otras posibles denominaciones.

Así, las sagas son formas de ficción que atraen a un público heterogéneo y variado. Por esta razón, Martos García (2009) afirma que uno debe evitar etiquetar una saga

como literatura infantil o literatura juvenil o simplemente ficción fantástica para adultos, ya que la misma historia puede atraer a los públicos más diversos. Por ejemplo, la saga *Harry Potter* de J. K. Rowling ha sido considerada una historia para niños y adolescentes, pero entre sus lectores hay innegablemente muchos adultos (Sampaio, 2020). Situación frente a la saga *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien, que inicialmente se consideró un cuento de hadas para adultos y, posiblemente, fue el lanzamiento de las películas lo que permitió la expansión de la audiencia de la saga y comenzó a tener adolescentes y jóvenes entre sus fanáticos.

Podemos considerar que una saga fantástica tiene una gran propensión a ser considerada como ficción cruzada o sea como *Crossover Fiction*, un término utilizado por la autora Sandra Beckett, en la obra *Crossover Fiction: global and historical perspectives* (2009), para explicar las obras que cruzan fronteras entre el público, es decir, las creaciones que a pesar de haber sido creado para un determinado lector (adulto, joven, niño), son consumidas por otros públicos. Beckett señala que *Crossover Fiction* está, en cierto modo, entrelazada con la génesis de la literatura juvenil, ya que en los siglos XVIII y XIX, cuando no había un sistema literario juvenil consolidado, las lecturas de los adolescentes se convirtieron en obras originalmente escritas para adultos. Ejemplos de esta fase son la popularidad de *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift; *Robinson Crusoe*, de Daniel Deföe; *El principito*, de Antoine de Saint-Exupéry, entre otros.

Como ya hemos mencionado, a fines del siglo XX, observamos lo contrario: obras escritas para niños y adolescentes ampliamente leídas y consumidas por adultos, como *Harry Potter*, de J. K. Rowling, y *Crepúsculo*, de Stephanie Meyer. Esto puede suceder, porque una *Crossover Fiction* permite la elisión de límites y temáticas entre producciones artísticas dirigidas a audiencias aparentemente diferentes (Ramos, 2009). Es en esta perspectiva de “cruzar” diferentes grupos de edad que se insertan las fantásticas sagas: su proyecto gráfico y editorial puede estar dirigido a la audiencia juvenil, o ser más sobrio, dirigido a la audiencia adulta. Sin embargo, una saga puede interesar a ambos públicos.

Como señalamos que una saga fantástica es una forma narrativa que no puede ser definida por su público objetivo, ya que tiene el potencial de cruzar las fronteras entre diferentes grupos de edad, es importante abordar la característica principal que hace que la saga fantástica sea única: o concepto de paracosmos. El término paracosmos es la unión de los siguientes morfemas: para - que proviene del griego παρά, que significa “al lado” o “al lado de” - y cosmos - del griego κόσμος y significa “mundo”; “Universo”. La unión de los términos significa “mundo al margen” o “mundo al margen”.

Gloría García Rivera (2004) fue una de las primeras académicas en aplicar el término paracosmos para caracterizar el mundo paralelo establecido en una saga fantástica. Es importante aclarar que el término paracosmo fue tomado de la psicología porque, según la autora, es un concepto muy heurístico e integrador. En psicología, el término se utiliza para definir y caracterizar las narraciones documentadas de niños que crean e inventan mundos de fantasía. Entre los estudios sobre paracosmos mencionados por la autora, destacamos el estudio dirigido por el psiquiatra británico Stephen A. MacKeith

y el psicólogo, también británico, David Cohen (1992) que caracterizan el término en el estudio *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. Para los autores, se establece un paracosmos cuando alguien crea un mundo mentalmente. Esta creación necesita ser detallada y puede contener elementos que existen en la realidad, así como entidades y seres completamente imaginarios. Es muy común que este mundo tenga sus propios idiomas, además de historia y geografía. Además de estos estudios pioneros, hay otros como Delmont Morrison y Shirley Linden (2006) que, en su libro *Memories of Loss and Dreams of Perfection*, relacionan el uso de los paracosmos como un proceso mental para superar las pérdidas. Los autores describen casos de personas que, después de sufrir la pérdida de seres queridos u otra tragedia equivalente, se dedican a crear su propio mundo.

La mayoría de los estudios con niños muestran que crear un paracosmos es un indicador de un alto nivel de creatividad e inteligencia. Según García Rivera (2004), los niños solían imaginar desarrollar mejores habilidades sociales y cognitivas. El estudio de Morrison y Linden (2006) también señala la relación entre los paracosmos infantiles y la manifestación del talento literario en la vida adulta, como, por ejemplo, James M. Barrie, Isak Dinesen y Emily Brontë.

Tanto García Rivera (2004) como Martos García (2010) justifican el uso del término paracosmo aplicado a sagas fantásticas, alegando que la fantasía elaborada por los niños tiene muchas similitudes y es equivalente a la ficción instituida en un universo creado para atraer fanáticos/lectores. La diferencia es que el primero tiene un alcance individual y contribuye al crecimiento y la evolución mental de un individuo específico: el creador del paracosmo. Cuando se convierte en ficción para las masas, tiene un alcance más amplio, alcanzando una escala global. De todos modos, todo paracosmo es un reflejo de la imaginación humana.

Basado en el trabajo de Martos García (2009), seleccionamos y señalamos cinco características fundamentales para comprender el concepto de paracosmos:

- a) Un universo alternativo, completo y autoconsciente, dotado de sus propias reglas: como señalamos anteriormente, esta es la característica más importante.
- b) Composición formal derivada de una hibridación de géneros: una saga puede tener las más diferentes inspiraciones, como historias de fantasía, cuentos de hadas, historias de terror, ciencia ficción, historias de investigación, etc.
- c) Imágenes cosmológicas: a menudo las sagas tratan directamente con el mito de la fundación de un mundo.
- d) Iconotextualidad: expresada en los libros de sagas fantásticas a través de mapas, árboles genealógicos y otras imágenes que ayudan al lector a situarse en el mundo de la saga. Esta no es una propiedad constitutiva: es decir, no es lo que define una saga fantástica, ya que es posible tener una saga potencial sin la presencia masiva de elementos iconotextuales.
- e) Imágenes recurrentes y arquetipos tomados de la mitología indoeuropea o de otras

mitologías: el mago, el guerrero, el héroe, la princesa, entre otros arquetipos, son revisitados y a menudo modificados en la narrativa de la saga.

En resumen, el paracosmo define lo qué es una saga fantástica, y también será este concepto el que lo diferenciará de otras formas narrativas, como las series literarias, ya que:

[...] lo que diferencia a la Saga de la Serie sería esta construcción de mundos completos, autoconscientes, con su geografía, personajes, razas, cronología... La Serie, en cambio, sólo precisa de un hilo conductor recurrente, por ejemplo, un personaje central que protagoniza diversos episodios más o menos inconexos entre sí. (Martos García, 2010: 23).

En otras palabras, lo que caracteriza a una serie es cuando es posible identificar una historia en serie anclada solo en el conflicto de un personaje, sin presentar características de un mundo paralelo. Además, en una serie no hay presencia de lo inusual capaz de cambiar la cadena lógica de la realidad. Sin embargo, la clasificación puede ser compleja, ya que hay narrativas que son series, porque están ancladas en el conflicto de pocos personajes, pero establecen un paracosmos y tienen un gran potencial para consolidarse como sagas fantásticas.

A partir de las definiciones de Saga fantástica y de Paracosmos que analizamos sagas brasileñas y proponemos una posibilidad de clasificarlas de acuerdo con diferentes tipos de paracosmos.

3. Clasificación de las sagas brasileñas fantásticas

La seriedad y la formación de un paracosmos son dos de las características básicas de una saga fantástica. Son básicas porque es a través de ellas que es posible identificar estructuralmente si una narración dada es una saga fantástica potencial o no. Sin embargo, si el criterio para identificar las sagas fuera temático, tendríamos un gran problema: las sagas pueden cubrir los temas más diferentes y abordar las referencias más múltiples. Esta diversidad impacta cuando necesitamos clasificar y ofrecer una tipología de sagas fantásticas. Alberto Martos García (2009) señala que es importante definir el tipo de subgénero en el que encaja la saga analizada y así la clasificación siempre debe ser una aproximación, ya que no se trata de etiquetar, sino de comprender el funcionamiento del paracosmo.

Martos García (2009), al abordar la tipología de sagas, destaca tres formas:

Sagas clásicas como sagas nórdicas, mitos y épicas: en esta clasificación tratamos de la forma simple de la saga y no exactamente las sagas fantásticas actuales. Sin

embargo, en ellos es posible encontrar el núcleo básico de una fantástica saga contemporánea.

Sagas modernas: estas son sagas fantásticas, también llamadas historias de fantasía épicas. El ejemplo dado por Martos García es la obra *El Señor de los Anillos*, son sagas que retratan pasados míticos, además de ser el personaje principal de la espada y la brujería.

Sagas posmodernas: distopías y recreaciones: serían las formas avanzadas de sagas, ya que abarcarían las utopías y distopías que suceden en el futuro posible. El autor utiliza imperios galácticos como ejemplos de la saga cosmológica. Aquí hay un híbrido entre fantasía y ciencia ficción y se mencionan sagas como *Star Trek* y *Star Wars*. Este grupo incluye sagas que trazan historias de un futuro o presente alternativo, como las que responden a la pregunta: ¿qué pasaría si Hitler hubiera ganado la guerra? (Martos García, 2009).

Esta categorización de sagas fantásticas, aunque muy fructífera para la reflexión, puede ser imprecisa en el contexto literario brasileño, ya que hay muchas sagas que no encajan completamente en ninguna de las categorías, o que, por lo tanto, unen aspectos comunes de ambas. Por ejemplo, sagas que mezclan distopías con elementos de fantasía épica (elfos y trolls que viven en reinos, pero nave piloto y están armados con láseres). Por lo tanto, aunque son importantes para la orientación general de los temas de una saga, no son formas muy relevantes de dibujar una tipología general.

Una propuesta para la tipología de sagas fantásticas es clasificar las narrativas a través de las formas en que se estructura su paracosmos. Es decir, la forma en que el mundo paralelo de la saga se posiciona en relación con la representación del mundo empírico. Dicha clasificación es pertinente, ya que hay sagas en las que el paracosmos está totalmente representado en un universo paralelo, sin mención directa del mundo empírico, como es el caso de *El Señor de los Anillos*. Otras sagas desarrollan sus paracosmos del mundo conocido por el lector, es decir, lo que llamamos en nuestro estudio como un mundo empírico. De esta manera, lo inusual se manifiesta en “nuestro mundo” y es posible reconocer referencias geográficas, históricas, temporales, alusiones a personajes históricos o personalidades reales. Un ejemplo es el caso de *Harry Potter*, en el que las historias no se desarrollan en un mundo paralelo, sino en el mundo empírico, que tiene espacios mágicos donde viven exclusivamente magos. También existe la posibilidad de que el paracosmos de la saga sea retratado en nuestro mundo, pero en un futuro cercano o lejano, a menudo distópico. Este es el caso de *Los Juegos del Hambre*.

Especialmente considerando las fantásticas sagas brasileñas, proponemos la tipología de sagas fantásticas ancladas en la estructuración del paracosmos. En esta perspectiva, hay cuatro tipos de sagas: (1) paracosmos independientes; (2) paracosmos simultáneos; (3) paracosmos encapsulados oblicuos; (4) paracosmos encapsulados manifiesto. En la descripción usaremos ejemplos de sagas extranjeras que son populares en Brasil.

3.1. Paracosmos independientes

El paracosmo independiente se establece cuando el mundo paralelo de la saga no tiene una relación explícita con el mundo que llamamos “real”, el mundo empírico, o con una representación del mundo que el lector puede identificar como el que realmente habita. Ejemplos posibles son *El Señor de los Anillos* y *Crónicas de Hielo y Fuego*. Ambas historias se desarrollan en un mundo paralelo, con su propia geografía e historia, sin ninguna mención directa del mundo empírico. Es en el paracosmo independiente donde la presencia de mapas y cartografías es muy importante: como el lector se enfrentará a un mundo completamente diferente al que conoce, la importancia de tener elementos para guiarlo en este paracosmo es fundamental.

Un ejemplo de saga brasileña que tiene su paracosmo independiente es *Dragões de Éter* de Raphael Dracon, cuya narrativa acontece en un mundo llamado *Nova Ether*. En el prólogo hay una explicación sobre la creación de ese mundo: su creador no era un dios, porque él es muy distante. Quienes crearon este universo fueron sus hijos, los semidioses, hijos de dioses que tendrían la capacidad de crear mundos a partir de éter. Sin embargo, para que el mundo continúe existiendo, para que sobreviva, no es suficiente que un semidiós lo cree, otros semidioses necesitan saberlo y soñarlo. Es decir, necesitan creer en las creaciones. Así, tenemos aquí una especie de metáfora para la creación literaria; el creador del semidiós sería el escritor, quien crea el mundo de fantasía, crea los personajes y las reglas de operación. La manifestación de otros semidioses se efectuaría mediante un acto de lectura. En otras palabras, serían los lectores quienes crearían y soñarían con el mundo inventado, dándole existencia.

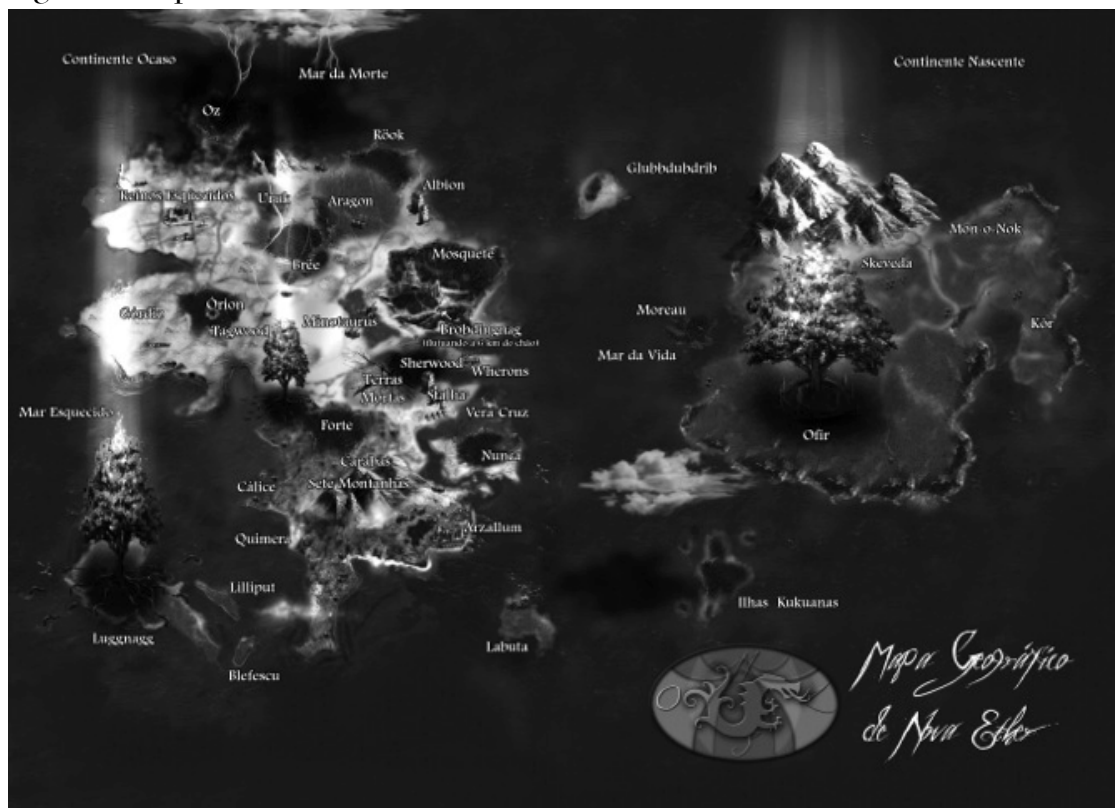
Esta interpretación se amplifica cuando descubrimos la razón por la cual el nombre de la saga es *Dragões de Éter*: según el autor, los dragones son el último símbolo de la fantasía y el éter representa la quintaesencia, el elemento presente en todo el universo, que nos conecta con el sueño. . Por lo tanto, el nombre es una metáfora de una fantasía que logras a través de tus sueños: “dragones de éter”. Es importante resaltar que en el trabajo analizado no hay presencia de dragones, es decir, el nombre de la saga no tiene relación con la trama de las obras de forma aislada, sino con el paracosmo de la saga en su conjunto. Es importante tener en cuenta que hay indicios del narrador de la historia, señalando que los lectores de libros, cuentos de hadas, serían responsables de mantener el mundo mágico de Nova Ether.

A pesar de la metáfora, que involucra éter y semidioses que se refieren al sueño y a los lectores implícitos, en la narración en sí no hay interferencia directa del mundo empírico en el trabajo. Todo sucede (incluso si en diferentes líneas de tiempo) geográficamente en Nova Ether. Con respecto al cronotopo de la obra, es importante tener en cuenta que la mayor parte de la narrativa tiene lugar en Arzallum, uno de los reinos del mundo de Nova Ether. Temporalmente ocurre décadas después de las cacerías de brujas emprendidas por el gran Rey Primo. En otras palabras, el tiempo y el espacio delimitados pertenecen al mundo secundario. De esta manera, tenemos un paracosmo independiente, ya que cada acción de la narrativa se desarrolla en el mundo paralelo, no hay pasajes de

personajes al mundo empírico, ni menciones directas y objetivas sobre su existencia.

Un paracosmo independiente a menudo requerirá un mapa más directamente que otros tipos de paracosmos, ya que el mundo secundario no tiene relación con el mundo conocido por los lectores. No hay referentes, por eso son necesarias indicaciones sobre la ubicación: el lector debe tener un conocimiento mínimo sobre la geografía de este mundo inventado. Observe en la siguiente figura la reproducción del mapa geográfico de Nova Ether. Reforzamos que la existencia de un mapa al comienzo de la narración es importante para demarcar los territorios inventados y ubicar a los lectores geográficamente. También es posible notar algunas similitudes con los mapas mundiales de sagas mundialmente famosas, como *Crónicas de Hielo y Fuego*.

Figura 1 - Mapa de Nova Ether



Fuente: Dracon (2020: 3-4)

Hay que tener en cuenta que la narrativa de *Dragões de Eter* se centra en una porción geográfica muy pequeña: la mayoría de los personajes viven en Arzallum, especialmente en la ciudad portuaria de Andreanne. Sin embargo, algunos personajes harán la transición a países vecinos y cuanto más se expanda la narrativa, más países y plagas abordarán. Para que el mapa sea importante, no es suficiente aparecer como un contexto. Es necesario que la narrativa instigue al lector a descubrir la geografía del mundo paralelo y buscar el mapa para comprender mejor la historia.

Como suele suceder en paracosmos independientes, la presencia del fantástico es muy presente, pues un mundo completo toma forma a través de lo inusual. A menudo hay varias razas y pueblos diferentes que habitan este nuevo mundo. Así, es eso que ocurre en Nova Ether: la presencia de lo inusual es ostentosa y constitutiva. Hay presencia de magia, orcos, piratas, criaturas fantásticas. El mundo creado en paracosmos independientes es vasto, tanto geográfica como históricamente. Nova Ether es así: hay dos continentes y muchos reinos. Hay una vasta historia que explica las relaciones entre reinos.

Así describimos un ejemplo de saga fantástica brasileña que tiene el paracosmo independiente. Hay otros ejemplos posibles e relaciones con sagas de otros países.

3.2. Paracosmos simultáneos

A su vez, nos enfrentamos a un paracosmos simultáneo cuando la saga presenta dos universos: el mundo paralelo y el mundo empírico. El primero es un mundo aparte, con su propia geografía e historia. El segundo es una representación de entornos reales en nuestro mundo. Esto es lo que sucede en *Las Crónicas de Narnia*. Hay Narnia, un mundo encantado, en el que animales, bestias, hombres y criaturas mágicas viven en paz. Sin embargo, se menciona el mundo empírico, ya que la mayoría de los protagonistas (como es el caso de Pedro, Susana, Edmundo y Lucia, en la obra *El león, la bruja y el armario*) vivieron inicialmente en Inglaterra, durante la Segunda Guerra Mundial. O sea: una representación del mundo conocido, el mundo empírico. De esta manera, se citan ciudades, paisajes y eventos del mundo real. En un paracosmos simultáneo, a menudo hay portales que conectarán y relacionarán los dos mundos. En el caso de la obra citada, el portal es un armario que lleva a los niños de nuestro mundo a Narnia.

En el paracosmos simultáneo, es común que los protagonistas sean considerados “especiales”, “elegidos”. Se consideran especiales porque serán los únicos capaces de cruzar dos mundos paralelos.

Príncipe Gato es el nombre de un personaje que protagoniza y nomina la trilogía publicada por el autor Bento de Luca (2014). Este será uno de los trabajos con paracosmos simultáneos que analizaremos. La trilogía cuenta el viaje de un gato hablador y valiente, príncipe de un mundo llamado Marshmallow, y que viene a nuestro mundo en busca de algo para salvar su hogar de la destrucción. A lo largo de la historia, el destino de los dos mundos está cada vez más entrelazado. Lo que parece ser una serie, ya que se centra en un personaje específico, se revela gradualmente como una saga, ya que es posible caracterizar la existencia de un paracosmos.

Bento de Luca no es un autor de carne y hueso, es una entidad ficticia, ya que es un seudónimo de dos autores: Marcelo Siqueira y Gustavo Almeida. Los dos autores son primos, y escribieron durante mucho tiempo juntos, hasta que en 2009 comenzaron un proyecto de escritura que culminó en la trilogía. Hay tres trabajos publicados: *Príncipe Gato e a ampulheta do tempo*, *Príncipe Gato e a Flor Cadáver* y *Príncipe Gato e a Arma da Noite*.

Marshmallow es una tierra tomada por animales parlantes divididos en razas,

como gatos, mapaches, ratones, halcones. Es un mundo donde la magia es una constante. De esta manera, la saga se basa en la premisa de que Marshmallow y el mundo empírico son universos que ocupan el mismo espacio, en diferentes dimensiones. La historia de este mundo está profundamente marcada por el cruce de humanos nacidos en el mundo empírico. Estos hombres y mujeres, en diferentes épocas, cruzaron los mundos, se establecieron de alguna manera en Marshmallow, alterando e influyendo en los eventos.

Aunque se forja un mundo ficticio, con características históricas y geográficas, el hilo conductor de la acción se dirige a un personaje: el principal de la trilogía. Es al seguirlo que el lector comprende los contornos de este paracosmos. Una característica llamativa de un paracosmos simultáneo es que la narración en algún rato centrará la atención en el personaje considerado como especial, elegido, capaz de cruzar entre dos mundos. En el caso de la saga citada, es justamente el protagonista que es tiene la capacidad de cruzar un portal y llegar al mundo empírico, específicamente a ciudad de São Paulo, en busca de la salvación de su hogar, su mundo.

Con respecto al cronotopo del primer volumen, podemos decir que especialmente la narración tiene lugar en São Paulo, una ciudad que existe en el mundo empírico. Temporalmente, la historia tiene lugar en un tiempo contemporáneo cuando se publicó el trabajo. De esta manera, el lector que conoce São Paulo notará referencias a calles, parques reales, edificios, tiendas, nombres de librerías. Un hito importante es el parque Trianon, el lugar donde se encuentran Hugo y el Príncipe y donde se encuentra el portal que conecta los dos mundos. Cabe señalar que en el siguiente volumen, *O príncipe gato e a Flor Cadáver*, sucede lo contrario, la narración casi toda sucede en Marshmallow, y el mundo empírico se retrata solo brevemente en la memoria de algunos personajes. Como hay la necesidad de orientar los lectores en este nuevo mundo, este volumen presenta un mapa de Marshmallow, sus ciudades y tierras, a medida que los personajes se mueven en las tierras y territorios de este mundo. La mitología de Marshmallow se expande a medida que se introducen nuevas criaturas, como el orden de los felinos, faunos, criaturas que son mitad poni y mitad palo. El tercer y último volumen, por otro lado, tiene el mundo empírico como su escenario principal. De esta manera, el cronotopo de la saga se expande con cada libro, presentando primero lo inusual en un mundo conocido y luego desentrañando el paracosmos de un mundo desconocido.

Por lo tanto, en un paracosmos simultáneo, es común que el lector se guíe por la mirada de un personaje que no conoce este paracosmos: así la criatura ficcional y los lectores pueden descubrir juntos el funcionamiento del mundo, las criaturas existentes, entre otras informaciones que constituyen un paracosmos.

3.3. Paracosmos encapsulados oblicuos

A su vez, tendremos un paracosmos encapsulado cuando el universo autoconsciente de la saga se manifieste en el mundo empírico: un elemento inusual cambia el orden natural, transformando su realidad. En otras palabras, no es un mundo paralelo, pero “nuestro” mundo se transforma, sea por el avance de los siglos y las guerras, como es el

caso de las distopías, sea por la aparición de criaturas mágicas que alteran la realidad. En esta clasificación podemos hacer una diferenciación importante: paracosmos encapsulados oblicuos y paracosmos encapsulados manifiestos.

La diferencia entre los tipos de paracosmos encapsulados es que, en el manifiesto, toda la humanidad se ve directamente afectada. Los efectos a menudo son negativos y crean una realidad distópica. En el oblicuo, sin embargo, observamos solo un grupo de personajes que experimentan experiencias inusuales: una gran parte de la humanidad, del planeta Tierra, ignora por completo la existencia del paracosmos creado. De esta manera, el paracosmos oblicuo encapsulado a menudo se representará en el instante actual, o sea, el momento de la escritura o publicación; y se ocupará de nuestro mundo alterado por un evento o criatura fantástica.

Usamos el término oblicuo, porque lo inusual será realidad solo para un grupo de personajes: para la parte de la humanidad, los elementos inusuales no son “reales”. Es decir, el elemento fantástico existe, pero está oculto, oculto, eclipsado para la mayoría de las personas. Ambos casos se aplican en la saga de *Harry Potter*: el mundo de Harry es el mundo empírico. Hay Londres, hay Europa, hay referencias a nuestro mundo real. Sin embargo, la existencia de seres mágicos y humanos capaces de brujería y la creación de una sociedad paralela de brujos y brujas transforma la realidad, creando sus propias reglas de operación.

Hay una tendencia a que la trama principal de la narrativa de una saga con paracosmos oblicuos encapsulados orbita alrededor de un personaje principal. Es el caso de *Harry Potter*, se establece el paracosmos (un mundo dividido en magos y muggles), pero la narrativa acompaña especialmente al personaje mencionado en el título. Así, las sagas con paracosmos encapsulados oblicuos son aquellas que crean un mundo fantástico y mágico, con sus propias reglas dentro del mundo empírico. En otras palabras, no hay una dimensión distante o un mundo paralelo: lo mágico o lo inusual se manifiesta en un mundo en el que se inserta el lector. Sin embargo, es un mundo oculto: la gran parte de la humanidad no es consciente y ni siquiera imagina que existe.

En el caso de las sagas brasileñas, destacamos el caso de dos sagas que movilizan el folklore brasileño en la creación de este paracosmos encapsulado oblicuo, especialmente la saga *Aventuras de Timor Lobato*, de Gustavo Rosseb. En los paracosmos encapsulados oblicuos el foco está en cómo se oculta el paracosmos. Además, en esta tipología es posible observar elementos de lo brasileño, ya que las sagas brasileñas tienden a usar los paisajes del país para la trama. La saga citada presenta un paracosmos encapsulado oblicuo, porque lo fantástico está oculto en el interior de Brasil: hay siete aldeas que son tomadas por eventos inexplicables durante la Cuaresma. Es decir, hay un limitador geográfico y temporal. Podemos reconocer las características del interior de Brasil descritas en el trabajo: de forma panorámica se describe una región con características eminentemente brasileñas.

El hilo conductor para el descubrimiento del presente inusual en el paracosmos son dos hermanos adolescentes. La historia comienza centrada en los hermanos Tibor

y Sátir Lobato, que tienen 13 y 14 años. Están muy unidos, especialmente después de la muerte de sus padres. Vivieron durante dos años, teniendo solo el uno con el otro, en un orfanato, hasta que su abuela los encontró y los envió a buscarlos para vivir con ella, en un lugar en el interior de Brasil. Cuando la conocen, los dos hermanos quedan encantados con la amable y generosa doña Gailde. Pronto, se integran en la vida del campo. Descubren que viven en una región dividida en siete pueblos, un poco distantes entre sí. Los dos hermanos conocen a Rurique, un chico de campo muy curioso y activo, que pronto se convierte en su mejor amigo.

Los hermanos Lobato pronto descubren que la región cambia completamente cuando llega el período de Cuaresma: eventos inusuales e inexplicables suceden en la región de las aldeas. Valiente, no le das mucha importancia, pero pronto descubres que lo sobrenatural realmente existe. Toman la evidencia cuando ingresan a una casa que, aparentemente, fue abandonada y tenía fama de estar embrujada. Poco a poco, los hermanos se dan cuenta de que las leyendas o mitos de Brasil son historias reales: mulas sin cabeza, Cuca, Curupira, Boitatá y Saci comienzan a dar evidencia de que todos estos seres existen. Y no todos tienen muy buena energía. Tibor, poco a poco, comienza a comprender que la relación con estos seres puede no ser solo por aventura, sino por destino: en sus venas fluye una sangre mágica.

Por lo tanto, ya tenemos información definitiva sobre los paracosmos de la saga *Aventuras de Timor Lobato*: las criaturas del folklore brasileño son reales y actúan especialmente en la región de las siete aldeas, solo durante el tiempo de Cuaresma. Algunos emanan energía malvada y no son confiables. Además, las criaturas mágicas pueden tener descendencia, como descubrimos cuando supimos que el bisabuelo de Tibor era una criatura fantástica.

Otros ejemplos de sagas con paracosmos oblicuo podrían ser citados como *Legado Folclórico* de Felipe Castilho.

3.4. Paracosmos encapsulados manifiestos

A su vez, el paracosmos encapsulado manifiesto a menudo retratará un mundo empírico totalmente transformado, toda la humanidad se ha visto afectada por un nuevo orden en el momento futuro del mundo empírico. Este nuevo orden puede haber sido causado por guerras mundiales o ataques de criaturas fantásticas, como vampiros o zombis. Este tipo de paracosmos tendrá una fuerte tendencia a representar una distopía. Por lo tanto, podemos considerar que el paracosmos encapsulado manifestado a menudo será una saga distópica. Lo inusual se manifiesta de una manera que afecta a toda la humanidad: todos los seres humanos en el mundo empírico sienten sus efectos. Si fueran positivos, podríamos tener la construcción de utopías. Sin embargo, como mencionamos, en las narrativas brasileñas analizadas encontramos historias distópicas con mayor énfasis.

La saga distópica consistirá en un paracosmos caracterizado por el caos, la opresión extrema, la desesperación o la privación. La sociedad estará en crisis, en situaciones de privación de derechos básicos, como la libertad y la dignidad. Otra posibilidad es que

la humanidad estará cerca de la extinción luchando por su supervivencia. Un ejemplo de paracosmos encapsulado manifiesto es la saga de los *Juegos del Hambre*, ya que toda la humanidad se vio afectada por guerras que la dividieron y cambiaron las divisiones geográficas entre países. En cierto instante en ese futuro, se impuso una especie de dictadura de una capital sobre trece distritos. Esta es la premisa inicial de esta saga. Otro ejemplo es *The Walking Dead*, ya que toda la humanidad ha sido afectada por un virus que convierte los cadáveres en zombis hambrientos de carne humana.

Las distopías son modalidades narrativas que existen mucho antes del auge de las sagas fantásticas. La palabra distopía se forma uniendo dos prefijos, dis y tops. El primero significa lugar, el segundo tiene una gama de significados, todos dentro del alcance de la enfermedad, anormalidad, dificultad o mal funcionamiento (Hilario, 2013). Por lo tanto, la distopía sería un lugar enfermo, un lugar de dificultades. Existen numerosos ejemplos de distopías clásicas en la literatura, como *Un mundo feliz* de Aldous Huxley o 1984 de George Orwell. La mayoría de estas obras retratan el futuro de la humanidad de una manera oscura, inmerso en el totalitarismo, la violencia y el uso distorsionado de las tecnologías.

El ejemplo de saga brasileña es *A saga do Vampiro Rei* de André Vianco, que puede ser considerado uno de los escritores de fantasía más exitosos de Brasil. En la descripción de la saga citamos especialmente el libro *A noite maldita*. La premisa inicial es la siguiente: aproximadamente la mitad de los seres humanos se duermen durante la noche y esto interrumpe el orden social. No todos se despiertan: la mayoría de ellos permanecen dormidos. Y de los humanos despiertos, una gran parte comienza una transformación inquietante: se transforman en vampiros. Además, la energía, las comunicaciones e Internet caen, dejando al mundo en la oscuridad.

Poco a poco, la humanidad se da cuenta de que cuando oscurece, todos están en peligro. Diferentes personajes con diferentes puntos de vista perciben la nueva realidad que los rodea y comienzan a actuar de manera diferente, tratando de comprender la dinámica de este nuevo mundo. Entre los personajes que son puntos de vista tenemos un policía, que necesita entender lo que está sucediendo y restablecer el orden en las calles, un médico preocupado por sus pacientes, un fiscal, que se convierte en vampiro, entre otros personajes. Se presentan ambos lados: los humanos confundidos que necesitan luchar contra lo desconocido y el lado de los vampiros sedientos de sangre que olvidan quiénes eran en la vida anterior y vieron máquinas de matar inteligentes y peligrosas.

El cronotopo de la obra, que es un paracosmos encapsulado, se encuentra en “nuestro mundo”, en Brasil, especialmente en São Paulo y en las ciudades del interior de São Paulo, en un futuro muy cercano, ya que las descripciones espaciales convergen con el tiempo contemporáneo.

Así, como en la obra citada, cuando una saga presenta un paracosmos encapsulado manifiesto la atención se centra en la constitución de una realidad distópica. Otros ejemplos de sagas brasileñas son *Sombras do Medo* (2015), de Camila Pelegrini, saga que habla de una humanidad que vive después de muchas guerras nucleares y desastres

ambientales, y las *Crónicas de los muertos* (2014), de Rodrigo de Oliveira, en la que la distopía ocurre a través de lo que llamamos apocalipsis zombi.

4. Consideraciones finales

En este trabajo presentamos un panorama de las sagas brasileñas contemporáneas y una posibilidad de clasificación de la forma que se estructuran sus paracosmos. Es importante señalar que la estructura de una saga puede no ser completamente rígida. Además, es posible que sea cambiante, ya que nada impide que, a lo largo de la sucesión de narraciones, un paracosmos encapsulado oblicuo pueda convertirse en un paracosmos encapsulado manifiesto, por ejemplo. Es importante aclarar que esta es una posibilidad de estudiar lo fantástico en la literatura juvenil brasileña, hay otras posibilidades como, por ejemplo en los estudios de Matia Costa y Martha (2019).

Una de las descubiertas de este estudio es que el tipo de paracosmos influencia en la presencia de elementos brasileños como a los índices, datos, elementos que permiten relacionar la saga con la realidad brasileña. Una saga fantástica de calidad literaria tendrá en sus paracosmos exactamente un elemento de singularidad que hace que el mundo creado por él sea fascinante para sus lectores y no se confunda con otro mundo ficticio que ya existe. O incluso puede ser similar, pero hay elementos de singularidad que pueden garantizar una sensación de originalidad y enfoque. El gran riesgo de una saga brasileña es que su paracosmos no tiene elementos de lo brasileño que lo hacen inconfundible, lo que hace que parezca una variación genérica del paracosmos ya existente de otra saga fantástica de otra nación. Así, las sagas con paracosmos simultáneos y encapsulados tendrán una mayor tendencia a reproducir paisajes, ciudades, elementos que se refieren al país. Los paracosmos independientes, por otro lado, para crear un mundo aparte, no necesariamente tendrán marcas de brasilidad. Por el contrario, este tipo de saga tiende a reproducir un mundo medieval. Incluso las sagas independientes solo serán relevantes si logran ser notables para sus lectores, no pueden ser un universo genérico que parezca una copia de otros que ya existen. Se necesita más: una chispa de originalidad en el diseño del nuevo universo.

Entre las sagas efectivamente analizadas, las que tienen las marcas brasileñas más notables son las sagas de paracosmos encapsulados. Entre las sagas sin mencionar a Brasil están *Dragões de Éter* (paracosmos independientes) y *Sombras do medo* (paracosmos encapsulados). *Crónicas do Portal* presenta solo menciones, pero no está ambientado en Brasil, a pesar de los recuerdos de los personajes. Las otras sagas, *Vampiro-Rei*, *Príncipe Gato*, *Crónicas dos Mortos*, *Aventuras de Tibor Lobato* y *Legado Folclórico*, tienen como espacio de acción ciudades y regiones brasileñas.

La división del paracosmos de las sagas fantásticas defendidas en este texto permite un punto de partida para verificar la calidad creativa de una saga fantástica. Al identificar su paracosmos, es posible comprender los límites del mundo paralelo al mundo

empírico y crear paralelos con las sagas existentes. Por lo tanto, hay un punto de partida para el estudio crítico de sagas fantásticas y para señalar cuáles de ellas tienen la singularidad necesaria para ser consideradas buenas obras de ficción y no simplemente copias de universos existentes.

Este estudio tuvo como punto de partida los conceptos desarrollados por los autores españoles Alberto Martos García, Eloy Martos Núñez y Gloria García Rivera, sin embargo, no se limitó a una aplicación de los conceptos a la realidad editorial brasileña. Lo que hicimos fue desarrollar un dispositivo de análisis para cualquier saga fantástica, expandiendo los conceptos de los autores y creando una nomenclatura para clasificar el paracosmos de una saga fantástica. Por lo tanto, podemos señalar que la aplicación de los conceptos desarrollados en este estudio puede ser amplia, no se limita a las obras brasileñas.

Referencias bibliográficas

- Bakhtin, M. (2002). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Barth, P. A. y Ursulino, G. M. (2019). O Herói terabitiano. *Leitura em Revista*. 15, 228-228.
- Beckett, S. (2010). *Crossover fiction: global and historical perspectives*. Toronto: Routledge.
- Bourdieu, P. (2013). *Economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.
- Castilho, F. (2013). *Legado Folclórico: Ouro, Fogo & megabytes*. Belo Horizonte: editora Gutenberg.
- Cohen, D. y Mackeith, S. (1993). *El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia*. Barcelona: Paidós.
- Dracon, R. (2020). *Dragões de Éter: Caçadores de Bruxas*. São Paulo: Melhoramentos.
- García Rivera, G. (2004). Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos). *Primeras Noticias: Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 207, 61-70.
- García Rivera, G. (2013). Paracosmos. En Martos García E. y CAMPOS F. FÍGARES, M. (Coords.) *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura*. (pp. 180-187) Espanha: Santillana.
- García Rivera, G. y Gaviro, A. B. (2019). Narrativa transmedia y textos tradicionales para la educación literaria. *Contextos Educativos*. Revista de Educación. 23, 161-178.
- Hilário, L. C. (2013). Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Anu. Lit.*, 18. 201-215.
- Jolles, A. (1976). *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. São Paulo: Cultrix.
- Luca, B. (2013). *O príncipe gato e a ampulheta do tempo*. São Paulo: Novo Século Editora.
- Marques, S. (2015). *O enigma da Adormecida: crónicas do Reino do Portal*. São Paulo: Madras.
- Martos Garcia, A. (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura.

- Martos García, A. y Galeano, E. B. (2020) La fantasía y la ficción fantástica. En Concepción López-Andrada (Comp.). *Nuevas Perspectivas: desmontando estereotipos a través de las nuevas prácticas letradas*. (pp.107-118). Santiago: Ediciones Celei.
- Martos Núñez, E. y Martos García, A. (2013). Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. En Rösing, T. M. K.; Rettenmaier, M. (Coords.). *Questões de Ficção contemporânea*. (pp. 69-99). Passo Fundo: Ed. da Universidade de Passo Fundo.
- Martos Núñez, E. (2007). Hipertexto, cultura midiática e literaturas populares: o auge das sagas fantásticas. En Rettenmaier, M. y Rösing, T. M. K. (Coords.). *Questões de leitura no hipertexto*. (pp: 50-63). Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo.
- Matia Costa, K. C. y Martha, A. Á. P. (2019) Entre temas e formas, o fantástico na narrativa juvenil brasileira contemporânea. *Miscelânea: Revista de Literatura e Vida Social*. 26, 45-61, 2019.
- Morrison, D. y Linden, S. M. (2006). *Memories of loss and dreams of perfection: Unsuccessful childhood grieving and adult creativity*. Londres: Baywood Publishing.
- Oliveira, R. (2014). *Vale dos Mortos*. São Paulo: Faro editorial.
- Pelegrini, C. (2015). *Sombras do Medo*. São Paulo: Arwen.
- Ramos, A. M. (2019). Narradores adolescentes na literatura contemporânea. *Leitura em Revista*, 15, 9-28.
- Rosseb, G. (2016). *O oitavo vilarejo. As aventuras de Tibor Lobato*. São Paulo: Editora Jangada.
- Sampaio, L. P. (2020) O lugar da fanfiction no ensino de literatura. *Revista humanidades & inovação*, 7, 314-324.
- Vianco, A. (2013). *A noite Maldita*. São Paulo: Novo Século.