

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**HAROUDO SATIRO XAVIER FILHO**

**REVERBERAÇÕES DO ARQUÉTIPO DA FADA NO ROMANCE  
JONATHAN STRANGE & MR. NORRELL, DE SUSANNA CLARKE**

JOÃO PESSOA

2019

**HAROUDO SATIRO XAVIER FILHO**

**REVERBERAÇÕES DO ARQUÉTIPO DA FADA NO ROMANCE  
JONATHAN STRANGE & MR. NORRELL, DE SUSANNA CLARKE**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba como pré-requisito para obtenção do título de Mestre.

Área de pesquisa: Literatura, Cultura e Tradução

Linha de Pesquisa: Estudos Literários da Idade Média ao Século XIX

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Alves Santos

JOÃO PESSOA

2019

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

X3r Xavier Filho, Haroudo Satiro.  
Reverberações do arquétipo da Fada no romance Jonathan  
Strange & Mr. Norrell, de Susanna Clarke / Haroudo Satiro Xavier  
Filho. - João Pessoa, 2019.  
80 f. : il.

Orientação: Luciane Alves Santos.  
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Romance. 2. Jonathan Strange & Mr Norrell. 3. Arquétipo.  
4. Fada. 5. Cronotopo. I. Santos, Luciane Alves. II. Título.

UFPB/BC

CDU 82-31(043)

**HAROUDO SATIRO XAVIER**

**REVERBERAÇÕES DO ARQUÉTIPO DA FADA NO ROMANCE  
JONATHAN STRANGE & MR. NORRELL, DE SUSANNA CLARKE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba como requisito para obtenção do título de Mestre em Literatura Cultura e Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Alves Santos

**DISSERTAÇÃO APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA:**

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dra. Luciane Alves Santos**  
Orientadora – LETRAS - UFPB

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dra. Allana Dilene de Araújo Miranda**  
LETRAS - UFPB

---

**Prof. Dr. André de Sena Wanderley**  
LETRAS – UFPE

**JOÃO PESSOA**

**2019**

À minha esposa, Eliana Calado, pelo seu amor, apoio, carinho, o exemplo constante de perseverança e otimismo. Por ser aquela que me serve de norte como ser humano e pesquisadora. Eliana, te amo. Sem você para me empurrar, puxar, dar broncas, insistir, aconselhar, sugerir, elogiar e discutir, esse trabalho não se realizaria.

## AGRADECIMENTOS

Ao CNPq e ao Programa de Letras, da UFPB, pela concessão de bolsa de estudos;

Ao Congresso de Literatura Fantástica de Pernambuco, realizado anualmente na UFPE. Sem o CLIF, não estaria aqui, escrevendo sobre as coisas que amo ler e pesquisar, pois não teria um canal para me expressar como acadêmico. Não teria também conhecido tantas pessoas maravilhosas, como o Prof. André de Sena e a Prof<sup>a</sup>. Letícia Santos;

À Professora Luciane Santos, pela orientação atenciosa;

Ao Professor André de Sena e à Professora Allana Dilene, por aceitarem o convite de participar de minha banca, pelas palavras de apoio e contribuições ao meu crescimento acadêmico e humano.

Aos meus filhos, Daniel e Lara, que me impulsionam no cotidiano e me fazem ter esperança de um futuro mais encantado.

Aos meus amigos de RPG e nerdices, que aceitaram participar de aventuras mórbidas, violentas, e furiosas, cheias de desafios constantes e com tão pouca possibilidade de sucesso, mas que com perseverança souberam apreciar nosso tempo junto e frutos das jornadas, gente demais para citar, mas meu amor por vocês é infinito e eterno.

À Professora Letícia Santos, pela amizade sólida e revisão deste trabalho.

## RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo realizar a análise do arquétipo da Fada no romance *Jonathan Strange & Mr Norrell* (2016), de Susanna Clarke. Trata-se de um livro inglês de Fantasia e História Alternativa que ganhou e foi indicado aos maiores prêmios do gênero na época de sua publicação, 2006. Buscamos investigar como se deu o processo de adaptação do arquétipo da Fada no romance, perante o contexto da produção da obra e escolhas da autora em relação ao tempo, espaço e prévias representações do arquétipo. Para tanto, ensaiamos uma definição de arquétipo embasada em Campbell (1990), Dundes (1996) e Jung (1978), entre outros. Também utilizamos o conceito de cronotopo (BAKHTIN, 2014), além de elaborar uma tipologia – limitada, mas suficiente para nossa finalidade – do arquétipo da Fada. Utilizamos Hutcheon (2006) como principal base metodológica, que consiste na aplicação do LIDE jornalístico (Ou seja, as perguntas: Quem? Como? Onde? Como? Por Quê? Quando?) aos elementos da adaptação do arquétipo da Fada no romance de Clarke. De acordo com nossa análise, tal arquétipo foi representado de dois modos distintos perante um embate simbólico entre formas apresentadas anteriormente na história da Inglaterra: a Fada como elemento infernal e a Fada como parte constitutiva do próprio espírito da Inglaterra.

Palavras-chave: *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Arquétipo. Fada. Cronotopo.

## ABSTRACT

This research aimed to analyze the Fairy archetype in Susanna Clarke's novel *Jonathan Strange & Mr Norrell* (2016). It is an English book of Fantasy and Alternative History that won and was nominated for the greatest awards of its kind at the time of its publication - 2006. We seek to investigate how the process of adapting the Fairy archetype in the novel took place in the context of the production of the work and the author's choices regarding time, space and previous representations of the archetype. To this end, we built a definition of archetype based on Campbell (1990), Dundes (1996) and Jung (1978), among others. We also used the concept of chronotope (BAKHTIN, 2014), as well as elaborated a typology - limited but sufficient for our purpose - of the Fairy archetype. We used Hutcheon (2006) as the main methodological basis, which consisted in applying the journalistic LIDE (ie the questions: Who? How? Where? How? Why? When?). To the elements of the adaptation of the Fairy archetype in Clarke's novel. According to our analysis, this archetype was represented in two distinct ways in the face of a symbolic clash between forms presented earlier in the history of England: the Fairy as an infernal element and the Fairy as constitutive of the very spirit of England.

Keywords: *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Archetype. Fairy. Chronotope.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>Newgrange Brú na Bóinne</i> .....	36
Figura 2: Reprodução da página 259 de <i>Jonathan Strange &amp; Mr Norrell</i> , tomada por nota de rodapé.....	53

## SUMÁRIO

1. Considerações Iniciais.....	09
2. Arquétipos Literários.....	17
2.1 Arquétipos como elementos do repertório cronotópico.....	21
2.2 Os arquétipos na definição do fantástico.....	23
3. A Fada.....	33
3.1 Raízes do Arquétipo da Fada através do Mito.....	33
3.2 Dos Romances de Cavalaria a Clarke: Principais Representações da Fada.....	39
4. Análise de <i>Jonathan Strange &amp; Mr Norrell</i> .....	47
4.1 O Tempo.....	55
4.2 O Espaço.....	59
4.3 A Fada.....	64
5. Considerações Finais.....	72
6. Referências.....	75

## 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Nestas considerações iniciais, estarão também algumas informações pessoais, o que me fez por uma escrita em primeira pessoa. No entanto, respeitando a ABNT, esta introdução não ignora a devida apresentação do tema, das bases teóricas, do percurso metodológico e da estrutura dos capítulos. Assim como meu objeto, *Jonathan Strange & Mr Norrell*, de Susanna Clarke, este trabalho é recheado de notas de rodapé. O presente trecho equivale a uma delas, uma “nota de alpendre”, se assim achar adequado, muitas vezes próximo de um memorial, mas também pertinente como introdução.

*Jonathan Strange & Mr Norrell* é um romance que se passa em uma Inglaterra ficcional, muito parecida com a real Inglaterra do começo do século XIX, porém, com uma importante distinção: na história da Inglaterra do romance de Clarke, houve um rei, que era também um mago, que comandava a natureza e tinha, entre seus súditos e escravos, as Fadas. O romance é protagonizado pelos personagens titulares, magos, que foram profetizados por este rei, há muito desaparecido, a trazerem de volta a magia à Inglaterra. A escolha do estudo das Fadas tem esse propósito de compreender a relação do arquétipo neste contexto, afinal, trata-se de um arquétipo que tem uma relação muito importante com o caráter social e histórico das Ilhas Britânicas.

Os heróis de Clarke são distintos dos heróis clássicos<sup>1</sup>, seus atributos principais são a criatividade e o estudo. Seus protagonistas costumam ser pesquisadores que, como heróis culturais, buscam engrandecer seus povos ao atingir metas, cumprir tarefas e eliminar sombras. No entanto, seus métodos, personalidades e ferramentas são de uma outra ordem, próximas à ciência, moldadas pelo experimento e solitário estudo.

Muitas vezes, ao pensar sobre questões referentes aos arquétipos e como nós os canalizamos, cheguei à conclusão de que vivemos em um baile de máscaras. Cada um de nós, de acordo com nosso contexto social, toma para si um disfarce, que se estende e se modifica, em relações e momentos individuais ao longo da vida. Ao longo de nossa existência, podemos representar papéis de Mãe, de Pai, de Filho, de Jornalista, de Escritor, de Professor, Descolado, Refinado, Comunicativo, Introverso, Niilista, Anarquista, Capitalista, Comunista, Zen-Budista, dentre outros, por exemplo. Os arquétipos têm esse papel: um conjunto mais ou menos estável de

---

<sup>1</sup> Em sua grande parte, guerreiros, figuras determinantes de um povo ou nação (como o anaxágoras grego). Outro tipo comum de herói, o trapaceiro, é também distinto do mago de Clarke.

características que nos dão a informação que precisamos para compreender o que somos e o que queremos que seja entendido pelos outros. Linguística, Psicologia, Antropologia e Literatura possuem, para esses “pacotes agregados” de informação, valores diferentes, no que tange aos seus usos e seu entendimento.

Claro, são diferentes em uso, na aproximação das questões pertinentes, etc. Ainda assim, tratam de formas de assumir papéis anteriormente definidos, seja na produção literária, ou na literal produção de uma personagem para a fala. A humanidade tem uma tendência a se repetir. Jung dicorre a respeito disto em seus vários livros sobre arquétipos. Muitas vezes, constrói-se a teoria à medida que se percebe o mundo. Assim o fizeram os vários teóricos, sejam eles da análise de discurso, ou da tentativa de compreender o que é o homem e suas culturas, como os antropólogos.

Vale lembrar que nas chamadas “ciências humanas”<sup>2</sup> não existe uma obsessão por uma Teoria de Tudo, como, por exemplo, na Física. De fato, parece haver uma tentativa por distanciamento. Em ciências humanas, esta correlação entre Bakhtin e Jung é raramente mencionada, mesmo quando ambos cotejam ideias similares no campo epistemológico.<sup>3</sup> Mas ambos não falam de caracteres comuns de construção de uma identidade humana? Para Jung, nossa personalidade reflete elementos de um inconsciente coletivo, ou seja, valores que a humanidade, como grupo, produz e mantém coletivamente através de sua história e, mesmo sofrendo variações culturais, permanecem estáveis. O cronotopo de Bakhtin trata como elemento básico da Literatura o tempo e o espaço como um caráter uno, para a criação da personagem e narrativa na obra literária.

De fato, apesar de transdisciplinaridade ser uma palavra usada *ad nauseam* na Academia, parece existir uma certa desconfiança de projetos desta natureza. Não pretendemos aqui realizar qualquer coisa do tipo, apenas demonstrar como o conceito de Arquétipo é, de certa forma, utilizado em outras áreas, algumas vezes até mesmo sem ser nomeado como tal, e como este nos permite uma aplicação além daquele campo em que se origina (no nosso caso, na Literatura).

A escolha de meu objeto foi um acaso programado: resolvi falar sobre o arquétipo da Fada em um Congresso de Literatura Fantástica (CLIF, evento já consagrado na UFPE, com quase uma década de história), e seria a análise cruzada de três objetos, dois livros de RPG e o romance

---

<sup>2</sup> Fazemos este friso, pois é sempre importante lembrar que não há ciências sem que o papel humano, do pesquisador, direcione a pesquisa. Seja por razões pessoais, ideológicas e políticas, toda a ciência tem um caráter que, em última instância, é subjetivo.

<sup>3</sup> Quando Bakhtin (2014) postula que um discurso não prescinde de seu contrário para ter substância, não é diferente de Jung (1999), quando este afirma que as relações de conceitos e sentimentos de uma natureza inexistem e dependem de seus contrários para seu reconhecimento.

inaugural de Susanna Clarke, *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Devido à complexidade, optei por não dar continuidade àquele trabalho, mas aproveitei o mote da seleção de mestrado para analisar o arquétipo apenas no romance. Já havia feito análise de arquétipos ligados à Literatura Fantástica antes, o do Zumbi, para meu TCC, e o do Gênio, em outra edição do CLIF. Mas de onde surgiu meu interesse em arquétipos? E o que são os arquétipos?

De acordo com o *Dicionário de Mitos Literários* (1988), o arquétipo tem três conotações que, como diz Pierre Brunel (1997) coincidem ou podem se sobrepor: é protótipo, é modelo ideal e uma fonte metafísica de onde tudo reverbera. Ora, vamos colocar a metafísica de lado e assumir uma postura agnóstica a ela. Atenhamo-nos à ideia de inconsciente coletivo, elaborada por Jung (1977). A nossa concepção de arquétipo não difere daquela do dicionário, pois entendemos que é protótipo, é modelo e faz parte desse inconsciente coletivo. Como veremos a seguir, Jung (1977) e Campbell (2007) fazem parte de nosso arcabouço teórico; um por entender que os arquétipos nos impactam e o outro por afirmar que estes têm uma origem que se torna modelar e que impacta a nossa produção. A raiz junguiana de nossa concepção sobre o conceito afasta-nos de teóricos que trabalham com o arquétipo dentro de uma ótica freudiana (que busca no que está dentro e não fora), como Frye (2014).

Ora, meu contato com os arquétipos se deu na vida, pois é assim que se dá com todos. Enxergamos, antes de apreendê-los, enquanto estruturas cíclicas, urobóricas<sup>4</sup>, sua vivência em nossa caminhada pelo mundo. O Pai e a Mãe, dois dos arquétipos que Jung (1977) usou para alicerçar sua teoria, estão em nossa vida e imbricados em nossa estrutura social desde o início. Logo, os outros passaram diante de meus olhos, através de desenhos, filmes, histórias, lendas, anedotas, quadrinhos, enfim, narrativas produzidas culturalmente. Eles povoam nossa vida socialmente, pois a sociedade é em si arquetípica, almejando para si que seja erigida e mantida, a despeito de seus problemas, por heróis.

Os RPGs (*Roleplaying Games*<sup>5</sup>), que comecei a jogar ainda na adolescência, fizeram-me

---

<sup>4</sup> Os ciclos de criação, destruição, morte e vida, em ciclos contínuos, eternos. O Ouroboros foi um dos símbolos que marcaram a leitura de Jung (1977) sobre os arquétipos e sobre a Sombra, um dos principais arquétipos, além da ideia de integração de arquétipos opostos: “In the image of the uroboros (the serpent swallowing its own tail) lies the thought of devouring oneself and turning oneself into a circulatory process... The uroboros is a dramatic symbol for the integration and assimilation of the opposite, i.e., of the shadow...it is said of the uroboros that he slays himself and brings himself to life, fertilizes himself and gives birth to himself.” (JUNG, 1977, p. 432).

<sup>5</sup> Roleplaying Games, ou Jogos de Representação de Papel, são uma forma narrativa em que os jogadores e um deles, chamado de “Mestre de Jogo” ou “Narrador”, constroem histórias de maneira semicollaborativa.

ter contato com os arquétipos de outra forma: não eram apenas elementos de um diálogo social e constante, mas um canal ficcional criativo. Com o RPG, tive também meu primeiro contato direto com Joseph Campbell (*O Herói de Mil Faces*, 2007)<sup>6</sup>, um herdeiro de Lévi-Strauss e Jung. Campbell se popularizou nos anos 70, quando um manual, baseado no Monomito<sup>7</sup>, circulou em Hollywood e inspirou a produção cinematográfica, inclusive do filme *Guerra nas Estrelas* (1977), de George Lucas.

Apesar de o Monomito ser a teoria mais comum de Campbell, suas ideias vão além da criação de uma estrutura narrativa única. Em *O Poder do Mito* (1990), ele deixa claro que uma das suas preocupações é que o “homem moderno”, ao se afastar de ciclos vitais (rituais de passagem de sua vida e da natureza), da ritualização do mundo, se torne cada dia mais neurótico. Toda a base de Campbell está vinculada à teoria de arquétipos de Jung, que postulava que todos nós repetíamos, em maior ou menor grau, posturas, comportamentos, de figuras arquetípicas. Esta conexão de toda a humanidade com símbolos comuns se dava através de um inconsciente coletivo.

As ideias de Campbell e de Jung, no que tangiam a certa universalização, pareciam fazer muito sentido para mim. Na década de 80, houve uma ressurgência de ideias relacionadas à ufologia, assim como poderes psíquicos, sociedades antigas influenciadas por UFOs, etc. Adolescente, consumia muitos destes materiais, não apenas da mídia, mas também livros a respeito (*O Despertar dos Mágicos*<sup>8</sup> foi um desses), o que me levou também a um estudo maior sobre religiões e mitos. Este arcabouço contribui para a compreensão da universalização dos símbolos. Para a ufologia, por exemplo, isto se explica como resultado do contato com alienígenas.

Mais tarde, estudando Jornalismo, tive minha introdução à Semiótica, que me marcou bastante no curso (inconcluso, mas meu TCC seria sobre a interface semiótica do RPG) e, de certa forma, me serviu como referência para compreender o mundo de uma forma geral. Suas raízes, e

---

<sup>6</sup> Na segunda edição de *Vampiro, A Máscara* (1993), em uma seção do livro de RPG devotada ao mestre de jogo, eles sugerem a leitura de *O Herói das Mil Faces* para compreender o papel dos jogadores como protagonistas, assim como de uma estrutura narrativa.

<sup>7</sup> Monomito, assim nomeado pelo próprio Campbell, é a sua teoria de que os mitos de maior permanência, que se mantêm vivos até hoje, partiam de uma mesma estrutura similar: o herói parte de um universo corriqueiro para um mercado de perigos, vence o desafio e traz os benefícios de sua vitória de volta para seu povo. Campbell também elenca várias fases a esse monomito, chamando-o também de “Jornada do Herói”.

<sup>8</sup> *O Despertar dos Mágicos*, publicado em 1960 e escrito por Louis Pauwels and Jacques Bergier, teve muita influência na contracultura dos anos 60 e no ressurgimento de ideias sobre magia e misticismo, do movimento da Nova Era nas décadas seguintes. O livro explorava várias ideias sobre ocultismo e alquimia, além de indicar a existência de poderosas, secretas e mágicas sociedades que existiriam para controle da humanidade. Acredito que o livro tenha sido uma forte inspiração para *O Pêndulo de Foucault*, de Eco (1988) [que citarei a seguir, no texto principal].

na forma como a Professora Isabel Duarte (UFPE) a explicava, voltavam-se a Platão. Desta forma, novamente, o RPG serviu para sedimentar certos conhecimentos. *Kult* (de Gunilla Jonsson e Michael Petersén, 1993), um RPG de Horror sueco, aponta para a fragmentação da realidade na ausência de Deus e explica que este (O Demiurgo) fora uma espécie de traidor da humanidade, que compartilhava seus dons, mas que, no entanto, ele resolveu aprisionar na Ilusão (o mundo como conhecemos) e tiranizá-la. A intertextualidade que o RPG faz dá-se tanto com o Mito da Caverna<sup>9</sup>, quanto com ideias dos Neoplatonistas. *Kult*, Platão e a Semiótica dialogavam quando falavam de uma realidade que era um reflexo de algo que nunca podia ser alcançado (ideia) e que esta podia ser trabalhada apenas por relações de significações.

Durante a década de 90, tive contato com outro RPG que trabalhava com arquétipos, o *Unknown Armies* (1998). Superficialmente, ele tinha uma construção de mundo e temática similares a muitas produções culturais dos anos 90<sup>10</sup>: grupos secretos conspiram pelo controle do mundo e há, no horizonte, um iminente apocalipse. *Unknown Armies*, porém, tinha como fonte de inspiração a obra de Tim Powers e o *O Pêndulo de Foucault* (1988), de Umberto Eco.

O livro de Eco (1988) era uma espécie de “contra-inspiração”. De acordo com os autores de *Unknown Armies*, Greg Stolze e John Tynes (1998), o livro trazia já tudo que havia sobre o que, convencionalmente, se entendia por magia, misticismo, ocultismo. Eles queriam criar algo novo, usando então o livro como parâmetro para o que não fazer. Isto, no entanto, é uma meia-verdade. O livro de Eco, como toda sua produção ficcional, tem uma raiz profunda em seu caráter como importante pesquisador de Semiótica. Em suma, *O Pêndulo de Foucault* trata da capacidade das pessoas de conceberem sua realidade de acordo com suas fantasias. Contudo, isto não significa que elas atinjam uma concretude plena, mas, para aquele que tem fé em algo, a sua realidade é diferente, particular e privada, a despeito do que seja, de fato, real. Todavia, no fim das contas, tal conjuntura passa a não importar, pois o que interessa a quem crê é no que acredita, uma vez que sua realidade é sempre subjetiva. Veremos em breve como esta conjuntura impacta o RPG e nossa concepção sobre arquétipos.

---

<sup>9</sup> Contido do livro *A República*, de Platão, o Mito da Caverna trata da tomada de consciência a partir da liberdade de ir além do senso comum para se compreender a realidade que nos cerca. No RPG *Kult*, ao sobreviver aos encontros com criaturas demoníacas e angelicais (igualmente aterradoras), a personagem vai gradativamente entendendo que é tão poderoso quanto o Demiurgo (Deus) e ganhando poderes para controlar a realidade a sua volta.

<sup>10</sup> Talvez a mais famosa do período, tenha sido a série *Arquivo X*, em que agentes do FBI buscam desvender a verdade sobre UFOs e toda sorte de eventos que não podem ser explicados convencionalmente. A série durou de 1993 até 2002, com duas temporadas recentes (2017-2018), que tiveram menor sucesso.

Configurando-se como outra importante inspiração dos autores de *Unknown Armies*, a obra de Tim Powers lida com forças que, sob uma fachada mundana, controla de fato o mundo através de uma relação simbólica. Usaremos aqui *The Last Call* (1992). Nele, Powers delinea de forma mais clara a sua mitologia: homens incorporam arquétipos e, a partir destes, têm poderes reais sobre a realidade que os cerca. O pai do protagonista o cria para ser um vaso para reencarnação de sua própria figura, mas, ao falhar, concebe um jogo de cartas em que só é possível vencer comprando cartas dele, misticamente sendo um “devedor” dele e o capacitando a tomar, mais tarde, seus corpos. Além disto, a simpatia é elemento claro nas suas histórias. Essa ligação simbólica de elementos correlatos faz o protagonista participar do jogo criado pelo pai, sem que tenha conhecimento disso. O conceito da simpatia, aliás, mostra-se caro às religiões, ocultismo e magia em geral. A simpatia é a conexão simbólica entre duas partes. Por exemplo, quando um perito em Feng Shui<sup>11</sup> diz que sua casa pode enfrentar um desastre, caso haja uma placa em forma de seta apontando para ela, este perito se refere à conexão simbólica entre estes elementos (a seta que indica um ataque ou ameaça à casa), assim como se acredita popularmente que colocar uma faca sob o colchão de alguém “corta” doenças, ou afogar a figura de um santo para que ele lhe conceda um pretendente. O caráter simbólico que os “liga” são “simpatias” (do grego *sympatheia*, syn=juntos pathos=sentimentos).

Um dos princípios da própria cosmologia de *Unknown Armies* está no caráter de atingir um grau de poder real, ao representar mais fortemente um arquétipo, pois quanto mais se assume um dado papel, mais forte é sua ligação com uma camada metafísica que ordena o mundo chamado *estatosphera*.

A prática de RPG - graças à tal relação com um caráter metaficcional, ou seja, para além da leitura da ficção e entrando em elementos que fazem parte de sua composição - me manteve aberto aos conceitos de arquétipo tanto como parte intrínseca do texto como ficção como na sua criação. Ao retornar à universidade, agora cursando Letras, fui convidado pelo Professor Ricardo Postal<sup>12</sup> para trabalhar como bolsista de PIBIC, desenvolvendo um trabalho sobre RPG. O próprio Postal havia trabalhado com arquétipos, em especial o Trapaceiro. Através das leituras propostas por ele, tive contato com o trabalho de Alan Dundes (*Morfologia e Estrutura no Conto Folclórico*, 1996), em que esse estudioso abordava os contos de indígenas norte americanos, sob aspectos

---

<sup>11</sup> Pseudociência chinesa, que acredita na harmonização de energia pela organização do espaço físico.

<sup>12</sup> Também foi responsável por me apresentar a *Morfologia do Conto Maravilhoso* (2006), de Propp.



morfológicos e estruturais, assim como tecia comentários sobre o caráter comum dentre os contos de várias tribos. Estes estudos, baseados não apenas em Dundes, mas me voltando novamente para a Semiótica e para a compreensão de RPG, reafirmaram-me a importância de estudos sobre arquétipos e sua conexão na estrutura da produção humana.

O melhor entendimento das várias representações e o ato de deixar cair por terra meus preconceitos com obras além das originais, porém, só veio a partir de leituras seguintes, quando passei a produzir, para apresentações em eventos da universidade, estudos sobre a Adaptação, com base em Linda Hutcheon (*A Theory of Adaptation*, 2006). Ora, me passou a ser claro que obras e partes destas, sejam elementos “menores”, sejam eixos transversais (arquétipos), sofrem, mas seguem, ainda assim, codificados, ao ponto de compreensão e esse comportamento de re-significação com ou sem perda de uma identidade (o processo de adaptação), deveria ser estudado. O processo de Adaptação chegou até mim como uma maneira de entender de onde estariam vindo os elementos de um arquétipo, para o que se destina o arquétipo em dada obra e para onde se poderia conduzir uma nossa re-significação.

Com base nos estudos anteriormente mencionados, realizei trabalho sobre adaptação do arquétipo do Gênio/Djinn, inspirado no *Alcorão* (livro sagrado do Islamismo), em *Declare* (2000), romance de Tim Powers, e em contos do *Livro das Mil e Uma Noites*. Seguindo a mesma ideia, realizei como trabalho de conclusão de curso um estudo que, em parte, foi da análise de outro arquétipo de criatura fantástica, o Zumbi.

Por conta da familiaridade com o método de Hutcheon (2006), que tenta enxergar as motivações e contextos que cercam uma adaptação, irei também modelar minha metodologia de análise. Para isto, tentarei entender o que foi adaptação, como, por quem, por qual motivo, dentro de contexto histórico-social e geográfico e para quem. Prefiro Hutcheon a modelos mais usuais, como o de Frye (2014), por entender que esse crítico tem uma perspectiva mais próxima a Freud que a Jung, buscando suas respostas dentro de um texto, mesmo quando o liga a um outro por um processo hipertextual, do que uma análise do texto como resultado de uma miríade de relações e que a elas correspondem, sendo muitas delas não apenas aliterárias, como metaliterárias (mercado, relação de leitor, recepção, etc).

A proposta desta dissertação com a análise do arquétipo da Fada, no romance de Suzanne Clarke, *Jonathan Strange & Mr Norrell* (2006), é não apenas uma análise de arquétipo, mas uma tentativa de juntar o resultado de todo esse *corpus* de uma forma coerente: não propriamente um

*corpus acadêmico*, mas, como se deve notar nestas considerações iniciais, um *corpus* emocional, dos objetos e referências, que anteciparam durante a minha vida a preparação para este trabalho. Acredito que várias disciplinas me ajudaram nesse percurso e continuarão a fortalecer o conhecimento, a despeito do afunilamento que, a caráter de especialização, a Academia comumente parece indicar. A Teoria da Face, a Semiótica, as Teorias de Adaptação e a Consciência Coletiva são conceitos, todo eles, que agregam um conhecimento que nos é útil para a análise dos Arquétipos na Literatura, mesmo que periféricos, por enxergar o papel da composição social da Literatura, a diegese do texto ou nas questões tipológicas e morfológicas que os cercam.

Não entendo como necessário explorá-los isoladamente e em seus pormenores, seja pela envergadura do trabalho necessário para tal, seja por uma ambição, que, como mencionei acima, é mais comum a “ciências duras”. Entender que os arquétipos são determinantes na modulação da linguagem diante dos papéis sociais dos sujeitos envolvidos numa comunicação (Teoria da Face) ou que a Consciência Coletiva poderia ser explorada como elemento para a produção histórica de um texto são fatores que não me permito ignorar quando trato aqui de uma formação científica (mesmo que, concomitante, com a exploração das disciplinas também na ficção e sua produção), que pavimentou os caminhos aqui percorridos.

Nos capítulos a seguir, aprofundaremos as discussões sobre o conceito do arquétipo, seus efeitos sobre o cronotopo, assim como analisaremos o arquétipo da Fada mediante os tipos que nos são importantes para entendermos seu papel no romance de Clarke. A análise, no próximo capítulo, utiliza este conhecimento para buscar, através de uma metodologia baseada em Hutcheon (2006) compreender os processos de adaptação e como este arquétipo é adaptado na obra que é nosso objeto literário.

## 1. ARQUÉTIPOS LITERÁRIOS

Os Neoplatonistas foram a base do RPG *Kult*. Segundo eles, vivemos em um mundo de ilusões criadas pelo Demiurgo e, a partir das ideias dele, surgem, no mundo, as coisas. A palavra “arquétipo” foi criada a partir de palavras gregas (*arkhetupon*, *arkhe*/primitivo e *tupos*/um modelo), usadas pelos Neoplatonistas para designar os modelos originados pela fonte criadora e que serviria de referência para as outras, um primeiro molde.

O psiquiatra Carl Gustav Jung viria, mais tarde, a utilizar a palavra para tentar verbalizar um elemento fundamental da sua teoria sobre o consciente coletivo. Jung (1977) acreditava que todos nós, por caráter hereditário, compartilhamos de modelos pré-estabelecidos de símbolos, ou grupos de símbolos, a fonte desses símbolos, que ele chama de arquétipos:

Do mesmo modo que os sonhos são constituídos de um material preponderantemente coletivo, assim também na mitologia e no folclore dos diversos povos certos temas se repetem de forma quase idêntica. A estes temas dei o nome de arquétipos, designação com a qual indico certas formas e imagens de natureza coletiva, que surgem por toda parte como elementos constitutivos dos mitos e ao mesmo tempo como produtos autóctones individuais de origem inconsciente. Os temas arquetípicos provêm, provavelmente, daquelas criações do espírito humano transmitidas não só por tradição e migração como também por herança. Esta última hipótese é absolutamente necessária, pois imagens arquetípicas complexas podem ser reproduzidas espontaneamente, sem qualquer possibilidade de tradição direta. (JUNG, 1977, pp. 55-56)

A hipótese de Jung (1977) tem uma certa ressonância em outras ciências. Ele mesmo aponta várias relações entre mitos e religiões que compartilham imagens, sem que estas tenham nenhuma ligação aparente, nenhuma forma de comunicação que pudesse validar, de outra forma, as semelhanças. Um dos herdeiros de Jung foi o antropólogo Joseph Campbell. Este aprofunda a busca por semelhanças entre os mitos e histórias, utilizando um significado similar ao termo “arquétipo”, mas seu foco é mais estrutural. Todavia, a questão sobre o arquétipo e suas origens, para Campbell (2012; 1990), ainda se alinha a ideias de Jung. Segue um trecho do livro-entrevista *O Poder do Mito* (1990):

MOYERS: Que são arquétipos?

CAMPBELL: São ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias “de base”. Jung falou dessas ideias como arquétipos do inconsciente. “Arquétipo” é um termo mais adequado, pois “idéia elementar” sugere trabalho mental. Arquétipo do inconsciente significa que vem de baixo. A diferença entre os arquétipos junguianos do inconsciente e os complexos de Freud é que aqueles são manifestações dos órgãos do corpo e seus

poderes. Os arquétipos têm base biológica, enquanto o inconsciente freudiano é uma acumulação de experiências traumáticas reprimidas no curso de uma vida individual. O inconsciente freudiano é um inconsciente pessoal, biográfico. Os arquétipos do inconsciente de Jung são biológicos. O aspecto biográfico é secundário, no caso. Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou idéias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas. São essas diferenças que o antropólogo se esforça por identificar e comparar. Agora, existe também a contrateoria da difusão, que pretende dar conta da similaridade dos mitos. Por exemplo, a arte de lavrar o solo avança a partir da área em que se desenvolve primeiro, levando consigo uma mitologia que tem a ver com a fertilização da terra, com plantar e cultivar plantas alimenocias – mitos como aquele antes descrito, de matar uma divindade, cortá-la em pedaços, enterrar as partes, e daí o crescimento das plantas alimenocias. Um mito desse tipo acompanhará uma tradição agrária ou lavradora. Mas você não o encontrará numa cultura voltada para a caça. Assim, há aspectos tanto históricos como psicológicos nessa questão da similaridade dos mitos. (CAMPBELL, 1990, p.56)

A conclusão de Campbell (1990) interessa-nos ao apresentar a concepção de arquétipo como uma formação sócio-histórico-cultural, que explica a sua utilização e reforço como tipos literários. Neste sentido, do mesmo modo que existem arquétipos de função ou atividade humana (a mãe, o caçador, o soldado, a rainha, etc.), existem também arquétipos literários que correspondem a estes (o vilão, o protagonista, o herói, os ajudantes do herói, o trapaceiro, etc.). Ainda há, dentro de campo específicos da Literatura Fantástica, arquétipos próprios, seja o de seus habitantes sobrenaturais, como o Vampiro, a Fada, o Fantasma, o Monstro, etc., ou de seus outros personagens, que, algumas vezes, se confundem – pois não deixam de ser – simplesmente como mecanismos narrativos, como o narrador incerto<sup>13</sup>. Estes agregam os mesmos elementos que se compreendem dentro de um inconsciente coletivo, que não repete apenas os elementos primários da construção humana, mas também nossas construções históricas.

Os próprios Arquétipos Literários não surgem por si só na Literatura: seu condicionamento, ou realização literária, emerge de processos sócio-histórico-culturais. No que é pertinente à Literatura Fantástica, raros são os casos em que um autor concebe toda uma mitologia própria, em sua construção de mundo, que não seja um reflexo de algo que não faça uma referência a um corpo mitológico já existente. Este condicionamento a uma intertextualidade, fez com que certos teóricos assumissem que a Literatura só poderia ser vista sob certos prismas. Um exemplo disto é Northrop

---

<sup>13</sup> O termo “narrador incerto” foi cunhado por Wayne C. Booth, em *The Rethoric of Fiction* (1961). É um fenômeno em que o narrador se mostra incapaz de dar por certo a verdade do que recorda/descreve, etc. Na literatura fantástica, a ambiguidade é, muitas vezes, criada por uma dialética entre o narrador confiável (alguém de nobre profissão, por exemplo) e o narrador incerto (psicótico, histérico, etc.).

Frye (2014), que postula que a Bíblia é a matriz de toda a perícia e procedimentos literários<sup>14</sup>. A Literatura Fantástica recorre aos mitos e ao folclore com frequência, pois é no mito, seja clássico ou moderno, que, muitas vezes, costumam surgir os monstros que vão povoar essa literatura.

O que difere o arquétipo de um simples gesto de intertextualidade é o caráter transformativo da Literatura, que tem objetivos diferentes daqueles para os quais as histórias do folclore e os mitos foram criados. Assim como na Literatura, o cinema também cria arquétipos narrativos, os zumbis dos filmes de Romero<sup>15</sup>, por exemplo. Estes não são os mesmos da mitologia do Haiti, porém, se reconhecem. Esses arquétipos narrativos transitam facilmente. A trilogia de livros de Mira Grant<sup>16</sup>, *Newsflesh* (*Feed* (2010), *Deadline* (2011), *Blackout* (2012)), se passa em um mundo onde o apocalipse zumbi ocorreu e as pessoas se adaptaram, em parte, graças aos filmes de Romero, que lhes ensinaram como agir, havendo até certo ponto um culto a sua pessoa (a protagonista e uma de suas amigas foram batizadas como “Georgia” e “Georgette”, respectivamente, em honra ao diretor). Grant reconhece e utiliza o arquétipo de zumbi: modifica nele o que lhe interessa, mas o mantém reconhecível, fiel ao molde inicial.

Um exemplo comum de arquétipos narrativos são os heróis em histórias em quadrinhos, que, muitas vezes, são referências diretas a representações de mitos e os arquétipos por eles fundamentados, da Literatura Clássica. Eufrasino (2015) elenca a origem mítica de muitos desses heróis. Particularmente, como ponto importante de sua trajetória, muitos desses heróis têm uma jornada no submundo, que pode ser concreta ou metafórica. Isso remonta aos heróis ctônicos (do grego *khthonios*, “que vem da terra”), como Orfeu, que vai ao Submundo, o Hades, para resgatar a sua esposa, Eurídice, assassinada por um sátiro. Batman é um exemplo claro: o menino Bruce Wayne passa pela trágica morte de seus pais para se transformar. O Homem-Aranha não fica atrás: apenas após a morte de seu pai de criação, seu tio Ben, e um período de luto, ele se vê imbuído do caráter heróico que apenas seus poderes não lhe concederam.

---

<sup>14</sup> Não vamos nos aprofundar na discussão, mas a religião é tão insidiosa mesmo no meio acadêmico, que, assim como Frye, outros teóricos utilizam a religião (e algumas vezes, uma única) como fonte principal ou supremo exemplo para toda a Literatura e seus componentes. Burke, Bloom e Steiner, têm ideias sobre a Literatura nesse sentido.

<sup>15</sup> Diretor, escritor e editor estadunidense, George Romero (1940-2017) popularizou o zumbi como um dos monstros mais conhecidos atualmente. Apesar de inspirado em filmes que seguiam histórias do folclore haitiano (*White Zombie* (1932) e *Revolt of the Zombies* (1936)), optou por utilizar elementos do folclore em um monstro que tem um caráter metafórico, por exemplo. Em *Madrugada dos Mortos* (*Dawn of the Dead*, 1978), o *zombie* representa a população americana, em especial, aqueles guiados pelo consumo, não havendo conexão de suas origens com religião, a figura do sacerdote voodoo, etc.

<sup>16</sup> Na verdade, um pseudônimo da autora Seanan McGuire, vencedora, com *Every Heart A Doorway*, do Hugo (2016), Nebula (2017) e Locus (2017), na categoria Novela.

Essa relação de transformação da estrutura de mitos clássicos, seja propriamente nos da cultura grega, sejam os dos demais mitos e folclores, é explicada por Meletínski, em *Os Arquétipos Literários* (2015, pp. 39-41). De acordo com ele, os heróis (em especial, heróis culturais, os que representam um povo) herdam de deuses e espíritos o caráter de dominação de uma determinada instância do mundo, e o homem assimila essa estrutura para si, inclusive como ordem prática, “tendo diante de si a tarefa prática de dominar o mundo” (MELETÍNSKI, 2015, p. 40). Ora, é uma relação já feita por Campbell (1990), mas, em seu caso, o foco de Meletínski (2015) não é no estado psicológico do homem, mas em como essas estruturas o posicionam narrativamente, no mundo.

Similarmente, é disso que tratamos: como esses arquétipos fantásticos, em particular, o da Fada, demandam uma personagem sobrenatural para auxiliar ou mesmo embasar uma construção narrativa. Assim, as mesmas narrativas humanas que, em outros gêneros, utilizam heróis e variados mitos para explicar seu mundo, se valem, na narrativa fantástica, de um elenco de criaturas igualmente impossíveis. Seu uso, assim como o dos mitos clássicos ou sua transfiguração moderna, demanda da narrativa uma construção de mundo ou até uma cosmogonia própria, que permita a existência deste arquétipo fantástico.

Em recente série de TV, *A Maldição da Residência Hill* (2018), o Fantasma e a Casa Mal Assombrada são utilizados para tratar não unicamente o horror diante do sobrenatural, mas para contar uma história de dissolução familiar, perda, luto, e as maneiras como a família e sua união, ajudam a superar essas dores. Os arquétipos estão lá como mecanismos narrativos (servem para representar o medo da separação, do futuro, e para os unir em torno das suas aflições) para tratar de dramas humanos, ordinários.

Em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, a magia, elemento que é ligado de maneira indissociável à Fada, tem vários significados, sendo talvez o maior deles, a prática e a produção artística. Outro significado consiste em certa forma de manutenção de uma determinada hierarquia social: “um cavalheiro não pratica a magia, apenas a estuda” (CLARKE, 2004, p. 18), é dito pelo Presidente da Sociedade de Magos de York, mas não faltam “Magos de Rua”, mendigos que prometem ler a sorte ou preparar poções do ar por alguns vinténs. A Fada e a magia não estão lá apenas para produzir um efeito estético, mas também para compor um segundo nível de leitura. Ainda assim, não é mera metáfora, de modo que o universo ficcional precisa então explicar sua existência, levando a narrativa a criar todo um arcabouço para sustente o arquétipo e elementos

associados.

## 2.1 ARQUÉTIPOS COMO ELEMENTOS DO REPERTÓRIO CRONOTÓPICO

Os arquétipos, como definidos na seção anterior, têm um caráter de relação do mito com o texto literário. São interconectados: o texto literário é parte de conjunto de elementos, tais como as relações sociais, linguagem, conjunto de costumes, etc., enfim, todo o corpo de ações humanas que resulta na História e, assim, interliga-se à manutenção dos arquétipos, pois estes, por sua vez, refletem personagens que a humanidade projeta de si e para si.

Sendo parte das produções humanas de um caráter mais permanente (artefato capaz de resistir ao tempo), a Literatura é garantidora do arquétipo, mantendo-o vivo, reverberando através do tempo, espaço e culturas distintas – é repositório da vida, distinta em tempo e espaço, mas ainda reconhecível (pois cada cultura tem produções distintas e visões distintas sobre a Literatura de outro tempo); o arquétipo garante que o texto literário tenha uma relação de mimesis através de diferentes gerações e sociedades, pois, sem que os arquétipos constituintes dos vários tipos de papéis – que, como afirma Jung (1977) (e anotado na seção anterior) são também de um caráter genético: há perfil comum ao humano, ou seja, natural e comum à humanidade, quando se reconhece como tal, capaz de criar os referenciais possíveis para ancorar a relação entre personagens e leitor.

Essa ocorrência de uma relação simbólica – os arquétipos que se repetem por todo o mundo em sociedades distintas –, mesmo numa relação aparentemente tênue (pois o arquétipo sofre o efeito do tempo e do espaço, se transforma), pode ser explicada através de uma relação cronotópica: o arquétipo singra de suas origens para a contemporaneidade da obra, pois este deixou marcas no tempo que o fazem permanente. O arquétipo do herói grego, por exemplo, não apenas é diferente em vários momentos da história da Grécia Clássica, como é distinto do herói de outros povos, mas, mesmo assim, enquanto heróis, possuem elementos similares entre si. Heitor e Cú Chulainn, por exemplo, não apenas se distinguem culturalmente, mas também pelas suas ações, e, todavia, têm elementos em comum e ações correlatas, que tornam a ambos distintamente heroicos no que tange ao caráter arquetípico. Heitor foi valoroso em combate e morreu defendendo seu povo; Cú Chulainn também tinha o atributo de heróico guerreiro e morreu por se negar a romper

com os costumes do seu povo<sup>17</sup>.

O conceito do cronotopo, criado pelo crítico literário Mikhail Bahktin (1998), ao pensar sobre as relações de tempo e espaço no romance, serve para a análise de um gênero literário quando se entende o texto como marcado pelas relações de diálogo existentes e lacunares-presentes (formando então um dialogismo: o discurso está presente mesmo quando concretamente se apresenta seu discurso antagônico). Neste sentido, se pode dizer que cronotopo demanda para seu funcionamento um referencial de tipo de uma personagem que permanece reconhecível a despeito da passagem do tempo e do espaço. São personagens que se constituem em arquétipos: peças básicas para a relação do que se compreende, pelo ser humano, como humano.

Como diz o próprio Bahktin a respeito de sua teoria, em *Formas de Tempo e de Cronotopo no Romance* (2014):

À interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura, chamaremos cronotopo (que significa “tempo-espaço”). Esse termo é empregado nas ciências matemáticas e foi introduzido e fundamentado com base na teoria da relatividade (Einstein). Não é importante para nós esse sentido específico que ele tem na teoria da relatividade, assim o transportaremos daqui para a crítica literária quase como uma metáfora (quase, mas não totalmente); nele é importante a expressão de indissolubilidade de espaço e de tempo (tempo como a quarta dimensão do espaço). Entendemos o cronotopo como uma categoria conteudístico-formal da literatura (aqui não relacionamos o cronotopo com outras esferas da cultura). No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico. (BAKHTIN, 2014, pp.38-39)

O que postulamos aqui é que o cronotopo demanda um terceiro elemento: não se pode ter uma noção de tempo e espaço sem um referencial. O arquétipo seria esse elemento de marcação necessária permitindo que uma relação de mimesis se compreenda como tal: os referenciais literários demandam tipos compreensíveis pelo leitor na sua recepção. E, por outro lado, o cronotopo bakhtiniano, com seu caráter dialógico, mantém a relação de ponte, entre os elementos do arquétipo e suas várias imagens, enquanto este for humanamente pertinente.

Sendo assim, o cronotopo não é composto apenas de tempo e espaço, mas de tempo, espaço

---

<sup>17</sup> Heitor é um herói grego que está na *Ilíada*, irmão de Paris e que é morto por Aquiles. Cú Chulainn é um herói mitológico irlandês, celebrado por ser um guerreiro valente, que, muitas vezes, defendeu seu povo sozinho contra invasores e foi morto de forma traiçoeira



e arquétipo. As marcações temporais não existem sem referencial, e nada importa em relação ao espaço quando o ser humano não o afeta ou é por ele afetado. O arquétipo norteia essas relações, as ancora e permite observar as mudanças, pois nos traços que o arquétipo adquire ou impele em seu uso, temos uma relação temporal e espacial com sua origem e presente uso.

A compreensão dessa relação será importante em nosso objeto, pois o arquétipo da Fada empregada por Clarke não é aquele mesmo de obras comuns à sua contemporaneidade, em que um única visão do arquétipo costuma moldar a obra. Em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, há um elemento de pastiche muito claro: escrito na década de 90 e publicado nos anos 2000, trata de um universo fictício com clara preocupação em mantê-lo alicerçado em uma realidade histórica do século XIX, utiliza da linguagem que lembra claramente Jane Austen, mas a obra é permeada de “pós-modernices”, como uma armada de rodapés, entre outros recursos metaficcionalis. Esse pastiche é também figurado no próprio uso do arquétipo, pois é misto de elemento da própria produção mágica (fada elemental), mas com caráter de organização social e modos aristocráticos (fada vitoriana), além de se armar de recursos e sortilégios que remontam a magia utilizada pela fadas de lendas irlandesas (geas, o caráter de trapaceiro, etc). Sendo assim, o nosso tempo tem, de certa maneira, efeito sobre a construção do arquétipo na obra, mesmo que a autora use elementos diferentes da formação arquetípica, o caráter de uso metaficcional pode ser observado também nessa atitude: o pastiche é recorrente também na produção realizada do arquétipo, em seu texto. Voltaremos a nos debruçar sobre esta questão, mais adiante.

## 2.2 OS ARQUÉTIPOS NA DEFINIÇÃO DO FANTÁSTICO

Vale fazer aqui três ressalvas: nem tudo na Literatura Fantástica trata de seres imaginários (sejam homens ou monstros), mas, muitas vezes, é esse o elemento que irá atrair o leitor para o objeto narrativo. Parte da beleza de se estudar a Literatura e, em especial, a Literatura Fantástica, é a compreensão de que o limite do imaginário humano, se não é infinito, tem enorme plasticidade, o que resulta em efeito similar. Na Literatura Fantástica, o elemento extraordinário, aquilo que nos retira do tedioso cotidiano, é o motivo mais comum para que busquemos essas narrativas.

A segunda ressalva é que tratamos do Fantástico em *lato sensu*: o que se entende como Literatura Fantástica, é, acreditamos, o que os leitores, editores, mercado, escritores, etc entendem

como tal, e sua relação com essa nomenclatura, que vamos tratar como um gênero, é de que este abarca uma série de outros gêneros (ex. Ficção Científica) e seus subgêneros (ex. Cyberpunk), similarmente ao que tem sido proposto como Insólito por estudiosos da UERJ. Curiosamente, talvez o maior estudioso deste grupo, Flávio Garcia, em palestra no Congresso de Literatura Fantástica de 2018, na UFPE, faz autocrítica neste sentido, não exatamente com essas palavras, mas ainda assim afirmando que, após visitar um evento de Literatura Fantástica não acadêmico, percebeu que precisa reavaliar tudo que estudou sobre o Fantástico, dado o distanciamento da maneira como a Academia costuma tratar o tema e a forma como a sociedade o entende, produz e consome<sup>18</sup>.

A terceira consideração que aqui fazemos é que buscamos definições do gênero menos estruturalistas. A forma como os americanos procuraram desenvolver seus estudos a respeito, pareceu-nos mais aberto à produção real do Fantástico em várias plataformas narrativas distintas (Literatura, Cinema, Quadrinhos, etc.).

O romance aqui abordado, *Jonathan Strange & Mr Norrell*, é Literatura Fantástica, mas, como muitas obras contemporâneas, ela dialoga com vários gêneros e subgêneros. É também um romance de Realidade Alternativa<sup>19</sup> e de Fantasia Urbana, que se passa no fim da Era Georgiana, com foco maior na Inglaterra, sendo também um Romance Histórico de Realidade Alternativa. Nada disso é um problema. O fato de, por exemplo, *Star Wars* ser Ficção Científica e também Fantasia não o torna o filme menor (ou maior); o problema seria restringir e tentar encaixar um globo em uma pequena caixa quadrada, muitas vezes menor que seu tamanho.

Continuando com as discussões sobre gênero (Fantástico e aqueles a ele relacionados), precisamos, antes de tudo, procurar as definições sobre o Fantástico e nossa própria escolha a respeito.

A obra seminal que discute o Fantástico como gênero, é o livro de Todorov, *Introdução à Literatura Fantástica* (2014 [1970]). De acordo com Todorov, é assim que se caracteriza o Fantástico na Literatura:

Este exige que três condições sejam preenchidas. Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos

---

<sup>18</sup> Palestra de abertura do evento.

<sup>19</sup> Os romances de História Alternativa são narrativas que, não por erro, mas por desígnio, mostram uma realidade muito próxima àquela que existiu, porém com algum patente elemento fantástico. Considera-se que Harry Turtledove criou este gênero em uma série de romances, que tratavam de história sobre a Segunda Guerra, em uma realidade, na qual, durante o conflito, faz contato e luta contra uma invasão alienígena.

evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a um personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. Enfim, é importante que o leitor adote uma certa atitude para com o texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação “poética”. Estas três exigências não têm valor igual. A primeira e a terceira constituem verdadeiramente o gênero; a segunda pode não ser satisfeita. Entretanto, a maior parte dos exemplos preenche as três condições. (TODOROV, 2014, pp.38-39)

A discussão sobre o Fantástico apenas se iniciava – apesar de não ser o primeiro e de reunir outros que discutiam o assunto<sup>20</sup> – e Todorov é a referência comum ao estudo do Fantástico<sup>21</sup> e, com a publicação deste livro, em 1970 (em francês e traduzida para o inglês em 1973), importantes pesquisadores vieram a discutir sobre gênero nos anos seguintes (BESSIÈRE, 1974; RABKIN, 1976; JACKSON, 1980; FINNÉ, 1980; FURTADO, 1980) e mesmo décadas após (CESERANI, 2004; MENDLESOHN, 2008; ROAS, 2011).

Mas o próprio Todorov fez ressalvas em relação ao seu trabalho, esclarecendo que este apenas abarcava obras anteriores a Franz Kafka (*A Metamorfose*, 1915), devido à forma como o autor utilizava o Fantástico com um caráter metafórico – no conto de Kafka homônimo ao livro, uma metáfora comum é entender que a personagem protagonista, Gregor Samsa, mesmo que na diátese do texto, se entenda que, de fato, ele se tornou um “repugnante inseto”, ele também era “repugnante como um inseto”, antes mesmo da metamorfose, por abraçar uma ahistoricidade, tendo para si apenas um papel de trabalhador que nada almeja, apenas fazendo o que seria um papel social sem sonhos e sem desejos, sendo apenas um inseto que realiza suas tarefas, sem ter, de fato um amanhã. “O Absurdo”<sup>22</sup> cria uma literatura metafórica que discutia o papel do homem em uma sociedade mecanicista e neurótica – curiosamente, essas ideias acabam influenciando o

---

<sup>20</sup> Louis Vax, Roger Caillois, Charles Nodier, Friederich Schiller, etc, discutiram o Fantástico de várias formas antes de Todorov, porém, a discussão propriamente floresce a partir da publicação de *Introdução a Literatura Fantástica* (1970), existindo um “antes” e “depois” de Todorov.

<sup>21</sup> Por quais motivos Todorov se tornou uma das principais referências de discussão do Fantástico? Talvez não possamos elencar todos, pois isso por si só demandaria uma pesquisa mais profunda, mas o modelo estrutural, que tinha proposto uma sistematização do gênero literário, mesmo tendo suas falhas, dá uma um ponto de referência seguro de onde partir uma discussão a respeito, além, claro, da própria proposta de Todorov (2014) em apresentar teorias anteriores para embasar seu trabalho, ao elogiar ou refutar os que o precederam, criando um panorama racional, didático e científico.

<sup>22</sup> O absurdo é um fenômeno observado pela filosofia, que se refere à inabilidade do ser humano de encontrar um sentido na vida.

trabalho de Campbell<sup>23</sup> –, para Todorov (2014), o elemento fantástico, quando utilizado como metáfora fazia com que as histórias passassem a ser de outro gênero, que ele era incapaz de definir (2014, p.39), deixando claro que a alegoria não tem lugar no Fantástico, mesmo sendo uma marca de muitas obras dentro do leque do Fantástico (Horror, Fantasia, Ficção Científica), de meados do século XIX em diante<sup>24</sup>. Para Todorov (2014), o Fantástico não poderia residir na modernidade e seus estudos não deveriam se aplicar além do século XIX.

Diferente do que pensava Todorov (2014), as discussões sobre o Fantástico foram além do seu recorte temporal. Irène Bessière (2012), por exemplo, nos diz sobre a “modernidade do relato fantástico”:

Basta examinar os títulos e o sumário de uma revista, *Horizons du fantastique*, para concluir que fantástico é sinônimo de bizarro (veja as aproximações intelectuais “ousadas” como *Nietzsche et la science-fiction*, as pretensões científicas, como *Jules Verne, autopsia de um fracasso*). O relato fantástico se torna o discurso coletivo mais disparatado, em que se concentra tudo o que não se pode dizer na literatura oficial. Ele recolhe os sujeitos mais diversos; lugar de espectros banais, constrói-se a partir de uma vasta ausência coletiva. (BESSIÈRE, 2012, p.15)

O Fantástico é, então, aquilo que foge à conceituação de lugar comum, não precisando obedecer aos critérios restritivos delineados por Todorov (2014), (que exigem das narrativas, por exemplo, a existência de um elemento de ambiguidade, que sejam apenas do século XIX, etc.). Nossa concepção é de um Fantástico que abarque uma relação de verossimilhança, como a adotada por Mendlesohn (2008), com base na teoria do “fuzzy set” de Lakoff (1973). De acordo com Lakoff (1973), conceitos de matemática difusa<sup>25</sup> poderiam ser aplicados à linguagem, sendo assim, por contiguidade, algo poderia ser reconhecido como sendo a mesma coisa ou quase a mesma. Por exemplo, ao selecionar vários termos que conhecemos como sendo pertencentes a aves (penas, bico, asas, capacidade de voo, põe ovos, etc.) e as percebendo como aves (ou seja, possuem os mesmos atributos destacados anteriormente), elas são aves. Isto explica como as pessoas percebem,

<sup>23</sup> Campbell (1990) postula que o homem neurótico do século 20 é o resultado de um abandono do mito e do rito, essenciais para a que o homem sinta-se integrado ao mundo que o cerca, que é por sua vez, obediente a ciclos, e estes, antes, faziam parte de rituais diversos vivência humana, de forma individual e comunal.

<sup>24</sup> Pode-se argumentar que o Fantástico nunca deixou de ter suas figuras, sejam as personagens sem indícios estranhos a uma normalidade, sejam suas personagens sobrenaturais, como metáforas, como se vê em *Drácula*, *Frankeinstein* e *O Médico e o Monstro*, para citar três das obras mais conhecidas. Para Todorov (2014), porém, não parecia aceitável que o leitor tivesse a suspensão de descrença e ao mesmo tempo se aprofundasse no caráter de personagens fantástico como objetos de um discurso mais profundo do autor.

<sup>25</sup> A matemática difusa foi criada para conceber conceitos de verdade parcial. Na matemática booleana, 1 é 1 e 0 é 0, mas na matemática difusa, é possível ser parcialmente 1 ou parcialmente 0.

através de sua recepção, que um livro pertence ao leque das narrativas do Fantástico, sem que seja necessário que lhe seja dito. De certa forma, acabamos voltando ao que nos diz Bessière: “fantástico é sinônimo de bizarro” (2012, p.316).

A citação anterior de Bessière (2012), inclusive, por se tratar de um elemento de recepção, em que ela falava das revistas que tinham o “fantástico” em diferentes formas e do modo como este apresenta além das “réguas”, oferece-nos uma deixa para discutir um ponto importante sobre gêneros: estes tentam escapar das amarras que, muitas vezes, os cientistas literários creem que lhes serve para encapsular. Todorov, aliás, foi bastante sagaz em delimitar o Fantástico em um período temporal específico, reconhecendo seus limites como crítico. Os estadunidenses que adotam Lakoff (1973), por sua vez, demonstram similar atitude de cautela, pois acabam por adotar não uma fórmula acadêmica de definição arbitrária e incapaz, mas rendem-se à realidade do mundo que aceita o Fantástico e seus gêneros, sem fórmulas, mas por semelhanças.

Mas seria permissível, dentro da Academia, que se aceite a realidade sem estudá-la devidamente, tentando compreender seu modo de funcionamento? Isto não deveria acontecer. Faz-se necessário reconhecer quando os modelos falham, para que se produzam novas teorias. O Fantástico rompe com a mímeses? Vai além do real? E o que é real? O que se especula é ficção? E se a especulação se torna regra? São questões que talvez não façam sentido para certos setores do Fantástico (Fantasia, Horror Sobrenatural), mas, para outros, não é diferente de futurismo (Ficção Científica, especialmente Solar Punk<sup>26</sup>). No entanto, mesmo no caso de ficções diferentes, como dizer que estas não fazem, para certos indivíduos, uma realidade? A estranheza, como alguns autores já discutiram (Bessière (1973) e Roas (2011), por exemplo), é cultural.

E nos voltamos novamente ao nosso objeto, que ora é Fantasia, ora é Romance Histórico, ora é Fantástico, e que não deixa até certo ponto de ser Gótico, em momentos marcados propositalmente. Clarke não esconde um gosto claro pela metaficção<sup>27</sup>.

Em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, a similaridade com a Inglaterra do século XIX é uma fantasia: essa Inglaterra do romance, diferente da real, foi até mesmo um dia dominada por uma figura mítica chamada de Rei Corvo. Dentro da historicidade relativa a esse universo fantástico

---

<sup>26</sup> Subgênero da ficção científica, de narrativas positivas, utópicas, que tenta ir em rumo contrário ao gênero distópico. Muitas vezes falam de sociedades futuras, que resolveram seus problemas de energia, graças a fontes renováveis, daí o surgimento do termo.

<sup>27</sup> Em seção posterior, na análise, isso é discutido com mais profundidade, mas basta lembrar que ela imita o texto de Austen, que tem quase duzentas notas de rodapé que alimentam o romance com mais informação, etc.

(SZABADI, 2012; ERSGÅRD, 2010), esse Rei Corvo e outros magos compactuavam com fadas e realizavam magia com seu auxílio, sendo elas, muitas vezes, escravas destes realizadores de magia, ou assim dão a entender os relatos dos magos nesse período anterior ao da narrativa do romance.

No que tange à Literatura Fantástica, o caráter do arquétipo, muitas vezes, serve como elemento norteador da narrativa. Enquanto a Fada serve como peça chave para *Jonathan Strange & Mr Norrel*, o Andróide, ou a Inteligência Artificial<sup>28</sup>, funciona da mesma forma nos filmes *Blade Runner*<sup>29</sup> (1982) e *Her*<sup>30</sup> (2013). O arquétipo, nesse sentido, cria todo um universo que o explica. Não basta tentar relacionar um tempo e um espaço a narrativa, o tempo e o espaço são relacionados pelo arquétipo, pois a construção do mundo serve para explicar a sua razão de ser-estar na narrativa. Sobre o papel do Andróide, nestes filmes, Miranda (2016), em sua tese, diz:

Basta salientarmos essa distinção por percebê-la claramente nos dois filmes objetos deste trabalho: *Blade Runner* e *Her* são textos de ficção científica, gênero cujas características e tendências já foram apontadas anteriormente. Ambos dialogam profundamente com o contexto de produção, demonstrando diferentes posturas em relação aos avanços tecnológicos, representando tecnologias de maneiras distintas; ambos têm como tema central o apagamento de fronteiras entre o ser humano e a máquina, e trabalham a maneira como o indivíduo se relaciona com esse imbricamento constante. Não se pode perder de vista, porém, que os dois filmes constroem diferentes visões de mundo, coerentes com a historicidade de cada um. Assim, consideramos justo dizer que os textos se apropriam de elementos comuns da ficção científica, inserindo-se assim em um cronotopo maior e mais abrangente – o cronotopo genérico da ficção científica. No nível intratextual, porém, eles criam mundos particulares possíveis, com elementos em comum que podem ser apontados em uma análise comparativa, mas que são textos com propostas (estéticas, discursivas e dialógicas) distintas, configurando uma comparação de improbabilidades. (MIRANDA, 2016, p.140)

Ora, não obstante o arquétipo configure uma ligação entre esses filmes e lhes dê um caráter definidor, eles firmam o cronotopo em torno do arquétipo. O que desejamos salientar aqui é que

---

<sup>28</sup> Samantha, a Inteligência Artificial do filme, apesar de não possuir um corpo físico, compartilha do caráter antropomorfizado da máquina que imita o ser humano, assim como um Andróide. Andróide é um termo utilizado para designar robôs que tem uma aparência idêntica ao ser humano.

<sup>29</sup> Dirigido por Ridley Scott e baseado em livro de Phillip K. Dick (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), o filme trata da história de Rick Deckard, um matador de replicantes (seres biológicos, criados artificialmente). O filme tem como um de seus principais dilemas, o do matador que percebe que os replicantes não são assim tão diferentes dele.

<sup>30</sup> Dirigido por Spike Jonze, trata da história da implementação de uma inteligência artificial, suas interações com seres humanos, em especial, o protagonista, Theodore, e a evolução dessa inteligência artificial ao nível de uma singularidade, quando esta abandona nosso plano de realidade e “ascende”.

o Arquétipo Fantástico é um elemento crucial para a Criação de Mundo<sup>31</sup>. A partir do mundo em que um arquétipo do gênero é escolhido pelo autor, o universo ficcional tem de ser elaborado para o acomodar, seja ele um Andróide, um Zumbi, um Fantasma, ou uma Fada. A análise crítica de Miranda (2016), assim, confirma estas ideias, quando se aprofunda nestes tipos de personagens:

Já discutimos anteriormente os diferentes personagens artificiais: enquanto os replicantes de Ridley Scott são humanos em essência, mas não de fato – interpretados, inclusive, por atores; os sistemas operacionais de Spike Jonze são vozes destituídas de um corpo, que falam ao seu espectador quase sem mediação tecnológica aparente. Os dois mecanismos de construção diminuem as fronteiras entre homem e máquina, mas os paradigmas são outros. A sociedade de *Blade Runner* vê os andróides como uma ameaça a ser combatida, humanos melhorados em todos os aspectos, inclusive no sentimental. Já em *Her* a tecnologia dos sistemas operados por voz, com um mínimo de fiação aparente perpassa a sociedade retratada sem que haja um movimento reacionário de luta – o recorte de classe média/alta utilizado no filme não demonstra medo diante da onipresença desses seres, aceitando - os como um passo adiante no processo evolutivo tecnológico.

Esses paradigmas distintos possibilitam aos filmes caminhos igualmente diversos. O cenário futurista-apocalíptico que Deckard habita dialoga com temas como a colonização das Américas, o uso de mão de obra escrava, além de metáforas e referências às narrativas religiosas, como o filho pródigo e a Torre de Babel (SUPPIA, 2011). Por outro lado, o enfoque mais pessoal em Theodore oferece uma perspectiva mais íntima, com vistas ao desenvolvimento de relacionamentos e às maneiras como a sociedade contemporânea lida com a tecnologia cotidiana. (MIRANDA, 2016, pp. 140-141)

No caso acima, mesmo com diferentes maneiras de como os arquétipos se apresentam, estes são formadores de uma narrativa, pois se configuram como a chave para as suas construções metafóricas. Não precisamos buscar a raiz do arquétipo, indo discutir sua origem no *Golem* ou, de uma forma mais geral, no “Auxiliar Mágico”.<sup>32</sup> Este discurso se apresenta de forma clara, talvez até deliberada, nos filmes. Em *Her*, por exemplo, Samantha lê toda a produção de Theodore em minutos, realiza tarefas diversas para ele e chega mesmo ao ponto de antecipar os seus desejos.

Como veremos nos capítulos seguintes, a Fada, em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, compartilha em parte desse mesmo elemento arquetípico, por isso o exemplo acima nos é importante. Assim como o Andróide, a Fada é basilar para a narrativa de Clarke, mesmo quando

<sup>31</sup> Criação de Mundo ou “*World Building*” tem se tornado um elemento cada vez mais importante dentro dos gêneros do Fantástico, um critério de análise e pelo qual se julga um livro, muitas vezes, tão importante quanto as personagens, temas ou narrativas.

<sup>32</sup> Auxiliar mágico é aquela personagem fantástica arquetípica que, através de poderes mágicos ou miraculosos, auxilia o protagonista (PROPP, 2006).

se omite da cena (a Fada não está presente em boa parte do livro), podemos até assumir que muitas de suas escolhas tenham sido alimentadas pela escolha do arquétipo.

É importante lembrar que, mesmo afirmando que os arquétipos, na Literatura Fantástica, delineam a narrativa, faz-se necessário também explorar os temas particulares da obra para se entender como o arquétipo está colocado. Um bom exemplo disto é *Drácula*. Ao mesmo tempo em que o romance dá a mais reconhecida base para o que se tornou conhecido como o arquétipo do Vampiro, este é um amálgama complexo que muitas vezes é ignorado em parte, sendo apenas considerada a violência não sexual da personagem (nas várias mídias em que o vampiro não passa de um monstro com força sobre-humana, com enormes presas e que se alimenta de sangue). O Vampiro é também o Canibal, mas é também um Sedutor e Violador (tipos recorrentes da ficção), além de, neste romance em particular, o Estrangeiro. Em nosso trabalho de conclusão de curso de Letras (XAVIER, 2016), lembramos que os temas que circundam o vampiro em *Drácula* são a concretização de medos da sociedade que iria consumir o romance:

*Drácula* de Bram Stoker (1897), praticamente na virada do século, é um romance onde o sexo é um dos principais temas. Isso não deve surpreender, já que *The Vampyre* de Polidori (1819, e a primeira história a trazer a mitologia do vampiro para a literatura), sexo e vampiros andam lado a lado. Mas Stoker não fez apenas uma versão de *50 Tons de Cinza na Inglaterra Vitoriana*, em vez disso ele escreveu um romance recoberto de metáforas sobre os medos na sociedade inglesa, desde uma forte xenofobia até a liberação sexual das mulheres. (XAVIER, 2016, p. 30)<sup>33</sup>

A importância dos arquétipos na Literatura Fantástica, em especial nos arquétipos próprios do gênero (os que produzem estranheza), é descrita dessa forma por Stephen King, quando fala da relevância dos romances *Drácula* (1897), *Frankenstein* (1823) e *O Médico e o Monstro* (1886) para a escrita literária de Horror:

Todos esses livros (inclusive *A Volta do Parafuso*) têm certas coisas em comum e todos eles lidam com o mais básico nas histórias de horror: os segredos inconfessáveis e coisas irrelevantes. E ainda assim Stevenson, Shelley e Stoker (e James, também) nos prometem revelar o segredo. Eles o fazem em graus variados de efeito e sucesso... E não se pode dizer que algum deles tenha falhado. Talvez seja isso que mantém os romances vivos e atuais. De qualquer forma, lá estão eles e me parece impossível

---

<sup>33</sup> TEXTO ORIGINAL: Bram Stoker's *Dracula* (1897), just on the turn of the century, is a novel where sex is one of the main underlining themes. That should not come as a surprise, since Polidori's *The Vampyre* (1819, the first story to bring to literature the mythological *nosferatu*), sex and vampires walked hand in hand. But Stoker did not just wrote the Victorian England version of *50 Shades of Grey*, instead he wrote a novel that had many metaphors for the fears of English society, from the strong xenophobia to the sexual liberation of women.



escrever um livro desse tipo sem utilizá-los de alguma maneira. É uma questão de origem. Pode ser que não lhe traga nenhum benefício saber que seu avô gostava de sentar na varanda de sua casa, com as mangas arregaçadas, para fumar um cachimbo depois da ceia, mas pode ajudar saber que ele emigrou da Polônia em 1888, que veio para Nova Iorque e ajudou a construir o sistema metroviário. Se não tiver nenhum outro efeito, vai dar uma nova perspectiva à sua viagem matinal no metrô. Da mesma forma, é difícil ter uma compreensão perfeita de Christopher Lee como Drácula sem falar no irlandês de cara rosada que foi Abraham Stoker. (KING, 1989, pp. 55-56)

Ainda sobre esses arquétipos, King afirma que:

Eu estaria sendo ridículo se sugerisse que toda ficção de horror moderna, tanto impressa quanto em fita, pode ser reduzida a esses três arquétipos [...] Tudo não termina com o Monstro, o Vampiro e o Lobisomem; há outros monstros lá fora nas trevas, também. Mas esses três dão conta de uma ampla parcela da ficção de horror moderna. [...] É também inegável que os produtores de cinema parecem estar sempre retornando a esses três grandes monstros e penso que isso se deve em grande parte ao fato de que eles são verdadeiros arquétipos; isso é o mesmo que argila, que pode ser moldada facilmente [...]. (KING, 1989, pp. 84-85)

Esta plasticidade dos arquétipos, característica determinante em histórias fantásticas (pois lidam com o inusitado), pode ser observada em *A Pata de Macaco* (1902). Este conto de W. W. Jacobs conta a história de um casal que recebe uma pata de macaco que pode realizar desejos, mas é alertado desde o princípio que estes também são acompanhados de horríveis consequências. O arquétipo aqui é o do objeto mágico. A forma como o arquétipo é deliberadamente usado, mistificando suas qualidades, torna a história de Jacobs, de fato, ambígua, mas, a despeito das qualidades da pata de macaco serem ou não reais, o arquétipo empregado e seu propósito parecem ser claros.

Um arquétipo fantástico também pode ser elaborado dentro de gêneros diversos e, mesmo de forma metafórica, pode ser um elemento central para a construção narrativa. O metamorfo ou o lobisomem, por exemplo, é uma figura que, nas mãos de Stevenson (1886), habilmente se transformava em um respeitado médico ou em um gnomo medonho. O médico, Dr. Jekyll, é vítima dos mais aterradores desejos. Seus crimes e ações espelham o que lhe daria prazer, mas logo terminam por escravizá-lo. É um arquétipo que pode ser facilmente relacionado ao ID freudiano ou ao arquétipo da Sombra, de Jung. O caráter de dualidade – o mesmo ser, material, que se transforma – ainda assim distinto em natureza ética e moral. Assim como em outras narrativas, o arquétipo é fulcral na construção do universo em que se encerra, dominando o

cronotopo e auxiliando a sua definição.

Em *A Metamorfose* (1915), Franz Kafka trabalha com o arquétipo do lobisomem<sup>34</sup>. O lobisomem tem uma correspondência clássica com a besta que surge da figura de um homem, para devorar outros homens. O Absurdo, porém, de certa maneira, distorce o arquétipo. O Lobisomem não se apresenta aí como uma figura que cause terror pela sua ferocidade, mas pelo asco. Kafka não trata de apresentar um monstro que devora os homens, mas que reflete para o mundo a repugnância e insignificância que se revela em seu interior, ao se vincular ao universo inumano de sua condição: uma vida burocrática, na qual sua existência se atrelava singularmente à sua funcionalidade. A subversão é tal que é o Lobisomem, desta vez, que é atraído pela menina (sua irmã), diferindo da versão clássica, na qual o Lobisomem tem agência e persegue as vítimas.<sup>35</sup>

Parece mesmo haver uma tendência, na Literatura Fantástica, em que os arquétipos bizarros dominam a narrativa. Pretendemos então explorar esse caráter adiante, na análise do romance, mas não esquecendo antes de tentar destrinchar o caráter de um dos mais dominantes arquétipos em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, a Fada, no capítulo seguinte.

---

<sup>34</sup> É tentador dizer que Kafka trabalhou com o arquétipo do metamorfo, aquele que muda de forma, mas acredito que o texto deixará claro a escolha de um diferente arquétipo para embasar o argumento de que o lobisomem é mais adequado nesse caso.

<sup>35</sup> Classicamente, o lobisomem é um ser humano que se transforma em um monstro, que ameaça e mata outros homens. Trata-se de uma criatura ativa: ela caça e mata vítimas, que sofrem suas ações. Há o horror do canibalismo. Em Kafka, o arquétipo do lobisomem perde a capacidade de ação. A inércia da protagonista é, neste caso, ahistórica. Ele se torna um monstro passivo, que, inclusive, é derrotado pela figura que, em histórias clássicas, faria o papel de vítima.

### 3. A FADA

#### 3.1 RAÍZES DO ARQUÉTIPO DA FADA ATRAVÉS DO MITO

O arquétipo da Fada representa desafios particulares para sua compreensão. Ela não apenas surge de um variado grupo mitológico, com protoversões diferentes do arquétipo em diversas partes do mundo, mas também, mesmo quando o recorte geográfico é feito, há uma miríade de formas de como este ser se apresenta. O nome serve não apenas para designar um tipo de criatura, como são os termos “lobisomem” e “vampiro”, para criaturas com características específicas, mas também como um grande leque que recobre um grupo de criatura variadas, que, muitas vezes, nem estão associadas entre si. Os vampiros são bem diferentes em diversas partes do mundo. Em alguns casos, como os do Japão, são muito parecidos com fantasmas, não passando de cabeças flutuantes que devoram a força vital enquanto mortais dormem. O próprio vampiro ocidental tem várias formas de representação, com a forma mais monstruosa e cadavérica da Europa oriental, distintamente menos charmosa que a maneira como evoluiu a figura do vampiro na Europa Ocidental e América do Norte (clara influência do cinema como redefinidor de elementos culturais).

Katherine Briggs (1898-1980), folclorista britânica, lembra, em seu livro *An Encyclopaedia of Faeries* (1976), que o termo pode ser aplicado tanto a um gênero específico de criaturas, que possui uma natureza que fica entre a de um ser humano e a de um anjo, “como descrito no século XVII” (BRIGGS, 1976), com qualidades diferentes e poderes diferentes, e ainda assim distintas de outras criaturas do folclore britânico (brownies, hobgoblins, etc.) e, de uma forma geral, designando qualquer coisa que não sejam anjos, demônios ou fantasmas.

Sabemos que poderíamos dizer algo semelhante do que fora mencionado anteriormente sobre os arquétipos do Lobisomem ou Vampiro quanto à sua representação em mitologias através do mundo. Estes arquétipos, porém, ainda têm mais elementos em comum entre suas versões mais cristalizadas no Ocidente e suas outras versões em diferentes pontos geográficos do que muitas das Fadas têm entre si.

Por exemplo, o Lobisomem, que se associa à figura do Transmorfo, por vezes, um animal que se metamorfoseia em homem e, em outras, homem com capacidade de se metamorfosear em animal, e tem uma mitologia ao redor do mundo com uma enorme variedade de seres: *kitsune*

(raposas, Japão), *naga* (cobras, Índia), *popobawa* (morcegos, Tanzânia), *nagual* (onça-pintadas, civilização maia), etc. Na Europa, mesmo havendo uma certa abundância de fábulas com enorme grau de antropomorfismo<sup>36</sup>, nas quais vários animais são retratados com características de homens (raposas, coelhos etc, seguindo uma tradição que remonta a Esopo, em mais de 500 anos a.C., isso para não citar a mitologia), o lobo como uma força maior. Figura poderosa por estar associada à criação de Roma<sup>37</sup> e a um temível animal predador, o lobo (e logo o homem-lobo) teve força no imaginário europeu para lhe dar maior destaque que outros possíveis metamorfos, além de lhe cristalizar sua forma: as lendas e Literatura costumam aproximar e não distanciar as características de suas diversas representações. A forma do lobisomem é, então, de relativa pouca variedade se comparada às fadas, mesmo quando os seus estudos são ainda mais abundantes que sobre elas, inclusive no campo acadêmico. E, mesmo neste caso, de acordo com o estudioso sobre Metamorfos, Stypczynski (2008), a literatura sobre esse arquétipo ainda é explorada como elemento secundário de uma narrativa, muitas vezes sendo visto como elemento alegórico e não central pelos que analisam o lobisomem. Destacamos essa fala do estudioso:

Lobisomens, e metamorfos em geral, têm um intrigante e complexo papel na tradição literária ocidental, um papel que já foi suficientemente reconhecido e explorado apenas em relação ao período medieval. Mesmo assim, muito do trabalho acadêmico na literatura de metamorfos tem sido focado em dimensões históricas, religiosas, psicológicas e médicas, ou largamente pesquisada em relação ao papel do monstro. Discussões sobre os metamorfos como figuras literárias, tem sido mínimas, com a maior parte dos interessados nas circunstâncias que cercam essas personagens e não propriamente elas e suas situações fictivas. Até o momento, discussões acadêmicas dessas figuras em geral, e de lobisomens em particular, caem em uma dessas cinco principais categorias: os metamorfos como uma impossibilidade teológica ou monstro; o “lobisomem amigável” como um fenômeno puramente medieval; o lobisomem como uma alegoria pós-colonial; metamorfose como um sinal ou sintoma de insanidade; ou a metamorfose como alegoria social. A metamorfose merece atenção não apenas como parte de estudos dentro do neomediavalismo, mas porque sua seu papel representativo é tão fundamentalmente importante, mesmo que seu “tempo na tela” em um dado texto seja breve. (STYPCZYNSKI, 2008, p. 7)<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Reynard, a Raposa, é uma personagem que faz parte de história assumindo o papel do arquétipo do Trapaceiro, sendo representado por uma raposa que anda sobre suas patas traseiras. A manifestação de Reynard e outras figuras que o cercam, como o Rei Nobre, o Leão e outros, é altamente antropomórfica, imitando relações sociais e costumes humanos, além de maneirismos.

<sup>37</sup> Diz-se, nas lendas que cercam a origem da cidade, que seus fundadores Rômulo, e seu irmão Remo, foram salvos e amamentados por uma loba.

<sup>38</sup> TEXTO ORIGINAL: “Werewolves, and shape-shifters in general, play an intriguing and complex role in the Western literary tradition, a role that has been sufficiently recognized and explored only with regard to the medieval period. Even so, much of the scholarly work on shapeshifting in literature has either focused on the historical, religious, psychological, and medical dimensions, or has been part of wider research regarding the role of monsters. Discussion of shape-changers as literary figures has been minimal, with most scholars more interested in the frames

O que torna o arquétipo da Fada tão diferente do arquétipo do Lobisomem é essa pluralidade aparente que se mantém mesmo após a Literatura, que, a nosso ver, tende a limitar o que, no folclore e linguagem oral, parece ter maior abundância de características e capacidade de mutação.

Nossas pesquisas identificam o Arquétipo das Fadas tendo três tipos principais de representação que antecedem uma formação mais cristalizada do arquétipo:

Tipo 1. *Tuatha De Danaan*: a mitologia celta, dos povos da Irlanda, tem sua própria versão das fadas. Estas, neste caso, fisicamente se assemelham aos humanos. As lendas celtas contam a história de um povo chamado *Tuatha De Danaan*, que chegam a *Eriu* (Irlanda) em barcos voadores, vindo do Outro Mundo e com o dom da magia. Eles dominam as terras por um longo tempo e são responsáveis por expulsar os *Firbolg* e *Fomor*, raças de seres maléficos e horríveis, mas são, por sua vez, mais tarde, sobrepujados pelos homens (os milesianos, descendentes dos celtas). Eles então se retiram para outros mundos ou para as colinas ocas da Irlanda, mas não sem antes serem agraciados com os dons da imortalidade e invisibilidade. Na mitologia celta, a era dos *Tuathan* precede a era heróica. Esses mesmos *Tuatha*, com os novos dons e confinados a viver nas “colinas-ocas” – colinas funerárias do neolítico e da idade do bronze (WALTON, 2000), como se pode ver na Figura 1– ganham o nome de *Daoine Sidhe*.

---

around these characters rather than the figures themselves and their fictive situations. To date, academic discussions of these figures in general, and of werewolves in particular, fall into one of five major positions: the shape-shifter as theological impossibility or monster; the “sympathetic werewolf” as a purely medieval phenomenon; the werewolf as political postcolonial allegory; shape-shifting as a sign or symptom of insanity; or the shape-shifter as social allegory. The shape-shifter warrants attention not only as part of studies in neomedievalism, but also because the representational role is so fundamentally important, even if its “screen time” in a given text is brief.”



Figura 1: *Newgrange Brú na Bóinne* – tumba neolítica em Newgrange, com mais de 5000 anos de idade. É o ponto turístico mais visitado da Irlanda.<sup>39</sup>

Desse ponto em diante, as fadas começam a ser descritas com tamanho diminuto (dois palmos), e se especula que seja pela falta de energia mágica ou *maná* (DAVIS, 2003). Dentre a categoria de fadas que se chamam Sidhe, existem, por sua vez, algumas divisões. Uma delas, *Leanan Sidhe*<sup>40</sup>, é digna de nota por ter relação com a fada em *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Estas fadas se utilizam de *glamour*<sup>41</sup> para encantarem suas vítimas e sorverem sua vitalidade enquanto estas, imbuídas de fevor criativo, escrevem, dançam ou cantam, até a mais completa exaustão e morte.

A figura do Elfo, popularizada por Tolkien, o célebre autor de *O Senhor dos Anéis* (1937), é uma clara versão dos Tuatha De Dannan. Sua popularidade foi tão grande na década de 70 e

<sup>39</sup> Fonte: <<http://www.wiseceltcandles.com/newgrange-bru-na-boinne/>>. Acesso em: 30 de Agosto de 2018.

<sup>40</sup> *Aos Sídh* em irlandês arcaico, é “Povo dos Montes”, montes, nesse caso, não são de uma geografia montanhosa, mas dos montículos que foram criados como colinas funerárias.

<sup>41</sup> *Glamour* é um tipo particular de magia própria das fadas celtas. Há uma relação clara com o talento para a invisibilidade e camuflagem, em que esse tipo de magia ou qualidade mágica se aplica. Glamour é utilizado para enganar os sentidos nos mortais, fazendo que com enxerguem ou deixem de ver coisas, de acordo com a aplicação dessa magia ilusória.

tornada permanente através do RPG *Dungeons & Dragons* (1974) e produtos baseados nele<sup>42</sup>. O Elfo, porém, é tão bem marcado na cultural popular contemporânea, que ninguém o chamaria de “Fada”, exceto os casos em que fosse conhecida a origem comum.

**Tipo 2. Espíritos Elementais:** nos diversos corpos mitológicos, é frequente a ocorrência de entidades ligadas à natureza. No ciclo arturiano, fadas surgem ligadas à água, elemento central e simbólico desse mito, mas na Europa os seres dessa natureza já existiam muito tempo, como comprova as *Metamorfoses* de Ovídio (8 DC), uma coletânea dos mitos greco-romanos. Nesse trecho, o autor coloca nas palavras de Júpiter:

Tudo deve ser tentado antes, mas o corpo incurável deve ser dissecado á espada, para que parte sã não seja contaminada. Tenho semideuses e divindades campestres, ninfas, faunos, sátiros e os silvanos das montanhas. Pois que ainda os não considere dignos das honras do céu, deixemos que habitem em segurança a terra que lhes destinamos. (OVÍDIO, 2017, pp. 57-59)

Aqui a conexão é dada aos rios e lagos (ninfas, mas particularmente as náiades), florestas (faunos e sátiros) e florestas montanhosas (silvanos).

Com o advento do Orientalismo, e as concepções teosóficas de Blavatsky<sup>43</sup> sobre a natureza dos espíritos, as fadas europeias e os espíritos do oriente se tornam ainda mais próximos da realidade Literária e do Fantástico Europeu. Mesmo que não fossem, exatamente, uma novidade no ocidente, afinal a influência do Zoroastrismo, através da figura dos Peri/Daeva, seres mitológicos do Oriente Médio que compartilham características dos Djinn<sup>44</sup>, já eram conhecidos em Roma (onde a religião de Zoroastro foi incansavelmente perseguida), e esses seres elementais do ar e do fogo já eram referidos na Alquimia da Idade Média.

**Tipo 3. Criatura Pagã e Demoníaca:** o romance medieval e a religião cristã dão uma

---

<sup>42</sup> Até tempo recente, poucos são os produtos baseados diretamente na obra. D&D, por outro lado, fortemente inspirado pela obra de Tolkien, produziu centenas de livros de RPG, além de jogos de tabuleiro, de computador e no famoso desenho televisionado no Brasil na década de 80, com o nome traduzido aqui como *A Caverna do Dragão*.

<sup>43</sup> A Teosofia Boêmia, que fora um movimento agnóstico e tentava compreender o cosmo e a natureza, com elementos que influenciaram a Alquimia, é modificado por Helena Blavatsky com a aquisição de elementos de filosofia e religiões orientais.

<sup>44</sup> De acordo com o folclore de países do Oriente Médio, Djinn são criaturas etéreas que perambulam pelo deserto, podendo ser bons ou maus. O Alcorão também fala deles como uma raça criada antes do homem, sendo invisíveis e de um “fogo sem fumaça”.

terceira protorreprezentação do arquétipo, relacionada ao paganismo. Em *Daemonologie* (1597), o Rei James I descreve as fadas (*Phairie*, no inglês da época) como um tipo de espírito maligno, e as qualidades de poderes relacionados a profecias, ilusões, invisibilidade e sonhos, como nada mais que uma conexão com Satanás. Rei James I, sendo ele mesmo um inquisidor, popularizou as Fadas como elemento adicional as qualidades que faziam de alguém, propenso a contato com o demônio, ou seja, quem alegava ter visto ou receber ajuda de fadas, algo não incomum nas “simpatias” do povo britânico, poderia ser perseguido pela Igreja. Isso foi parte de uma ação da Reforma Anglicana e sua caça às bruxas.

De acordo com Oldridge (2016), em relação à poesia de Churyard, escritor do período, e à escrita protestante do século XVI e XVII, em geral:

Seu retrato das fadas [de Churyard] como demônios disfarçados toca um tema maior na Reforma Anglicana: a tentativa de reordenar o mundo dos espíritos para se adaptar a uma interpretação protestante da escritura, e a eliminação resultante, ou reimaginação, de seres como as fadas, hobgoblins e diabretes. (OLDRIDGE, 2016, p. 5)<sup>45</sup>

Ainda de acordo com Oldridge (2016), apesar de constante, inclusive tentando associar as fadas ao papado e à Igreja Católica, os escritos protestantes tiveram pouco impacto na ficção da época. Assim como as personagens fadas de *Sonho de Uma Noite de Verão* (1590), de William Shakespeare, as fadas na ficção se mantiveram com um caráter dúbio, podendo ser trapaceiras, mas não naturalmente malévolas.

Além de criar uma forma de referência às fadas que ainda perdura até hoje em algumas interpretações (como no romance de Clarke, como veremos adiante), os ataques protestantes aos mitos pagãos ajudaram a formar uma tipologia inicial deste ser fantástico: não apenas admoestavam contra o contato com esses seres, mas tendiam a fazer classificações, com descrições de poderes, locais em que poderiam ser vistas, nomenclaturas a elas associadas, etc.

Esses três tipos nunca vão de fato unir-se para criar um arquétipo único, integrado de todas essas características, do que vamos entender, mesmo em tempos modernos, como uma coisa só chamada de Fada. Apesar de existirem certas concepções mais fortes em relação às características do arquétipo, a pluralidade de criaturas que recebe o nome de “Fada” não diminuiu, mas seja qual

---

<sup>45</sup> TEXTO ORIGINAL: “But his portrayal of fairies as demons in disguise touches on a larger theme in the English Reformation: the attempt to reorder the world of spirits to conform to Protestant interpretations of scripture, and the resulting elimination, or reimagining, of beings such as fairies, hobgoblins, and imps.”



for sua concepção (se a Tuata De Dannan, se o Espírito Elemental, ou se a Criatura Pagã e Demoníaca), todas – e isso é definidor do arquétipo – receberam contribuições dessas interpretações aqui elencadas. Concorrentemente sem se integrar, elas formam o arquétipo como conhecemos hoje.

### 3.2 DOS ROMANCES DE CAVALARIA A CLARKE: PRINCIPAIS REPRESENTAÇÕES DA FADA

Neste tópico, vamos observar como o arquétipo, nas suas configurações atuais, foi construído historicamente. Nosso recorte limitar-se-á às produções em língua inglesa. Mesmo entendendo que a Fada tem uma abrangência geográfica que vai além do território da Grã Bretanha, como citado anteriormente, as suas representações e força no folclore local e nas colônias (Estados Unidos e Canadá, em especial) têm uma relação que nos parece ser mais íntima com o que nos é apresentado com o romance a ser analisado nessa dissertação.

Para a mitologia inglesa, as fadas têm grande importância, não apenas pela sua frequência como objeto do folclore das Ilhas Britânicas e seus povos originais, mas pela própria tessitura do que é ser inglês, um tema comum nas obras de ficção do povo britânico.

Suas referências textuais começam em romances e poemas de cavalaria. *Sir Launfal* (1045) é a primeira referência que temos, em um *lai* (forma de canção surgida na Idade Média). Encontrando-se também em parte do Ciclo Arturiano<sup>46</sup>, o texto de *Sir Launfal* faz referência a personagens comuns ao mito de Arthur, assim como conecta esse mito ao folclore britânico, fazendo referência à magia e fadas, em especial à “fada ofendida”, um tema recorrente no folclore local (LAKAYA; SALISBURY, 1995).

O Ciclo Arturiano é, muitas vezes, uma tentativa de conciliação entre a religião católica e o paganismo, mesmo que tenha também um interesse de submeter a cultura local à religião, ao absorver seus mitos. Fadas e magia figuram fortemente nas lendas de Arthur e figuras associadas (A Dama do Lago, Rei Pescador), bem como o choque entre Arthur, representando uma Inglaterra devota à religião e sua contraparte, Morgana, “La Fée”, representando a Inglaterra pagã.<sup>47</sup> Morgana

<sup>46</sup> Conjunto de histórias e lendas que falam do mito do Rei Arthur, que teria um rei bretão que defendeu a Inglaterra de invasões saxônicas.

<sup>47</sup> Morgana é a meia-irmã de Arthur. Recebe esta alcunha por ser associada à magia (MALORY, 2013), em alguns casos, dependendo da versão, por dizerem que tem sangue de fada.

é apresentada, muitas vezes, como antagonista de Arthur. Em algumas versões, gera, em relação incestuosa (costume abominável na visão cristã), o filho que irá matá-lo, Mordred.

Essa relação de choque entre paganismo e religião católica também se dá em profundas conexões simbólicas, como a água. Esta costuma ser referenciada de várias maneiras: como a Ilha de Avalon (ou das Maçãs), O Rei Pescador (importante símbolo da figura do soberano), A Dama do Lago, Lancelot Du Lac (“do lago”), o Cálice Graal etc. Este elemento natural é princípio do batismo na religião cristã (mergulhar na presença de Deus) e, como está no novo testamento: “Aquele que beber da água que eu lhe der nunca terá sede; pelo contrário, a água que eu lhe der se fará nele uma fonte de água que jorre para a vida eterna” (Jó 4:14). A Água, assim como peixes, são símbolos caros ao folclore britânico e religião cristã, lembrando também que as Fadas se associam a seres elementais, muitas vezes próximas de fontes de água.

É tentador, em uma sociedade cristã, procurar representações para tudo dentro dos mecanismos da religião que se tornam tão presente em tantas das coisas que consumimos. É uma grande armadilha. Como constatarem pesquisadores de religiões como Joseph Campbell (1990) e Mircea Eliade (1999), a repetição de elementos, em especial de ciclos vitais e naturais, é comum à grande parte das religiões e, muitas vezes, os mesmos ciclos (colheita, morte e ressurreição, passagem do sol para a noite, cosmogonia etc) se repetem. Por exemplo, a Ilha de Avalon é a Ilha das Maçãs, que pode ter um certo simbolismo na religião cristã quando lembramos do jardim do Éden e da própria fruta, a maçã, associada ao saber, mas o mesmo também ocorre com os mitos britânicos (e com a possível associação à cidra, bebida alcoólica feita com base na maçã). Novamente nos referenciamos a Umberto Eco (1988), que, mesmo escrevendo livros de ficção, se utilizava de seu conhecimento acadêmico e que, em *O Pêndulo de Foucault* (1988), alerta sobre como a verdade (justamente a respeito de quem busca símbolos religiosos em qualquer coisa) é aquilo que se quer ver.

A conexão entre os mitos, a religião cristã e a própria historicidade não finda com o Ciclo Arturiano. Em 1593, o escritor Edmund Spenser trouxe uma das mais diretas referências ao mito da fada relacionada à ideia da Inglaterra: *The Faery Queene*. Trata-se de uma narrativa em verso cuja intenção consiste em demonstrar e ensinar as virtudes dos cavaleiros, assimilando a figura da Rainha Elizabete à da Rainha das Fadas (Gloriana).

O Rei James da Escócia, em *Daemonologie* (1597), tenta configurar o mito para além do folclore das ilhas da Grã-Bretanha, na qual, lendas sobre Fadas são abundantes. A relação de

contiguidade, que procura abraçar e absorver o folclore ao mito cristão, tende a se chocar com a Reforma Anglicana. Ao longo do século XVI, as Fadas foram, com frequência, demonizadas, em um marco da luta escancarada contra o paganismo. Todavia, isto não se dá de maneira absoluta. Em algumas literaturas do período, do próprio Shakespeare, as Fadas, nem sempre são vistas de maneira negativa, o que denota um certo fracasso neste embate.

A figura da Bruxa é também fortemente influenciada pelo folclore britânico. Como dito antes, o que chamamos de Fada é um conjunto de criaturas sobrenaturais e não propriamente uma só criatura. Uma dessas variedades de seres figura de forma muito frequente nas histórias de cavalaria, a *Hag*. A palavra tornou-se sinônimo de “velha”, mas se trata, como lembra Briggs (1976), da criatura sobrenatural com esse nome, assim como de velhas que praticavam bruxaria.

É importante lembrar que o mito nunca está despreendido de uma realidade. A guerra religiosa que se encontrava na cultura tinha também um reflexo de elementos sociais e históricos. A construção da bruxa e do mito da *hag* pode ter mais em comum que a conexão demoníaca que se estabelece na Reforma Anglicana e textos literários por ela inspirados. Calado (2005) traz, na sua análise sobre a figura da Bruxa, essa descrição do processo histórico e cultural, de transformação do imaginário que culminou no assassinato civil e religioso de milhares de mulheres:

Entra em cena, dessa maneira, “a velha megera, terrivelmente perigosa, porque a idade e a viuvez agravavam ainda mais este caráter destruidor” (MUCHEMBLED, 2011, p.89). Mesmo sem ser unanimidade, o perfil da acusada encontrado nos processos estava ligado à imagem da velha camponesa, frequentemente alcoviteira, conhecedora dos segredos das ervas e das poções mágicas. Apesar das acusações e condenações se dirigirem a pessoas de diversos tipos – homens, mulheres, idosos, jovens, mendigos, comerciantes abastados, encontram-se entre os perseguidos – havia um tipo predominante: maioria dos acusados era mulher, velha e pobre (BARSTOW, 1995, p. 34 apud CALADO, 2005, p. 69)

Ainda no Período Elizabetano, surge Shakespeare, uma das mais famosas fontes literárias sobre as fadas no período. Como lembra Latham (1930), um grande número das peças de Shakespeare tinha elementos dos folclores das fadas. O autor, porém, lamenta o que vem a ser uma mudança crucial de transformação do arquétipo:

Diminutos, amigáveis, agradáveis e pitorescas fadinhas, com pequenos nomes de jardim e pequenos assuntos de jardim, associados com raios da lua e borboletas, eles se

apresentam como uma nova raça de fadas, tão diferentes das fadas populares da tradição folclórica quanto foram as fadas dos romances medievais. (LATHAM, 1930, p. 180)<sup>48</sup>

Latham (1930) se refere a *Sonho de Uma Noite de Verão* e aponta que todas as características de poder e ameaça das fadas dos mitos repousam apenas nas figuras de poder monárquico da peça: Oberon e Titânia. A partir de Shakespeare, essa nova concepção de fada permanece por muito tempo, até o período vitoriano.

Na Era Vitoriana, um período em que o grande avanço científico impulsionou também a imaginação para a metafísica e sobrenaturalidade, tivemos o advento do Orientalismo, além de todo tipo de teoria pseudocientífica (do mesmerismo às ideias de Lombroso). As fadas não ficaram para trás, dominando igualmente a imaginação vitoriana. De acordo com Davis (2003):

A imagem das fadas que foi manufaturada para as creches vitorianas tiveram um profundo efeito em como as fadas foram vistas através do século XIX e XX. Ela bebeu em parte em Shakespeare – especialmente as fadas minúsculas de *Sonho de Uma Noite de Verão* – mas rapidamente criaram sua própria identidade. (DAVIS, 2003, p. 15)<sup>49</sup>

O autor complementa:

Mesmo hoje em dia, a palavra fada ainda conjura a imagem vitoriana de uma pequeníssima, forma como de uma bailarina com uma varinha mágica e asas transparentes, em vez da mais ambivalente e absolutamente mais perigosa figura do folclore. (DAVIS, 2003, p. 5)<sup>50</sup>

O arquétipo da Fada, utilizado durante muito tempo, permaneceu dessa forma. Os contos de fada raramente nomeiam outras criaturas como fadas, inclusive, quando dentro do folclore essas criaturas como duendes, *leprechauns* e outros, fazem parte do grupo de raças que, em conjunto, recebem o nome de “fadas”. Rumpelstiltskin, por exemplo, nunca seria chamado de fada, mas corresponde ao tipo de criatura que poderíamos ver no folclore das fadas. Se, por um lado, o caráter

---

<sup>48</sup> TEXTO ORIGINAL: “Diminutive, pleasing, and picturesque sprites, with small garden names and small garden affairs, associated with moon-beams and butterflies, they present themselves as a new race of fairies, as different from the popular fairies of tradition as are those fairies from the fays of the medieval romances.” (LATHAM, 1930, p. 180)

<sup>49</sup> TEXTO ORIGINAL: “The image of faeries that was manufactured for the Victorian nursery had a profound effect on how faeries were viewed throughout the 19th and 20th centuries. It drew in part on Shakespeare – especially the diminutive faeries of *A Midsummer Night’s Dream* – but quickly took on a life of its own.” (DAVIS, 2003, p. 15)

<sup>50</sup> TEXTO ORIGINAL: “Even today, the word fairy still conjures up the Victorian image of a tiny, ballerina-like figure with a magic wand and gauzy wings, rather than the more ambivalent and all together more dangerous creature of folklore.” (2003, p. 5)

demoníaco das fadas se perde na era elizabetana, seu estado mais orgânico, de ambivalência do folclore, é ignorado. De certa forma, suprindo as histórias em que as fadas não são de todo “madrinhas”, a Era Vitoriana tem ainda uma outra criação:

A sociedade de fadas vitorianas era precisamente dividida em “boas” e “más”, mesmo não usando geralmente os termos como Seelie e Unseelie<sup>51</sup> (see p. 21). “Boas” fadas eram belíssimas, com asas semelhantes as de insetos, e amavam cuidar de flores. Fadas “más” eram feias e deformadas, e divertiam-se pregando peças infantis. Ambas era invisíveis para adultos. (DAVIS, 2003, p. 15)<sup>52</sup>

Além da influência das obras vitorianas, o arquétipo da Fada volta a ser tratado como elemental, graças aos estudos da Sociedade Teosófica. Nas suas crenças, fadas faziam parte do corpo de espíritos elementais que compunham o mundo. Como já visto anteriormente – nos Comentários Iniciais desta dissertação – a Nova Era (de fato, década de 70, mas se entende que a raiz das ideias surge com a Sociedade Teosófica, na virada do século XIX e XX), que tem como um dos seus principais expoentes Blavatsky, é o desaguar de muitas das ideias do Orientalismo (seres elementais, espíritos e demônios que se comunicam, a poder da vontade individual, etc.) e influenciou fortemente o a cultura de ficção de Literatura Fantástica do século XX<sup>53</sup>.

No começo do século XX, é publicado o livro a que se referiu Neil Gaiman em resenha sobre *Jonathan Strange & Mr Norrell: Lud-in-the-Mist* (1926), de Hope Mirrlees. O livro tem um texto irônico, que faz uma crítica social e de costumes, apresentando uma Terra das Fadas que foi ignorada pelos homens em tempos passados, mas que volta então a influir no mundo material. Superficialmente, lembra *Joanathan Strange e Mr Norrell*, o que nos faz pensar que Gaiman foi levemente irônico em seu elogio a *Jonathan Strange & Mr Norrell*, o proclamando como o melhor livro de fantasia inglês desde *Lud-in-the-Mist*. Podem-se ver relações entre as obras sobre a maneira como as fadas influenciam positivamente a sociedade, os temas de seriedade e liberdade (arte), uma certa discussão sobre a natureza da sociedade britânica quanto ao seu temperamento e

<sup>51</sup> *Seelie* e *Unseelie*, são derivadas da forma arcaica de “silly”, que significa “tolo”, “bobo”.

<sup>52</sup> TEXTO ORIGINAL: “The society of Victorian faeries is sharply divided into “good” and “bad,” although they do not generally use terms such as Seelie and Unseelie (see p. 21). “Good” faeries are beautiful, with insect-like wings, and love to tend to flowers. “Bad” faeries are ugly and misshapen, and enjoy playing childish tricks. Both kinds are invisible to adults.” (DAVIS, 2003, p. 15)

<sup>53</sup> Se pode traçar uma relação entre várias das ideias Sociedade Teosófica com muito do que se entende de sobrenatural, pois muito por ela foi filtrado e impulsionado, como ideias sobre sociedades secretas, espiritismo, psiquismo, mesmerismo, etc. Representou um momento histórico em que as pseudociências do período, viraram religião.

o que é “próprio/impróprio” como conduta, etc. Sua narrativa, personagens, etc., entretanto, são bem distintos.

Exceto pelas animações da Disney e por contos de fadas, os padrões de representação do arquétipo foram mais ou menos similares à fada vitoriana, até que surge, na década de 70, a Fantasia Urbana. Esse subgênero trata de histórias de fantasia, que deslocadas do campo e de áreas ermas, se passam em cidades. Uma importante autora para esse ramo do Fantástico é Anne Rice, que publicou, em 1976, *Entrevista com o Vampiro*. O primeiro de uma série de livros que lhe trariam grande sucesso, especialmente com o movimento gótico que iria surgir mais tarde, nos anos de 1980, inspirado por bandas de rock e punk, que apareceram ainda no final da década anterior.<sup>54</sup> Na década de 90, já havia uma certa saturação do mercado com vampiros, graças a uma explosão de livros que tentavam sucesso ao imitar Rice (1989), mas a Fantasia Urbana, como gênero, se recusava a morrer. Outros arquétipos fantásticos foram usados nas histórias, para criar maior variedade. A própria Anne Rice tentou utilizar múmias (*A Múmia ou Ramsés, o Maldito*, 1989). Já com a inserção de um forte erotismo nas histórias, elemento que a própria Rice (1989) utilizou desde seu primeiro livro no gênero, a Fada tornou-se, durante algum tempo, a criatura da vez.

Laurell K. Hamilton e Charlaine Harris, escritoras das séries *Guilty Pleasures* e *The Southern Vampire* (que foi adaptada para a série de TV, *True Blood*), respectivamente, escreveram Fantasia Urbana em que as fadas tiveram também seu papel. Hamilton as utilizou em pelo menos um dos livros de sua gigantesca série: *Guilty Pleasures*, que narra as aventuras de sua protagonista, uma detetive necromante, conta com 22 livros publicados. Já Harris tornou a Fada a sua protagonista. Os livros de Harris (sua série tem 11 livros) contam a história de um mundo em que os vampiros se revelaram para o mundo, mas não são os únicos seres sobrenaturais. A protagonista, Sookie, é uma telepata que deve seus dons à sua metade natureza de Fada. Em ambos os casos, as autoras tratam das Fadas como seres de grande pureza, nos quais a magia se baseia em *glamour*. Sexo, de natureza quase pornográfica, é comum em ambas as séries.

Em tempos recentes, pelo menos três séries de TV exploraram os universos de contos de fadas e a figura das Fadas: *Grimm* (2011-2017), *Once Upon a Time* (2011-2018) e *Lost Girl* (2010-2015). Apesar de ser a menos popular das três, a série canadense *Lost Girl* é de especial interesse, pois aborda as fadas de maneira não tangencial. A protagonista, Bo, é uma *sucubus* – apesar de

---

<sup>54</sup> Aqui não me refiro ao gótico literário, mas aos movimentos de cultura que envolviam música, estilo de vida e moda.

*sucubus* serem seres demoníacos, na série, é um tipo de fadas – que cresceu sem saber que tinha essa dupla natureza. O que torna *Lost Girl* pertinente é que traz não apenas diversidades para as fadas, mas divide-as, na série, em *Light/Dark*, ou seja, cortes de fadas Seelie e Unseelie.

Nenhum desses exemplos, porém, explora tão bem o universo das Fadas e representa elementos dos arquétipos e sua diversidade de apresentação, quanto os RPGs de Fantasia Urbana *Changeling, The Dreaming* (1994) e *Changeling, The Lost* (2007). Os RPGs, por si sós, muitas vezes, carregam em si um trabalho de natureza tipológica: eles precisam explicar aos jogadores quais suas opções de jogos, sejam as várias espécies fantásticas com que vão jogar (no caso de RPGs de Fantasia), ou a natureza das várias profissões futurísticas que podem escolher (quando se trata de RPGs de Ficção Científica). Um RPG sobre Vampiros, por exemplo, pode apresentar uma grande variedade de poderes entre tipos de vampiros, diferenciados entre diversas linhagens, colhidas entre as várias mitologias das quais esse tipo de criatura foi retratada, para dar maior liberdade aos participantes e variedade ao universo de jogo.

*Changeling, The Dreaming* segue uma estrutura de universo de fantasia similar a das fadas vitorianas, mas que é ambientado no mundo contemporâneo (Fantasia Urbana), com a adição de variedades de espécies diferentes para as fadas e cortes de fadas Seelie e Unseelie, o arquétipo se conecta também a relação do homem com a fantasia e os sonhos, e os participantes do RPG são fadas, presas a um corpo humano, e precisam tornar suas vidas menos monótonas para não morrerem (que no RPG, é medido pelo nível de Banalidade: os jogadores precisam tecer histórias em que suas vidas fujam, literalmente, da banalidade, ou a fada que existe dentro deles morrerá; a metáfora é bem evidente).

*Changeling, The Lost* tem uma perspectiva bem diferente e vai em direção ao horror: os participantes são pessoas que foram abduzidas para os Outros Mundos e seus habitantes, as Fadas, com poderes de um Deus, os escravizaram. Os jogadores representam, portanto, estas pessoas que foram raptadas e que conseguiram fugir deste Outro Mundo, o domínio das Fadas. Porém, o tempo passado naquele mundo os alterou, transformando-os em figuras de caráter híbrido, meio humano, meio fada. *The Lost* utiliza temas de Horror que vão do abandono à crise de identidade, até isolamento/alienamento e horror corporal. Não apenas as personagens dos jogadores foram modificadas física e intelectualmente por essa passagem em mundos estranhos, mas as Fadas, quando as raptaram, deixaram uma criatura em seu lugar que se passa por elas até hoje, tornando a volta à família difícil (e conectando aos mitos do “*changeling*” a criatura que é deixada no lugar

de um bebê raptado por uma fada). Novamente, a grande variedade de tipos de fada se apresenta, assim como outras ideias do folclore e da literatura das fadas, como o mercado *goblin* (uma zona entre o mundo das fadas e o mundo material, em que fadas e homens fazem comércio) e as cercas vivas como símbolo dos limites entre o urbano e a fantasia (tem a dupla função de passagem e barreira para o mundo das fadas).

Diante de todas as transformações e história, pode-se ver como o arquétipo da Fada tem resiliência: mesmo sofrendo tentativas diretas de modificar sua natureza, a criatura folclórica que vive próxima à raça dos homens, por muitas vezes, ainda demonstra elementos próximos de suas raízes. Alguns elementos, porém, são comuns em quase todas as encarnações, como esclarece Briggs (1959):

Elas são mestres do glamour e da metamorfose; elas são amorosas, generosas, gratificam gentileza e se ressentem com ofensas. Tempo passado com elas é passado eem velocidade diferente daquele gasto quando com mortais, sete dias na terra das fadas equivalem a sete dias em tempos de mortais, mas ocasionalmente é ao contrário. Como regra, mas não sem variações, elas são perigosas para os seres humanos, sua comida é proibida e pessoas que caem em seu poder são levadas embora e transformadas em pó. Há algumas vezes uma sensação de que a beleza das fadas é uma ilusão. (BRIGGS, 1959, p. 14)<sup>55</sup>

Nos capítulos seguintes, veremos como as Fadas tomam forma em *Jonathan Strange & Mr Norrell*. A discussão travada até agora deixa claro o quanto um arquétipo pode sofrer modificações ao longo do tempo e do espaço, bem como o quanto delinea as obras para o qual foi escolhido. É importante também ver seu uso mais comum: assim como o vampiro representa uma fome de vida, muitas vezes, misturando-se a um desejo lascivo, as fadas têm um papel de trabalhar a relação metafórica dos limites entre o mundano e o mágico, e o quão um é, muitas vezes, a despeito de quaisquer barreiras, próximo ao outro, a magia, por mais impossível que pareça, está à distância apenas de um desejo.

---

<sup>55</sup> TEXTO ORIGINAL: “They are masters of glamour and shapeshifting ; they are amorous, open-handed, reward kindness and are resentful of injuries. Time spent with them passes at a different rate than when spent with mortals, seven days in fairyland is generally equivalent to seven years of mortal time, but occasionally it is the other way round. As a rule, though not invariably, they are dangerous to human beings, their food is taboo and people who fall into their power are carried away and often crumble into dust. There is sometimes a hint that the fairy beauty is a delusion.” (BRIGGS, 1959, p. 14).



#### 4. ANÁLISE DE JONATHAN STRANGE & MR NORRELL

Nosso método de análise compreende o sistema semiótico proposto por Linda Hutcheon em *Uma Teoria da Adaptação* (2006). De acordo com Hutcheon (2006), para se fazer uma análise apropriada é necessário compreender a adaptação como processo, alternativamente a enxergar apenas o final, produto, ou o objeto de origem. Para isto, ela elenca como passos uma composição de análise procurando distinguir elementos que são similares ao LIDE jornalístico: *Who?* (Quem?), *What?* (O quê?), *Where?* (Onde?), *When?* (Quando?), *Why?* (Por quê?) e *How?* (Como?). De fato, uma preparação para esta metodologia tem sido aplicada ao longo de toda essa dissertação, como uma questão adicional, que dificilmente é feita no Jornalismo, mas que para um trabalho acadêmico, pareceu-nos pertinente: “quem” pergunta, daí nossa exposição nas considerações iniciais.

Especialmente nas Ciências Humanas, que carregam o peso de serem Ciências “moles”, criou-se uma obsessiva necessidade de desenvolver a aparência de neutralidade, de manter a todo custo a noção de observador idôneo. Acreditamos que essa ideia é falaciosa. Todas as escolhas que fazemos são pessoais, especialmente em trabalhos acadêmicos de maior envergadura, em que temos de nos debruçar sobre o assunto durante meses e anos. As nossas considerações iniciais tiveram o papel de desnudar o pesquisador, para ajudar a quem utiliza essa dissertação a saber de onde partem as perguntas e, até certo ponto, o que motiva a escolha de certas respostas. Pois os dados não deixam de sofrer o assalto da vontade de quem os colhe, seja em Literatura, seja em Física Nuclear.

Devido à nossa abordagem com o Cronotopo, decidimos que deveríamos aproveitar esse momento para focar com mais severidade os elementos que a distinguem quanto a Tempo (Quando), Espaço (Onde) e a Fada (Como – Ou seja, a utilização do Arquétipo, que entendemos como elemento fulcral na construção do romance de Clarke).

Mas **quem** é Clarke? A autora de *Jonathan Strange & Mr Norrel* é natural da Inglaterra e nasceu em 1959. Ela recebeu formação como Bacharéu em Artes em Filosofia, Política e Economia. Clarke passou quase 20 anos como editora, incluindo 8 desses como editora de livros de culinária. Ensinou também Inglês para Estrangeiros, na Itália e Espanha, e nesse último país, em Bilbao, ela teve um sonho:

“Eu tive um sonho lúcido,” Clarke se recorda, “sobre um homem em roupas do século 18 em um local semelhante a Veneza, conversando com turistas ingleses. E eu tive a forte sensação que ele tivera algum elemento de seu passado ligado a magia – ele mexeu com magia e algo deu terrivelmente errado.” O homem iria eventualmente se tornar Jonathan Strange, mas seu aprendizado como feiticeira fora longo: levou mais de 10 anos para Clarke finalizar o livro. (GROSSMANN, 2004, p. 1)<sup>56</sup>

Esse percurso de 10 anos não se deu apenas na escrita. Como boa parte dos escritores, Clarke devotou muito tempo e esforço em estudos, tanto da História da época da Inglaterra, como dos mitos sobre Fadas. Ela teve um regime de escrita intenso: acordava diariamente às 5 da manhã e tentava escrever por 3 horas seguidas. Decidiu não escrever sua história de maneira progressiva (começo/meio/fim), mas trabalhar através de um sistema de “nós” narrativos, cenas diversas que ia lentamente se conectando. Em algumas entrevistas (HODGMAN, 2004; SILVER, 2004; GOODWIN, 2005), ela admite se arrepender desse método, atribuindo em arte o tempo de elaboração do livro a esse processo, mais lento

Outro detalhe que nos chama a atenção é a preferência por um grupo específico de autores, dentro os quais se encontram Jane Austen, Charles Dickens, Neil Gaiman, Alan Moore e Joss Whedon. Ambos, Moore e Whedon, não são emulados na escrita de Clarke, como são Austen e Dickens, mas em outras características de seu trabalho, especialmente no que concerne a uma desconstrução e metaficcionalização de seu romance. Moore e Whedon, além do mais, não são romancistas, o que denota um interesse da autora por meios alternativos de narrativa: Moore constantemente revoluciona os quadrinhos desde a década de 80, além de ter produções voltadas para a magia (*Promethea*, 1999-2005), e Whedon é um grande nome na produção audiovisual, com obras que desafiam o espectador com hibridismo (*Firefly*, 2002-2003) ou quebra de convenções (*Buffy*, 1997-2003). Gaiman, além de romancista e contista consagrado por crítica e público, também fez sucesso nos quadrinhos e é “culpado” das mesmas coisas que Whedon e Moore.

O que se depende da autora de *Jonathan Strange & Mr Norrell*, é a capacidade de produzir a obra com os elementos refinados de uma literatura pós-moderna de forma não acidental. Mesmo

---

<sup>56</sup> TEXTO ORIGINAL: ““I had a kind of waking dream,” Clarke remembers, “about a man in 18th century clothes in a place rather like Venice, talking to some English tourists. And I felt strongly that he had some sort of magical background — he'd been dabbling in magic, and something had gone badly wrong.” The man would eventually become Jonathan Strange, but her sorcerer's apprenticeship was a long one: it took Clarke more than 10 years to finish the book.”

que Clarke não tenha apontado para si e dito que gostaria de produzir um “pastiche de gêneros fantásticos, com referências literárias e uma estrutura metaficcional em camadas de narrativa que promovam uma criação de mundo modular a trama principal”, e mesmo se descontando quase 20 anos como editora, a sua escolha de referências denuncia possíveis influências que lhe deram as ferramentas para fazer exatamente isso.

A questão de **o que é** o romance será algo desmembrado abaixo, mas sua redução principal, e como a própria autora gosta de dizer, é que se trata de um romance sobre dois magos. O que eles representam abre um leque maior para interpretações imediatas (Estudo – Norrell / Instinto – Strange) e outras que vamos ainda explorar nessa análise, em pontos abaixo.

O romance começa com a normalidade desse mundo de fantasia que se coloca sobre uma Inglaterra pré-Vitoriana, sendo rompida por uma pergunta que, para o que nos é corriqueiro (afinal, como leitores, imediatamente nos perguntamos isso), impõe uma estranheza: por que os magos britânicos não mais realizam magia? A partir dessa indagação de um estudioso da magia – mas não praticante – o Senhor Secundus, vemos o desenrolar de eventos que nos leva ao primeiro protagonista titular do livro, Mr Norrell, um homem recluso, cercado de livros e que trava uma batalha particular com outras pessoas que queiram ler: pois logo descobrimos que, não apenas Mr Norrell tem uma vasta biblioteca, mas que busca comprar todos os livros restantes de magia, para que nenhum outro tenha a sua possibilidade de acesso e realize os milagres que ele, como mago praticante, pode realizar.

O primeiro desses feitos é, inclusive, realizado com essa intenção: obrigar uma sociedade de magos que testemunham a magia a nunca mais tentar estudá-la ou, muito menos, fazer dela sua prática. O evento é, porém, relatado por testemunhas e Mr Norrell parte para Londres, onde espera, sendo sua qualidade conhecida agora pelo público, ser recebido por ministros e oferecer seus serviços ao Império Britânico. Ele, porém, ao desconhecer as engrenagens sociais, se vê impedido de seu intento. Logo surgem duas personagens que vão lhe acompanhar por boa parte do romance: Drawlight e Lascelles. Os dois *bons vivants* se propõem a lhe ajudar a se tornar ainda uma maior atração, ao mesmo tempo em que o parasitam com o aumento de sua fama, pois se tornam intermediários do mago para com a sociedade aristocrática britânica.

Essa fama só surge, de fato, com a ressurreição de Emma Wintertowne (mais tarde, Lady Pole), quando temos contato pela primeira vez com a Fada. A jovem havia morrido e chamaram por Norrell, como uma última tentativa, e este, contrariando seus princípios, que via com olhar

negativo o contato dos magos com as Fadas, invoca uma fada. O Cavaleiro-de-Cabelo-de-Algodão, portanto, é quem a ressuscita, mas impôs algumas regras a Norrell, levando da moça um dedo e recebendo como parte do acordo, na forma de pagamento por trazê-la de volta, metade da sua vida – que a Fada cobra, levando-a quando dorme, todas as noites, para dançar em seus domínios. Noiva de um dos ministros, a ressurreição de Emma Wintertowne, que logo se tornaria Lady Pole, abre as portas para Norrell, que finalmente se vê na capacidade de mago britânico e auxiliando, através de ilusões usadas contra os franceses de Napoleão, o Império Britânico.

Nem tudo decorre com perfeição, porém. O Cavaleiro-de-Cabelo-de-Algodão é sutilmente apresentado em suas artimanhas enquanto o caráter de outra personagem, o mordomo (Stephen Black) do marido de Lady Pole, de Sir Walter Pole, é desenvolvido. A família de Lady Pole é assombrada, algo que o leitor toma conhecimento através dos relatos de criados a Stephen Black, que, por capricho da Fada, é também carregado durante o sono para o baile das fadas, e assim como Lady Pole, começa a adoecer de cansaço.

Antes, ainda, do segundo protagonista entrar de fato em cena, Clarke acentua o caráter egocêntrico, possessivo e covarde de Norrell, quando este recusa, por inação, a propostas de formar uma escola de magos que a Coroa Britânica se oferece para patrocinar. Norrell não é apenas o “Estudioso”, mas aquele que, não apenas detém o saber, mas também o que o represa, não tendo interesse em compartilhar com a sociedade e o mundo, preferindo ser visto como um prodígio isolado, um talento único, singular e precioso. Desde o início do livro, ele, ativamente, através de seu procurador, Childermass, evita que outros se tornem magos, seja através da compra de qualquer livro que, de fato, tenha verdades sobre a magia, ou intimidando e processando pessoas.

O romance, finalmente, apresenta-nos Jonathan Strange, para além de 200 páginas adentro da narrativa. Assim como Norrell, Strange é membro da aristocracia, herdeiro de terras. Jonathan é ainda jovem, mas incapaz de se decidir por que caminho tomar na vida, demonstrando capacidade para muitas coisas e nenhum interesse real por nenhuma. Após a morte de seu avarento e mesquinho pai, vê-se cheio de responsabilidades e, ainda assim, sem um norte. Pretendendo impressionar Arabella, jovem com quem deseja se casar, diz que pretende seguir carreira como mago e menciona que se encontra com um mago de rua (Vinculus), que lhe fala uma profecia (tatuada magicamente em seu corpo, pelo Rei Corvo) e lhe vende algumas magias, que, logo, Strange tem sucesso em executar uma delas, sem qualquer dificuldade, mostrando em uma bacia de prata o homem que é seu oposto e inimigo, sem saber ainda quem é, mas ficando claro para o

leitor que Norrell e ele serão antagonistas.

A relação de oposição, mesmo que não seja de inimizade, perdura em capítulos seguintes. Em “A Casa das Sombras”, vigésimo terceiro capítulo, Strange finalmente conhece Mr Honeyfoot e Mr Segundus, personagens que, inicialmente, conduzem o romance. A natureza de Strange é claramente distinta da de Mr Norrell e de quase tudo o que se percebe na narrativa. Em relação à magia, também estuda magos antigos, mas não realiza os mesmos encantamentos, em vez disso, usa-os para criar magias novas, mesmo que seus resultados tenham um certo grau de incerteza a eles associado (dado ao experimentalismo do processo). No capítulo seguinte, “Um Outro Mago (C. 24)”, o encontro de Strange e Norrell se realiza e, como previsto, tem ares de desastre, até quase seu final. A qualidade de ambos, por mais diferente que sejam entre si, é tão singular comparando-os a outras pessoas, que suplanta suas diferenças diversas diversas, e Strange torna-se aprendiz de Norrell, o que liga ambos (e que assim já estavam pela profecia do Rei Corvo) até o fim do livro.

Os capítulos seguintes tratam da relação dinâmica e conturbada dos dois magos; da lenta mais contínua progressão do Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão em causar horrores, culminando com o rapto de Arabella Strange e o assassinio de várias pessoas na busca pelo nome real de Stephen Black (a mãe do mordono morreu ao lhe dar a luz, em um navio vindo do Caribe); e dos efeitos sociais e políticos que sua magia causa, com Norrell se tornando um bastião da “boa magia inglesa” de natureza conservadora, e Strange sendo enviado para lutar em Portugal e Espanha e mais tarde, na Bélgica, se tornando um herói de guerra e figura popular, mas após a morte da esposa e quando amaldiçoado pelo Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão (com um pilar de noite eterna que o segue para onde vá), passa a sofrer calúnias (impulsionadas por agentes de Norrell, em especial, Lascelles) e ser tipo como um “mago renegado”, dado à magia negra, corrompido por insanidade e antibritânico.

Em linhas gerais e em alguns casos, de forma bem específica, a narrativa segue a profecia que o mago de rua, Vinculus, apresenta desde o começo do romance a Norrell, Strange e Black, mas que não é vista no romance de forma completa em nenhum momento, sendo ela assim:

Dois Magos irão surgir na Inglaterra. // O primeiro irá me temer; O segundo irá me procurar // O primeiro será governado por ladrões e assassinos; O segundo irá conspirar para sua própria destruição. // O primeiro irá enterrar seu coração em uma floresta negra coberta de neve, e ainda assim sentirá sua dor. // O segundo verá sua posse mais preciosa nas mãos de seu inimigo. // O primeiro irá viver sua vida em solidão, ele será seu próprio

carcereiro. // O segundo irá caminhar por estradas solitárias, a tempestade irá pairar sobre sua cabeça, procurando por uma torre negra sobre uma colina. // O escravo sem nome irá usar uma coroa de prata. // O escravo sem nome será rei em um estranho país. (CLARKE, 2006, pp. 136-140)

O romance também tem caráter incomum nos aspectos relacionados à sua estrutura metaficcional: possui uma linha narrativa fácil de ser seguida, bem resumida pela profecia, mas que também se alarga na construção de mundo, seja por elementos adicionais à profecia, pelo desenvolvimento de personagens secundários (Childermass, Lascelles, Drawlight, do núcleo de personagens ao redor de Norrell; Mr Segundus, Arabella, família Graysteel, do núcleo de Strange; e por fim, Stephen Black, que serve para acompanhar o Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão e lhe dar sua perspectiva), bem como por uma camada extra, através de anedotas, referências a livros ficcionais e contos, em suas quase duzentas notas de rodapé:

Mr. Norrell confirmou, inclinando a cabeça cautelosamente.

— Mas pensei que o senhor havia dito... — replicou Strange. — Quer dizer... — Esforçou-se para falar com mais delicadeza. — *Pensei* que o senhor tivesse dito, algumas semanas atrás, que anéis e pedras mágicos são uma fábula.

Mr. Norrell mirou o discípulo, irrequieto.

— Terei me enganado?! — perguntou Strange.

Mr. Norrell não disse uma só palavra.

— Creio que me enganei — continuou Strange. — Desculpe-me, senhor, por interrompê-lo. Por favor, continue.

Mas, embora Mr. Norrell parecesse bastante aliviado com o fato de Strange haver encerrado o assunto, não se sentia mais em condições de prosseguir e, em vez disso, propôs que tomassem chá; com o que Mr. Strange concordou de pronto.<sup>4</sup>

4. A história da filha do Mestre de Nottingham (à qual Mr. Norrell jamais retornou) merece ser contada, por isso a relato aqui.

A quermesse à qual a jovem foi realizou-se na Festa de São Mateus, em Nottingham. Ela passou um dia agradável, indo de barraca em barraca, comprando roupas brancas, rendas e especiarias. À tarde, a certa altura, ao se virar de súbito para ver alguns acrobatas italianos que se achavam atrás dela, a borda de seu manto esvoaçou e bateu num ganso que passava. A ave, mal-humorada, avançou contra ela, batendo as asas e grasnando. Tomada de surpresa, a jovem deixou cair o anel do pai, que escorregou para dentro da boca aberta do ganso; este, tomado de surpresa, o engoliu. Antes, porém, que a filha do Mestre de Nottingham pudesse dizer ou fazer alguma coisa, o guardador de gansos tocou a ave adiante e ambos sumiram na multidão.

O ganso foi comprado por um homem chamado John Ford, que o levou para sua casa no vilarejo de Fiskerton. No dia seguinte a esposa, Margaret Ford, matou, depenou e estripou o ganso. Em seu estômago encontrou um pesado anel de prata incrustado com um fragmento curvo âmbar-amarelo. Ela o depositou em uma mesa, ao lado de três ovos de galinha que haviam sido recolhidos de manhã.

Imediatamente os ovos começaram a se mexer, depois se abriram, e de dentro de cada um surgiu algo maravilhoso. Do primeiro saiu um instrumento de cordas semelhante a uma viola medieval, mas com braços e pernas pequeninos, que extraía maviosa música de si mesma com um arco minúsculo. Do segundo ovo emergiu um navio do mais puro marfim com velas de fina seda branca e remos de prata. E da casca do último ovo saltou um pintinho com uma estranha plumagem vermelho-dourada. Este último foi a única maravilha a ver a luz de um outro dia. Umás duas horas depois, a viola se partiu como casca de ovo, desmanchando-se em pedaços, enquanto ao pôr-do-sol o navio de marfim se fez à vela, remando ar adentro; a ave, porém, cresceu e mais tarde ateou um fogo que destruiu grande parte de Grantham. Durante a conflagração, viram-na banhando-se nas chamas. Dadas as circunstâncias, supôs-se que era uma fênix.

Quando se deu conta de que de algum modo estava de posse de um anel mágico, Margaret Ford resolveu usá-lo para fazer magia. Infelizmente era uma mulher maldosa, que tiranizava o marido bondoso, e passou horas e horas a pensar em como se vingaria de seus inimigos.

Figura 2: Rodapé da página 259. O relato desse rodapé, segue, ocupando páginas inteiras, até a página 262.

Existem partes do livro que Clarke claramente usa para sedimentar seu universo em história alternativa: as viagens de Strange para combater Napoleão como mago do Duke de Wellington em Portugal e Espanha e mais tarde, quando Napoleão sai da Ilha de Elba e invade a Bélgica; além da visita de Strange ao Rei George III e, por fim, quando Strange parte para Veneza, seu contato e estranha amizade com Lorde Byron. Isto serve ao propósito de manter uma discussão, mesmo em um livro de fantasia, numa ótica especulativa do real, como se autora estivesse dizendo: “olha, isso é fantasia, mas estou falando sim, sobre a Inglaterra!”.

É sempre temeroso tentar entender os motivos de uma produção, sem que o autor desenvolva, ele mesmo, seus motivos. O “**por quê?**” de *Jonathan Strange & Mr Norrell* nos parece, porém, ser indicado de certa forma pela crítica e, mais tarde, no prefácio de Neil Gaiman, comparado ao livro de Hope Mirless<sup>57</sup>: *Lud-in-the-mist* (1926). 80 anos separam a publicação de ambos os livros, mas ressoa no romance de Clarke o mesmo caráter de discussão do que é “ser britânico”. As duas faces apresentadas por Norrell e Strange demonstram uma severa dicotomia, uma luta por um espírito nacional de um povo que, durante a sua história, constantemente mudou seu caráter nacional, sendo invadido por Roma, França, tendo seu folclore (literalmente) demonizado, e é dividido, ainda hoje, por diversas religiões, grupos de poder e fortes identidades regionais. A busca no romance por uma “legítima magia inglesa”, parece, muitas vezes transformá-lo em um Macunaíma britânico. O “**por quê?**” parece uma tentativa de retirar a máscara de “retidão”, que envolve o imaginário sobre que é ser britânico, e mostrar sua hipocrisia, contradições e dizer ainda que em nada o britânico perde com o desvelar do que é sua verdadeira natureza, um povo que foi miscigenado e desenraizado por invasões diversas e que, por sua vez, pilhou os quatro cantos da terra, utilizando-se de uma altivez para esconder de si mesmo um caráter tão facínora e covarde quanto o dos piores piratas. É a admissão, sem culpa, desse caldo, de uma nação que formou o mundo de hoje, mas que o fez com a arrogância de ignorar que cada pedra dessa estrada dourada do poderoso império britânico, foi calcinada com o sacrifício e sangue dos menos abastados, escravos e povos invadidos.

Personagens como Lascelles (aristocrata e assassino) e o seu companheiro Drawlight (venenoso embusteiro) representam bem esse lado vilanesco, assim como Mr Norrell, que rouba oportunidades dos que desejam o conhecimento que ele tem, seja através de seu poder econômico

---

<sup>57</sup> Hope Mirless (1887-1978), inglesa, nascida de uma rica família de mercadores de açúcar, estudou arte dramática e grega. Foi poetisa e romancista, sendo apenas o seu terceiro livro, *Lud-in-the-mist*, de Literatura Fantástica.



(compra os livros de magia antes de outros possíveis magos) ou institucional (obrigando, através de seu procurador, Childermass, que magos assinem contratos desistindo da magia). Temos outras facetas representadas em *Mr. Segundus* e *Jonathan Strange*: representantes positivos de um humanismo britânico, mas capazes de ações práticas e até mesmo de ir a guerras.

A ironia de Austen e Dickens desenvolvida por Clarke tem o mesmo sentido que nos livros desses dois autores: demonstrar o caráter farsesco dessa aristocracia que se farta de falsa dignidade, apoiada por um punho de ferro que esmaga covardemente seu povo e opositores.

Em *Lud-in-the-mist* (1926) temos a forte cidade que é então “atacada” pelas maçãs que chegam através do lago que a banha, vindas da Terra das Fadas, e que logo se tornam um problema com seus jovens as consumindo e percebendo que lhes provoca loucura (agem de maneira irracional). A mesma loucura é depois experimentada pelos adultos, e estes percebem que ignorar a euforia e viver em único espectro de austeridade lhes rouba o sentido de viver e ser.

O “**por quê**” de Clarke é, pois, essa busca pela face dicotômica de uma Inglaterra que não é monotônica, mas fundada e vivida por múltiplas mãos e olhares. É uma Inglaterra que deseja ser um pináculo de civilização, mas que é diminuída quando tenta afastar de si suas raízes, sua pré-história, seu folclore e cultura única.

#### 4.1 O TEMPO

O tempo em *Jonathan Stranger & Mr. Norrell* tem que ser avaliado de acordo com as questões de gênero e subgêneros literários – fantasia, metaficção, história alternativa, romance pós-moderno - pois não se trata exatamente de um romance contemporâneo, uma vez que a autora constantemente tenta imitar elementos de um momento histórico anterior. Contudo, ao mesmo tempo, não deixa de se tratar de um romance contemporâneo, já que é fruto de seu tempo, notadamente, da visão que se tem contemporaneamente a respeito de determinado passado.

É, como anteriormente assinalado, uma história que se passa durante as guerras napoleônicas, com um texto que chega a emular Jane Austen e Charles Dickens. Sendo assim, é também moderno, com uma preocupação a respeito de personagens menores e até mesmo realista, dentro de um universo de fantasia, que o torna capaz de ser, com o rompimento de sua aparente normalidade, literatura fantástica. Trata-se de uma salada de gênero que só a pós-modernidade poderia conceber. Mas, e talvez por isso (por ser pós-moderno) não deixa de recorrer a discussões

bejaminianas sobre a modernidade (1994), quando, em uma obra contemporânea, nascida também da necessidade mercadológica e por ela propulsão à fama mundial (traduzida em várias línguas, premiada internacionalmente, adaptada para a televisão, etc), trata da necessidade de dois homens (Jonathan Strange e Mr. Norrell) em buscar, não por maneira mecânica, mas num desenterrar da cultura e até artesanalmente (seja por estudo ou criatividade espontânea), a volta de uma arte comum a uma nação que, com o passar dos anos, foi descartada.

Nesse sentido, podemos citar os gêneros de história alternativa e fantasia: na fantasia, a história seria jogada para fora do tempo, pois o tempo, em um universo de fantasia, não importa, já que nele é encapsulado, mas, ao se utilizar de história alternativa, a autora vincula o tempo à nossa realidade.

A autora salienta o tempo não apenas com a marcação cronológica, mas também com eventos e personagens históricos largamente conhecidos: Guerras Napoleônicas, Napoleão Bonaparte, Rei George III, Lord Byron, Duke de Wellington. Esse tempo que pode servir para a nossa análise é exacerbado tanto por ser uma história de realidade alternativa, como pelo próprio caráter paródico da obra, que se faz ao utilizar o tom narrativo de Austen e as figuras caricatas (tão comuns a Dickens) que nos atrela à realidade, pois nos lembra, com esses elementos metaficcional (no qual a autora propositalmente escolhe imitar a outros), que se trata de uma obra ficcional. Curiosamente, o caráter realista faz com que a obra, que nunca deixa de ser fantasia, possa ter dentro de si também o Fantástico, pois o que é para os personagens dessa trama algo “real”, elementos “concretos” de sua realidade, sofre uma ruptura, e aí se entra no Fantástico.

Ora, nada impede que, no hibridismo, especialmente dentro de uma obra que já caracterizamos por pós-moderna (ao utilizar elementos de pastiche, metaficção, etc.), tenha gêneros diversos que coexistam, se pode dizer que isso é mesmo uma natureza do romance como gênero.

E o que é esse Fantástico em *Jonathan Strange & Mr Norrel*, um romance que já caracterizamos como inserido no espectro da Literatura Fantástica? Voltamos a Bélière (2012), quando ela explica a distinção dos textos realistas e do Fantástico, de acordo com a personagem, e indo além, percebendo que seu foco está no seu entorno:

O romance realista coloca o mundo sob o signo duplo da necessidade e da contingência: há uma economia do real e da história, e uma liberdade da personagem. A narração fantástica generaliza a contingência do universo, compreendido como o natural e o sobrenatural. É por isso que o relato do absurdo, fundado sobre o jogo da contingência e

da necessidade, pode se tornar, como em Kafka, fantástico. Compreende-se, então, que um estudo ou uma definição do fantástico não deve inicialmente privilegiar o exame da condição do sujeito: na *Metamorfose*, a questão posta não é “O que me tornei?”, mas “O que me aconteceu?”. É interessante observar que a consciência de si do homem-inseto não ficou alterada e que somente importa o enigma do acontecimento. O “estranho inquietante” não é o eu, mas a ocorrência, índice do descontrole do mundo. (BESSIÈRE, 2012, p. 6)

Essa ruptura pode ser observada claramente em vários momentos do livro, mas, especialmente, em seu início, quando as habilidades de Mr Norrell são publicamente testadas, inicialmente, para um menor número de pessoas, os Magos de York (1), e então, de forma mais espantosa, com a ressurreição de Miss Wintertowne/Lady Pole, quando toda Londres é alertada do milagre. O elemento sobrenatural evocado é de aproximação com o terror e não com o encantamento, conforme se elabora na descrição de Mr Norrell, após o acordo com o Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão (2):

(1) O mundo se transformara durante a permanência dos magos na igreja. A magia voltara à Inglaterra, quisessem ou não os magos. Outras mudanças de natureza mais prosaica também haviam ocorrido: o céu se enchera de nuvens pesadas e carregadas de neve. Não eram nuvens de modo algum cinzentas, mas uma estranha mistura de azul-cinza e verde-mar. Essa curiosa coloração criava uma espécie de crepúsculo que, se imagina, seja a iluminação habitual em reinos lendários do fundo do mar. (CLARKE, 2015, pp. 47-48)

(2) Nesse momento, ouviram passos na escada, que logo se transformaram em passos no corredor. A porta da sala de estar se abriu e alguém parou no limiar, de vela na mão.

Drawlight agarrou o atiçador de brasas.

Mas era Mr. Norrell.

— Não se assuste, Mister Drawlight. Não há o que temer...

Entretanto, o rosto de Mr. Norrell, quando ele ergueu o castiçal, parecia contar uma história diferente; estava bastante pálido, os olhos arregalados e ainda não esvaziados, aparentemente, de resíduos de medo. (CLARKE, 2015, p. 106)

Esses elementos não parecem estar na obra de Clarke por engano. Vemos, por exemplo, a demonstração de sua compreensão sobre intertextualidade e hibridização de gêneros na descrição dos eventos relacionados à ressurreição de Lady Pole, por outra personagem, utilizando efeitos góticos para tanto:

— Certamente é uma noite para ressuscitar mortos — comentou Mr. Lascelles. — Chuva e árvores fustigando as vidraças da janela, o vento uivando na chaminé, todos os efeitos teatrais apropriados, na verdade. Eu com frequência me vejo dominado pelo impulso de escrever peças, e quem sabe os acontecimentos desta noite me inspirem a tentar outra

vez... Uma tragicomédia que fale das tentativas desesperadas de um ministro empobrecido de ganhar dinheiro por quaisquer meios, começando com um casamento interesseiro e terminando com feitiçaria. Creio que teria uma aceitação muito boa. Vou chamá-la Pena que ela seja um cadáver. (CLARKE, 2015, p. 105)

Temos, então, uma obra multi-temporal, que enlaça o século XIX e o século XXI, com uma escrita mimetizando autores do período, estabelecendo eventos em torno de momentos históricos do mesmo e, simultaneamente, utilizando de todo artifício literário corrente em autores presentes, que primam por desconstruções e narrativas não-lineares. A obra estabelece uma cisão com análises corriqueiras sobre o seu tempo, inclusive com notas de rodapé e narrador, em alguns momentos, dando a entender que os eventos narrados são passado, fazendo-nos vislumbrar não apenas esse passado alternativo, mas certo passado, ainda que alternativo, porém, mais próximo do presente. Tal passado tem também extensão mais longa, pois comumente remete a um ponto mais longínquo, um momento primevo para essa magia britânica, quando fala do grande patrono mágico da Inglaterra, que, nesse universo ficcional, é John Uskglass, o Rei Corvo, que governou o norte da Inglaterra por séculos e desapareceu séculos antes da narrativa do livro.

O **quando**, em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, é, pois, um largo corte temporal que não pode ser estabelecido apenas pelo tempo de ação das personagens, mas pelo público, estilo e ferramentas estilísticas em uso, tornando essa definição um largo recorte em vários níveis e direções.

De forma perspicaz, Clarke utiliza uma relação cronotópica em *Jonathan Strange & Mr Norrell*: pois o **quando** e o **onde** se associam muito bem nessa narrativa: é na Inglaterra Vitoriana, em uma sociedade encantada com o objeto dos saques do Egito e do nascimento da egiptologia, cheia de ideias como o mesmerismo e espiritismo, acreditando em sociedades antigas superiores, vivendo um novo orientalismo, um caldeirão de misticismo que chega mesmo a promover o nascimento de uma “nova era” da magia, mais tarde impulsionada por Madame Blavatsky e Aleister Crowley. A Restauração da Magia Britânica no romance precede esses elementos, mas é contemporânea ao Romantismo (Jonathan Strange forma uma amizade com o próprio Lorde Byron) e se passa numa Inglaterra que, de maneira crescente na realidade acreditava menos nas bruxas: há um acentuado declínio em casos de perseguições a bruxas, do século XVIII em diante (WRIGHTSON, 2011). O tempo então alavanca o exercício de imaginação fantástica para um espaço propício no romance.

## 4.2 O ESPAÇO

A definição do **onde**, em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, é ao mesmo tempo mais e menos problemática do que o **quando**. É “mais”, pois permite, nesse universo fantástico, que a ação se apresente além da Inglaterra e até em mundos fantásticos, assim como em outros países da Europa e até na América do Norte, mas é também “menos”, pois o **onde** está permanentemente focado culturalmente na Inglaterra.

A experiência de leitura de *Jonathan Strange & Mr Norrell*, quando analisada sob esse aspecto, pode ser traçada em paralelo com *Macunaíma* (1928), de Mário de Andrade. Por mais disparate que possa parecer em primeira mão essa busca por semelhanças, em ambas as obras existe um prático caráter desconstrutivo de elementos formadores da identidade cultural do povo, um claro senso de humor e ironia na narrativa, assim como a busca por raízes folclóricas, a separação de elementos de sentimento nacional de povos invasores, e uma ligação de um tempo mítico e contemporâneo ocupando um mesmo espaço fulcral, na tentativa de demonstrar a grande miríade de elementos constitutivos de uma nacionalidade plural.

Diferente, porém, é o Fantástico e como este declaradamente remonta ao espaço, que é claramente definido, mesmo em momentos em que este se move de forma a lugares impossíveis, não há a delinquência da metáfora: o Fantástico exige que o espaço seja bem definido, para que possa se dar o rompimento com o real, e mesmo dentro de momentos narrativos de surrealidade (que não ocorrem em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, mas comuns em outras obras de ficção de Literatura Fantástica ou outros meios narrativos), existem claros marcadores, que mesmo que não amplamente evidentes, ensejam o efeito de dúvida e insólido (de *A Volta do Parafuso* (1898), de Henry James, a filmes como *Os Outros* (2001) e *A Origem* (2010)).

Existe uma necessidade de contexto que o espaço em *Jonathan Strange & Mr Norrell* se agarra, mais forte até do que no caráter temporal. Hutcheon (2006) lembra-nos disso quando diz que nada existe num vácuo de elementos sociais e culturais<sup>58</sup>, e Clarke, assim como Mirless (autora de *Lud-in-the-mist* (1926)), apontaram suas penas para a sociedade e lhe exigiram respostas e um diálogo através de suas personagens e situações. Acostumadas a viverem fora da Inglaterra<sup>59</sup>,

<sup>58</sup> TEXTO ORIGINAL: An adaptation, like the work it adapts, is always framed in a context—a time and a place, a society and a culture; it does not exist in a vacuum. (HUTCHEON, 2005)

<sup>59</sup> Mirless viveu, entre outros lugares, na França, e Clarke, entre seus períodos de trabalho fora da Inglaterra, passou alguns anos na Espanha.

tiveram perspectivas deslocadas de sua origem e ponto de vista para estabelecer uma crítica com base em diferente vivência.

A escolha do Fantástico e das Fadas por Clarke, assim como de um espaço geográfico marcado por um momento temporal como o início do século XIX, é uma escolha chave para o funcionamento do romance como crítica de uma cultura geograficamente marcada.

O Rei Corvo é a representação de uma Inglaterra em aliança com sua mitologia, o povo das fadas. Ele é usado então por Clarke para manter uma relação de uma Inglaterra que se afasta de seus mitos. Sendo assim, o Rei Corvo some antes do Mercantilismo e do estabelecimento da Igreja Anglicana, como vimos anteriormente (Item 3.1 desse trabalho), um momento em que a Inglaterra se voltava contra sua raiz pagã.

E essa raiz pagã era fortemente influenciada pelas fadas. Honeybell, mestre em Religião e História Social pela universidade de Warwick (2011), lembra que, muitas vezes, os sábios, curandeiros e magos, recebiam seus poderes de cura de seres mágicos, e, a partir desses pontos, os usava para praticar o bem<sup>60</sup> (p. 10). Honeybell (2011) também relata o julgamento de Issobell Sinclair, que foi julgada por praticar magia em 1663, na Escócia, e que disse que o fez para proteger o gado no Halloween. Isto não seria o problema, mas Sinclair em seu relato, disse que o fez ao lado de fadas, que a ajudaram na realização do ritual – levando a sua condenação e execução. Ainda sobre fadas, a autora continua relatando um caso na Inglaterra:

Um relato similar é o da jovem de 19 anos Ann Jeffreys, que afirmava ter tido um encontro com fadas. Ann era de uma família pobre e fora tomada como aprendiz de serviçal doméstico por uma abastada família de donos de terras na paróquia de St Teath'. Ela declarou que em 1645 ela estava costurando no jardim de seu empregador, Mr Pitt, quando vieram seis pessoas de pequena estatura, totalmente vestidas de verde, isso a assustou a ponto de lhe fazer ter convulsões. Durante seu longo período adoentada, ela frequentemente gritava que teria visto fadas. Moses Pitt, o filho de seu empregador, mais tarde relatou que após a recuperação, ela desenvolveu a habilidade de curar os doentes com seu toque. Ann declarou que aquele foi o primeiro de seus muitos encontros com as fadas e que acreditava que estas estavam sempre com ela. (HONEYBELL, 2011, p. 11)<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Como também vimos no item 3.1 desse trabalho, as fadas eram consideradas seres de ordem satânica e, sendo assim, o contato com esses seres mágicos também levava à perseguição e ao julgamento.

<sup>61</sup> TEXTO ORIGINAL: A similar account was of nineteen-year old Ann Jefferies, who claimed to have had an encounter with the fairies. Ann was from a poor family, and was 'apprenticed as a domestic servant to a substantial yeoman family in the parish of St Teath'. She stated that in 1645 she had been knitting in the garden of her employer Mr Pitt when 'there came six persons, of a small stature, all clothed in green, upon which she was frightened into a convulsion. During her long continued illness, she frequently cried out that she saw the fairies'. Moses Pitt, the son of her employer, later recounted that upon her recovery, she developed the ability to heal the sick by touch. Ann claimed that this encounter was the first of many fairy meetings and she believed that they were always with her.

Outra forma de alijar o paganismo da cultura é a tentativa de entendê-lo como algo primitivo, animista e animalesco, irracional e até cruel. *Lud-in-the-mist* (1926), com seu paralelo entre as Fadas e a “civilização”, deixa isso bem claro, numa dicotomia claramente dionisíaca/apolínea. Nada foge das concepções de “o que é” e “o que não é” apropriado para um cavalheiro inglês fazer. Em *Jonathan Strange & Mr Norrell*, a “real magia da Inglaterra” é imposta esse dissabor: disassociar-se de suas origens (Rei Corvo, seres mágicos, reinos encantados) e se concentrar em tarefas que permitam o avanço da Inglaterra através de magias mais “sanitarizadas”, de ilusões e fortalecimento e reparações.

Logo no início do romance, temos na primeira passagem em que figura a Sociedade de Maghos de York, um cavalheiro responde a John Segundus deixando claro o status da magia naquele momento (1); O encontro inicial de Mr Norrell com Walter Pole é uma réplica da visão estereotipada do praticante de magia (2); E por fim, a reação de amigos a decisão de Strange de que iria praticar magia (3):

(1)

Um cavalheiro idoso de olhos azuis apagados e roupas de cores também apagadas (chamado Hart ou Hunt, Mr. Segundus não entendeu bem o nome) disse apagadamente que não tinha a menor importância a expectativa em torno do que um mago deve fazer. Um cavalheiro não devia praticar magia. Magia era o que os magos de rua simulavam fazer para tirar os centavos das crianças. A magia (no sentido prático) estava degradada. Tinha associações vulgares. Era amiga íntima de rostos barbudos, ciganos e ladrões de domicílios; do frequentador de lugares imundos com cortinas amarelas encardidas. Não, não! Um cavalheiro não tinha de praticar magia. Um cavalheiro podia estudar a história da magia (nada mais nobre), mas não tinha de praticar magia alguma. O cavalheiro idoso olhou para Mr. Segundus com olhos apagados e paternais e disse que esperava que Mr. Segundus não tivesse recorrido a encantamentos.

Mr. Segundus corou. (CLARKE, 2006, p. 18)

(2)

— Mister Norrell — disse Sir Walter —, não posso afirmar ter entendido que espécie de ajuda o senhor nos oferece...

— Ah, quanto aos pormenores — replicou Mr. Norrell —, conheço tanto a guerra quanto generais e almirantes conhecem a magia, contudo...

— ... Mas seja o que for — continuou Sir Walter — lamento dizer que não será possível. Meu senhor, a magia não é respeitável. Não é — Sir Walter procurou a palavra — séria. O governo não pode se meter com essas coisas. Mesmo esta conversinha inocente que eu e o senhor estamos tendo hoje talvez nos crie certo embaraço, quando as pessoas souberem dela. Honestamente, Mister Norrell, se tivesse entendido melhor o que pretendia me propor hoje, eu não teria concordado em me reunir com o senhor. (CLARKE, 2006, p. 88)

(3)

— Mas — disse Henry —, se vai iniciar uma nova profissão, e não vejo por que deveria, uma vez que herdou uma propriedade, decerto pode escolher algo melhor do que a magia! Ela não tem aplicação prática.

— Creio que está equivocado! — retrucou Mr. Redmond. — Em Londres há aquele cavalheiro que confunde os franceses ao lhes enviar ilusões! Escapa-me o nome dele. Como ele classifica a sua teoria? Magia moderna? (CLARKE, 2006, p. 222)

O próprio Fantástico tem, em uma de suas prováveis raízes, este choque entre factível e imaginário. A popularidade do Gótico em uma era na qual avanços científicos estavam, a todo momento, sendo anunciados, ao mesmo tempo em que a população era, mais do que nunca, escravizada. Desta maneira, a sua expressão estética é uma forma deste grito social de horror ser ouvido. Na Literatura, poucos casos são mais claros do que *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1823), de Mary Shelley, que, de acordo com o próprio título, é um recontar da história de Prometeu e o horror de uma ciência liberta de quaisquer fronteiras éticas. Bordini lembra do papel do choque desse racionalismo com o misticismo no século XIX:

A civilização burguesa realiza uma transformação cultural profunda: ao mesmo tempo que incentiva a idéia de um cidadão capaz de fazer-se por si, confiante na razão e na ciência e desconfiado da loucura e do misticismo, priva-o dos antigos laços comunitários de co-participação no trabalho, no culto e no lazer, e obriga-o à competição pelo sucesso monetário, que substitui valores autênticos, como a solidariedade e o afeto.

No fenômeno de descentramento e alienação do humano, daí decorrente, enraíza-se o conto gótico, em que o leitor moderno, oscilando entre a explicação metafísica do universo, a que a humanidade antes se habituara, e a explicação física, agora estimulada, mas que o inclui e coisifica, entrega-se a vivência fantástica de mundos fictícios, onde o sobrenatural irrompe para subverter uma situação existencial insuportável, intensificando-a. (BORDINI, 1987, p. 13)

Essa relação metaficcional de Clarke parece ter três pontos temporais definidos em relação ao espaço: o século XV, o século XIX e o fim do século XX. Nesses três momentos, tivemos saltos tecnológicos da humanidade. A conexão com o século XX/XXI é metaficcional, mas as outras duas também não deixam de ser. No século XV, temos o começo da era moderna, a Inquisição, e, especificamente na Inglaterra, o começo do movimento que faz associação entre fadas e satanismo. Em seu universo ficcional, O Rei Corvo desaparece, marcando o declínio da magia Britânica. No século XIX, como dito acima, na história real, posterior ao período em que se passa o livro (1807-1817), a Inglaterra abraça o misticismo. Apesar de sabermos bem que, hoje, em 2019, misticismo está tão vivo quanto nunca, o período de produção do romance se deu nos anos 90 do século



passado, quando tudo parecia dominado por máquinas e inovações em detrimento do humano (há quem diga que o efeito permanece).

A tecnofobia parece ser uma relação normal em períodos nos quais a tecnologia nos sufoca. Não surpreende que o livro de Clarke tenha, em seu bojo, tal discurso. Até mesmo grande parte dos marcos da própria Ficção Científica de massa do período (décadas de 80 e 90 do século XX) contradizia marcos do gênero de sua era de ouro (50-60) e nos colocava frente a frente com ameaças tecnológicas ou sócio-tecnológicas (Cyberpunk). A explosão da literatura distópica no começo do século XXI e a “Fantasia Real e Anti-Heróica”, de George R. R. Martin, com a sua série de livros “Uma Canção de Fogo e Gelo”, que começou a escrever em 1991 (*Game of Thrones*, 1996), parece face de um mesmo fenômeno: uma busca por deixar de sonhar e encarar com mais seriedade uma realidade predatória. Clarke, porém, nos apresenta uma outra possibilidade: um escapismo que conduz a uma esperança de uma relação do homem com o mundo que é, a despeito de si mesmo, inquebrantável.

Essa força de renovação é literalmente apresentada através da magia, que, no mundo de Clarke, serve como uma força socialmente equalizadora, aludida anteriormente por Strange (1), e, como vemos com o resultado, ao fim do livro, de um anúncio que Childermass, outrora procurador de Mr Norrell, deixa chamando magos para uma reunião, de fato compartilhada por todos (2):

(1)

— E por que não seria? Norrell é quem gosta de guardar segredos, não eu. Eu nada disse ao senhor que não esteja em meu livro. Dentro de mais ou menos um mês, todos os homens, todas as mulheres e todas as crianças do reino poderão ler a respeito e tirar as próprias conclusões. Realmente não vejo o que Norrell possa fazer para impedi-lo. (CLARKE, 2006, p. 574)

(2)

Na segunda semana de março, publicou-se um parágrafo na Crônica de York, endereçado aos ex-membros da Sociedade Culta dos Magos e também a qualquer um que desejasse se tornar membro dessa Sociedade. Convidava-os a comparecer à estalagem Old Starre na quarta-feira seguinte (dia em que a Sociedade tradicionalmente se reunia).

Esse curioso anúncio ofendeu ao menos tantos ex-membros da Sociedade de York quanto pretendia. Publicado como foi num jornal, podia ser lido por qualquer um de posse de um penny. Ademais o autor (não identificado) aparentemente assumira a responsabilidade de convidar pessoas a entrar para a sociedade, algo que evidentemente não tinha o direito de fazer, quem quer que ele fosse.

Na curiosa noite da reunião, ao chegaram à Old Starre os ex-membros de pararam com cerca de cinquenta magos (ou supostos magos) reunidos no grande salão. As cadeiras mais confortáveis já estavam ocupadas e os ex-membros (entre eles Mr. Secundus, Mr. Honeyfoot e o Dr. Foxcastle) viram-se obrigados a se acomodar numa pequena

plataforma a pouca distância das lareiras. A situação, porém, dava-lhes uma vantagem: tinham uma excelente visão dos novos magos.

Não era um cenário planejado para levar alegria ao coração dos ex-membros. A reunião era formada pelas mais heterogêneas pessoas. (“Com quase”, observou o Dr. Foxcastle, “nenhum cavalheiro entre elas”). Havia dois agricultores e vários comerciantes. Um jovem de rosto pálido, de cabelos claros e modos nervosos dizia aos que se achavam próximos estar seguro de que o anúncio fora colocado no jornal pelo próprio Jonathan Strange e que este sem dúvida chegaria a qualquer momento para lhes ensinar magia! Havia também um clérigo, o que era bem mais promissor. Era um homem na casa dos cinquenta, sessenta anos, de aspecto sóbrio, bem-escanhado e que trajava roupa preta. Estava acompanhado de um cão, tão grisalho e respeitável como ele, e de uma jovem atraente de vestido de veludo vermelho. Isso parecia menos respeitável. A jovem tinha cabelos negros e uma expressão tímida. (CLARKE, 2006, pp. 813-814)

Esse “verdadeiro britânico”, o “Cavalheiro Britânico” em *Jonathan Strange & Mr. Norrell*, não escapa, portanto, da sua geografia, de suas raízes pagãs, nem, muito menos, de sua história. Ao contrário, Clarke salienta os elementos da aristocracia que conchama para si a magia, mas, historicamente, sabemos que isso é um último arroubo de uma cultura em declínio, suplantada por uma Revolução Industrial eminente e por valores burgueses.

Esse espaço e tempo, porém, são co-dependentes do arquétipo, que, como veremos a seguir, mesmo diante dos elementos originais introduzidos por Clarke, devem à Inglaterra de 1807, e sua história, em ambos sentidos da linha do tempo (antes e depois do período do romance), sua formação.

### 4.3 A FADA

O arquétipo da Fada está presente no romance em vários momentos. Nas linhas seguintes, veremos **como** foi adaptado. Nessa parte final de análise, buscamos entender os motivos para a escolha da fada, quais as raízes do arquétipo usadas e como este arquétipo se apresenta.

Como vimos no capítulo 3, as Fadas têm ampla representação na Cultural Ocidental e, em larga parte, isto se deve ao próprio repertório folclórico das Ilhas Britânicas. A chamada cultura céltica se esparramou por toda a região, que compartilha lendas comuns, quando não da mesma mitologia. Apesar de especialmente mais forte no norte da Inglaterra e Escócia, lendas sobre as Fadas dominam a região, assim como são comuns também na parte continental da Europa, mas com suas peculiaridades e, grandes diferenças. Nas Ilhas Britânicas, as Fadas que foram derrotadas

por invasores e foram dormir sob colinas mortuárias (as fadas chamadas de *Daoine Sidhe*). Na própria Inglaterra, temos, mais tarde, uma caracterização vitoriana das mesmas, com cortes gentis e maléficos e até a inclusão de asas (já próximo do século XX).

A principal conexão com o mundo das Fadas no universo do romance de Clarke se dá através de um humano: John Uskglass, o Rei Corvo. Para isso, Clarke se utiliza de uma lenda comum associada às fadas, a do *Changeling*: trata-se de um bebê humano, que é substituído por uma fada ou um “*fetch*”<sup>62,63</sup>. Uskglass foi, assim, raptado e criado pelo Rei das Fadas, Oberon. O romance não esclarece como, mas o que se sabe é que, um dia, John Uskglass surgiu com um exército de fadas no norte da Inglaterra e, após vencer batalha após batalha, derrotou o rei (Henrique I da Inglaterra) e todos no reino concordaram que ele teria parte do território, dividindo a Inglaterra por séculos em duas:

Em janeiro, as hostes sobrenaturais deixaram York e rumaram para o sul. Em Trent, detiveram-se. Foi então que em Newark, nas margens do rio Trent, o rei Henrique e seu exército enfrentaram os daoine sidhe numa batalha.

Antes da batalha, soprou um vento mágico entre as tropas do rei Henrique e se ouviu o som de música de flauta, o que fez com que os cavalos, em grande número, se libertassem e fugissem para o lado mágico, muitos levando consigo seus desventurados cavaleiros. A seguir, todos os homens ouviram vozes de seus entes queridos, mães, pais, filhos, amados, chamando-os de volta. Bandos de corvos baixaram do céu e bicaram o rosto dos ingleses, cegando-os com a confusão de asas negras. Os soldados ingleses tinham de lutar não só com a destreza e a ferocidade dos sidhe, mas também com o próprio medo em face de tal sinistra magia. Não surpreende que a batalha foi breve e que o rei Henrique perdeu. No momento em que sobreveio o silêncio e ficou claro, sem mais dúvida alguma, que o rei Henrique fora derrotado, as aves começaram a cantar jubilosas, por quilômetros e quilômetros.

O rei e seus conselheiros aguardaram que um líder ou um rei se apresentasse. Os soldados dos daoine sidhe abriram caminho e alguém apareceu.

Ele tinha bem menos do que quinze anos de idade. Como os daoine sidhe, trajava roupas rotas de lã preta grosseira. Como eles, seus cabelos eram negros, lisos e compridos. Como eles não falavam inglês nem francês, os dois idiomas correntes na Inglaterra na época, mas apenas um dialeto do Reino Encantado.<sup>104</sup> Era pálido, bem-apegoado, com um rosto grave, porém estava claro para todos os presentes que se tratava de um humano e não de um ser sobrenatural. (CLARKE, 2006, pp. 527-528)

O Reinado do Rei Corvo foi longo e pacífico em grande parte, apesar dele ter tido uma

<sup>62</sup> Uma espécie de golem, feito de galhos, terra e até restos de animais, que é animado por encanto e escondido por glamour para parecer, para os humanos, exatamente como o bebê que foi roubado.

<sup>63</sup> O mito do Changeling e o Fetch surgem novamente na narrativa quando Arabella, esposa de Jonathan Strange, é roubada pelo Cavalheiro de Cabelo-de-Algodão e substituída por um tronco que lhe toma a forma com perfeição, enganando até mesmo o marido e que “morre”, poucos dias depois, fazendo com que o mago acredite estar viúvo. Mais tarde, Strange exuma o corpo e, em seu lugar, dentro do caixão, está apenas o tronco de uma antiga árvore negra.

relação conflituosa com o Inferno, ter guerreado o Inverno (o país teve um verão prolongado por 4 anos na ocasião) e, em alguns momentos, ter lutado contra nobres que planejavam lhe trair. O povo amava Uskglass e o Norte da Inglaterra continuou a desejar seu retorno até mesmo nos tempos em que se passa o romance, como se pode constatar no diálogo entre Lascelles e Childermass:

— Se eu fosse o senhor, Mister Lascelles — disse Childermass com brandura —, seria mais cauteloso ao falar. Está no Norte agora. Nas terras de John Uskglass. Nossos vilarejos, cidades e abadias foram construídos por ele. Nossas leis foram feitas por ele. Ele reside em nossa mente, em nosso coração, em nossa fala. Se fosse verão, o senhor veria um tapete branco azulado de flores pequeninas debaixo de cada cerca-viva. Nós as chamamos de vinténs de John. Quando o tempo se mostra obstinado e temos calor no inverno, ou chove no verão, as pessoas do interior dizem que John Uskglass está apaixonado novamente e descuida de seus deveres.<sup>162</sup> E quando estamos seguros do que afirmamos, isso é tão certo como um seixo no bolso de John Uskglass.

Lascelles riu.

— Longe de mim, Mister Childermass, depreciar seus curiosos ditados regionais. Mas decerto uma coisa é fazer protestos de louvor à história de alguém e outra bem diferente é falar em trazer de volta um Rei que incluía o próprio Lúcifer entre seus aliados e suseranos, não é? Creio que ninguém deseja isso. Quero dizer, à parte uns poucos johanitas e loucos.

— Mister Lascelles, sou um inglês do Norte — disse Childermass. — Nada me daria mais satisfação do que o retorno do meu Rei. Foi o que desejei a vida inteira. (CLARKE, 2006, p. 745)

O sumiço de Uskglass nunca é explicado, um dia, ele partiu. Capaz de viver longamente, talvez ser imortal, e manter-se permanentemente jovem, Uskglass não deixou herdeiros e não parece ter sido pressionado para tê-los.

Dentro da cronologia do romance, Uskglass surge apenas em um momento, mas é sentido durante toda a narrativa. Há uma tensão e até suspense, dada a quantidade de vezes em que ele surge, hora como exemplo a ser seguido (Strange) e hora como algo a ser evitado (Norrell). Só próximo ao fim da narrativa é que fica de fato clara a reação de Norrell em relação a ele, um desprezo criado pela frustração de nunca ter conseguido contatar o antigo mago e, possivelmente, por sua incapacidade em realizar sequer parte da magia da era de Uskglass.

A relação de Uskglass com o folclore é bem evidente no romance. Ele é o fruto encarnado das histórias de fadas, é o bebê roubado, é o homem que ressurgue de mundos mágicos, é o mago criado por seres mágicos e que agora os domina, é o feiticeiro que tem como fonte de poder as

fadas e dialoga com mundos mágicos, inclusive com o inferno. Misterioso, sagrado, selvagem, mais fada que gente, Clarke cria o personagem destilando o arquétipo do Mago britânico sem pudor. É um Merlin que é Rei, druida e mágico-guerreiro, tudo embalado num pacote só. Abaixo, um trecho do prefácio do livro que Jonathan Strange escreveu sobre magia, em que fala sobre o Rei Corvo:

Aos catorze anos, já havia criado o sistema de magia que hoje empregamos.

Ou, melhor, que empregariamos se pudéssemos; grande parte do que ele sabia nós esquecemos. Sua magia era uma combinação perfeita da magia dos seres sobrenaturais com organização humana — poderes se aliavam para propósitos aterrorizantes. Não se sabe por que um menino cristão raptado teria de súbito se tornado o maior mago de todas as eras. Outras crianças antes, e desde então, foram mantidas cativas nas fronteiras do Reino Encantado, sem que nenhuma jamais houvesse se beneficiado dessa experiência como ele o fez. Comparados com suas realizações, todos os nossos esforços parecem triviais, insignificantes. (CLARKE, 2006, p. 529)

Vinculus, outra personagem de Clarke, é sob muitos aspectos o inverso de Uskglass. Perambula pela Inglaterra prometendo efeitos mágicos e vende a Jonathan Strange alguns encantamentos (que funcionam!). Mais um pedinte e andarilho que propriamente um mago, carrega inscrito no seu corpo, desde o nascimento, a profecia do Rei Corvo (seu pai comeu um livro de magia algum tempo antes dele ser concebido). Durante a narrativa, ele visita Norrell, Strange e Stephen Black, a respeito da profecia, sem que nenhum compreenda ou de fato se reconheça nelas. Para o leitor, ele funciona como uma ferramenta, tanto da narrativa quanto das maquinações do Rei Corvo na restauração da magia. Em dado momento, Vinculus chega a dizer que Strange e Norrell são encantamentos de Uskglass:

Vinculus olhou para ele com ar divertido.

— Claro que não. O senhor passou a vida no bolso do mago de Mayfair. Só sabe o que ele sabe.

— E daí? — replicou Childermass, melindrado. — Isso não é algo tão insignificante, é? Norrell é um homem inteligente, e Strange também. Têm as falhas deles, como todo homem, mas suas realizações ainda são extraordinárias. Decerto sou um seguidor de John Uskglass. Ou seria, se ele aqui estivesse. Mas o senhor deve reconhecer que a restauração da magia inglesa é obra deles, não dele.

— Obra deles! — zombou Vinculus. — Deles? O senhor ainda não entende? Eles são o encantamento que John Uskglass está lançando. Isso é o que sempre foram. E ele está lançando neste exato momento. (CLARKE, 2006, p. 795)

Essa predeterminação no romance não apenas ajuda a compor o elemento mágico, mas

retorna ao caráter metaficcional. O romance parece escrever a si mesmo. As Fadas já conheciam a profecia há muito tempo, o mundo parecia pronto para executá-la. Tempo, destino e natureza respondem a Uskglass com tranquilidade. Isto novamente aponta para o caráter necessário do Arquétipo Fantástico no delinear do universo narrativo. Sem a Fada, não há magia, muito menos com o caráter que é elaborado no livro. Apesar de outro arquétipo forte do gênero estar presente (Mago), a construção de mundo se fundamenta nas fadas e em uma magia druidica, essa magia, de caráter animista, é bastante clara quando Strange e Norrell dão a Stephen Black o poder de controlar toda a magia inglesa:

*Os galhos desnudos contra o céu eram uma escrita e, embora não o quisesse, conseguia lê-la. Viu que era uma pergunta que as árvores lhe faziam.*

“Sim”, ele lhes respondeu.

A idade e o conhecimento delas lhe pertenciam.

*Para além das árvores havia um espinhaço elevado e coberto de neve, semelhante a uma linha traçada no céu. A sombra dele era azul na neve. O espinhaço corporificava todos os tipos de frio e solidez. Saudou Stephen como um rei de quem havia muito sentia falta. A uma palavra de Stephen, viria abaixo e esmagaria seus inimigos. Dirigiu-lhe uma pergunta.*

“Sim”, respondeu Stephen.

Seu escárnio e força punham-se à disposição dele, que Stephen os tomasse.

*O riacho negro debaixo da ponte para burros de carga entoou-lhe uma pergunta.*

“Sim”, respondeu ele.

*A terra disse...*

“Sim”, respondeu ele.

*As gralhas, as pegas, os tordos-piscas e os tentilhões disseram...*

“Sim”, respondeu ele.

*As pedras disseram...*

“Sim”, respondeu Stephen. “Sim. Sim. Sim.”

Agora toda a Inglaterra estava posta na palma negra de suas mãos em concha. Todos os ingleses à sua mercê. Todos os insultos poderiam ser vingados agora. Todo o dano causado a sua pobre mãe poderia ser devolvido na mesma moeda, mil vezes mais. Toda a Inglaterra poderia ser devastada em breve. Ele poderia fazer casas desmoronarem sobre seus moradores. Poderia mandar que colinas tombassem e que vales fechassem a boca deles. Poderia invocar centauros, extinguir estrelas, roubar a lua do céu. Agora. Agora. Agora. (CLARKE, 2006, p. 801 – grifos da autora)

Uma coisa curiosa é que seja um romance sobre dois magos que tem sua estrutura sedimentada a tal ponto em um folclore baseado na Fada, que raramente vemos a sua parafernália associada a magos. Os elementos comuns à magia ocidental, de relação alquímica, cabalística ou da demonologia, raramente são mencionados. A raiz da magia é outra: são os seres mágicos, as Fadas, que fazem correr nas veias da Inglaterra o poder de conversar com árvores e mover montanhas.

Mesmo com essa busca por uma relação clara com o folclore britânico, a pluralidade das fadas, porém, nunca é vista de fato no romance, apesar de terem – mesmo que sendo citadas de forma passageira a maioria delas – um impacto de grande estranheza. As Fadas no romance aparecem representadas, individualmente ou em grupos, de cinco maneiras: o vulto no Castelo do Coração e Olho Arrancados, a fada que dança com Jonathan Strange, os antigos auxiliares mágicos, os seres mágicos que já habitavam antes da chegada do Rei Corvo, e o Cavaleiro de Cabelo-de-Algodão.

O vulto no Castelo do Coração e Olho Arrancados é visto por uma das personagens do romance em um dos reinos mágicos. Podemos supor que é uma fada, mas não há garantias disso, exceto a predominância desse tipo de ser mágico no livro. O que chama a atenção é que o castelo é protegido por um Geass: quem derrotar seu guardião toma-lhe o lugar. Talvez uma referência a Cú Chulainn<sup>64</sup>.

Uma fada dança com Jonathan Strange, em um momento em que ele, inadvertidamente, penetra no domínio do Cavaleiro de Cabelo-de-Algodão nos reinos mágicos, Esperança Perdida. Strange dança e conversa com a fada, que não esconde a forte animosidade e senso de superioridade para com o mago:

Um pouco adiante, uma fada o olhava com insistência. Trajava um vestido da cor de um crepúsculo invernal e portava um leque reluzente e delicado do qual pendiam coisas que poderiam ser contas de cristal, mas que se assemelhavam mais a geada nas folhas e frágeis pendentes de gelo nos ramos.

Nesse momento começava uma dança. Ninguém apareceu para solicitar a mão da fada, de forma que, num impulso, Strange sorriu, fez uma mesura e disse:

— Ninguém aqui parece me conhecer. Por isso não nos apresentarão. Entretanto, minha senhora, seria uma grande honra para mim se dançasse comigo.

---

<sup>64</sup> Herói da mitologia irlandesa já mencionado na nota de rodapé 17 desse trabalho.

Ela não respondeu nem sorriu em resposta, mas lhe pegou a mão estendida e lhe permitiu conduzi-la para dançar. Ocuparam um lugar na disposição dos pares e por um momento nada disseram. (CLARKE, 2006, p. 652)

Os antigos auxiliares mágicos são citados em uma nota de rodapé do livro (CLARKE, 2006, p. 645) e tanto Mr Norrell quanto Jonathan Strange invoca o Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão, com a intenção de torná-lo seu ajudante.

O Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão é um dos grandes antagonistas do romance. Diferente de outros que tem o papel de vilão e que podemos atribuir a uma falha de caráter, no caso da Fada, não há qualquer resguardo. Orgulhoso, malicioso, vil, cruel, invejoso, são adjetivos que cabem bem em sua descrição. O Cavaleiro personifica tudo de ruim que pode ser atribuído às Fadas, inclusive o caráter demoníaco, aludido pelo trato faustiano que faz com Norrell para trazer Lady Pole de volta à vida. O Cavaleiro é responsável por boa parte da tensão no romance, já que ele e Strange travam uma batalha indireta. Clarke utiliza Stephen Black, alvo da afeição perturbadora do Cavaleiro, como forma de deixar o leitor a par de suas maquinações, sem de fato ter ele próximo do narrador, perpetuando um caráter misterioso do ser fantástico:

Alguém estava parado no meio do quarto: uma pessoa bonita e alta, de pele clara perfeita e densa cabeleira, tão clara e brilhante como tufo de algodão. Os olhos azuis e frios reluziam, as pestanas negras e compridas terminavam no alto num floreio. Trajava-se como um cavaleiro comum, exceto pelo casaco, do verde mais vívido que se poderia imaginar — a cor das folhas no início do verão. (CLARKE, 2006, pp. 99-100)

O Cavaleiro é definido principalmente por meio de suas vítimas. Caprichoso, sem escrúpulos, ele carrega para seu reino as pessoas para serem torturadas. Em parte, ele fala e parece agir como se gostasse delas, mas é uma forma tão obcecada de interesse, que sufoca a pessoa com presentes e atenção. Stephen Black, o mordomo negro de Sir Walter Pole, é uma vítima constante de seu opressivo interesse, recebendo ricos presentes exóticos, sendo carregado contra sua vontade todas as noites para Esperança Perdida, onde, assim como sua patroa, Lady Pole, passam a noite dançando de forma incessante. Arabella e o Cavaleiro formam uma estranha amizade que duram anos, até que este resolve levá-la para Esperança Perdida, como forma de atacar Strange. Assim como Norrell, o Cavaleiro parece corresponder a uma forma antiquada de relação social, oposto ao caráter mais humanista de Strange. Para ele, matar os que não são seus iguais é corriqueiro, assim como lhe parece natural que todos se sintam agraciados com sua atenção. A conversa a seguir é interrompida, mas a resposta do Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão quando Stephen



Black demonstra horror ao saber das mortes que ele causou enquanto procurava pelo seu nome, dão a dimensão da insignificância que a vida humana tem para ele:

— Tantas pessoas mortas, só para descobrir meu nome — disse Stephen com um suspiro.

— E com prazer teria matado duas vezes mais... Não, uma centena de vezes mais... Não, centenas de milhares de vezes, ou mais, tão grande é o amor que tenho pelo senhor, Stephen. Com as cinzas que eram os gritos dela, com as pérolas que eram seus ossos, com a colcha que era seu vestido e com a essência mágica de seus beijos pude adivinhar seu nome, Stephen, que eu, seu mais leal amigo e seu mais nobre benfeitor, irei agora... Oh, mas eis nosso inimigo! Assim que o matarmos, eu lhe outorgarei seu nome. Cuidado, Stephen! Provavelmente haverá algum tipo de combate mágico. Creio que terei de assumir diferentes formas... Basiliscos, cabeça em carne viva e ossos ensanguentados, chuvas de fogo, assim por diante. Talvez convenha distanciar-se um pouco! (CLARKE, 2006, p. 772)

O Rei Corvo e o Cavaleiro de Cabelos-de-Algodão representam em *Jonathan Strange & Mr Norrel*, o confronto de simbologias: a Fada como interpretada por um *status quo* que tenta suplantar o folclore e a memória popular imanente, que fenece temporariamente, mas que se mantém próxima ao povo e pronta para ressurgir.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse trabalho sempre foi a análise do arquétipo da Fada no romance de Susanna Clarke *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Um dos nossos desafios iniciais era como realizar essa análise, firmando a importância do arquétipo como elemento fulcral e sem nos distanciarmos do que previamente utilizávamos como método: a análise semiológica por processo de adaptação, que pode ser de uma obra ou parte, e, nesse caso, um componente que seja adaptado através da história, como o arquétipo da Fada.

Durante a realização desta dissertação, como foi previamente definido em razão de nossa familiaridade com a metodologia, utilizamos o processo de análise de adaptações de Hutcheon (2006), que é estruturado em torno do lide jornalístico. Por entendermos o processo como subjetivo – assim como o Jornalismo – fizemos a inclusão de um item extra – “quem”, no qual tentamos analisar, logo no início do trabalho, nosso interesse pela escolha do tema, metodologia e diversas referências midiáticas que nos levaram a presente pesquisa. Isto nos levou a entender o processo de adaptação não apenas sobre a adaptação em si, mas também sobre quem a analisa. Talvez isto possa oferecer a um próximo curioso sobre o tema, mais informações sobre o processo, objeto, conclusões diversas, e entender processo próprio de análise da tradução do pesquisador, tendo em vista sua própria subatividade, perante a trajetória que traçou. Pareceu-nos algo importante salientar isto, quando vemos trabalhos que tentam negar a historicidade do pesquisador, seu caráter único, na busca por uma objetividade cientificista muitas vezes imaginária, mas que, dentro da Academia, não raro se alimenta de certo acordo de cavalheiros, costumando ditar a ciência quase como alheia ao humano, um ponto de vista que nos parece bastante pretensioso e artificial.

O caminho para se chegar à esta análise seguiu um processo complexo, e, para melhor sedimentar e entender nossas escolhas, partimos, então, para as outras duas pernas do tripé que nos fundamentou, além dos critérios metodológicos escolhidos: nosso entendimento do arquétipo como elemento constituinte e necessário para análise cronotópica. É certo que Bakhtin não ignora a personagem como elemento do cronotopo. Mas a perspectiva dele é que o Tempo e o Espaço já têm as condições de contexto necessárias para definir o gênero, o foco narrativo, trama, etc. O núcleo de uma narrativa, para ele, se define nesses dois pilares. O que pretendimentos dizer é que um terceiro pilar se mostra necessário para a compreensão deste cronotopo, que é justamente o arquétipo. Assim como os outros dois elementos, o arquétipo é carregado de um repertório de

informações semióticas necessárias para que uma narrativa seja compreendida e definida pelo leitor. Ignorar que arquétipos carregam uma carga cultural e psicológica, que em alguns casos é até universal, e sua capacidade de moldar uma narrativa, pode implicar em uma leitura incompleta do texto.

Realizamos a análise do arquétipo da Fada, de maneira a construir uma tipologia que nos atendesse na realização do trabalho<sup>65</sup>. Os limites para esta tipologia estavam claros para nós desde o princípio, tendo como recorte o que já havíamos observado em nosso objeto, sendo então possível ignorar grande parte das variações possíveis, que vão de *leprechauns* a faunos e *trolls*. Ignoramos também variações da formação mais tardia das fadas na Era Vitoriana e da Nova Era, em que ganha asas em sua representação, e o fenômeno da Fada como substituição do elemento erótico (provido pelos Vampiros) em *Fantasia Urbana* do fim do Século XX. Isto, aliás, coaduna com certas inferências de análise, como a de que a autora fez um paralelo em seu universo de *Fantasia*, com a forma como o arquétipo foi construído cronologicamente na nossa história: ou seja, enquanto na história de *Jonathan Strange & Mr Norrell* o Rei Corvo desaparece e é substituído por uma fada demoníaca como o Cavaleiro de Cabelos de Algodão, na história real, o folclore é combatido e substituído pela ideia de que fadas são seres demoníacos e compactuar com elas pode levar a perseguição legal e punido com enforcamento (WRIGHTSON, 2009; HONEYBELL, 2010). Focamos, então, nas lendas das fadas britânicas correspondentes aos *daoine sidhe* e sua lenta transformação para uma fada mais civilizada e diabólica, pois é na era vitoriana que os reinos de fadas boas e más é conceitualizado – já seguindo as tradições históricas do folclore e da caça às bruxas.

Quanto à análise da obra, procuramos, de maneira mais forte, entender os processos referenciais de Clarke para a condução de suas escolhas na construção narrativa (Quem?), do que se trata o romance (O que é?), os possíveis motivos que a levaram a fazer essa adaptação do arquétipo da Fada no mesmo (Por quê?), o que fundamentou suas escolhas de tempo e espaço em relação ao arquétipo (Quando? e Onde?) e, por fim, a forma como esse arquétipo se entrelaça na narrativa e suas razões de estar representado na maneira como o foi (Como?). Apesar de diretas, as questões deixam a possibilidade de aprofundar, especialmente diante da escolha do foco da

---

<sup>65</sup> A tipologia apresentada no capítulo 3 atende as necessidades dessa dissertação, mas não esgota de maneira nenhuma tudo que trata de fadas. Anões, duendes, trolls e todos seus subtipos, também estão dentro do enorme leque do que são as Fadas, mas estão ausentes nos aspectos arquetípicos que o romance emprega, não se fazendo necessária uma análise exaustiva de todo o espectro possível e registrado do tipo.

pergunta. A partir desta metodologia, tentamos entender o processo de adaptação do arquétipo para o romance, com base nas influências e atividades da autora (correspondidos no livro com frequência, pela emulação de estilo, modos, e atividades literárias das personagens), seu contexto e modelo de construção narrativa que implicam em escolhas de gêneros e subgêneros e intertexto na obra. Analisamos mais detidamente os elementos de Tempo e Espaço, e por fim, do Arquétipo, o que nos levou a crer que a obra tem um grupo de implicações relacionadas a uma disputa simbólica sobre o arquétipo da Fada e Magia, intrinsicamente ligados nas Ilhas Britânicas pelo folclore.

Nenhum trabalho, de fato, esgota todas as possibilidades de análise, especialmente em uma obra extensa e complexa como *Jonathan Strange & Mr Norrell* (2006). O trabalho enseja várias possibilidades de análise futura, seja análise similar de arquétipos compreendidos no romance (o Mago, O Ajudante Mágico), uma relação desse romance com contos de Clarke no mesmo universo (sobre o universo feminino nesse cenário, coisa praticamente ausente no romance), ou mesmo trabalhos que aprofundem questões levantadas nesse, sobre como o arquétipo é constitutivo do cronotopo ou a capacidade desses de direcionar a construção de mundo em gêneros narrativos. Um estudo comparativo entre *Lud in the mist* (1926), de Hope Mirless e o romance de Clarke pode também aprofundar o conhecimento sobre a Fantasia, em especial, britânica, além de obras mais universais como *O Senhor dos Anéis* (1937), de J. R. R. Tolkien, a série de *Harry Potter* (1997), de J. K. Rowling, ou a série *His Dark Materials* (1995), de Phillip Pullman.

## 6. REFERÊNCIAS

### . Obras citadas:

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética: a teoria do romance**. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et al. 4. ed. São Paulo: Unesp, 1998.

\_\_\_\_\_. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et al. 7. ed. São Paulo: HUCITEC, 2014.

BARSTOW, Anne L. **Chacina de feiticeiras: uma revisão histórica da caça às bruxas na Europa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1995.

BEMONG, Nele; BORGHART, Pieter. **A teoria bakhtiniana do cronotopo literário: reflexões, aplicações, perspectivas**. In: BEMONG, Nele et al (orgs). **Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações, perspectivas**. Trad. Ozíris Borges Filho. São Paulo: Parábola, 2015 [2010].

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica; arte e política. Obras escolhidas. 7ª edição**. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BESSIÈRE, Irène. **O relato fantástico: forma mista do caso e da adivinha**. Revista FronteiraZ, São Paulo, n. 9, dezembro, 2012.

BORDINI, Maria da Glória. O temor do além e a subversão do real. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). **Os preferidos do público**. Petrópolis: Vozes, 1987, p. 11-22.

BRIGGS, Katherine. **An Encyclopedia of Faeries**. US: New York. Pantheon Books, 1976.  
\_\_\_\_\_. **The anatomy of Puck: An examination of fairy beliefs among Shakespeare's contemporaries and successors**. UK: London. Routledge, 1959.

CALADO, Eliana. **O encantamento da bruxa; o mal nos contos de fadas**. João Pessoa: Ideia, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

\_\_\_\_\_. **O poder do mito**. Trad. Maria Heloísa Martins Dias. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CLARKE, Susanna. **Jonathan Strange & Mr. Norrell**. Trad. José Antonio Arantes. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

DAVIS, Graeme. **GURPS: Faerie**. US: Austin. SJG, 2003.

DUNDES, A. **Morfologia e estrutura no conto folclórico**. Tradução de Lúcia Helena Ferraz e outros. São Paulo: Perspectiva, 1996. (Debates, 252).

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

ERSGÅRD, Carl-William. **Realistic Fantasy or Fantastic Realism: On Defining the Genre in Susanna Clarke's Jonathan Strange & Mr Norrell**. Dinamarca: Lund University, 2010.

EUFRASINO, Cláudio. **A Identidade Secreta da Figura: Interpretação Figural, Mimesis e Paradoxo Narrativo em Quadrinhos de Super-Herói**. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/15366/1/TESE%20CI%C3%A1udio%20CI%C3%A9cio%20Vidal%20Eufrausino.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

FREUD, Sigmund. **The "Uncanny"**. 1911. Disponível em: <<http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2016.

FRYE, Northrop. **Anatomia da Crítica**. Trad. Marcus de Martini. São Paulo: É Realizações, 2014.

GOODWIN, Geoffrey H. **An Interview with Susanna Clarke**. 2005. Disponível em: <[http://www.bookslut.com/features/2005\\_09\\_006537.php](http://www.bookslut.com/features/2005_09_006537.php)>. Acesso em: 20 jun. 2019.

GREEN, John. **Luther and the Protestant Reformation: Crash Course World History #218**. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1o8oIELbNxE>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

GROSSMANN, Lev. **Of Magic and Men**. 2004. Disponível em: <<http://content.time.com/time/printout/0,8816,678627,00.html>>. Acesso em: 15 ago. 2019.

HODGMAN, John. **Susanna Clarke's Magic Book**. 2004. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2004/08/01/magazine/susanna-clarke-s-magic-book.html>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

HONEYBELL, Fae. **Cunning Folk and Wizards In Early Modern England**. United Kingdom: Warwick University, 2010.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2006.

JACOBS, W. W. **The Monkey's Paw**. 2004. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/12122/12122-h/12122-h.htm>>. Acesso em: 11 ago. 2018.

JUNG, Carl G. **Collected Works of C. G. Jung**. Vol. 9. US: Princeton. Princeton University Press, 1977.

\_\_\_\_\_. **O Poder do Mito**. Trad. de Carlos Felipe Moisés São Paulo. Palas Athena, 1990.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e Religião**. Trad. Dante Moreira Leite. São Paulo: Vozes, 1999.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Trad. Maria Claudia Santos Lopes. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

LATHAM, Minor White. **The Elizabethan Faeries: The Faeries of Folklore and The Faeries of Shakespeare**. US: Nova Iorque. Columbia University Press, 1930.

LOVECRAFT, H. P. **Supernatural Horror in Literature**. 2009. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>>. Acesso em: 20 set. 2016.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Supernatural Horror in Literature**. Nova Iorque/Dover Publications, 1973.

MALORY, Thomas. **Le Morte D'Arthur, volume I: King Arthur and of his Noble Knights of the Round Table**. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/1251/1251-h/1251-h.htm>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

MELETÍNSKI, E. M. **Os Arquétipos Literários**. Trad. Aurora Forloni Bernardini, Homero Freitas de Andrade e Arlete Cavaliere. São Paulo: Ateliê Editorial. 2015.

MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of Fantasy**. US: Wesleyan, 2008.

MIRANDA, Allana. **“Há Algo de Mim Em Você”**: Personagem e Espaço em Blade Runner e Her. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgl/wp-content/uploads/2017/06/Tese-para-dep%C3%B3sito.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

MIRLEES, Hope. **Lud-in-the-Mist**. Londres: Ethin, 2010.

OLDRIDGE, Darren. **Fairies and the Devil in early modern England, The Seventeenth Century**. 2016. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0268117X.2016.1147977>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RICE, Anne. **Interview With the Vampire**. US: Nova Iorque. Ballantine Books, 1976.

\_\_\_\_\_. **The Mummy, or Ramses the Damned**. US: Nova Iorque. Ballantine Books, 1989.

SILVER, Carole B. **Strange and Secret Peoples: Fairies and Victorian Consciousness**. Oxford, England: Oxford University Press, 1999.

SILVER, Steven H. **A Conversation with Susanna Clarke, Part 1**. 2004. Disponível em: <<https://www.sfsite.com/02a/su193.htm>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

STOLZE, Greg; TYNES, John. **Unknown Armies. 2nd Ed**. Roseville, MN, United States:

Stone Mountain, GA, United States: White Wolf Publishing, 2004

STYPCZYNSKI, Brent A. **Evolution Of The Werewolf Archetype From Ovid To J. K. Rowling**. US: Kent. Kent University, 2008.

SZABADI, István. **Magic And History In Susanna Clarke's Jonathan Strange And Mr Norrell**. Hungary: Debrecen. University of Debrecen, 2012.

TODOROV, Tzvetan. **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**.

WALTON, Ken; WALTON, Jo. **GURPS: Celtic Myth**. US: Austin. SJG, 2000.

WRIGHTSON, Keith. **Wrightson and Magic**. 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1rHSu2oDZXE>>. Acesso em: 05 jul. 2019.

**. Obras consultadas:**

BOOTH, Wayne C. **The Rethoric of Fiction**. US: Chicago. University of Chicago Press, 1983.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. São Paulo: Ed. Nacional, 1980, 6ª ed.

\_\_\_\_\_; ROSENFELD, A; PRADO, D de A.; GOMES; P. E. S. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005[1968], 11ª edição.

CARROLL, Noel. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart**. US: Nova Iorque, 1990.

CHESTRE, Thomas. **Sir Launfal**. 1045. Disponível em: launfal>. Acesso em: 30 ago 2018. <<http://d.lib.rochester.edu/teams/text/laskaya-and-salisbury-middle-english-breton-lays-sir-lounfal>>. Routledge, Chapman and Hall, 1990.

DANSKY, Richard; CAMPBELL, Brian; CASSADA, Jackie; LEMKE; Ian. **Changeling, The Dreaming**. US:Nova Iorque. White Wolf Publishing, 1997

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: A Study Of The Play-Element In Culture**. UK: Londres. Routledge: 1980.

JAKOBSON, Roman. **Aspectos linguísticos da tradução**. In: **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1970.

JOLLES, Andre. **Formas Simples**. São Paulo: Cultrix, 1986.

KNIGHTLEY, Thomas. **The Fairy Mythology**. UK: Londres. W. H. Ainsworth, 1828

LASKAYA, Anne; SALISBURY; Eve. **Sir Launfal: Introduction**. 1995. Disponível em: <<http://d.lib.rochester.edu/teams/text/laskaya-and-salisbury-middle-english-breton-lays-sir-lounfal-introduction>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

MARMELL, Ari; SULEIMAN, C.A.; SHOMSHAK, Dean. **Vampire, The Requiem**.

MCFARLAND, Matt; WENDIG, Chuck; STOUT, Travis Stout; HARTLEY, Jess. **Changeling, The Lost**. US: White Wolf Publishing/Onix Path Publishing. 2007



PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

RUGNETTA, Mike. **Galahad, Perceval, and the Holy Grail: Crash Course World Mythology #28**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ik3Y4Oq6TwU>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

SPENSER, Edmund. **The Faery Queen**. Londres: Frederick Warne and Co, 1965.

STUART, James Charles. **Daemonologie**. 1597. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/25929/25929-h/25929-h.html>>. Acesso em: 29 ago. 2018.