

DESVENDANDO SAGAS FANTÁSTICAS: A JORNADA DO HERÓI NA TRILOGIA "O PRÍNCIPE GATO"

*Unraveling fantastic sagas:
the hero's journey in "O príncipe gato" trilogy*

Gabriela de Castro PEREIRA
Universidade Estadual de Maringá
gbrcp23@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7886-7112>

Pedro Afonso BARTH
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
pedroabarth@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0882-2263>

RESUMO: Sagas fantásticas estão muito presentes na atual literatura juvenil brasileira. Tratam-se de narrativas que se expandem em trilologias e séries, possuindo uma porosidade com outras mídias, o que permite inúmeras possibilidades de adaptação e ampliação. O presente trabalho pretende analisar a trilogia *O Príncipe Gato*, de Bento de Luca, como um exemplo de saga fantástica brasileira. O objetivo geral, além de apontar algumas características estruturantes, é compreender como ocorre uma resignificação da Jornada do herói, conceito desenvolvido por Joseph Campbell (CAMPBELL, 2004). Assim, concluímos que a saga fantástica estudada amplia a configuração natural da jornada do herói, possibilitando o cruzamento de várias jornadas heroicas, o que é um atrativo para capturar a atenção de leitores adolescentes. Além disso, *O Príncipe Gato* é um exemplo de uma saga que cria um paracosmo com elementos brasileiros, o que foge do comum, nesse tipo de literatura, em que uma grande exaltação a elementos e lugares estrangeiros é muito mais corriqueiro.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Juvenil; Jornada do Herói; Sagas Fantásticas.

ABSTRACT: Fantastic sagas are present in the current Brazilian youth literature. These are narratives that expand into trilogies, series and have a porosity with other media, which allows countless possibilities of adaptation and expansion. This work intends to analyze the trilogy *O Príncipe Gato* by Bento de Luca as an example of a Brazilian fantastic saga. The aim of the work, in addition to pointing out some structuring characteristics, is to understand how a resignification of the Hero's Journey occurs, a concept developed by Joseph Campbell (CAMPBELL,

2004). Thus, we conclude that fantastic sagas studied expand the natural configuration of the hero's journey, allowing the crossing of several heroic journeys, which is an attraction to capture the attention of teen readers. In addition, *O Príncipe Gato* is an example of a saga that creates a paracosm with Brazilian elements, escaping the ordinary, in this type of literature, which usually has showing up a great exaltation of foreign elements and places.

KEYWORDS: Youth Literature; Hero's Journey; Fantastic Sagas.

INTRODUÇÃO

Sagas Fantásticas, pelo menos desde o surgimento de *Harry Potter*, são uma forte tendência na literatura para jovens. São narrativas que buscam desdobramentos: um universo é criado e ele é o propulsor da história a ser contada. Esse universo, com regras próprias de funcionamento, pode ser denominado como paracosmo (MARTOS GARCIA, 2009; GARCIA RIVERA, 2013) e pode sempre estar em expansão. Por isso, uma saga sempre pode ter continuações, desdobramentos, além de receber adaptações em diferentes mídias.

A partir do conceito de saga fantástica, que é profícuo para compreender a relação entre leitores e as suas leituras nos tempos contemporâneos, este trabalho pretende analisar a trilogia *O Príncipe Gato*, de autoria de Bento de Luca. Os três livros que compõem a trilogia são *O Príncipe Gato e a Ampulheta do Tempo* (2013), *O Príncipe Gato e a Flor-Cadáver* (2013), e *O Príncipe Gato e Armada da Noite* (2014). O paracosmo da história é formado por um mundo encantado chamado Marshmallow, um mundo habitado por criaturas mágicas, como faunos e animais falantes. Entretanto, há “buracos de minhoca” que podem unir esse mundo com o mundo empírico, ou seja, com o nosso “mundo”. É por esses portais que personagens encantados atravessam e passam a viver aventuras em cidades como São Paulo.

O objetivo deste artigo, além de analisar a trilogia como uma saga fantástica e assim levar em conta a descrição de seus elementos constitutivos, é de descrever como uma saga fantástica ressignifica e transforma a Jornada do Herói. Como o ponto principal de uma saga é articulação de um paracosmo, a jornada de construção de um herói na narrativa ganha outros contornos, e justamente compreender essas mudanças é o nosso foco de estudo.

UMA ODISSEIA FELINA: ASPECTOS GERAIS DA SAGA FANTÁSTICA

Sagas fantásticas são modalidades narrativas muito populares entre leitores jovens e por isso são incentivadas pelo mercado editorial. Os dados da pesquisa *Retratos de leitura do Brasil* (2017) apontam que sagas fantásticas estrangeiras são uma das preferências de leitura entre jovens, pois

[o]s livros mais lidos hoje pelos jovens costumam estar associados a fenômenos culturais que não se limitam a um dado livro, mas envolvem adaptações e recriações das mais variadas, abarcando filmes, vídeos, peças teatrais, música, videogame, moda, HQ, TV, sites, espetáculos multimídia, aplicativos, enfim, uma grande diversidade de produtos que vinculam cultura e consumo e convidam permanentemente à múltipla fruição e trânsito entre linguagens e suportes, fundindo-se em variadas modalidades. Frequentemente esses livros são traduções, em sua maioria produzidos pela indústria cultural de língua inglesa (norte-americana e britânica), difundidos em meio a economias globalizadas. Optar pela leitura de um livro isolado parece ser cada vez menos a regra para os títulos que fazem maior sucesso (CECCANTINI, 2016, p. 89).

Na citação anterior temos a descrição de que livros relacionados a um universo são mais populares entre jovens. Ou seja, livros isolados são menos populares. Justamente a citação descreve a natureza de uma saga fantástica: uma natureza somativa pois o seu universo sempre tenderá a expansão. Por isso, é pertinente tanto entender a estruturação de uma saga, como verificar a presença de sagas desenvolvidas por escritores brasileiros.

Entretanto, sob o ponto de vista acadêmico ocupam um espaço marginal, o mesmo espaço dedicado às manifestações culturais vindas da cultura de massa. Autores espanhóis como Eloy Martos Núñez (2007) e Alberto Martos García (2009) apontam a importância do contrário: a emergência de estudar criticamente sagas fantásticas, perceber os elementos de pós-modernidade e como elas dialogam com os mundos de crianças adolescentes e jovens. Por isso, selecionamos uma saga brasileira, *O Príncipe Gato*, como objeto de análise.

A trilogia *O Príncipe Gato* é de autoria de Bento de Luca. Porém, trata-se de um pseudônimo. Na realidade, a obra foi escrita a quatro mãos: pelos primos Marcelo Siquera e Gustavo Siqueira. Ambos fãs de fantasia, criaram juntos o mundo fictício e assim decidiram usar um único pseudônimo para assinar a autoria da trilogia.

Uma importante instância de análise de toda obra da literatura infantil e/ou juvenil é considerar os sentidos criados e intensificados pelas escolhas criativas envolvidas no projeto gráfico editorial. Nesse sentido, ganham destaque tanto as ilustrações internas, como ilustrações da capa e contracapa. Adolescentes e jovens são atraídos por imagens e, portanto, uma obra de qualidade para jovens precisa apresentar um projeto gráfico-editorial visualmente coerente e igualmente atrativo. Odilon Moraes (2008, p. 49) pontua que “por projeto gráfico de um livro entende-se uma série de escolhas e partidos que definirão um corpo (matéria) e uma alma (jeito de ser) para esse objeto”. No caso de uma saga fantástica a importância do projeto gráfico e editorial é potencializada, já que por criarem um universo próprio, necessitam de aspectos visuais e multimodais. A compreensão do paracosmo pelo leitor é ampliada com a existência de paratextos, mapas, ilustrações e elementos que guiam o olhar de quem lê para o mundo inventado (MARTOS GARCIA, 2009). Por isso, juntamente da descrição de cada enredo, vamos abordar aspectos editoriais e gráficos da saga analisada.

As edições analisadas neste artigo foram publicadas pela editora Novo Século, e inseridos na coleção Novos Talentos da Literatura Brasileira. A ilustradora dos dois primeiros livros é a paulista Celtic Botan, profissional do desenho gráfico, especializada em desenhos ligados a fantasia, segundo sua Página Pessoal (BOTAN, 2020). Enquanto que a ilustradora do terceiro livro é Nathalia Gomes (2020), segundo o seu *Site Oficial*, ela é ilustradora formada pela UFRJ, vinculada à editora que publicou a trilogia *O Príncipe Gato*. Gomes é famosa por ter feito os cartões de jogos de *A Guerra dos Tronos* e *d'O Senhor dos Anéis*, ambas sagas fantásticas estrangeiras que conquistaram grande sucesso e repercussão no Brasil. A escolha das ilustradoras e a relação de ambas com o universo da fantasia e de outras sagas fantásticas demonstra uma escolha racional no desenvolvimento do projeto gráfico da trilogia: uma vinculação visual com sagas fantásticas estrangeiras famosas, como *Crônicas de Gelo e Fogo*, de autoria de George R. R. Martin, e outras obras de fantasia.

O projeto gráfico da saga é atrativo e há um cuidado com os detalhes. Por exemplo, os números de página estão emoldurados por uma pata felina. O mesmo sucede nos três volumes. Há também em todos os volumes a presença de ilustrações de personagens ou momentos da narrativa, em preto e branco.

A capa do primeiro livro da trilogia tem o fundo preto, o que cria uma atmosfera de mistério, que pode inclusive ser lida a partir de um viés de melancolia, já que mostra o

rosto do Príncipe Gato, cujas cores são claras, saindo de um fundo completamente preto. Dessa forma, fica nítida a presença de um contraste de cores. Então, com este jogo de luz e sombra, há um destaque para os olhos coloridos do gato, sérios e fixos, que estão refletindo a imagem da Ampulheta do Tempo, detalhe captado apenas por um olhar atento. Na contracapa da edição analisada, por sua vez, há uma breve explicação de como o Príncipe Gato chegou a São Paulo e porque ele precisa encontrar a Ampulheta do Tempo, além da ilustração de quatro patas brancas, contrastando com o fundo preto.

Figura 1: Capas da trilogia *O Príncipe Gato*



Fonte: Luca (2013, capas).

A capa do livro dois, diferentemente do primeiro, tem uma maior valorização das cores quentes no plano de fundo, fazendo um jogo de luz e sombra, de modo que a capa e a contracapa formam uma única imagem. Nela, o Príncipe Gato, com um olhar sério e preocupado, salta para pegar o boneco de pano, Hugo, que tem um pingente ao seu redor. Ou seja, há a ilustração de uma cena específica do clímax da narrativa. Por sua vez, a contracapa apresenta uma sinopse que expõe a continuidade da história após a aventura da Ampulheta do Tempo, em suma, a busca pela Flor-Cadáver para reparar os erros cometidos em São Paulo, além de relatar que trará à tona rivalidades antigas, romance, magia e disputas por poder.

A capa do livro três, assim como as outras, também faz um jogo de luz e sombra, e tem como cor de fundo um azul acinzentado. Nesta, o Príncipe Gato está de costas, e com o rosto sério visto de perfil. O jogo de luz e sombra permanece, e seu efeito vem uma lamparina que o gato carrega. É interessante notar que na contracapa deste, Hugo e O ratinho Eleanor aparecem ilustrados. Nela, Hugo, na forma de gato preto, está observando o seu pingente com a foto da amada, e Eleanor está em seu ombro, também olhando para o objeto. Além disso, nesta comenta-se que o Príncipe Gato retorna a São Paulo para enfrentar um novo oponente, juntamente com seus velhos amigos, que buscarão um artefato milenar que resguarda as forças primordiais de Marshmallow. Na contracapa marca-se que os antigos mistérios dos personagens serão revelados e que todos serão postos à prova.

Outra tendência muito marcada de sagas fantásticas é que elas frequentemente retomam e ressignificam mitos, lendas, ou elementos do imaginário cultural coletivo (BARTH, 2019). Assim, elementos conhecidos são apresentados em outra configuração. No caso de Príncipe Gato, a relação do gato e do Hugo, a caracterização do personagem principal permite uma aproximação intertextual com o conto de fadas Gato de Botas, de Charles Perrault.

No segundo livro, entram em cena mais personagens aliados: Thomaz Mapache, Kyra, Lian e Estanislau. Mapache é um guaxinim com fama de ladrão em Marshmallow, que apresenta uma grande rivalidade com o Príncipe Gato, rivalidade esta que remonta a tempos antigos e disputadas entre gatos e guaxinins. Devido ao perigo maior que ronda a todos, o Príncipe e Mapache fizeram um pacto de lealdade. Kyra é a nova líder das felinas guerreiras, eleita pela anciã Shava – mãe dela, porém isso é descoberto só depois, visto que as felinas guerreiras fazem um voto celibatário, por isso tal informação permaneceu oculta a todos por muito tempo –, e também incumbida da missão de matar o Príncipe Gato, feito que ela não concretiza, pois via tal situação como injusta, e não queria sentir o peso na consciência de estar matando um inocente, por quem acabou se apaixonando. Lian é um fauno enquanto que Estanislau era um pônei com o corpo composto por um cabo de madeira de rodinhas. Aqui temos um aspecto constitutivo do paracosmo: Marshmallow um mundo formado por animais e criaturas falantes e algumas delas apresentam rivalidades, como é o caso do clã dos gatos e dos guaxinins.

Outro fator relevante de se comentar é a aparição de um mapa de Marshmallow (LUCA, 2015). Segundo Martos Garcia (2009), o mapa que as sagas fantásticas apresentam, ilumina o trajeto da leitura, tornando-se uma espécie de texto icônico em paralelo, que, sem dúvidas, enriquece a leitura. Portanto, tal inserção não pode se deixar passar despercebida, uma vez que ela guia o leitor no paracosmos que ele não conhece, e que passará a conhecer a partir da narrativa, acompanhada do mapa.

Na Figura 2, está representado o mapa de Marshmallow. O leitor no decorrer da narrativa pode consultá-lo e verificar qual a localização dos personagens em busca da flor-cadáver.

Figura 2: Mapa de Marshmallow



Fonte: Luca (2015).

No primeiro livro o mapa não teria uma função ativa, pois os personagens moviam-se por São Paulo, uma cidade localizada no mundo empírico, no nosso mundo. Porém, no

Revista X, v.15, n.7, p. 578-596, 2020.

segundo volume, os personagens viajam por diferentes regiões de Marshmallow. O leitor, um ainda não conhecedor deste mundo, precisa de uma orientação visual, para compreender essas novas coordenadas geográficas. A partir dele, pode-se inferir que o autor decidiu adicioná-lo no segundo livro, visto que é a partir daí que o mundo do Príncipe Gato aparece realmente. Assim, o mapa em uma saga fantástica cria dois planos de leitura. O primeiro é uma leitura guiada: o leitor observa certa cidade, rio, montanha sendo citado na narrativa e vai até o mapa para localizá-lo. O segundo é uma leitura livre, observando o mapa por si só, observado caminhos e possibilidades, inclusive criando roteiros e imaginando caminhos que não estão propriamente descritos na narrativa.

Outra característica de saga presente na trilogia é a articulação de vários pontos de vista, de vários personagens, especialmente no terceiro volume que apresenta a armada da noite. No terceiro volume especificamente, o foco narrativo da trilogia oscila entre os personagens membros da Armada da Noite, sendo cada capítulo narrado por um deles, fazendo com que o leitor nunca tenha uma única visão da história. Assim, o leitor tem a oportunidade de conhecer intimamente todos os aliados do Príncipe Gato, assim como o próprio príncipe, podendo ter a oportunidade de criar empatia com cada um. Rösing (2010, p.67) chama esta empatia de “jogos de ambiguidade sobre a realidade”, que correspondem “à inserção da fantasia nas narrativas para adolescentes, através dos modelos de forças misteriosas, de ficção científica e de fantasia moderna” (2010, p. 251).

Em suma, Príncipe Gato é uma saga fantástica brasileira que mobiliza aspectos de brasilidade em sua constituição. Criaturas mágicas acabam morando e vivendo em São Paulo, ocupam espaços e dialogam com aspectos reconhecíveis para leitores brasileiros. Além disso, na obra há um argumento histórico-lendário urbano atrelado ao contato de Adir Wosky com a cidade de São Paulo e o universo de Marshmallow, em que conclui-se que o Príncipe Gato só teve a necessidade de se deslocar de seu mundo para São Paulo, pois Adir Wosky era um mago que trouxe elementos como a Ampulheta do Tempo, O bico dourado, e o escaravelho prateado. Além de considerar a Armada da Noite como o elemento tribal da obra, que luta contra o Fauno Negro e os Feiticeiros; pode-se considerar como ancestrais referentes Chasmalin, Shava, os Feiticeiros, e os Falcões-Peregrinos, pois são criaturas antigas de Marshmallow e que apresentam, por isso, como dotadas de uma grande sabedoria. Então, a saga acaba sendo um compilado de situações que vão muito

além de um encadeamento narrativo restrito a cada volume e sim a uma relação completa também das possibilidades. Assim, permite-se um diálogo dos conhecimentos de mundo do leitor e de suas experiências, juntamente com a narrativa e todos os seus paratextos.

Então, não se pode ignorar a influência que a literatura tem sob seu leitor, visto que a partir do momento que ele tem contato com a obra, ela faz parte dele e de toda a sua realidade, mesmo a literatura sendo ficção. Afinal, no caso de *O Príncipe Gato*, conforme Martos Garcia (2009, p. 124), a obra se classifica como saga pós-moderna, que nada mais é que enfocada na pós-modernidade, tendo por característica a presença de uma hibridização de gêneros já existentes (ficção científica, fantasia, terror) para a elaboração de suas histórias, desenrolando certos temas característicos: as crises ou ilusões de identidade (com subtemas conectados como a dúvida, a loucura, a memória), a máquina e/ou o monstro como alteridade, o corpo e suas transformações (vampirismo, mutantes...). Ou seja, a leitura d'*O Príncipe Gato* possibilita o contato com um mundo que dialoga com o nosso, e a partir da sua estrutura híbrida, ela pode dialogar com o psicológico de cada leitor, que se formar um vínculo empático, muitos temas podem ser trabalhados.

É interessante notar que

[...] toda essa cultura do *fan* [etimologicamente significa “aparição” e “imaginação”, ou seja, aquilo que remete a literatura fantástica], das sagas, dos fanfics, jogos, etc. não é um simples passatempo nem uma excentricidade. De fato, está supondo uma autêntica revolução que está deslocando os meios “massivos” de comunicação e instaurando uma nova realidade, a fragmentação das audiências e a emergência do único meio que de verdade cresce em seu uso, a internet, muito além dos livros, da TV, do cinema, etc. (MARTOS GARCIA, 2011, p. 17).

Ou seja, sagas são uma elaboração de uma tendência que está em “alta” para o público jovem, no momento, diante da maneira como os meios de comunicação estão incentivando esses deslocamentos às novas realidades. Tal incentivo tem maior incidência na internet, a partir dos jogos e *fanfics*, por exemplo. Se pensarmos na relação do universo adolescente com o mundo do Príncipe Gato podemos considerar que

Jogar, pois, com esses mundos alternativos das sagas não é um jogo inocente. Traçar mundos, mapas, rios, raças, cronologias e dar a tudo isso um sentido finalista - o que precisamente conduz a história a um fim - é usar, claro, a necessidade ancestral de criar histórias para falar do que

realmente não acontece, mas também imaginar outros mundos possíveis. 'Invento outros mundos para entender este', Isaac Asimov explicou-o de forma rotunda, quando dizia que a ciência de ficção só aparentemente tratava de marcianos, robôs ou espadas *laser*: seu verdadeiro objeto era falar à *humanidade* das *mudanças que estão em processo*. O mesmo ocorre com as sagas: criar um mundo alternativo é, inevitavelmente, compará-lo com o que nos dá assento. (MARTOS GARCIA, 2011, p. 18-19).

Dessa forma, a leitura da saga *O Príncipe Gato*, assim com a leitura de qualquer saga exige que o leitor busque se aventurar em um novo mundo possível, um mundo alternativo em que novas regras são possíveis. Porém, esse mundo inventado será sempre compreendido a partir da perspectiva do mundo real. Um dado estrutural que guia o leitor a compreender as nuances do mundo ficcional criado na saga são as jornadas dos personagens. Por isso, na próxima seção analisaremos como a saga estudada mobiliza e reorganiza a jornada do herói.

A JORNADA DO HERÓI EM O PRÍNCIPE GATO

Um dos elementos constitutivos e importes de uma saga é a forma com que a jornada do herói é reformulada e transformada. Jornada do herói é um conceito desenvolvido a partir da obra *O herói das Mil faces*, de Joseph Campbell (1949). Nesta obra, o autor já um renomado antropólogo, analisa de forma estrutural diferentes mitos de muitas culturas e comprova que sua hipótese de que toda a humanidade compartilha os mesmos medos, desejos e aspirações e eles são identificados em narrativas de todas as culturas. A partir dessa constatação, o autor cria o conceito de monomito, que resultará na construção da jornada do herói.

Os quinze passos da jornada do herói de Campbell foram remodelados por muitos autores. Destacamos a perspectiva de Vogler (2006) que seleciona doze estágios importantes divididos em três fases. Na obra *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*, Vogler (2006) adaptou a jornada do herói para os enredos contemporâneos com o objetivo de torná-la conhecida por roteiristas e escritores. Vamos relacionar a trajetória do Príncipe Gato e de alguns personagens na saga com essa divisão em estágios.

Primeiramente, vamos considerar como o herói da história, Hugo, o jovem humano

que vive em São Paulo.

Em relação ao enredo do primeiro livro, temos uma narrativa que conta a história de um gato branco de olhos com uma íris verde e a outra castanha, que carregava um cinto e nele uma arma que lançava jatos de ácido, que se apresenta como Príncipe Gato. Ele surge na cidade de São Paulo tentando encontrar o paradeiro de um aparato mágico quando um garoto de 17 anos, Hugo, o encontra em uma biblioteca lendo um livro. O encontro é marcante para os dois personagens. E por isso, o gato passa a perseguir o garoto e assim, ele aparece no apartamento de Hugo, o envolvendo na sua caçada pela Ampulheta do Tempo, artefato necessário para salvar o mundo do príncipe, Marshmallow.

O foco narrativo desse primeiro volume inicia no garoto, Hugo e somente depois passa para outros personagens. Apesar de nomear a narrativa da trilogia e ser o ponto de partida da história, o personagem que incorpora os passos da jornada do herói não é o felino e sim o humano. Portanto, nessa perspectiva o possível herói é o personagem humano Hugo.

O início do livro, então, pode ser considerado a descrição do Mundo Comum. O mundo comum, para Vogler (2006) é o primeiro estágio da jornada do herói. Trata-se da representação do cotidiano, é a vida normal do herói antes da história iniciar. Como a jornada de um herói é extraordinária, é preciso primeiro ambientar o leitor com o ordinário. Dessa forma, temos Hugo vivendo uma vida pacata em São Paulo:

Caminhava pela Avenida Paulista, um dos principais centros financeiros da cidade. Existia algo nela que me atraía, não sabia exatamente o que, na realidade nem fazia tanta conta de saber; simplesmente gostava de andar pó lá, olhar o movimento – fazia isso sempre (LUCA, 2013a, p. 9).

A partir do encontro com o destemido gato, Hugo acaba se envolvendo na aventura, pois se torna um alvo dos Feiticeiros – criaturas caninas do mundo do Príncipe Gato –, que seguiram o gato pelo Buraco de Minhoca – túnel dimensional que interliga dois mundos – para impedi-lo de encontrar a Ampulheta do Tempo e virá-la, pois só assim a vida do mundo Marshmallow poderia renascer. Durante a caçada, Hugo e o gato encontram a casa do fundador do mundo do príncipe, Adir Wosky, que no decorrer da narrativa descobre-se ser o pai biológico do garoto. Assim, o destino de Hugo sempre foi encontrar o príncipe e ser o seu aliado. Quando o Príncipe Gato e Hugo se encontram na

casa dos pais biológicos de Hugo fazem mais um aliado, Eleanor, um rato fiel a Adir Wosky – mesmo ele estando desaparecido, e posteriormente dito como morto –. O ratinho falante mostra-se extremamente culto, por ser conhecedor de vários idiomas, fatos históricos dos dois mundos, seja o mundo de Hugo, o “nosso mundo” e do Príncipe Gato, Marshmallow.

O enredo descrito no parágrafo anterior corresponde as próximas cinco etapas da jornada: o chamado à aventura, recusa do Chamado, encontro com o mentor, cruzamento do primeiro limiar e provas, aliados e inimigos. Sobre o primeiro, Vogler (2006, p. 55) explica: “o chamado à aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar de vida”. Podemos considerar o chamado no seguinte trecho:

Assim que girei a maçaneta – da porta intitulada *Livros Raros* –, a primeira imagem que tive do aposento me fez acreditar que estava ficando velho, possivelmente esquizofrênico, sofrendo de algum mal há pouco soterrado em meu corpo, mente e espírito. Não quero parecer louco, mas a cena que vi me faz, por um impulso, fechar a porta automaticamente. Senti um forte frio na espinha. Esfreguei os olhos com o dorso das mãos. Respirei profunda, porém, rapidamente. Meu coração disparara. Fiquei imóvel ainda por segundos.

Vou lhes dizer o que vi. Havia nada mais nada menos do que um gato grande, de pelagem clara, que talvez estivesse um pouco sujo apenas, mas a tonalidade de seus pelos puxava mais para o branco, meio tigrado até. Ele estava sentado de um jeito não habitual – digo, para um gato comum –, levava uma das mãos ao queixo, ou melhor, uma das patas, e folheava um grande livro no chão. Sim, folheava um livro... Parecia resmungar algo, não que eu tenha entendido alguma palavra, mas aparentava falar sozinho. Sim, ele falava (LUCA, 2013a, p. 13-14).

Hugo vai fugir do gato o que vai corresponder a Recusa do Chamado, enfrentará perigos, em seguida encontrará o sábio Rato Eleanor o que corresponde as outras etapas citadas da jornada do herói. O conflito final do primeiro livro tem correspondência com o sétimo e oitavo estágio da jornada: Aproximação da Caverna Oculta, etapa em que o herói se aproxima do grande conflito e a Prova difícil ou traumática, momento climático em que o herói precisa enfrentar seu maior desafio e cumprimento sua jornada de vitória saíra vencedor desse confronto e aí poderá usufruir da recompensa, do caminho de volta.

Durante o primeiro volume, os três personagens – Gato, Hugo e Eleanor, passam

por apuros, armadilhas e desafios. Ao final do primeiro livro, Hugo e o gato conseguem virar a Ampulheta do Tempo. No entanto, em meio à confusão desse momento, o garoto foi transformado pelos feiticeiros em um boneco inanimado de pano. Ou seja, contrariando a jornada do herói tradicional, Hugo não vence completamente o inimigo, ele sofre um revés. Revés este que serve de desdobramento para a história continuar no próximo livro. Além disso, Hugo, o Príncipe Gato e Eleanor foram transportados, por um Buraco de Minhoca, a Marshmallow. E é justamente por causa dessa situação do humano amigo que o gato vai em busca da Flor-Cadáver, antídoto para a transformação de Hugo, busca essa que será o fio condutor da narrativa durante o segundo volume. Importante levar em conta a evolução da relação de amizade entre o Príncipe e o Hugo. Iniciam rivais, cada um antipatizando com o outro e gradativamente passam a sentir uma admiração mútua. Justamente será a relação construída no primeiro volume que servirá de base para toda a aventura que surge no segundo volume.

Ou seja, se no primeiro volume é possível relacionar a jornada do herói ao personagem Hugo, no segundo volume é o príncipe gato que assume o papel de salvador e redentor. No enredo do segundo livro, há o conflito interno de cada personagem quanto aos seus ideais e a suas missões. Enquanto isso, Eleanor sai no castelo dos Feiticeiros, e acaba descobrindo o plano deles para acabar com Marshmallow. O rato consegue a ajuda dos Falcões-Peregrinos – aves protetoras do reino do príncipe, inimigas naturais dos Feiticeiros. O livro acaba com São Paulo sendo atacada por um fauno gigantesco, que é o corpo de Lian, antigo aliado, dominado por um espírito maligno, que o Príncipe Gato consegue impedir de destruir a cidade, juntamente com seus aliados; e Hugo deixa de ser um boneco de pano e torna-se um gato preto com um olho de íris castanha e outro verde, exatamente em posições opostas aos olhos do príncipe. Ou seja, poderíamos relacionar as etapas da jornada do herói com o Príncipe Gato.

O início do último livro da trilogia é marcado pela introdução do último personagem novo do universo d'*O Príncipe Gato* – Lino, um coelho possuidor de uma boina mágica, porém, no momento da história, se mostrava frustrado e incapaz de realizar mais feitos mágicos. Estanislau, o pônei de madeira, vai em busca do coelho para pedir sua ajuda, pois Lian havia sido possuído pelos Feiticeiros e partiu para São Paulo, ameaçando a cidade e segurança da população de ambos os mundos. É importante

ressaltar que Estanislau recorreu primeiramente a Lino, pois foi graças a ele que o pônei pôde continuar vivo e representar a espécie dos pôneis em Marshmallow, e que foi a magia de sua boina que fez com que Estanislau possuísse um corpo composto por um cabo de madeira e duas rodas. Então, com a magia de Lino, Estanislau e o coelho se transportaram para São Paulo. Enquanto isso, Hugo começou a se adaptar ao novo corpo de felino e a aprender a deixar para trás a vida como humano, para cumprir a sua missão, como Caçador de Feiticeiros, de salvar os dois mundos como mago herdeiro de Adir Wosky.

Durante a história, os personagens se deparam com o Fauno Negro – Lian possuído pelos Feiticeiros – e o enfrentam, porém, sem sucesso. Então, o Príncipe Gato, Hugo, Mapache, Eleanor, Kyra, Estanislau e Lino se reúnem e formam a Armada da Noite para fazerem uma busca pelos dois amuletos mais antigos de Marshmallow: o bico dourado e o escaravelho prateado. Quando juntos fazem com que o poder dos Falcões-Peregrinos e dos Feiticeiros entre em equilíbrio, como nos primórdios do mundo do Príncipe Gato. A armada, a princípio, conseguiu recuperar os amuletos, no entanto, o Fauno Negro conseguiu roubá-los. Depois de muitos empecilhos, Estenislau, em um ato heroico de sacrifício, juntou os dois amuletos. No mesmo momento em que o pônei se sacrificou, Lino gerou um Buraco de Minhoca rumo a Marshmallow, em que transportou todos de volta, menos o Príncipe Gato, Eleanor e Hugo.

Em suma, no terceiro volume as trajetórias se complexificam. Temos a continuidade da jornada heroica do Príncipe Gato, mas outros personagens secundários ganham destaque e poderiam ter suas jornadas analisadas. A volta de Hugo, agora em corpo de gato, e com a missão de ser um caçador de feiticeiros também pode ser considerada com uma grande retomada da sua trajetória enquanto herói.

Há também a possibilidade de enquadrar Estanislau como herói, uma vez que ele se sacrificou para que Lino deixasse de ser o Fauno Negro, a partir da concretização da profecia: “[...] o sacrifício pelo grande amor fundirá nossas terras” (LUCA, 2014, p. 318), que é coerente. No entanto, é importante pensar que *O Príncipe Gato* se trata de uma saga, e que Estanislau não é um personagem que vivenciou toda a aventura, visto que só começa a aparecer na obra a partir do segundo livro. Mas, não se pode descartar que o sacrifício do personagem tem valor de um ato heroico. Vogler (2006, p. 55) explica isso ao afirmar que

“Por vezes, o arquétipo do Herói não se manifesta apenas no personagem principal, no protagonista que luta corajosamente contra os sujeitos maus e vence. O arquétipo pode também se manifestar em outros personagens, quando agem heroicamente”.

Levando em conta o conceito de herói temos que considerar que

A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir". [...] Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. [...] A raiz da ideia de *Herói* está ligada a um sacrifício de si mesmo (VOGLER, 2006, p. 52).

Vários personagens têm um trajetória de sacrifício e superação, especialmente Hugo e o Príncipe Gato. Porém, o personagem que melhor completa é Hugo, pois ele tem a recompensa, é ressuscitado e tem o retorno para o amor. Um exemplo da concretização do estágio “Conquista da recompensa”, é o momento em que ele é ressuscitado pela divindade maior de Marshmallow:

Sem dizer nem ao menos uma palavra, a panda caminhou em direção ao gato preto. O silêncio predominou naquele momento. Ninguém ousava sequer se mexer. E eis que, então, Chasmalin soprou com suavidade sobre a nova face de Hugo, levantando levemente seus pelos. Tenho certeza de que todos nós sentimos um arrepio percorrer o corpo. Meu coração disparou. Minha boca ficou seca.

Não demorou muitos instantes para que o gato preto, antes imóvel, morto, acordasse de seu sono profundo, abrindo então seus olhos: um verde e um castanho.

O Caçador de Feiticeiros estava de volta (LUCA, 2013, p. 373).

Finalmente, o último passo é o “Retorno Transformado” é o momento que o herói volta a seu mundo, porém transformado, mas não é isso que acontece. Ocorre a “recusa do retorno, [que ao] terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal” (CAMPBELL, 2004, p. 132). Essa parte foi vivenciada claramente por Hugo, que abriu mão da forma humana definitivamente, e decidiu viver em Marshmallow explorando o novo mundo que resolveu habitar na forma de um gato preto.

Outro importante aspecto que deve ser mobilizado quando abordamos a Jornada do herói são os arquétipos. Vogler (2006) destaca alguns arquétipos importantes na jornada do herói. Eles seriam emanções, ou seja, pontos de partida para a consolidação de um

sujeito com características de heroísmo. Por isso, um arquétipo pode se manifestar de duas formas: como funções flexíveis ou como facetas da personalidade heroica. Dessa forma, um herói só se constitui como tal a partir de suas relações com alguns personagens ou fatores. Segundo autor, há alguns arquétipos que seriam mais presentes na construção de narrativas, além do herói. São citados o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, a sombra e o pícaro. Nesse sentido, é importante considerar que “um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história” (VOGLER, 2006, p. 71).

No caso da saga analisada um arquétipo que merece destaque é o dos Mentores. As personagens que mais se aproximam dos pré-requisitos desse arquétipo são Chasmalin – divindade de Marshmallow que disse a profecia que se concluiu ao final da trama no último livro – e Shava – anciã líder das felinas guerreiras que elege a filha Kyra como sua sucessora e lhe dá uma missão enigmática que a faz entrar em conflito interno quanto aos seus ideais. Diante disso, é interessante lembrar que Vogler (2006, p. 65) coloca os arquétipos dos Mentores como uma espécie de “consciência do herói”, de modo que Shava seria exclusivamente de Kyra, com o objetivo de tentar “manter viva no herói a lembrança de um código moral. Entretanto o herói pode se rebelar contra uma consciência”. Isto acontece com a personagem Kyra, que não cumpre a missão designada por Shava e muda os ideais das felinas guerreiras ao permitir que as gatas possam ter relacionamentos amorosos com outros gatos. Só assim é que ela pôde entender que a missão era um teste de entendimento para que Kyra pudesse entender que era filha de Shava, e que as vezes as regras precisam ser mudadas.

Em suma, é possível relacionar a Jornada do Herói com a saga estudada de duas formas: relacionada separadamente com cada obra ou de forma geral abrangendo toda a trilogia. A primeira forma, apesar de possível, terá algumas incompletudes, já que a jornada de heroísmo dos personagens não é concluída, já que a história vai criando desdobramentos para as continuações. É que acontece com a trajetória de Hugo enquanto herói, interrompida quando ele é transformado em boneco. Entretanto, se considerarmos que uma saga permite que muitas jornadas heroicas existam de forma simultânea estaremos mobilizando uma segunda maneira de perceber a jornada de herói: o que há em

comum entre as jornadas, o ponto que liga os personagens positivos e suas jornadas. Em suma, indagar qual era a recompensa que favorece a todos os personagens. Como a saga fantástica constrói um mundo possível, frequentemente as jornadas dos heróis tenderão a ter como objetivo a salvação desse mundo.

Esse é o aspecto observado em *O Príncipe Gato*: todas as trajetórias heroicas tinham como plano de fundo a salvação do mundo mágico. Assim, ao final da narrativa o renascimento de Marshmallow, no caso, aconteceu ao colocar em equilíbrio os Feiticeiros e os Falcões-Peregrinos. O sacrifício de Estanislau fez com que Marshmallow e São Paulo se fundissem de modo que não seria mais possível os dois mundos se comunicarem mais. A história acaba com o príncipe e Hugo indo definitivamente para Marshmallow, e Eleanor ficando em São Paulo. Todos os personagens citados possuem trajetórias que podem ser desmembradas individualmente em jornadas do herói. Mas podem ser vistas de forma coletiva: cada uma a sua maneira, com suas demandas individuais, colabora para a jornada maior: a salvação de um mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Príncipe Gato é uma saga fantástica brasileira, representante de uma tendência mundial de criação artística voltada para a adolescência. Estudar e compreender esse fenômeno é fundamental para entender as dinâmicas de recepção literária na contemporaneidade. Assim como aponta Martos Garcia (2011, p. 22), “as sagas auxiliam a construir uma identidade social paralela e conformam, pois, um imaginário que reverte na moda, na cosmética, na gestualidade e em outros hábitos”. A estrutura de uma obra em saga significa trazer ao seu leitor um encontro com a sua necessidade ancestral de criar a sua própria história, e de entender como melhor “escrevê-la”.

Assim, concluímos que *O Príncipe Gato* não é apenas uma fábula com animais para parecer mais convidativa aos olhos das crianças e adolescentes. É a criação de um mundo completo e que suscita reflexões várias para seus leitores. Pensando na jornada de Hugo, o único humano que tem destaque, poderíamos pensar no papel da memória na construção da identidade. Hugo inicia a trama retraído de lembranças e arrependimentos e durante a narrativa passa a abrir mão do seu passado. Esta temática é relacionável com cotidiano da maioria dos leitores. E mesmo se tratando de um personagem fictício, a

maneira como a narrativa penetra na consciência dos personagens possibilita a criação do vínculo empático, que no final torna-se uma “experiência de autoconhecimento” no íntimo de qualquer leitor.

Além disso, uma saga pode ser lida de forma ampla. Essa perspectiva foi enfatizada neste trabalho, uma vez que comprovamos que a saga pode ser lida como o cruzamento de várias jornadas de heróis que tem um fio condutor comum, que terão uma recompensa maior que beneficiará uma coletividade. Em *O Príncipe Gato* esse benefício é a própria existência e manutenção do equilíbrio dos mundos, especialmente de Marshmallow. Vários personagens tiveram que fazer vários sacrifícios para salvar um bem maior.

REFERÊNCIAS

BARTH, P. A. *Sagas fantásticas na literatura juvenil brasileira: universos insólitos e imersivos*. Tese (Doutorado em Letras). Universidade Estadual de Maringá. Programa de Pós-graduação em Letras, 2019.

BOTAN, C. *Página Pessoal*. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/celticbotan>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. Editora Cultrix/ Pensamento, São Paulo, 2004.

CECCANTINI, J. L. Mentira que parece verdade: os jovens não leem e não gostam de ler. In: FAILLA, Z. (org.). *Retratos da leitura no Brasil 4*. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

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

GOMES, N. *Site Oficial*. Disponível em: <<http://www.nathaliagomes.com/>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

LUCA, B. *O príncipe gato e a ampulheta do tempo*, livro 1. 2.ed. Barueri: Novo Século, 2013a.

LUCA, B. *O príncipe gato e a flor-cadáver*, livro 2. Barueri: Novo Século, 2013b.

LUCA, B. *O príncipe gato e a armada da noite*, livro 3. Barueri: Novo Século, 2014.

LUCA, B. *Site Oficial*. 2015. Disponível em: <<https://www.facebook.com/oprincipegato/photos/a.263434593691616/777242098977527>>.

Acesso em: 18 ago. 2020.

MARTOS GARCÍA, A. Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps). *Espéculo: Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid, nº 37, 2007.

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

MARTOS GARCÍA, A. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER, M.; RÖSING, T. (Coord.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2011.

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

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

RÖSING, T.; BURLAMAQUE, F. V. *De casa e de fora, de antes e de agora: estudos de literatura infantil e juvenil*. Editora da Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2010.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 2.ed, Editora Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2006.

Recebido em: 02 jul. 2020.

Aceito em: 19 ago. 2020.