

PARA LISLE OU SÃO PAULO: O ASPECTO RACIAL EM *STRANGERS E HUNTER'S RUN*

Arthur Maia Baby Gomes¹²

RESUMO: Este trabalho visa estabelecer uma análise comparativa dos romances de ficção científica *Strangers* (1980) de Gardner Dozois e *Hunter's Run*, de Daniel Abraham, Gardner Dozois e George R. R. Martin (2007), no que tange o aspecto racial da colonização espacial empreendida pelos habitantes do planeta Terra. A partir de estudos sobre raça na *New Wave of Science Fiction*, busca-se contextualizar as características desses dois romances, bem como apontar suas particularidades.

Palavras-chave: Gardner Dozois; George R. R. Martin; Daniel Abraham; Raça; New Wave of Science Fiction.

ABSTRACT: This paper aims to establish a comparative analysis between the novels *Strangers* (1980) by Gardner Dozois and *Hunter's Run* (2007) by Daniel Abraham, Gardner Dozois and, George R. R. Martin, focused on the racial aspect of the interplanetary colonization led by the inhabitants of Earth. Based on racial studies in the *New Wave of Science Fiction*, it intends to contextualize the characteristics of these novels, as well as point its peculiarities.

Keywords: Gardner Dozois; George R. R. Martin; Daniel Abraham; Race; New Wave of Science Fiction.

Introdução

Falecido em Maio de 2018, Gardner Dozois foi um dos mais notáveis editores de ficção científica e fantasia. Foi por anos editor da revista *Isaac Asimov Science Fiction*, e durante as últimas décadas, organizou antologias que contavam com autores como George R. R. Martin, Scott Lynch, Robin Hobb, Neil Gaiman, Patrick Rothfuss, Brandon Sanderson, entre outros dos mais relevantes do gênero. Mas além da atividade de editor, que o consagrou, Dozois também escreveu ficção.

Autor de uma grande quantidade de contos e novelas, Gardner escreveu apenas três romances, sendo que apenas um deles não foi fruto de uma colaboração. *Strangers* foi uma novela originalmente publicada em 1974, mas que foi expandida e se tornou o único romance solo do autor. Já *Hunter's Run*, começou a ser escrito por Dozois em algum momento da

¹ Mestrando do programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista CNPQ.

² Orientação da Dra. Sandra Sirangelo Maggio.

década de 70. Em 1977, George R. R. Martin leu o esboço e se interessou, mas Gardner havia decidido abandonar a história, e a cedeu para o amigo. Após muitas idas e vindas, e com a inclusão de um terceiro autor, Daniel Abraham, o livro foi publicado como uma novela em 2005, sobre o título de *Shadow Twin*, e dois anos mais tarde se tornou o romance que iremos discutir (ABRAHAM, Daniel. DOZOIS, Gardner. MARTIN, George R. R., 2008.)

Ambos os livros são ambientados no mesmo universo, em um futuro onde a humanidade foi descoberta pela raça alienígena enye, e então, inserida no comércio interplanetário, mas sempre como subalterna. *Strangers* se passa poucas décadas após esta descoberta, e narra a história de Joseph Farber, um terráqueo alemão que foi enviado ao planeta de Lisle, habitado pela raça alienígena dos cian. A colônia terráquea em Lisle não passa de um pequeno entreposto, uma vez que os humanos estão apenas começando a se relacionar com raças poderosas e influentes. Farber se apaixona por Liraun, uma nativa de Lisle, e o foco do enredo está nas barreiras que ambos devem quebrar para que possam se casar e viverem juntos.

Hunter's Run, por sua vez, se passa séculos após o contato dos enye com a Terra. Neste livro, os humanos estão sendo usados como cobaias para colonizar planetas desabitados e estabelecer lá uma sociedade do zero. É onde conhecemos o mexicano Ramón, que foi para a colônia de São Paulo. Após uma série de problemas com a polícia, Ramón foge para as florestas ainda inexploradas, e acaba sendo capturado por uma raça alienígena até então desconhecida. Neste processo, é exposto a uma série de choques culturais com seus captores.

As histórias de Joseph e Ramón, por mais diferentes que sejam, têm aspectos em comum. O principal deles é o foco nas diferenças culturais entre humanos e alienígenas, tema que é central em ambas. Este é um dos temas mais recorrentes da geração de Dozois e Martin, autores ligados à *New Wave of Science Fiction*, um movimento marcante para a ficção científica nas décadas de 1960 e 1970.

Um dos tópicos que também vem à tona no mesmo período dentro do gênero são as diferenças raciais entre personagens terráqueos, algo que tem se tornado foco de uma grande variedade de pesquisas nos últimos anos. Portanto, considerando as diferenças, não apenas entre os personagens de Ramón e Farber, mas também entre as diferentes sociedades nas quais ambos estão inseridos, este artigo visa compreender qual o uso que os dois livros fazem do aspecto racial e como isso se coloca no contexto maior da literatura de ficção científica.

1. A *New wave of science fiction*

A década de 1960 foi bastante agitada politicamente nos Estados Unidos da América. Na chamada “década revolucionária”, o presidente John F. Kennedy foi assassinado em 1963, a guerra do Vietnã explodiu, os movimentos hippies e contraculturais tiveram magnitude gigantesca e as lutas por direitos civis se tornaram centrais no país. O impacto destas

mudanças políticas e sociais indiscutivelmente dialoga com a produção artística do momento, e a produção de literatura de ficção científica não foi exceção.

O *mainstream* do gênero era anteriormente marcado pela chamada “Era de Ouro”, fenômeno dos anos 40 e 50, representada por autores como John Campbell, Arthur C. Clarke e Isaac Asimov. De acordo com Adam Roberts (2006, p. 195), as principais características destes trabalhos eram o foco no aspecto científico, as aventuras de exploração do universo e histórias bastante lineares com foco em heróis. No entanto, após ser predominante por mais de vinte anos, a fórmula sofreu certo esgotamento, como aponta Damien Broderick no *Cambridge Companion to Science Fiction* (2013, p.49-50).

Esta renovação do gênero, que toma forma durante os anos 50, mas acaba por se consolidar na segunda metade dos anos 60, é marcada por dois principais aspectos: os temas, que são fortemente influenciados pela turbulenta atmosfera política, e as inovações estéticas, que se referem a aspectos mais internos da literatura enquanto arte.

O primeiro diz respeito, principalmente, à substituição das já referidas narrativas lineares com foco no teor científico e exploratório do enredo por tramas que desenvolvam questões políticas, filosóficas e morais, se utilizando das convenções da ficção científica como metáforas para problemas socialmente vivos de maneira bastante explícita. O segundo aspecto é ligado à absorção de técnicas estéticas da literatura modernista e pós-modernista, o que daria a este movimento um caráter de consciente de si mesmo enquanto arte para além do entretenimento até então visto como simples.

Broderick aponta o caráter eminentemente político da maioria dos autores de destaque no período, assinalando, principalmente, uma série de autoras feministas trazendo debates de gênero para o campo da ficção científica, bem como autores gays, ambientalistas e negros trazendo suas respectivas causas em livro que se tornaram sucesso comercial e de crítica (2013, p. 59-60). A crítica, não apenas comercial, mas também acadêmica passou a se debruçar sobre a ficção científica enquanto um gênero literário com seu próprio valor e características, originando um campo acadêmico especializado (BRODERICK, 2013, p. 61-62).

Alguns dos autores mais representativos deste contexto são Frank Herbert, autor de *Duna* (2017), Robert A. Heinlein, autor de *Um Estranho numa Terra Estranha* (2017), Ursula K. Le Guin, autora de *A Mão Esquerda da Escuridão* (2014), Phillip K. Dick, autor de *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas* (2014) e Octavia E. Butler, autora de *Kindred: Laços de Sangue* (2017). Entre autores mais jovens que estavam ganhando espaço durante o processo de consolidação do gênero, estavam Gardner Dozois e George R. R. Martin.

Ambos tiveram suas formações enquanto escritores bastante relacionadas aos movimentos pacifistas, a exemplo das histórias “O Herói” (MARTIN, 2006) e “Morning Child” (DOZOIS, 2011), ambas publicadas durante os anos 70 e 80. E é exatamente nesse contexto que *Strangers* é publicado e *Hunter’s Run* começa a ser escrito. Nas duas obras, questões sociais, de pertencimento, e mesmo políticas são latentes, e ambas dialogam com

aspectos raciais, o que motivou este trabalho. Mas para podermos melhor compreender o uso desses tópicos, é necessário uma breve revisão do que se tem estudado a respeito do aspecto racial na ficção científica.

2. Raça na ficção científica

Uma das mudanças substanciais introduzidas pela *New Wave* da ficção científica é uma ficção que está ativamente preocupada com questões raciais. A tradição deste gênero literário nos Estados Unidos até então era quase completamente branca, tanto a respeito dos autores quanto dos personagens, que muitas vezes nem sequer tinham sua etnia mencionada, sendo esta apenas assumida como caucasiana, como aponta Elizabeth Anne Leonard (2003, p. 254). Para a autora, até os dias de hoje esta tendência permanece, porém, especialmente a partir dos anos 70, uma série de autores e autoras negros ganharam relativo destaque possibilitando que hoje esta discussão seja amplamente presente.

Cabe aqui mencionar um contra-argumento a esse respeito: para Lisa Yaszek, muito embora os autores e autoras negras de fato tenham recebido espaço dentro do *mainstream*, a autora aponta como o movimento conhecido como afrofuturismo remete a uma história de mais de cento e cinquenta anos. A autora demonstra que autores de ficção africanos e afro descendentes escreveram histórias que conjugam o futuro com a memória e cultura africana desde meados do século XIX e que estavam presentes mesmo na Era de Ouro da ficção científica. A grande inovação relacionada à *New Wave* seria, portanto, a inclusão destes autores no cânone do gênero (2015, p. 1-9).

Para Yolanda Hood e Robin Anne Reid (2009, p. 195), muito embora seja recorrente para os autores de ficção científica simplesmente ignorar qualquer raça que não seja a branca, a presença de outros seres acaba por configurar relações raciais entre um sujeito (normalmente o sujeito branco) e o seu “outro”, seja este outro um extraterrestre ou um monstro qualquer que seja sua origem. Isso expande os horizontes da análise racial na ficção científica, especialmente porque direciona o olhar para toda uma nova gama de interações: aquelas entre seres humanos e alienígenas.

Este argumento também nos faz perceber que é possível trabalhar com questões raciais sem nunca explicitá-las, como é o caso do conto de George R. R. Martin, “*And Seven Times Never Kill Man*” (2006), no qual os humanos assumem o papel de colonizadores e a raça dos ewoks representam indígenas. É bastante recorrente este tipo de recurso, como identifica Leonard (2003, p. 255) ao estudar o livro *A Miracle of Rare Design* (2013) de Mike Resnick. Neste sentido, a escolha das obras de Gardner Dozois para este trabalho torna-se ainda mais relevante, pois nem *Strangers*, nem *Hunter’s Run* ignoram a diversidade racial dos humanos ou acaba por transformá-las apenas em metáforas.

Ao analisar o livro de Resnick, Leonard também reforça o argumento de Hood e Reid (2003, p. 255) e acaba por demonstrar, como, apesar de haver uma pretensa diversidade, este

romance nunca se propõe a mostrar o choque cultural por outro ponto de vista, sem ser o do terráqueo branco, comportamento que também é identificado como frequente dentro do gênero, e que, novamente, é desafiado por *Hunter's Run*.

Desde que autores como Octavia E. Butler, Samuel Delany e Nalo Hopkinson introduziram com mais veemência os debates raciais, protagonistas negros e ganharam notoriedade pelo destaque da cultura negra em seus trabalhos, as portas estão cada vez mais abertas para a expansão desta diversidade na literatura de ficção científica *mainstream*. A autora N. K. Jemisin, que também possui recorrência de temáticas raciais em seus trabalhos, foi a primeira a receber o prêmio Hugo de melhor romance em três anos seguidos pela sua trilogia *The Broken Earth*. Autoras como Nnedi Okorafor tem ganhado notoriedade, não apenas por seus romances ambientados em cenários afrofuturistas³ mas também por seus trabalhos com os quadrinhos do personagem Black Panther, outro personagem notório por relacionar sua identidade africana com ficção científica.

No entanto, o que Lisa Yaszek identifica em seu artigo “Race in Science Fiction: The Case of the Afrofuturism” é que, embora a partir dos anos 60, os autores negros estejam adentrando lugares de destaque no gênero, o uso explícito dos debates raciais, ou seja, a desnaturalização do ser humano como o sujeito branco e europeu, continua sendo praticamente exclusividade dos autores não brancos (2012, p. 10-11). A intenção deste trabalho, portanto, é investigar a partir da exceção. Discutir como se dá a desnaturalização do sujeito branco como representante da humanidade a partir da comparação de dois livros que foram escritos por autores brancos.

3. O ambiente prévio: Qual tipo de colônia para qual planeta?

A análise do aspecto racial neste trabalho será feita em dois momentos: primeiro, discutindo os processos de colonização e suas respectivas causas, e o segundo, analisando as diferentes sociedades resultantes destes processos, priorizando o papel das etnias dos humanos colonos em ambos os casos.

Strangers e *Hunter's Run* compartilham de um universo comum, no qual os terráqueos estão em posição subalterna aos enye, uma raça alienígena bastante avançada tecnologicamente. No primeiro livro, o planeta de Lisle recebe um pequeno entreposto humano em sua maior cidade, Aei. Dada a oficialidade, os terráqueos enviaram, majoritariamente, europeus e norte americanos. No entanto, a ciência dos cian é muito superior, e os humanos possuem um lugar periférico (DOZOIS, 1980, p. 30).

Este pequeno entreposto, o Enclave, assume o tamanho e um bairro, e seu espaço possui fortes marcas identitárias dos terráqueos que o habitam, a começar pela arquitetura ocidental, passando pelos nomes das ruas receberem nomes de cidades terráqueas como Nova

³ De acordo com Lisa Yaszek, histórias escritas por africanos ou afrodescentes que busque recuperar histórias de um passado africano, mas também, criar perspectivas de futuro centradas na racialidade (2012, p. 2).

York, Chicago e Berlim. À exceção de Tóquio, nenhuma outra cidade mencionada fica fora da Europa ou da América do Norte (DOZOIS, 1980, p. 35). É mencionado também que os colonos não têm costume de sequer sair de seu bairro exceto quando necessário. Na percepção de Joseph, ele poderia estar na Terra estando no Enclave:

A grande muralha que cercava o Enclave também era reconfortante, se apagando no alto, assim como a todos os sinais da cidade alienígena do outro lado. Farber podia até fingir que ainda estava na Terra enquanto caminhava no asfalto escuro da Rua Washington, em direção aos blocos de alfabeto futuristas que eram os escritórios centrais da Cooperativa; Nova York, Frankfurt, Chicago, Tokyo – dezenas de cidades da Terra tinham exatamente essa aparência. (DOZOIS, 1980, p. 35-36, tradução minha⁴).

Já no processo de colonização, portanto, é possível observar um forte protecionismo da identidade terráquea, o que pode ter sido acentuado pelo choque dos humanos brancos entre seres considerados hierarquicamente superiores na Terra, e subitamente terem seu espaço restrito em um planeta que lhes é estranho. A situação é diferente em São Paulo, onde, além de o planeta ser colonizado por latinos (ABRAHAM, DOZOIS, MARTIN, 2007, p. 16), também não havia uma população e organização social prévia.

Em Hunter's Run, o planeta de São Paulo é colonizado primeiro por brasileiros, que se tornam a elite política do planeta, e, logo mais, por latinos de outras nacionalidades, como é o caso do protagonista, o mexicano Ramón Espejo. Nesse caso, são os enye que mantêm o poder oficial sobre o planeta, mas criaram um sistema colonial semelhante à América espanhola: alguns locais tornam-se governantes e administram em nome de seus superiores. Além disso, o objetivo principal desta colonização é explorar o planeta, e isso inclui suas florestas. Portanto, os enviados da Terra para este local, são vistos, prioritariamente, como mão de obra para os enye, e é bastante significativo que eles sejam populações não-brancas.

Percebemos aqui que, apesar de em ambas as colônias os seres humanos estarem em posições subalternas, existem algumas diferenças cruciais: o processo de colonização de Lisle é diplomático, enquanto o de São Paulo é para fins de trabalho braçal. Em Lisle, tentam-se manter a cultura terráquea, em São Paulo, as hierarquias terráqueas ganham novos significados, com os colonos brasileiros se tornando hierarquicamente superiores ao restante. Em Lisle, os humanos estão sob constante vigilância, em São Paulo, livres e desprotegidos do ambiente que os cerca.

4. As novas sociedades: os efeitos das diferentes colonizações

⁴ Original: The high wall that encircled the Enclave was also reassuring, blotting out as it did all sign of the alien city beyond. Farber could almost pretend he was still on Earth as he walked up the black asphalt of Washington Street toward the futuristic alphabet blocks that were the main Co-op offices; New York, Frankfurt, Chicago, Tokyo— dozens of cities on Earth looked just like this.

É claro que colonizações tão diferentes, vão gerar sociedades diferentes, não apenas em sua organização social, mas também na interação e visão de mundo daqueles que a elas pertencem. Durante esta sessão, iremos nos deter em quais sintomas destas diferentes colonizações podem ser percebidos em ambas as obras e o que isso nos revela sobre o uso do componente racial.

Começando por Lisle, em termos mais gerais, esta sociedade é marcada por uma profunda noção de pertencimento dos humanos, que também é manifestada em um profundo racismo em relação aos cian, os habitantes nativos. Estes são tratados como inferiores pelos humanos, mesmo que, objetivamente, sejam hierarquicamente superiores na estrutura social local.

É possível observar isso em uma série de momentos no livro, a começar pelo hábito dos terráqueos de se referir aos cian como niggers⁵ (DOZOIS, 1980, p. 75), termo pejorativo do inglês para se referir a pessoas negras. O narrador acrescenta inclusive que até os poucos humanos negros presentes na colônia estavam se referindo aos cian desta maneira. O interessante deste fato é que ele inverte a relação social em que o termo é utilizado: se na realidade, o vocábulo é uma forma de opressão através da linguagem, em Lisle se torna uma espécie de reação à subalternidade.

Desta mesma maneira agem também os personagens coadjuvantes humanos, como, por exemplo, Kathy, Brody e Ferri. Kathy, a namorada de Joseph no início da história, fica horrorizada ao saber que seu parceiro estava iniciando um relacionamento com uma cian, que vê como inferior. Brody, amigo do protagonista, se refere aos nativos de maneira tão violenta, incluindo o uso da palavra niggers, a ponto de ser agredido por Farber. O médico local, Dr. Ferri, tem como única intenção, estudar os cian, os trata, como em uma visão recorrente de colonizador, como nativos destituídos de humanidade, apenas acessórios para o desenvolvimento da sua raça.

Em contrapartida, os Cian também são hostis, porém à sua maneira. Sem abertamente atacar os humanos, Farber percebe como eles vêem os humanos de maneira infantilizada e os tratam com condescendência:

Todos os dias, os Cian traziam objetos de todas as partes do planeta, mas eles faziam isso em tom de brincadeira, de jogo – os Cian achavam a missão terráquea inapropriadamente engraçada, assim como a maioria dos costumes terráqueos, e Farber se perguntava se eles apenas não estavam se divertindo ao trazer objetos inúteis e possivelmente ofensivos por milhares de milhas e

⁵ Grafado aqui com letra minúscula, conforme o uso do autor no texto analisado, embora no inglês, etnias costumem ser grafadas com letra maiúscula.

entregá-los aos olhares cuidadosos dos times de avaliação da Cooperativa. (DOZOIS, 1980, p. 36, tradução minha⁶).

No trecho anterior, fica marcada uma postura discriminatória por parte dos Cian, que percebem com desdém os costumes terráqueos (o que ficará evidente também em outros momentos do romance, em especial, nas interações de Farber com a família de Liraun). A subalternidade dos seres humanos se torna mais compreensível, uma vez que de fato existe certa hostilidade.

Joseph Farber é a exceção dentro dessa concepção. Desde o início do livro, Joseph é descrito como “a cocksure and confidently aggressive man” (DOZOIS, 1980, p. 27), porém, ao contrário de reagir como seus conterrâneos, Joseph demonstra certo fascínio pelos cian. Quando se interessa por Liraun, é Joseph quem se submete aos ritos cian e acaba por aculturar-se. Isso traz como consequência um extremo isolamento do personagem, ele acaba por se tornar alcoólatra e, ao final da história, enfrenta a sociedade cian para que Liraun não precise passar pelo ritual de sacrifício.

Diferente de como histórias de amor “inter-racial” clássicas como Pocahontas, por exemplo, representam o amor como aquilo que deve unir duas culturas, Farber e Liraun não possuem uma atitude romântica a respeito da dominação, a hierarquia é clara: Para Farber romper com a barreira racial que os separa, ele deve se aculturar e tentar pertencer ao mundo de Liraun.

Já na colônia de São Paulo, no livro *Hunter's Run*, a sociedade se estrutura de maneira diferente. Na ausência de um “outro” cotidiano, para além dos terráqueos, quem assume esse papel são os enye, que visitam o planeta de tempos em tempos, na posição de dominador. Nesta ocasião, a população local dá uma festa, e é notório que não existe uma rejeição tão grande quanto aos cian no outro romance.

A personagem Elena, namorada do protagonista, por exemplo, se mostra entusiasmada com a celebração, não para celebrar os enye, mas pelo festival em si. Portanto, isso também demonstra que São Paulo criou sua própria cultura, e existe apreço da população por esse modo de vida. O fato de esta sociedade ser representada como mais festiva, impulsiva, com maiores índices de criminalidade, pode ter a ver com dois motivos: os autores estarem se utilizando de estereótipos a respeito dos latinos, ou como uma consequência das condições mais brutais e degradantes da colônia que lá se estabeleceu.

A estratificação social é bastante evidente. Como comentado anteriormente, o objetivo desta colônia é explorar o território do planeta, e isso resulta em empregos de alta periculosidade para boa parte da população, incluindo Ramón. Ele é um destes exploradores

⁶ Original: Daily the Cian would bring in sample goods from all over the planet, but they did so in a spirit of play, as a game—the Cian found the Terran Mission uproariously funny, as they did most Terran customs, and Farber wondered if they didn't simply enjoy bringing useless and possibly insulting objects thousands of miles to place under the weary eyes of the Co-op evaluation teams.

que vai para a selva diariamente e é exposto a plantas venenosas, animais desconhecidos, e, eventualmente, a uma raça alienígena que vive secretamente na parte desabitada de São Paulo. Portanto, esse tipo de exploração e condições insalúbres de trabalho que assolam as populações latinas na Terra, também são projetadas em escala interplanetária.

O protagonista Ramón, como Farber, também é um pária. Mas a sua diferença para a maioria dos outros personagens coadjuvantes não é por adotar uma postura subalterna à outra raça, como é o caso do outro protagonista, mas, sim, por adotar uma postura de enfrentamento. O mote do enredo, o que faz Ramón ter que fugir para as florestas, é uma briga de bar onde ele acaba assassinando um embaixador europeu. Ramón percebe os enye e os dirigentes terráqueos como os culpados pela exploração que os habitantes de São Paulo sofrem, e defende a união dos subalternos contra seus dominadores.

Portanto, enquanto em Lisle existe essa maneira de maquiar a realidade, de maneira que, pelo menos psicologicamente, os terráqueos continuem se sentindo “superiores” ao outro, São Paulo demonstra uma relação mais típica de colonialismo, com violência física e simbólica mais evidente na sociedade, e diversas formas de resistência, desde pequenas manifestações culturais, até a defesa do enfrentamento direto. As diferentes colonizações produziram sociedades substancialmente diferentes, de maneira que, possuindo estas colonizações, notável aspecto racial, as sociedades que se deram por sua consequência também o têm.

Conclusão

A partir da comparação que estabelecemos, existem duas conclusões que considero relevantes. A primeira delas é, de maneira mais objetiva, compreender que o aspecto étnico e racial é fundamental, não apenas enquanto metáfora, mas também porque é significativo de como os protagonistas e coadjuvantes se portam em relação às raças extraterrestres com quem se relacionam. A sociedade em Lisle, só tem esse embate específico porque é fruto das relações de dominação racial presentes na Terra, e o mesmo vale para a colônia de São Paulo.

A segunda conclusão, inserindo as duas obras em um contexto mais amplo do gênero ao qual pertencem, as identifica como exceções a partir do que já foi estudado sobre o uso da raça na ficção científica, e mesmo na *New Wave*. Diferente do que trouxemos a partir de diversos estudos, Gardner Dozois, George R. R. Martin e Daniel Abraham, todos autores brancos, estão trazendo discussões explícitas a respeito de raça para suas obras, o que contribui para a desnaturalização do ser humano enquanto o sujeito branco. É verdade que, no caso de *Hunter's Run*, especificamente, ainda predomina uma visão essencializada dos povos latinos, e que há um grande caminho para percorrer, mas ter identificado este caráter diferencial das obras, certamente acrescenta ao panorama que já havia sido feito.

Possíveis seguimentos para esta discussão são trabalhar o aspecto racial em outros autores de ficção científica do período e estabelecer novas comparações. Uma consequência

bastante natural, seria discutir as histórias de George R. R. Martin dos anos 70, muitas delas, com fortes discussões a respeito de colonialismo e choques culturais. Há também a possibilidade de expansão para outros movimentos da ficção científica, ou mesmo comparações entre eles. Os debates raciais dentro deste gênero possuem enorme potencialidade, e é para o benefício de todos nós que estejam cada vez mais entrando em evidência.

Referências

- ABRAHAM, Daniel. DOZOIS, Gardner. MARTIN, George R. R. *Hunter's Run*. New York: Harper Collins, 2007.
- _____. Hunter's Run Explored: An Interview with Daniel Abraham, Gardner Dozois, and George R.R. Martin. Entrevista concedida a Jeff Vander Meer. 2008. Disponível em: <https://www.amazonbookreview.com/post/5b50bf4b-9ad0-49f9-be78-1b04fe54cea6/hunters-run-explored-an-interview-with-daniel-abraham-gardner-dozois-and-george-r-r-martin>. Acesso em 07/11/2018.
- BRODERICK, Damien. New Wave and backwash: 1960–1980. In: JAMES, Edward. MENDLESOHN, Farah. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- BUTLER, Octavia E. *Kindred: Laços de Sangue*. São Paulo: Editora Morro Branco, 2017
- DICK, Phillip K. *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?*. São Paulo: Editora Aleph.
- DOZOIS, Gardner. *Morning Child*. In: DOZOIS, Gardner. *When the Great Days Come*. Germantown: Prime Books, 2011.
- DOZOIS, Gardner. *Strangers*. Feltham: The Hamlyn Publishing Group, 1980.
- HEINLEIN, Robert. *Estranho Numa Terra Estranha*. São Paulo: Editora Aleph, 2017.
- HERBERT, Frank. *Duna*. São Paulo: Editora Aleph, 2017.
- HOOD, Yolanda. REID, Robin Anne. *Intersections of Race and Gender*. In: REID, Robin Anne. *Women in Science Fiction and Fantasy*. Westport: Greenwood Publishing Group, 2008.
- LE GUIN, Ursula K. *A Mão Esquerda da Escuridão*. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- LEONARD, Elizabeth Anne. *Race and ethnicity in science fiction*. In: JAMES, Edward.
- MARTIN, George R. R. *And Seven Times Never Kill Men*. In: MARTIN, George R. R. *Dreamsongs Vol I*. London: Gollancz, 2006.
- MARTIN, George R. R. *The Hero*. In: MARTIN, George R. R. *Dreamsongs Vol I*. London: Gollancz, 2006.
- MENDLESOHN, Farah. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- RESNICK, Mike. *A Miracle of Rare Design*. Lancaster: Dogstar Books, 2013.

ROBERTS, Adam. Golden Age Science Fiction: 1940–1960. In: ROBERTS, Adam. *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

STEBLE, Janez. New Wave Science Fiction and the Exhaustion of the Utopian/Dystopian Dialectic. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, v. 8, n 2, p. 89-103. Ljubljana, 2011.

YASZEK, Lisa. Race in Science Fiction: The Case of Afrofuturism. In: *A Virtual Introduction to Science Fiction*. University of Hamburg, 2012. Disponível em: <http://virtual-sf.com/wp-content/uploads/2013/08/Yaszek.pdf>. Acesso em: 21/02/2019.

AS VOZES E OS SILENCIAMENTOS: UMA LEITURA DE *KINDRED – LAÇOS DE SANGUE*

Bruna Martins de Oliveira¹
Relines Rufino de Abreu²

RESUMO: O objetivo deste trabalho é analisar os silenciamentos infligidos a personagens femininas no romance da escritora afro-americana Octavia Estelle Butler, *Kindred- Laços de Sangue*, a partir de uma perspectiva interseccional no que tange às experiências vividas pela protagonista. O enredo segue a tradição da escritora, conhecida como a “grande dama da ficção científica”, ao denunciar as opressões sofridas por mulheres negras em diversos contextos.

Palavras-Chave: Interseccionalidade; Ficção Científica Feminista; Literatura afro-americana.

ABSTRACT: The objective of this work is to analyze the silencings inflicted on female characters in the novel by the African-American writer Octavia Estelle Butler, *Kindred*, from an intersectional perspective regarding the experiences lived by the protagonist. The plot follows the tradition of the writer, known as the "great lady of science fiction," in denouncing the oppressions suffered by women in various contexts.

Key-words: Intersectionality; Feminist Scientific Fiction; African-American Literature.

Este artigo pretende analisar questões que perpassam a representação da mulher negra na obra *Kindred – Laços de sangue*, tendo como foco o silenciamento das mulheres escravizadas. O exercício de se discutir a representação das experiências femininas em diversos contextos socioculturais, incluindo no meio literário, vem desnudando relações de poder e formas de opressão e resistência que por muito tempo ficaram encobertos. Trazer o debate acerca da condição das mulheres em uma conjuntura de extrema opressão à população afro-americana, como foi o sistema escravista do século XIX e XX, nos Estados Unidos, é uma tentativa de se aproximar das experiências de quem viveu naquele universo violento. Esta realidade opressora transmutada em *Kindred – Laços de Sangue* pode ser vista como uma oportunidade de dar visibilidade às muitas vozes anteriormente silenciadas pela

¹ Graduada em Letras pela Universidade do Estado de Minas Gerais.

² Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

sociedade, assim como enfatizar as ações de resistência de quem viveu esse momento da história que ocorreu nos séculos passados.

Faz-se importante ressaltar que a cor da pele era requisito para definir a hierarquia racial e classista no século XIX, nos Estados Unidos, tal divisão excludente colocava de um lado as pessoas brancas, e do outro, os negros tratados como “não humanos”. Embora tenham se passado dois séculos, é possível ainda verificar o tom alarmante do discurso de Donald Trump, em uma reunião com legisladores na Casa Branca, onde o atual presidente dos Estados Unidos fez comentários racistas chamando El Salvador, Haiti e nações africanas de “países de merda”. O presidente ainda questiona: “Por que temos todos esses países de merda vindo para cá?”³ Segundo a notícia do jornal Carta Capital e O Globo⁴, o presidente teria dito preferir imigrantes de países como a Noruega no solo estadunidense. Trump ainda ironiza não mencionando apenas um país branco, ele cita o mais branco deles – “tão branco que eles usam protetor de pele contra os raios lunares.” Rupert Colville, porta-voz de direitos humanos da ONU, repudiou os comentários racistas do presidente: “Estes são comentários chocantes e vergonhosos do presidente dos Estados Unidos. Não há outra palavra que se possa usar que não seja ‘racista’,” afirma.

Diante do exposto, não só no contexto estadunidense, mas também em outras localidades, como no Brasil, por exemplo, é possível compreender que as estruturas de poder da sociedade atuam de forma conjunta, gerando opressões dinâmicas que operam de formas diferentes. Um exemplo é a discriminação racial que se revela de modo diverso para mulheres e homens, limitando vivências e negando direitos ao povo de origem africana.

É interessante notar no contexto atual brasileiro a luta das mulheres negras para se inserirem em espaços de poder, como, por exemplo, o assassinato de Marielle Franco, vereadora, mulher negra que foi referência para o Movimento Negro, para os Movimentos Feministas e buscou representar isso na Câmara dos Vereadores carioca, entretanto, foi silenciada, por motivos ainda desconhecidos segundo a notícia do jornal Carta Capital.⁵ É importante expor, também, o caso recente da advogada Valéria Lucia dos Santos, outra

³ Shithole Countries. “Why have we had to accept these shithole countries coming here?” (tradução nossa). Disponível em: Revolta mundial após comentário de Trump sobre Haiti e Países Africanos. www.cartacapital.com.br, 13 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/internacional/revolta-mundial-apos-comentario-de-trump-sobre-haiti-e-paises-africanos>>. Acesso em: 5 fev. 2018.

⁴ GLOBO, O. Para grande parte da imprensa americana, Donald Trump é racista. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/mundo/para-grande-parte-da-imprensa-americana-donald-trump-racista-22285353>>. Acesso em: 5 fev. 2018.

⁵ Vereadora do psol Marielle Franco é morta a tiros no Rio. www.cartacapital.com.br, 14 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/vereadora-do-psol-marielle-franco-e-morta-a-tiros-no-rio>>. Acesso em: 24 mar. 2018

mulher negra, que assim como Marielle, teve seus direitos violados durante um julgamento em Duque de Caxias, conforme a notícia do Jornal Folha de São Paulo.

Durante uma audiência ao exigir seus direitos, a advogada foi algemada no tribunal por policiais. Na notícia ela ainda relata em uma situação análoga à escravidão: “Aí você pensa: Como é a formação da nossa sociedade? Vamos dar os nomes: tem o senhor de engenho, a senhorinha, o capitão do mato. E quem estava no chão algemado? Eu.” Através da fala da advogada, é possível perceber como a realidade das mulheres negras é ainda carregada de momentos dolorosos e, como elas na atualidade resistem e lutam para ocupar espaços de poder na sociedade. Valéria relata que sofre constantemente com o preconceito no trabalho e não se sente representada no judiciário. Por isso, é necessário pensar a sociedade, bem como, suas políticas excludentes, que conduzem as mulheres à margem. É preciso incluir as preocupações políticas das mulheres nas agendas partidárias e não rejeitá-las ou excluí-las. Esses casos apresentados se ligam diretamente à obra de Butler (2017), já que a autora nos traz uma protagonista que enfrenta o racismo em diversos níveis nos anos 70, assim como vive a experiência de ser escravizada no século XIX. Deste modo, podemos perceber que *Kindred* (2017) consegue estabelecer o elo entre tempos e espaços distintos não só entre Edana, personagem principal, e a escravas, mas também se liga as Marielles, Valérias e Trump. Apenas pelo gênero Ficção Científica é que essa ligação foi possível de ocorrer.

Deste modo, com o propósito de compreender o romance *Kindred – Laços de Sangue* de maneira mais clara faz-se necessário expor uma breve contextualização da obra: Butler (2017) ficcionaliza duas épocas e lugares distintos, mas que entram em diálogo constantemente por meio de uma narrativa em primeira pessoa feita pela protagonista Dana. Um dos contextos do romance retoma as décadas que antecederam a Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865), quando o sistema escravocrata estadunidense começa a ser questionado. O outro, leva o leitor para os anos 70, onde Dana, mulher negra americana, vive com o marido, Kevin, na Califórnia. Embora a narrativa seja ambientada em 1976, o enredo é centrado na viagem no tempo/espaço que a protagonista faz, involuntariamente, para o ano de 1815, na cidade de Maryland. Essas viagens no tempo ocorrem por motivos desconhecidos pelas personagens, porém, possuem um ponto em comum: o encontro com a personagem Rufus. Por meio do enredo pode-se notar que Butler (2017) se apropria do olhar de uma mulher negra contemporânea, que vive o contexto de luta dos negros pelos Direitos Civis, nos Estados Unidos, nos anos 70, para viajar até a escravidão mostrando de onde veio a segregação que ocorreria séculos mais tarde. Ousamos dizer que a obra nos leva para o século

XXI também e nos lembra de que a escravidão foi nossa antepassada e do quanto foi preciso lutar para alcançar os direitos e as oportunidades dos dias de hoje, por mais que ainda sejam frágeis e obsoletos. Deste modo, este artigo pretende propor reflexões e enfatizar as vozes sociais e sua relação dialógica com as relações de poder em *Kindred- Laços de Sangue* (2017), principalmente naquilo que se refere aos silenciamentos das personagens femininas na obra. Gonzalez (1984), na obra intitulada *Racismo e sexismo na cultura brasileira*, também traz apontamentos sobre o silenciamento das mulheres negras, afirmando:

E o risco que assumimos aqui é o do ato de falar com todas as implicações. Exatamente porque temos sido falados, infantilizados (infans, é aquele que não tem fala própria, é a criança que se fala na terceira pessoa, porque falada pelos adultos) que neste trabalho assumimos nossa própria fala. Ou seja, o lixo vai falar, e numa boa. (GONZALEZ, 1984 p.3)

A ideia trazida por Gonzalez (1984) expressa uma característica fortíssima que o romance de Butler (2017) apresenta para o leitor através da narrativa de sua protagonista, Edana, uma mulher negra que viaja no tempo/espaço revelando suas experiências do contexto escravista para um contexto denominado pós-abolição. Contudo, o romance dialoga com a citação quando retrata a voz de grupos historicamente silenciados e marginalizados. Deste modo, é fundamental apresentar o pensamento teórico feminista da filósofa Angela Davis, autora de uma das obras basais para o estudo e entendimento do feminismo negro, bem como, para compreensão da personagem Dana no romance. A filósofa (2016) expõe questões cruciais no que tange à exclusão das causas das negras nas agendas de movimentos sociais, como o antiescravagista e o sufragista feminino. Da mesma maneira, também realiza discussões sobre o racismo institucional, mostrando como ele se manifesta nas estruturas organizacionais da sociedade e nas instituições e, de que modo, a população afrodescendente vivencia isso. Porém, o foco das discussões da autora recai sobre as condições de vida das escravas e, por conseguinte, suas posições dentro do sistema capitalista, visto que as mulheres eram brutalmente exploradas de modos diversos, em suas categorias de gênero, raça e classe. Conforme Davis (2016), o racismo se configura por meio das relações de poder presentes na sociedade, sendo que o “lugar” das mulheres foi construído histórica e socialmente. No que tange às mulheres negras, esse “espaço” é tratado como não existente, ou seja, o lugar que ela ocupa na sociedade é um “lugar” não visto. Segundo Davis (2016), o racismo se constitui como forma de exclusão que confere à população negra em geral um *status* de inferioridade social. Para as negras em particular e, opera como um divisor na luta das mulheres por

igualdade de direitos, uma vez que a mulher branca sempre possuiu e, ainda possui privilégios em detrimento das de origem afrodescendente, sendo estes benefícios, muitas vezes, uma ferramenta de opressão entre elas. Como aponta a autora, a ideologia da feminilidade que se formou e se desenvolveu no século XIX, destacava o “lugar” das mulheres como donas de casa adoráveis para seus companheiros, e sua função no lar como de mães protetoras que zelavam pela sua família, enquanto às negras, no que concerne às suas relações familiares, eram consideradas anomalias. De acordo com Davis (2016), a ideologia da feminilidade foi um subproduto da industrialização que se difundiu por meio dos discursos e da literatura da época, como romances e revistas denominadas femininas. Portanto, na medida em que se propagava e crescia essa ideologia, as mulheres brancas passaram a ser vistas como habitantes de um local totalmente desvinculado do trabalho produtivo. Conforme Davis (2016), a divisão existente entre economia doméstica e economia pública, consequência do capitalismo industrial, concebeu inferioridade às mulheres de maneira mais intensa, pois nos discursos publicitários que vigoravam na época, a palavra “mulher” tornou-se sinônimo de “mãe” e “dona de casa”, expressões que, segundo a autora, delimitavam em si a marca da inferioridade. Porém, entre as escravas, esse vocabulário não se fazia presente.

Ao longo da leitura de *Mulheres, raça e classe* (2016), torna-se evidente o silenciamento vivenciado por mulheres negras, principalmente no início das lutas feministas e antiescravagistas que, na época, não reconheceram a importância de incorporar as afrodescendentes e suas causas ao movimento. Assim, é possível notar o apagamento e o silenciamento existente em relação à história das mulheres e do feminismo negro, visto que, no que se referem às lutas abolicionistas e feministas, elas não tiveram seu reconhecimento histórico. Deste modo, segundo Davis (2016) o racismo e o sexismo convergem através das relações hierárquicas de poder gerando opressões dinâmicas, ou seja, silenciando mulheres negras, excluindo suas causas das esferas sociais, negando-lhes espaços e limitando suas vidas. Deste modo, é interessante notar que em sua obra intitulada: *As formas do silêncio: No movimento dos sentidos*, Orlandi (1995) adota o silêncio como objeto de análise e reflexão. Um dos conceitos importantes de silenciamento adotado pela autora são os silenciamentos políticos, ou como a teórica indiana Gayatri Spivak (2010), em *Pode o subalterno falar?* afirma, a ausência da voz subalterna em alguns espaços sociais. Conforme a autora discute acerca da ausência de voz, ela argumenta uma questão importante para este artigo, uma vez que afirma que o “não dizer” está vinculado a história e à ideologia. Pode-se inferir com isso que, ao longo da história, a vida e as narrativas de mulheres negras estiveram ausentes tanto

do âmbito literário, quanto do social. Em outras palavras, a existência de mulheres negras é permeada pelo silêncio. Assim, Orlandi (1995) discute acerca do desaparecimento histórico-político que há de alguns sujeitos em determinadas narrativas e instituições sociais, uma vez que fatos históricos foram tecidos por historiadores ortodoxos.

Segundo a autora, o apagamento histórico desses indivíduos tem por objetivo afirmar um único ponto de vista, conferindo privilégio à determinada parcela da sociedade em detrimento da outra. Orlandi (1995) traz a reflexão de se pensar a respeito dos silenciamentos políticos. Destarte a autora afirma:

Em face dessa sua dimensão política, o silêncio pode ser considerado tanto parte da retórica da dominação (a da opressão) como de sua contrapartida, a retórica do oprimido (a da resistência). E tem todo um campo fértil para ser observado: na relação entre índios e brancos, na fala sobre a reforma agrária, nos discursos sobre a mulher (...) (ORLANDI, 1995, p. 29)

Portanto, faz-se necessário expor algumas considerações de Spivak (2010) que entram em diálogo e ratificam o pensamento de Davis (2016) e Orlandi (1995) em relação à condição de subordinação que foi construída para as mulheres negras. Deste modo, Spivak (2010) argumenta:

A historiografia subalterna traz à tona questões de método que a impediram de usar tal artifício. Com respeito à “imagem” da mulher, a relação entre a mulher e o silêncio pode ser assinalada pelas próprias mulheres; as diferenças de raça e de classe estão incluídas nessa acusação. (SPIVAK, 2010, p.84-85)

Ao estabelecer uma conexão entre as teóricas apontadas até o presente momento no texto, o intuito é expor que elas fazem uma crítica pertinente sobre as violências e opressões vivenciadas, especialmente, por mulheres negras em suas condições historicamente limitadas, postas à margem, silenciadas e invisibilizadas. Portanto, a afirmação de Spivak (2010) exposta acima, propõe o imperativo de se repensar os discursos dominantes objetivando romper com uma visão hegemônica da história, ou seja, quebrar silêncios impostos por uma visão euro centrada da história. Nessa perspectiva, é necessário compreender que o poder e as opressões trabalham juntos e ambos se sustentam, criando contextos díspares para mulheres negras. Assim, por meio do exposto, é necessário salientar que *Kindred* tem uma grande relevância ao trazer outra versão dos fatos e, talvez, seja essa a maior contribuição do

romance para o gênero Ficção Científica. Dentro da caracterização do gênero feita por Barreiro (2014), destaca-se em *Kindred* a viagem no tempo que é vista como uma experiência pessoal, a qual serve como instrumento para conhecer e compreender melhor a história, gerando, assim, uma visão alternativa dos fatos, uma perspectiva nascida fora do *status quo*. Ademais, a questão da viagem no espaço e tempo narrado pelo olhar da escrava, se caracteriza por explorar temas comuns à Ficção Científica Feminista: raça, gênero, empoderamento feminino, divisão de classe, sexualidade, escravidão e atenta para a necessidade de se estar constantemente alerta aos discursos opressores que permeiam as narrativas literárias e a sociedade. No que diz respeito à Ficção Científica tradicional, interesse aqui Hubble e Mousoutzanis (2013) argumentam que *Kindred* é em parte Ficção Científica, uma vez que, o romance utiliza a viagem no tempo para articular os horrores do sistema escravista e seu legado histórico na sociedade contemporânea. Contudo, sua leitura também induz a interpretação pós-colonial da narrativa, uma vez que a história é narrada da perspectiva de uma escrava. Assim, os autores expõem que é essa renegociação entre fronteiras de gênero que faz com que o romance permaneça como um texto fundamental tanto dentro quanto fora da Ficção Científica. Subvertendo as narrativas tradicionais conhecidas popularmente acerca do gênero de Ficção Científica que geralmente abordam com profundidade as características científicas, o romance de Butler (2017) ignora intencionalmente como Dana viaja no espaço/tempo.

Ao longo do romance, Dana descobre que viajou não só no espaço, bem como, no tempo ao ser induzida diversas vezes a salvar a vida de Rufus Weylin e, logo, ser inserida na Maryland de 1815. Em um diálogo com Kevin, ela revela para o leitor que não pode mudar o curso da história, uma vez que, ela comprometeria toda geração futura de sua família. Destarte, eles dizem: “Estamos no meio da história. Certamente não podemos mudá-la” (p.162), e além, “Acabou... Não há mais nada que você possa fazer para mudar isso agora” (p.423). Através das sentenças supracitadas, Dana revela para o leitor o foco do romance e seu forte objetivo político que é expor as vivências da população negra, sobretudo das mulheres negras no período escravocrata e na década de 70. Em outro momento da narrativa quando Dana retorna ao passado, ela convida o leitor a refletir acerca dessas duas épocas aparentemente distintas, mostrando como o passado impacta no presente e, também, como 1815 estava vívido em sua memória: “Era como se eu estivesse perdendo meu lugar aqui em minha própria época. A época de Rufus era uma realidade mais pungente, mais forte” (p.305). Desta forma, Hubble e Mousoutzanis (2013) salientam que o artifício científico ou

tecnológico das viagens no tempo não são questões basais na obra de Butler (2017), ao contrário, os autores afirmam que são as possibilidades literárias e políticas de ruptura temporal que amparam a nítida exposição do sistema escravista na narrativa e suas ressonâncias históricas. Ainda, conforme Hubble e Mousoutzanis (2013) discutem, o transporte de Dana no espaço/tempo também permite que a obra se enquadre em outro gênero literário: a narrativa Neoescrivista. Criando através da Ficção Científica e da narrativa de escravos, um texto que fomenta novos terrenos sociais para ambos os estilos, enquanto suas funções genéricas são igualmente inquietantes. Deste modo, a estrutura da narrativa de Butler (2017) revela uma nova maneira de fazer Ficção Científica, ao mesmo tempo em que, possibilita a adequação de sua obra a outros gêneros literários. Em um excerto do romance há uma frase de Butler (2017) em que a autora afirma: “Escrevo sobre pessoas que fazem coisas extraordinárias. E coincidiu disso ser chamado ficção científica.” (p.432) Além de todas as questões que a obra abrange, é interessante notar que o próprio título “*Kindred*”, cujo significado remete a “família” e “parentesco”, revela de maneira árdua como famílias foram formadas e, para além dos laços sanguíneos, as implicações que essas formações familiares têm na vida de pessoas que são fruto desses relacionamentos, como a personagem Dana que, apresenta na contemporaneidade diversas aflições acerca da concepção de sua família.

De acordo com Pavani (2017), a Ficção Científica Feminista é um subgênero da Ficção Científica que busca colocar em pauta questões sociais como: a maneira que a sociedade constrói papéis de gênero, o papel da reprodução na definição de gênero e o poder político pessoal e desigual entre mulheres e homens. Logo, a Ficção Científica Feminista trabalha os mesmos aspectos que a Ficção Científica tradicional trabalha, contudo analisa o comportamento da sociedade por uma perspectiva crítica diante de questões como: tecnologia e ciência e seus impactos ou consequências em uma determinada sociedade ou em seus indivíduos, geralmente relacionadas a um contexto futuro ou utópico. Embora Butler (2017) não explore bem o elemento científico, sua obra se encaixa no gênero de Ficção Científica Feminista, uma vez que a autora explora temáticas importantes como questões de opressão de gênero e de raça. Por isso, a viagem no tempo/espaço é um tema crucial do romance. Mesmo que a narradora não explique o porquê das viagens ocorrerem, ao longo da leitura, fica evidente para o leitor o que Butler (2017) pretende expor em sua obra: a essência desumana do sistema escravocrata e a escravidão como antepassado de todos e todas. A autora utiliza a Ficção Científica para mostrar as experiências vividas pelas personagens negras no sistema escravista estadunidense, bem como, os reflexos que esse sistema gerou na sociedade

contemporânea, além de, difundir para o leitor reflexões sobre os caminhos que a sociedade anda trilhando para o futuro. Como dito anteriormente, Butler (2007) não explora as questões que envolvem a viagem no tempo e espaço, porém, no decorrer da narrativa, Dana descobre o porquê de sempre salvar o menino Rufus Weylin - ele é uma personagem central para que ela possa nascer anos mais tarde. O garoto vive em Maryland, em 1815 e é filho de escravocratas. Dana percebe que é transportada para o século XIX sempre que ele se encontra em perigo. Em outras palavras, ao longo da narrativa, a protagonista descobre que as pessoas daquela época são seus antepassados, a origem de sua família. Assim, quando Rufus questiona Dana a respeito das viagens, ela argumenta:

-(...) Eu estava em casa, e então, do nada, estava aqui ajudando você. Não sei como acontece, como me locomovo dessa maneira, nem quando vai acontecer. Não consigo controlar. –Para mim, está se tornando cada vez mais crível. Não gosto disso. Não quero me envolver nisso. Não entendo como pode estar acontecendo, mas é real. É doloroso demais pra não ser. E... e meus ancestrais (...) (BUTLER, 2017, p.34-74)

Se a escravidão, pela própria natureza do sistema, compelia ao silêncio, ao narrar a história, Dana tem o intuito de romper com os silenciamentos impostos às mulheres negras ao mesmo tempo em que evidencia uma representatividade no âmbito literário por ser uma protagonista negra contando sua história e, também, a história de seu povo. Como exposto no diálogo a seguir:

-(...) Olha, seus antepassados sobreviveram àquela época, sobreviveram com menos vantagens do que você tem. Você não é inferior a eles.
-De certo modo, sou.
-De que modo?
-Na força. Na resistência. Para sobreviver, meus antepassados tinham que enfrentar mais do que eu conseguiria. Muito mais. (...) (BUTLER, 2017, p.81-82)

Na citação acima, Dana revela a consciência acerca de suas condições no sistema escravocrata, bem como, mostra para o leitor sua fragilidade mediante a situação a qual é submetida, destacando o sofrimento que seu povo teve que passar. Narrando de dentro para fora do sistema escravista, Dana, que narra sua experiência em primeira pessoa e é colocada como autora ficcional de *Kindred*, utiliza a escrita como uma forma de resistência e instrumento de poder. Ela escreve para tentar mediar suas relações com outras personagens na obra, assim como obter algum poder sob a realidade para qual é transportada, e denunciar a condição das personagens escravizadas no romance e os silenciamentos impostos a elas. É

evidente a consciência de Dana do poder que possui ao narrar, transgredindo os silenciamentos e reivindicando a pluralidade de vozes de mulheres negras no romance, pois, além de poder controlar a narrativa, ela infringe também a ordem, conferindo a si o direito a expressão de sua subjetividade, uma vez que possui acesso à escrita e à leitura, habilidades que Tom Weylin, pai de Rufus e dono da protagonista na sociedade escravocrata, não desenvolveu de maneira efetiva. Dana representa a voz de grupos subalternizados, e ao narrar ela configura em sua narrativa a força e a resistência que as mulheres negras precisaram ter ao longo da história. Para ela, ser uma mulher negra que narra é uma maneira de alcançar um tipo de poder, de desconstruir o *status quo* que foi imposto ao longo da história, denunciando as opressões e violências sofridas pelas escravas, destarte Ribeiro (2017) afirma:

Mulheres negras, por exemplo, possuem uma situação em que as possibilidades são ainda menores – materialidade! – e, sendo assim, nada mais ético do que pensar em saídas emancipatórias para isso, lutar para que elas possam ter direito a voz e melhores condições. Nesse sentido, seria urgente o deslocamento do pensamento hegemônico e a resignificação das identidades, sejam de raça, gênero, classe para que se pudesse construir novos lugares de fala com o objetivo de possibilitar voz e visibilidade a sujeitos que foram considerados implícitos dentro dessa normatização hegemônica. (RIBEIRO, 2017, p.43)

Portanto, faz-se necessário notar que a obra intitulada *Pode o subalterno falar?* Gayatri Spivak (2010) discorre sobre a situação da mulher na sociedade. Assim como Davis (2016), a autora enfatiza a condição da mulher subalterna, ou seja, a mulher negra e pertencente a uma classe não privilegiada. De acordo com Spivak (2010) gênero, raça e classe são características determinantes a condição de subalternidade, uma vez que, Davis (2016) ao expor o pensamento interseccional afirma que, as mulheres são submetidas a múltiplas formas de opressão, conferindo assim, para a mulher negra um “lugar” de inferioridade social condicionado ao ideológico. Segundo evidencia Spivak (2010), o lugar de onde a subalterna fala não é central, mas periférico, ou seja, o discurso subalterno está à margem em relação a outros discursos, ou de modo ainda mais agravante: “o subalterno não pode falar. Não há valor algum atribuído à “mulher” como um item respeitoso nas listas de prioridades globais.” (SPIVAK, 2010, p. 165) Dessa forma, a autora evidencia para o leitor que o discurso subalterno não é ouvido, não se faz ouvir, pois é um discurso extremamente apagado e até mesmo invalidado histórica e socialmente. Ainda se referindo a condição da mulher a autora afirma que “se o discurso do subalterno é obliterado, a mulher subalterna encontra-se em uma posição ainda mais periférica pelos problemas subjacentes às questões de gênero.” (SPIVAK,

2010, p.17). Em um diálogo com a personagem Sarah, escrava responsável por cuidar da casa de Tom Weylin, pai de Rufus, Sarah mostra para Dana as consequências que a fala pode gerar, uma vez que, se alguém ouvisse a conversa entre elas, fofocas poderiam chegar aos ouvidos dos Weylins.

O discurso de Dana é, também, uma busca por se situar naquele universo, na sociedade e no período histórico, ou seja, é uma tentativa de constituir uma identidade em meio a discursos e relações inconstantes, as quais emanam ideologias opressoras em relação aos negros. Por isso, é importante ressaltar que o discurso da personagem traz uma pluralidade de vozes, fazendo com que sua fala não represente apenas sua voz, mas a voz de um povo silenciado historicamente. Destarte, a personagem revela na passagem a seguir seu desespero diante do que vivencia e, também, a necessidade que tem de se adaptar ao “papel de escrava”:

Era por isso que eu estava aqui? Não apenas para garantir a sobrevivência de um menininho que sempre estava em perigo, mas também para garantir a sobrevivência de minha família, meu próprio nascimento? (...) Eu tomei cuidado. Conforme os dias se passavam, eu criei o hábito de tomar cuidado. Fiz o papel de escrava, prestava atenção a meus modos provavelmente mais do que precisava, pois não tinha certeza do que podia fazer sem ser punida. Pelo que percebi, não podia fazer muito. (...) E o silêncio, de qualquer modo, parecia mais seguro. (BUTLER 2017, p. 47-148-66).

Deste modo, como discorrido anteriormente é possível afirmar, de acordo com Spivak (2010), que a narrativa da protagonista de Butler (2017) rompe com discursos dominantes, trazendo uma versão da história narrada e vivenciada por uma mulher negra, levando o leitor a pensar por outra perspectiva e a refletir de que modo o poder estabelecido oprime e define identidades. Por isso, analisar o romance de Butler (2017) à luz de pensadoras como Davis (2016) e Spivak (2010), é desestabilizar discursos dominantes com o intuito de fazer surgir “contra discursos” como afirma a filósofa Djamila Ribeiro (2017) em sua obra intitulada “*o que é lugar de fala?*”:

(...) Ser contra, ainda é ser contra alguma coisa. Ser contra hegemônica, ainda é ter como norte aquilo que me impõe. Sim, esses discursos trazidos por essas autoras são contra hegemônicos no sentido de que visam desestabilizar a norma, mas igualmente são discursos potentes e construídos a partir de outros referenciais e geografias; visam pensar outras possibilidades de existências para além das impostas pelo regime discursivo dominante. (RIBEIRO, 2017, p.90)

Diante da invisibilidade conferida ao fazer literário por discursos hegemônicos, *Kindred* traz uma visão de embate a uma única versão dos fatos, levando o leitor ao exercício de reflexão e, também, de reinterpretação da história.

Deste modo, é possível afirmar que o romance descentraliza essa visão euro centrada de mundo, Ribeiro (2017, p.90) ainda ressaltava que “há um desvelamento dos processos históricos que colocam determinados grupos em posições subalternas”. Na obra, é possível ver como esse “desvelamento dos processos históricos” atingiu e atinge personagens, pois uma das formas de verificar isso é observar como as personagens negras são tratadas no romance em relação às brancas. Butler (2017), Davis (2016), Spivak (2010) e Ribeiro (2017) evidenciam a necessidade que há de reconhecer a multiplicidade de vozes existentes e, além disso, as autoras supracitadas provocam a reflexão sobre quais indivíduos possuem ou não possuem o direito à voz em uma sociedade fundamentada na “norma colonizadora” e na hierarquia racial.

Sobre a questão do silêncio imposto aos povos subalternizados exposto por Ribeiro (2017), acrescenta-se aqui as colocações de Orlandi sobre o silenciamento, quando a teórica diz que, no momento que povos são impedidos de se pronunciar livremente, a sociedade se torna porta voz deles. A sociedade cria subjetividades para aqueles que não pertencem ao padrão estipulado por ela, gerando estigmas a favor da construção de discursos que servem para as instituições de poder controlar e ratificar seus valores. Como as vozes dos subalternos estão imersas, o que surge como verdade é a versão das instituições de poder. Desta maneira, impede-se que se inscrevam no discurso enquanto seres agentes de sua própria história, condenando aqueles considerados desviantes ao silêncio.

É interessante notar que Dana conta a história para o leitor a partir das experiências que adquire em 1815. Por meio de sua narrativa, é possível perceber que Margaret Weylin, mãe de Rufus, era uma pessoa desagradável, principalmente para com os escravos que trabalhavam em sua casa. Margaret é uma personagem branca, e não exerce nenhum tipo de trabalho doméstico no romance, visto que se considera uma dama. É uma mulher que oprime outras por estar em uma classe superior e se considerar de uma raça superior configurando perfeitamente a “senhora da casa grande”, ou seja, a opressão de pessoas do próprio gênero amparada pela distinção racial e classista é uma das tônicas do romance. Dana ainda conta para o leitor vivências de outras personagens negras escravizadas, como Tess e Alice, por exemplo. Tess, muitas vezes, foi tida como “mucama” de Tom Weylin e realizava funções como outras personagens escravizadas. No capítulo intitulado “*O legado da escravidão:*

Parâmetros para uma nova condição da mulher” Davis (2016) discorre sobre como mulheres negras eram tratadas. Conforme a autora, quando o objetivo dos senhores de escravos era a coerção sexual elas eram vistas como mulheres, mas ainda assim, sua “natureza feminina” era ofuscada pelo trabalho que eram forçadas a realizar, do mesmo modo que os homens, no campo. Desta maneira, os senhores de escravos tinham poder sobre os corpos escravizados, controlando os mesmos para realizar suas vontades. Assim, a partir das relações entre as personagens na obra, Dana reflete sobre o modo como as mulheres daquela época eram tratadas e, como as relações para com as pessoas negras, poderiam ser tão infectadas de ódio. Destarte, Davis (2016) argumenta que as mulheres escravizadas sofriam de maneira ainda mais agravante, porque eram vítimas não só de açoites e chicotes, como também, eram submetidas a abusos sexuais e outros maus tratos bárbaros que só poderiam ser aplicados a elas.

Segundo Davis (2016), a mulher negra escrava sofria de modo ainda mais violento, pois, além de ser submetida a tarefas braçais, como em lavouras de plantações de algodão e tabaco, o trabalho era ainda mais prejudicial, porque quando ela estava exercendo o serviço, “a força e a produtividade sob a ameaça do açoite eram mais relevantes do que questões relativas ao sexo.” (Davis, 2016, p.19). Em outras palavras, quando era vantajoso para os senhores de escravos explorarem as escravas de maneira brutal desvinculando as mesmas de outros papéis sociais, eles o faziam. A personagem Tess, citada anteriormente, vivencia de maneira clara o que foi apontado por Davis (2016). Portanto, pode-se observar que além das questões raciais abordadas na obra, as personagens femininas sofrem, sobretudo por questões de raça e gênero. Assim, em diálogo com Davis (2016), Collins (2000) também argumenta sobre a importância e a necessidade de compreender as intersecções entre gênero, raça e classe. Conforme a autora discorre, é necessário analisar o papel que as mulheres negras desempenham em diferentes estruturas sociais e, dessa forma, entender o lugar que elas ocupam na sociedade. Portanto, ambas as teorias deixam claro que, para analisar as condições de vida das mulheres negras submetidas ao sistema escravocrata, inicialmente, é preciso buscar compreender a exploração a qual eram submetidas e, logo, suas condições sociais.

Nas palavras de Ribeiro (2017, p.43) “a história tem nos mostrado que a invisibilidade mata (...)”. Em *Kindred*, a invisibilidade e os sofrimentos aos quais as escravas são submetidas não as matam, mas marcam suas vidas profundamente. É possível verificar tal argumentação quando Dana descreve a personagem Alice, outra mulher negra vista como propriedade da família de Rufus. Ela é vítima de barbaridades cometidas por ele que não se

envergonha de estuprá-la, contudo, se envergonha de sentir afeto por ela simplesmente por ser negra. Destarte, a narradora argumenta:

Ela não perdoava nada, não se esquecia de nada e o detestava com a mesma intensidade com que amara Isaac. Eu não a julgava. Mas de que servia o ódio dela? Ela não podia fugir de novo, nem matá-lo nem enfrentar a própria morte. Não podia fazer nada além de se sentir mais triste. Ela disse: “Meu estômago embrulha sempre que ele me toca!”. Mas ela suportava. (BUTLER, 2017, p.288)

É importante ressaltar que Dana é responsável por intermediar a relação entre as personagens Rufus Weylin e Alice Greenwood. Ao longo do romance, a narradora mostra para o leitor a importância de cada personagem, Rufus e Alice, por exemplo, pois eles são fundamentais para que a protagonista e o restante de sua família possam nascer anos mais tarde. Como dito anteriormente, Dana é consciente que sua existência futura depende da vida deles e da relação que estabelecem entre si. No entanto, intermediar e vivenciar os abusos que a relação entre as duas personagens gera, é tarefa árdua para Dana, porque para garantir sua vida décadas mais tarde é necessário que ela experiencie desumanidades vivenciadas pela população negra, e especificamente pelas mulheres negras. Em relação à personagem Alice Greenwood, Dana vivencia as dores infligidas a ela com proximidade, ela assiste à prisão de Alice, seu adoecimento por causa da prisão e, também, sabe que a personagem é submetida a estupro constantes cometidos por Rufus Weylin, a medida em que ele cresce e se torna adulto. Não obstante, Alice é vítima de espancamento e abusos de diversas naturezas, ou seja, os abusos conferidos a ela no romance ultrapassam o âmbito físico, é nítida a violência psicológica a qual a personagem é submetida. Deste modo, ficam evidentes em *Kindred* as marcas deixadas pela escravidão. Enquanto vive como escrava na fazenda e serve de intermediadora da relação de Rufus e Alice, Dana lida com o sistema escravista e, sofre de maneira intrincada com as ações de Rufus. Em um episódio da obra, ele pede a Dana para que convença Alice a ter relações sexuais com ele. Ele afirma, claramente, que Alice tem duas opções: ou ela aceita sem resistência sua proposta ou ele a estuprará. Não obstante todo sofrimento infligido à Alice, mesmo depois de ser presa, de sofrer diversos episódios de assédio, de quase perder a vida, ela acaba se rendendo e casa-se com ele contra sua própria vontade. Os silenciamentos em relação a essa personagem ocorrem em todos os níveis: físico, emocional e psicológico, já que ela devia aceitar os desejos de Rufus ou seria submetida ao açoite, como é possível constatar no trecho em que a protagonista diz que foi falar com Alice,

a pedido de Rufus para convencê-la a “aceitá-lo em silêncio e para dizer que você vai ser chicoteada dessa vez se resistir.” (BUTLER, 2017, p.266).

Segundo Davis (2016), as mulheres negras do século XIX lutavam e confrontavam a escravidão o tempo todo, elas almejavam a liberdade, não somente em relação a supremacia branca, como também, da soberania sexista. Alice é um exemplo claro disso no romance. Embora sua condição fosse limitada como escrava, ela tentou se casar com o homem que amava, tentou escapar de Rufus o quanto pôde, mas o poder que ele tinha sobre sua vida, a deteve. As inúmeras tentativas de resistência de Alice não foram suficientes: Rufus Weylin consegue comprá-la, como se compra uma mercadoria qualquer em um mercado e, assim, ter domínio sobre sua existência. Em outro episódio da obra, Dana conversa com Rufus tentando mostrar para ele que suas atitudes em relação à Alice são extremamente agressivas e inaceitáveis, contudo, o personagem é indiferente à realidade vivenciada pelas pessoas escravizadas, principalmente em relação à Alice, que é alvo de seus caprichos. Suas atitudes no romance evidenciam o caráter de um homem inescrupuloso, agressivo e sem empatia.

Através do exposto, o leitor pode observar o caminho tortuoso pelo qual Dana se desloca, assim como sua vulnerabilidade e, também, a fragilidade e a impotência das mulheres negras diante do sistema escravista. Por isso, quando Lorde (2013) afirma em seu texto exposto em uma conferência realizada em 1979: “As ferramentas do mestre nunca irão dismantelar a casa do mestre”, ela está argumentando que, ainda que pessoas brancas, como a personagem Rufus Weylin saibam das crueldades que estão cometendo, o que estão falando e das consequências que seus atos geram, essas pessoas/personagens não irão abdicar de seus privilégios no que se refere a outras pessoas/personagens que não possuem privilégios. Ou seja, o que Lorde (2013) defende de maneira intensa na sentença citada acima é que pessoas negras falem por elas mesmas, dismantelando silenciamentos hegemônicos, a fim de fazer ecoar seus discursos. Dana, foi ingênua ao tentar fazer com que Rufus Weylin não cometesse atrocidades, visto que, antes mesmo dela o conhecer, ele já era diretamente influenciado pelo contexto no qual vivia e, além disso, ele tinha plena consciência do poder que tinha sobre a vida dos escravos. Todavia, ela tinha esperança de que ele fosse generoso ao conhecer a história:

- Você está lendo a história, Rufe. Vire algumas páginas e encontrará um homem branco chamado J.D.B. DeBow dizendo que a escravidão é boa porque, entre outras coisas, ela dá aos brancos pobres alguém a quem menosprezar. Isso é história. Aconteceu, não importa se te ofende ou não. (...) Eu havia dito que não podia fazer nada para mudar a história. Mas se

a história pudesse ser mudada, aquele livro nas mãos de um branco, ainda que fosse um branco solidário, poderia ser o que mudaria. (BUTLER, 2016, p. 226-227)

É nítido que Rufus Weylin é herdeiro da “casa grande”, portanto, não é surpresa para o leitor que seus atos confirmem quem ele é: um homem branco do século XIX senhor de escravos. Dana tentou provocar a reflexão e afinidade nele, mas é evidente que ele não ajudaria em nada que fosse contra seu modo de viver, bem como, seus privilégios. Não obstante, ele ordena que Dana queime o livro de história:

- Você nunca levou uma surra como a que ele te daria se encontrasse esse livro. (...) - Então, jogue esse livro na lareira. (...) Rasguei o livro em vários pedaços e o joguei nas brasas de sua lareira. O fogo aumentou e engoliu o papel seco, e eu me lembrei de livros nazistas sendo queimados. As sociedades repressivas sempre pareciam entender o perigo das ideias “erradas”. (BUTLER, 2017, p. 227-228)

Vale comentar neste momento que em diversas situações, a protagonista acessa livros de História, lendo trechos dos mesmos e falando sobre personalidades importantes que, ao longo dos anos, foram cruciais para destituir o sistema escravocrata e amenizar as violências advindas do racismo. Em outras palavras, o romance de Butler (2017) chama atenção também para a construção da História do povo negro ao mostrar ou ensinar ao leitor quem foram as personagens históricas revolucionárias que lutaram a favor da liberdade, respeito e igualdade. Essa estratégia não só serve como homenagem para aqueles que foram relevantes para o povo negro, mas também como forma de não deixar silenciar a existência e o heroísmo dessas personalidades. Como a citação destacada mostra, Dana confronta as opressões impostas a ela e a outras personagens no romance mostrando a Rufus Weylin os dois lados da história. Ela expõe a brutalidade da escravidão, incluindo estupro e aprisionamento da população negra. No entanto, Rufus não se esforça para compreender o que ela tem a dizer sobre a escravidão e silencia Dana, mais uma vez, ordenando que ela queime o livro como revelado acima. É importante notar como é simbólica a queima do livro, pois, em sistemas ditatoriais e totalitários, como o nazismo, a eliminação de livros de autoria de pensadoras que expressavam uma ideologia contrária ao regime foi muito comum. Queimar um livro é silenciar uma fonte de conhecimento no contexto de *Kindred*, interessava aos donos do poder silenciar a verdade histórica, que deve ser calada porque não corrobora com a manutenção do sistema dominante. Mais do que silenciar somente Dana, a atitude invisibiliza a presença da

verdade alternativa ao poder vigente. O pensamento evidenciado por Spivak (2010) é revelado constantemente em *Kindred*, visto que, Dana não só testemunha as atrocidades enfrentadas pelas mulheres negras no sistema escravista, bem como, vivencia tais experiências do mesmo modo. Dessa maneira, a voz da protagonista possui a autoridade da experiência e, por consequência, a autenticidade do relato. Por isso, a narrativa de Dana é carregada de sinestesia que remete a dor e ao pesar, trazendo a identidade da mulher negra dos anos 70 experienciando a escravidão.

Sob outra perspectiva, ao narrar a Maryland de 1815 e a Califórnia de 1976, Dana revela que o passado colonial se faz presente, ainda que possua características diferentes do sistema escravista. Segundo Davis (2016), a população negra não teve acesso pleno aos seus direitos nesse sistema utópico intitulado pós-abolição. Conforme a autora, a segregação nunca acabou de fato, ela ainda persiste atualmente nos Estados Unidos, mesmo não encontrando amparo em alguma lei. A autora ainda ressalta que o sistema democrático dos Estados Unidos foi afetado por uma hierarquia racial, que vem sendo sustentada e estruturada desde o período escravocrata e surge delineando novas formas na atualidade. Retomando Spivak (2010) quanto à posição da mulher subalterna, a autora não mostra soluções para que a mulher saia dessa condição subordinada. No entanto, ela argumenta que a reflexão acerca do silenciamento da mulher não deve permanecer somente no imaginário, ou seja, é necessário ressignificar a condição imposta à mulher trazendo esse discurso para o espaço social, portanto é preciso incluir as vozes das mulheres como sujeitos ativos seja na sociedade ou na literatura.

Através do exposto é preciso salientar que, assim como seus antepassados, Dana precisou aprender a “aceitar” a realidade da Maryland de 1815 e suas implicações, pois ela aprendeu na sua condição de escravizada a tolerar a vida naquele período histórico. A sociedade e as pessoas da época poderiam feri-la e até mesmo matá-la brutalmente, por ela ser uma mulher negra. Dana demonstra, de maneira dolorosa, para o leitor como os escravocratas da época disseminavam ódio gratuito para a população negra. Assim, é interessante notar o argumento de Spivak (2010) em relação à produção colonial “(...) Se, no contexto da produção colonial, o sujeito subalterno não tem história e não pode falar, o sujeito subalterno feminino está ainda mais profundamente na obscuridade.” (p.17) Deste modo, a autora convida o leitor a refletir acerca de como o subalterno pode-se fazer ouvir:

Em seu livro recentemente publicado no Brasil intitulado *A liberdade é uma luta constante* (2018) Davis argumenta em um artigo do livro que, independente de outros fatores,

a história da população negra está “impregnada de um espírito de resistência (...) um espírito de transformação” (p.104) e a escrita de Dana ainda que de maneira cautelosa, evidencia o desespero da personagem e sua vulnerabilidade diante de uma situação assombrosa. A escrita de Dana não a liberta do sistema para o qual é transportada, ao contrário, o saber dela gera sofrimento e severas punições no romance. Pode-se observar aqui outra forma de silenciamento, já que, nota-se como a escrita subalterna da personagem incomoda personagens brancas como Tom Weylin, o pai de Rufus, ou seja, os detentores do poder. Esse incômodo causado pelo domínio do saber de Dana revela de maneira intensa a importância de sua escrita e o que ela traz em si: uma escrita marcada pela resistência individual e coletiva de seu povo. Ao longo da narrativa, Dana descobre que sua família se originou da união de Rufus e Alice e sofre ao perceber que a futura existência dela e de seus antepassados adveio de constantes estupros, maus tratos e violências de toda a sorte. A família da protagonista se originou de uma união inter-racial, marcada por ações que ela repudia, enquanto sujeito dos anos 70. As viagens no tempo e espaço servem como forma de se olhar o passado, passando pelo filtro do presente, para que o leitor entenda que também é filho da escravidão e da mistura de povos. Seja o homem ou a mulher branca, que teve a descendência dos donos de escravo, seja o pardo ou negro, que teve precursores escravos, *Kindred* nos mostra que todos foram atravessados por esse regime. O romance, então, serve como um alerta para que se entenda as raízes do racismo institucional, a desigualdade de privilégios e a luta que os antepassados de todos e todas tiveram que travar em prol do direito de viver e da liberdade.

Ao longo deste texto, buscamos expor por meio da análise do romance de Butler (2017) como mulheres negras foram silenciadas de diversas maneiras ao longo da história. Davis (2016) e Ribeiro (2017) nos mostram que os mesmos silenciamentos que ocorreram no passado, ocorrem no presente, de maneira implícita, mas apresentando a mesma máscara colonial. Portanto, diante do exposto faz-se necessário pensar de maneira crítica, como faz Orlandi (1995), quando aponta que os discursos hegemônicos operam na sociedade impossibilitando a circulação de outros discursos, principalmente em relação à mulher como sujeito intelectual, como salienta Spivak (2010). Ainda, a possibilidade de falar de dentro para fora do sistema escravocrata ocorre porque Dana viaja no tempo/espaço, obtendo assim a chance de olhar e viver uma época no passado e poder contar, no presente dela, a história de tantas mulheres. Assim, ficcionalmente, na década de 70, a protagonista pôde então romper com o silenciamento imposto há séculos. Desta maneira, muito mais do que os aspectos científicos que envolveriam uma viagem do tempo/espaço, *Kindred* faz parte da tradição da

literatura de Ficção Científica Feminista por buscar traçar uma versão alternativa à História, resgatando os aspectos sociais, políticos e econômicos que envolvem a mulher negra.

Destarte, é possível notar que Butler (2017) se apropria da voz de uma mulher negra contemporânea para discutir a escravidão, seus efeitos e, mais, a desumanização das mulheres negras atentando, principalmente, para a questão racial, visto que as sociedades escravocratas foram formadas a partir da base ideológica do racismo. Assim, a voz narrativa mostra de forma sutil a urgência da não hierarquização das opressões, considerando as intersecções de raça, classe e gênero para pensar um modelo de sociedade igualitária. Ou como afirma Gonzalez (1984) de maneira pertinente “o lixo vai falar, e numa boa”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARREIRO, Carmen López. “*A Slow Process of Dulling*”: *Slavery and Science Fiction in Octavia Butler’s Kindred*. Universidade da Coruña, 2014. Disponível em: <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/13861/LopezBarreiro_Carmen_TFG_2014.pdf;sequence=2>. Acesso em: 14 maio 2018>.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Tradução: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Octavia Estelle. *Kindred Laços de Sangue*. São Paulo: Morro Branco, 2017.

COLLINS, Patricia Hill. *Black feminist thought: knowledge, consciousness and the politics of empowerment*. Nova York: Routledge, 2000. p.1-384

DAVIS, Angela. *A liberdade é uma luta constante*. Tradução: Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2018.

DAVIS, Angela. *Mulheres, raça e classe*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2016.

GONZALEZ, Lélia Gonzalez. *Racismo e sexismo na cultura brasileira*. In: GONZALEZ, Lélia. *Racismo e sexismo na cultura brasileira*. Revista Ciências Sociais Hoje: Anpocs, 1984. Disponível em: <<https://goo.gl/VFdjdq>>. Acesso em: 26 fev. 2019.

HUBBLE, Nick; MOUSOUTZANIS, Aris. *The Science Fiction Handbook*. [S. l.]: Bloomsbury, 2013. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=cVAQAgAAQBAJ&pg=PA90&lpg=PA90&dq=kindred+scientific+fiction&source=bl&ots=WefaGV6doC&sig=ACfU3U3UyqC0hdC5SjPY8bmIoILx0QpIWw&hl=ptBR&sa=X&ved=2ahUKEwj7fOO87ThAhUzHbkGHdnhDF84ChDoATARegQIBRAB#v=onepage&q&f=true>>. Acesso em: 8 abr. 2019.

LORDE, Audre. *Mulheres negras: As ferramentas do mestre nunca irão desmantelar a casa do mestre*. www.geledes.org.br, 10 jul. 2013. Disponível em:

<<https://www.geledes.org.br/mulheres-negras-as-ferramentas-do-mestre-nunca-irao-desmantelar-a-casa-do-mestre/>>. Acesso em: 26 fev. 2019.

O estado é racista, mas se falo isso é mimimi', diz advogada algemada no Rio. www1.folha.uol.com.br, 12 set. 2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/09/o-estado-e-racista-mas-se-falo-isso-e-mimimi-diz-advogada-algemada-no-rio.shtml>>. Acesso em: 20 set. 2018.

ORLANDI, Eni P. *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. 3. Ed. Campinas: Ed. Unicamp, 1995.

PAVANI, Amanda. *Ficção Científica contemporânea escrita por Mulheres: Margaret Atwood, Octavia Butler, Marge Piercy, Connie Willis*. 2017. Disponível em: <http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1498852045_ARQUIVO_TextocompletoMundosdeMulheres-Final.pdf>. Acesso em: 12 de Março de 2019.

RIBEIRO, Djamila. *O que é lugar de fala?* Belo Horizonte (MG): Letramento: Justificando, 2017.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Pode o subalterno falar?* Trad. Sandra Regina Goulart Almeida; Marcos Pereira Feitosa; André Pereira. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

DA MITOLOGIA À FICÇÃO CIENTÍFICA: O MUNDO (DIS)UTÓPICO DE MONTEIRO LOBATO NO CONTO “ERA NO PARAÍSO”

Fabianna Simão Bellizzi Carneiro¹

RESUMO: Este trabalho parte da hipótese de que a utopia, termo presente em várias narrativas de ficção científica, pode não se configurar como espaço sonhado por determinadas sociedades. Objetiva-se, então, uma análise dos conceitos de utopia e distopia para se entender como os lugares idealizados podem ceder espaço a futuros catastróficos e decadentes. Apresenta-se, como *corpus* de análise, o conto “Era no Paraíso...”, do escritor Monteiro Lobato.

Palavras-chave: distopias; Ficção Científica; literatura brasileira; Monteiro Lobato.

ABSTRACT: This work aims on the hypothesis that the utopia, a term involved in many science fiction narratives, may not be configured as an idealized by certain societies. The aim is to make an analysis in the concepts of utopia and dystopia to understand how idealized places may yield space to catastrophic and decaying futures. It emerges, as *corpus* of analysis, the tale “Era no Paraíso...”, by the author Monteiro Lobato.

Key-words: dystopias; science fiction; Brazilian literature; Monteiro Lobato.

1. Breves considerações sobre a Ficção Científica: da mitologia ao século XXI

Comeste tu da árvore de que te ordenei que não comesses? Então, disse Adão: A mulher que me deste por companheira, ela me deu da árvore, e comi. E disse o SENHOR Deus à mulher: Por que fizeste isso? E disse a mulher: A serpente me enganou, e eu comi.
(*Gênesis, cap. III*)

Não podemos cair no apriorismo de categorizarmos obras que contenham elementos da ciência e afins – artefatos tecnológicos, viagens a outras galáxias, vidas em outros planetas, máquinas do tempo – como narrativas de ficção científica. O próprio encontro das palavras

¹ Doutora em Estudos Literários pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Professora adjunta da Unidade Acadêmica Especial de Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão. Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão.

“ficção” e “ciência” nos mostra certa impropriedade semântica uma vez que aquela liga-se a fatos criados a partir da subjetividade artística; ao passo que essa requer certo rigor objetivo.

Os críticos divergem quanto às definições de ficção científica. Raul Fiker (1985, p. 10) observa que a utilização do termo soa bizarro por trazer ambiguidades: “[...] seria uma ficção elaborada cientificamente, talvez uma história narrada com símbolos lógico-matemáticos, numa novela produzida num laboratório?” Outros críticos usam o termo Literatura de Antecipação: “[...] um nome que acaba privilegiando apenas narrativas que se passam no futuro em detrimento de várias outras vertentes da ficção científica que ocorreram em realidades alternativas no presente” (SILVA, 2008, p. 18). Há estudos focados no termo “protoficção científica”, que seria uma das primeiras manifestações da ficção científica e que tinha como principal tema as viagens imaginárias; bem como há críticos que reconhecem a dificuldade de se definir o gênero ainda que seja fácil identificar uma narrativa de ficção científica: “[...] sabemos empiricamente que tal narrativa é de FC, assim como identificamos, na prática, o significado de uma palavra qualquer – mas não dispomos de um conceito operatório, capaz de dar conta *a priori* das características estruturais do gênero” (SODRÉ, 1973, p.7, grifo nosso).

Existe, no entanto, um ponto que une vários estudiosos de ficção científica: a presença do elemento insólito, e aqui observamos que uma das visões mais influentes foi a do iugoslavo Darko Suvin (*apud* CARDOSO, s/d, p.9, grifo do autor), “[...] para quem a ficção científica une e faz interagir necessariamente um aspecto cognitivo (ou seja, a busca de uma explicação racional) e um ‘estranhamento’”. Ainda de acordo com Suvin, o estranhamento – termo adaptado do alemão *verfremdungseffekt*, possibilita que o leitor perceba, por um lado, algo como insólito; e ao mesmo tempo próximo de seu cotidiano.

Essa proximidade com o cotidiano nos leva aos clássicos, especificamente aos estudos do filósofo Aristóteles, que em seu texto basilar *A Poética* (2000, p.70-73) nos mostra que ainda que uma obra seja ficcional e fruto da mente do artista, ela não deixa de manter algo muito caro aos estudos literários: a verossimilhança. Ao trazermos os estudos aristoteleanos para as narrativas de ficção científica, ressaltamos um importante aspecto: mesmo que os textos tragam elementos insólitos, situações não convencionais ou seres extraordinários, haverá uma comunicação com nossa realidade pelas vias do racional, ou seja, sempre restará

um elemento verossímil que nos levará às situações de nossa realidade empírica, e aqui citamos como exemplo a obra *A ilha do Dr. Moreau* (1896), de H. G. Wells. Essa obra traz como temática os experimentos de um cientista que se refugia em uma ilha tropical, obcecado em transformar animais em homens através de hipnose e procedimentos cirúrgicos invasivos e dolorosos. Muito embora se trate de uma situação insólita, o enredo mantém a verossimilhança ao trazer discussões sobre teorias darwinistas, evolução e genética – discussões muito em voga quando a obra fora publicada. Daí que

“Ficção científica” e “fantástico” parecem depender de um mesmo conjunto ou gênero maior: toda a questão consiste em achar o que singulariza a primeira dentro de tal conjunto. O ponto de partida é a questão da verossimilhança. Para Aristóteles, “verossímil” é o que o público julga ser possível, isto é, uma norma que depende de uma opinião partilhada; ao verossímil contrapor-se-ia o “verdadeiro”, isto é, aquilo que os sábios julgam ser possível. O verossímil em literatura, porém, entende-se, desde o século XVIII, como conformidade às regras particulares de um gênero (sendo tais regras convenções sociais historicamente mutáveis). (CARDOSO, s/d, p.10, grifos do autor)

Sublinhamos que não se trata de algo inédito. Com muita perspicácia, a mitologia já conseguira dar respostas às aflições “reais” dos homens de seu tempo, como as catástrofes, as intempéries climáticas, o medo do desconhecido, e todo um conjunto de efemérides que compunham a realidade das sociedades da antiguidade, através de histórias fabulosas e fantásticas. Em nossa era contemporânea, altamente racionalista e cientificista, a ficção científica seria uma espécie de “alternativa mítica possível” para tratar de determinadas questões: “a ficção científica ocupa no imaginário de hoje a posição que o relato mítico ocupava no imaginário de ontem: em ambos os casos, trata-se de resolver pela fabulação uma situação fora do comum que não poderia ser resolvida na realidade” (THOMAS, *apud* CARDOSO, s/d, p. 9-10). Possivelmente aqui estaria o cerne da ficção científica: a busca do homem por respostas às questões existenciais pode se perfazer através de diferentes instâncias, desde o senso comum, passando pela mitologia e religiões, até o alcance do conhecimento científico, que ganha força a partir do século XIX, quando as explicações religiosas cedem lugar às explicações racionais e positivistas. Se antes a mitologia explicava questões complexas, esse papel, a partir do racionalismo, cabe à ciência. As artes, e em

especial a literatura, não passaria incólume a este *zeitgeist* e passa a incorporar estas questões às narrativas de ficção científica.

Avulta-se que este trabalho não objetiva responder o que seria ficção científica, mas sim analisar como as obras dessa vertente se comunicam com questões de sua época, afinal da antiguidade ao século XXI continuamos perseguindo o modelo de *polis* ideal, porém cercados por questões que colocam nosso planeta em risco e expõem nossa humanidade de forma desconcertante: descompasso climático, guerras nucleares, bombas atômicas, revolução genética, doenças da alma, depressão, individualismo, enfim, já não é inédito afirmarmos que “[...] a literatura de ficção científica, de fantasia e de horror cria e propaga os mitos desta era” (BEZARIAS, 2006, p. 13).

Por conseguinte, obras como *Viagens de Gulliver* (1726), de Jonathan Swift e *Viagem ao centro da Terra* (1864), de Júlio Verne são recorrentes no tema viagens imaginárias – um tema bem de acordo com o que acontecia no mundo dos dois escritores a partir do século XV, quando países europeus se lançaram ao mar em grandes viagens em busca de riquezas e territórios em outros continentes. Além disso, o mundo passava por transformações sociais e econômicas com a crescente industrialização, causando reflexos nas artes e em especial nas narrativas literárias. Entretanto, com a eclosão da I Guerra Mundial, em 1914, as histórias de ficção científica ganham mais requinte e temas mais complexos, como cápsulas do tempo e artefatos tecnológicos. Destacamos, nessa época, obras como *Os habitantes da miragem* (1919), de Abraham Merrit e *Trevas na Quinta Avenida* (1919), de Eon Flint e Austin Hall. Na década seguinte um fato novo viria a marcar as narrativas de ficção científica: “Em 1926, Hugo Gernsback lançou a revista *Amazing Stories*, batizando o gênero como Ficção Científica. A partir dessa época a FC começou a definir-se, colocando-se como um gênero distinto da literatura fantástica” (SCHOEREDER, 1986, p. 21, grifos do autor). Já nas décadas de cinquenta, sessenta e setenta do século XX, consideradas as décadas de ouro da ficção científica, a polarização do mundo em dois blocos – o soviético e o norte-americano, inspiraria sobremaneira os escritores do gênero a comporem obras como *Os Eleitos* (1979), de Tom Wolfe e *Colossus 1980* (1970), de D.F. Jones, que trazem a temática das superpotências que travam guerras siderais.

Portanto, retomando algumas questões delineadas no início deste trabalho, podemos afirmar que a ciência se manifesta, sim, na literatura de ficção científica, porém trazendo elementos de sua época. Tais elementos, por perseguirem uma lógica racional, seriam considerados elementos científicos – algo que se acentuou com o início do processo de industrialização. Daí que a contribuição da ficção – trazendo elementos da nossa realidade, imbrica-se à ciência e nos fornece belas histórias que dizem muito de nós e de nossa relação com o outro. São histórias que marcam, com força, a questão relacional, posto que nos colocam frente a frente com outros mundos ou colocam outros mundos em contato com a nossa suposta superioridade. As obras de ficção científica têm muito a nos revelar sobre o nosso próprio tempo, nossas expectativas, nossos anseios e nossa relação com a ciência em determinado momento:

O que pode ser percebido nesse tipo de literatura é um misto entre fantasia e realidade, no qual o escritor apenas concebe seu futuro imaginário a partir de seu próprio contexto histórico. Sendo assim, a literatura de ficção científica dos oitocentos, por exemplo, estava impregnada de referências a noções darwinistas, marxistas e positivistas; enquanto os atuais filmes do gênero nos trazem dilemas sobre a robótica, a biogenética e os limites da internet. Ora exaltando a ciência, ora temendo suas realizações; ora aplaudindo a ousadia dos cientistas, ora lembrando os limites de sua profissão, a ficção científica foi sublinhando as mudanças nas representações do futuro ao longo dos últimos dois séculos. (GIAROLA *et al*, 2016, p.64)

Quanto à releitura da mitologia na ficção científica, percebemos que a ficção científica moderna não mais se consubstancia em estereótipos e arquétipos, mas na vigorosa busca de questões voltadas à nossa inserção em um mundo cada vez mais individualizado. Diferente do mundo antigo, em que o pensamento mítico pertencia não ao plano do imaginário, mas ao plano do real, na contemporaneidade sabemos que o mito é uma invenção; e o que nos interpela é um mundo altamente racionalista e técnico-científico. Já em relação ao elemento fantástico, presente nas obras de ficção científica, poderíamos dizer que tal relação seria análoga (guardadas as devidas especificidades), à relação que se dá, desde priscas eras, entre magia e religião:

O fantástico acede ao sentido que ultrapassa o do cotidiano mediante a transgressão da norma. A ficção científica, porém, não é “mágica”, é “mítica”: ela se instala num aspecto da norma socialmente aceita - a ciência ou a aparência dela - e, a partir desse lugar, finge responder às questões que

a ciência da época em que a obra é realizada não sabe resolver. No interior das obras de ficção científica o que se tem é uma ficção de ciência, uma ciência virtual ou imaginária, mesmo se às vezes misturada com elementos científicos autênticos. (CARDOSO, s/d, p.12)

Longe de buscarmos uma definição para o termo “ficção científica” e sem cairmos em armadilhas didáticas, podemos manifestar o seguinte corolário: se a vertente da ficção científica assume um deslocamento da verossimilhança que segue o estatuto de sua época, podemos assumir que tal vertente cumpre, assim, uma função mítica (GOIMARD, *apud* CARDOSO, s/d). Se os antigos buscavam questões que já foram respondidas, como os mistérios climáticos, hoje nossas questões são mais prementes, como extinção do planeta por causa da agressão ao meio ambiente; capitalismo exacerbado; guerras atômicas; animosidades políticas.

Muito próxima do gênero romance e com forte tendência ao mito, a ficção científica tangencia questões primordiais que sempre afligiram a humanidade, conforme a seguir atestaremos na narrativa que corporifica este trabalho: “Era no Paraíso...”.

2. Da República de Platão à república de Lobato: utopia ou distopia?

Retomando e resumindo os pressupostos teóricos mencionados em parágrafos anteriores, podemos afirmar que o racionalismo passa a explicar o mundo e isso se reflete na literatura através das narrativas de ficção científica – papel que já coube à mitologia e às religiões. Há que se salientar, no entanto, um movimento muito próprio da condição humana: desde épocas remotas, a humanidade busca um ideal de vida e de sociedade que se adeque a determinados anseios e desejos, e essa busca por um “espaço-tempo” ideal é que pode conferir características fantásticas à um determinado mundo por nós sonhado e planejado. Algo que fora muito bem relatado, por exemplo, pelo poeta grego Homero (século VIII a.C.), na obra *Odisseia*. Antes de reingressar em Ítaca, em sua viagem de volta ao lar, Odisseu faz uma pausa na terra dos feácios, e verifica a existência de uma terra pródiga e elevada à condição sublime. Muito mais que a representação de uma sociedade ideal, os feácios representam um contraponto à dura realidade que em breve se apresentaria à Odisseu em Ítaca. Funcionando, nesse sentido, como um povo intermediário, os feácios permitem-nos não

apenas pensar a respeito do que seria essa sociedade ideal, mas principalmente nos permitem criar esse arquétipo mítico do “local remoto” no qual nos refugiamos em momentos de dificuldade. Odisseu, prevendo as agruras que enfrentaria em seu retorno ao lar, encontra um lugar mágico onde poderia devanear antes de seu pouso final.

O termo utopia, cunhado pela primeira vez pelo inglês Thomas More no início do século XVI, esteve muito atrelado a um projeto político perfeito de sociedade igualitária e justa. Em sua ilha imaginária, More (2003, p.63) projeta uma sociedade em que “tudo está tão bem organizado e a comunidade tão bem governada que raramente acontece que tenham de voltar a escolher outro local para uma nova construção”. Muito presente em narrativas de ficção científica, a utopia funciona, sob esse viés, como uma espécie de realocação, um tipo de movimento em que se oferece uma alternativa plausível ao presente insatisfatório. Thomas More fez severas críticas à sociedade inglesa de sua época; bem como Platão, em sua obra *República*, mostra-se insatisfeito com a desintegração social após a guerra do Peloponesco e a decadência do sistema democrático estabelecido desde Péricles, que dera poder político ao povo, o qual não estava em condições de decidir sobre tais assuntos, de acordo com a percepção de Platão. Ao propor um modelo de sociedade satisfatória ou ideal, o filósofo grego advoga o princípio da competência, no qual tomar decisões políticas requer sabedoria, e esta atravessa a verdade, a beleza, a moderação e a bondade, características que somente os filósofos possuíam. Ainda para Platão, o princípio de governança correria em paralelo a uma sociedade estratificada em três classes: os filósofos governantes; os soldados; e o restante da população, composta pelos artesãos: “O sucesso deste Estado ideal depende não somente das decisões sábias dos filósofos-governantes; ele depende da interação harmoniosa entre as três classes, que ocorre quando cada classe cumpre seu papel de forma apropriada (PLATÃO *apud* LAURIOLA, 2009, p.96)”.

Se os filósofos gregos cotejavam uma espécie de pensamento utópico diretamente vinculado ao pensamento filosófico, é com Thomas More (2003) que a utopia passa a servir, efetivamente, de matéria-prima para a produção literária, tornando-se, séculos depois, a raiz do pensamento utópico, conforme atestamos no conto “Era no Paraíso...”.

No mundo utópico de “Era no Paraíso...”, Deus se mostra satisfeito com a criação do Paraíso e de seus componentes: o ar, a água, a luz e as estrelas. Após criar o Paraíso, Deus

cria a Vida e ordena que as criaturas comam e amem umas às outras. Para manter a harmonia no local, Deus elabora a regência da animalidade através do “Código da Sabedoria Ingênita” (LOBATO, 2010, p.19).

Ironicamente, tal código somente fora criado a partir da existência humana, pois em um primeiro momento a humanidade não estava prevista nos planos do Criador: “Não era escrito esse Código. Lei escrita vale por pura invenção humana – donde a rapidez com que envelhecem os códigos humanos e as humanas leis. Escrever é fixar e fixar é matar” (LOBATO, 2010, p.19-20). No conto, Deus considera que nomear é uma característica humana, e que em Seu suposto planeta as criaturas animais viveriam em harmonia, sem nomes e sem a presença humana: “Quanta afinação no tumulto aparente! A bactéria às voltas com o mastodonte, o musgo em simbiose com o baobá, a craca aparasitada com a baleia...Vida em vida, vida devorando vida, vida sobrepondo-se à vida, vida criando vida” (LOBATO, 2010, p.20).

Entretanto, uma efeméride não prevista por Deus colocaria toda a harmonia, que até então reinava no Paraíso, em desgraça. Um vento forte, causado por um suspiro de Eolo (LOBATO, 2010, p.21), fez com que um chimpanzé caísse de uma árvore, e se “[...] a malícia da serpente não houvesse colocado ao pé da embaúba uma grande laje, na qual se chocou o crânio do infeliz desarvorado (LOBATO, 2010, p.21)”, o incidente não teria maiores consequências, porém o macaco passa a se queixar de fortes dores de cabeça e estranho mal-estar.

A partir dessa passagem, a narrativa intertextualiza com o terceiro capítulo do Livro de Gênesis. Porém, se a Bíblia preconiza que a Queda do paraíso se dera por um infortúnio humano, no conto de Lobato (e aqui destacamos a argúcia do escritor) a Queda se dá por um infortúnio animal, quando a ardilosa serpente coloca uma grande laje onde o chimpanzé choca sua cabeça com força:

A Bíblia já tratou do assunto; de modo simbólico, entretanto, fugindo de tomar a Queda ao pé da letra. Moisés, redator do Gênesis, tinha veleidades poéticas — mas não previra Darwin, nem a força do prêmio Nobel como áureo pai de grandes descobertas. Moisés poetizou... Fez um Adão, uma Eva, uma serpente e um pomo, que certos exegetas declaram ser a maçã, e outros, a banana. Compôs assim uma peça com a mestria consciente de Edgar Poe ao carpintear *O corvo*, mas sem deixar, como Poe, um estudo da psicologia

da composição, onde demonstrasse que fez aquilo por a + b e com bem estudada pontaria. E foi pena! Quanto papel, tinta e sangue tal esclarecimento não pouparia à humanidade, sempre rixenta na interpretação dos textos bíblicos! (LOBATO, 2010, p.22, grifo do autor)

Após a lesão, o chimpanzé passa a ter um comportamento diferente: “Sua cabeça perdeu o frescor da antiga despreocupação e deu de elaborar uns mostrengozinhos, informes, aos quais, com alguma licença, caberia o nome de ideias” (LOBATO, 2010, p.22). O animal, então, começa a ter atitudes antes nunca executadas, como errar o salto entre árvores; cobiçar a fêmea de outro macaco; cometer excessos alimentares; invejar animais que voavam, quando, por fim, começa a se locomover como um humano: “Abandonou o viver em árvore, prescrito para os da sua laia pelo Código Ingênito, e deu de andar sobre a terra de pé sobre as patas traseiras, com as dianteiras — futuras mãos — ocupadas em construir ninho [...]” (LOBATO, 2010, p.23).

Em várias passagens do conto, o narrador vai deslindando as “humanices” do chimpanzé, até chegar ao ápice de ser solicitada sua expulsão do Éden, pois o animal estava obstruindo a paz até então reinante no Paraíso. Deus discorda de tal reivindicação ao prever um futuro em que, uma vez “lá embaixo”, o animal humanizar-se-ia cada vez mais – fato que poderia levar o planeta à completa destruição:

— Sei disso — retorquiu o Soberano Senhor de todas as coisas. — A lesão do cérebro do meu macaco põe-no à margem da minha Lei Natural e fa-lo-á discrepar da harmonia estabelecida. Nascerá nele uma doença, que seus descendentes, cheios de orgulho, chamarão inteligência — e que, ai deles!, lhes será funestíssima. Esse mal, oriundo da Queda, transmitir-se-á de pais a filhos — e crescerá sempre, e terrivelmente influirá sobre a terra, modificando-lhe a superfície de maneira muito curiosa. E, deslumbrados por ela, os homens ter-se-ão na conta de criaturas privilegiadas, entes à parte no universo, e olharão com desprezo para o restante da animalidade. E será assim até que um senhor Darwin surja e prove a verdadeira origem do *Homo sapiens*. (LOBATO, 2010, p.24, grifo do autor)

Importante ressaltar que Monteiro Lobato (1882-1948) constrói narrativas a partir de uma tessitura temática que abarca o discurso progressista do início do Século XX, período em que se refletia sobre os rumos da população brasileira e o papel da ciência. Lobato deu forte dimensão às ideias positivistas e ao evolucionismo postulados durante a Primeira República.

À época, o Brasil sentia os primeiros ressaibos da urbanização, e a industrialização nas cidades é influenciada pelas recentes correntes migratórias. Essa influência fomentou, nas elites, debates polêmicos, que creditavam na população brasileira o atraso do país. Os ideais progressistas e darwinistas fomentaram interesse em Monteiro Lobato, e o racionalismo vigente se manifestaria, em suas narrativas, através de uma objetividade que se alinhava com as ideias europeias e imperialistas do momento e que aportavam no Brasil. Assim como nas narrativas imperialistas dos séculos XIX e XX, que expressam os anseios do progresso britânico ao entrar em contato com povos nativos das colônias inglesas (BRANTLINGER, 2013, p.178), nas narrativas de ficção científica brasileiras, teme-se que a parcela da população pobre e miserável possa desestabilizar o *status quo*. O discurso das elites, em voga durante nossa primeira república, avultava que a massa humana rude alegoriza a antiga época colonial que se queria a todo custo apagar do país. Tal discurso julgava as pessoas a partir de explicações científicas e deterministas. Porém, e aqui ressaltamos novamente a ironia de Lobato, em sua narrativa é a humanidade inteira que seria um entrave à tranquilidade, pois em seu mundo utópico não existiam problemas – estes causados pela mão humana.

No conto de Lobato, o receio repousa no fato de que a humanidade se tornaria à imagem e semelhança de Deus, retirando Dele o domínio sobre a Terra e fazendo do homem um ser altamente soberbo. Acabaria, então, a paz na Terra e as criaturas não seriam mais uniformes, homogêneas, comportadas e inertes, afinal como bem informa o narrador: “Essa inteligência se caracterizará pela ânsia de ver-me através das coisas, e para que bem a compreendas, Gabriel, te direi que será como asas sem ave, luz sem sol, dedos sem pés (LOBATO, 2010, p.24)”.

Indubitavelmente, qualquer utopia esbarra na seguinte objeção: tornar realizável um modelo de sociedade que possa interessar a todos os envolvidos. Na Grécia Antiga, a centralidade da *polis* e a vida em comunidade, baseada em um sistema democrático ativo, calcado em valores tradicionais em que a voz de todos os cidadãos era envolvida em qualquer evento, permitia se pensar em uma cidade ideal. Não à toa que o modelo de sociedade grego antigo é considerado, por muitos, o modelo ideal. Com a proximidade de nossa era,

aparecem novas histórias sobre lugares maravilhosos, principalmente ilhas, localizadas longe, nas extremidades do mundo, onde se refugiam de um

presente insatisfatório. Realmente, é neste período que as histórias de viagens maravilhosas a lugares exóticos e felizes são escritas pela primeira vez. [...]. Estas histórias recuperam os motivos utópicos que encontramos em expressões anteriores da literatura grega, tais como o mito da “Idade do Ouro,” motivos agora intencionalmente propostos para oferecer um escape do mundo real. Assim, eles marcam uma mudança definitiva do compromisso de reconstruir a realidade sócio-política para um modelo de escape desta realidade. (LAURIOLA, 2009, p.97, grifo da autora)

Em nossas sociedades atuais, pensar em uma sociedade utópica nos leva ao paradoxo da sociedade distópica, afinal para se manter a sociedade igualitária ou em uma ordem imposta pelos governantes, há que se recorrer, muitas vezes, ao recurso do autoritarismo. A queda de Adão e Eva do paraíso nos mostra que os jardins perfeitos podem não o ser para todas as pessoas. Para muitos estudiosos do assunto, as utopias “[...] são projeções de não totalmente satisfeitos em determinadas situações históricas, como os jardins e os oásis que povoam as mil e uma noites dos árabes exilados no deserto (MAFFEY, *apud* MATOS, 2017, p.43). Essas projeções somente funcionarão de forma satisfatória se contemplarem a vontade de todas as pessoas envolvidas. Há sempre pessoas que querem extrapolar os “limites do paraíso”, e no caso específico das questões que envolvem política e sociedade, o utopista político sempre se refere ao melhor mundo realizável: “Na realidade, as várias utopias políticas constituem uma aposta irrestrita no poder da razão humana” (MATOS, 2017, p.43). Os utópicos acreditavam que somente a união entre a razão humana e o progresso iluminista, garantiria às sociedades formas justas de organização.

A inquietação causada na narrativa de Lobato repousa exatamente nesse contraponto: o chimpanzé, desejoso de “sair da fileira” e da normalidade impostas pela sociedade utópica e desvendar outros mundos, choca-se com os ditames divinos, que previam devassas e destruição a partir da ocupação humana na Terra, fazendo-nos recorrer ao que propusemos em parágrafos anteriores: como podemos projetar e imaginar uma sociedade utópica sem cairmos nos totalitarismos, tão perniciosos às escolhas individuais? Por outro lado, como suportarmos uma sociedade em que a astúcia e inteligência humana atingem o extremo da crueldade e destruição, próprios de cenários em que se desvendam as sociedades distópicas? Em “Era no Paraíso...” (LOBATO, 2010, p.25) Deus prevê um mundo distópico, em que

Essa inteligência apurará aos extremos a crueldade, a astúcia e a estupidez. Por meio da astúcia se farão eles engenhosos, porque o engenho não passa da astúcia aplicada à mecânica. E à força de engenho submeterão todos os outros animais, e edificarão cidades, e esfuracarão montanhas, e rasgarão istmos, destruirão florestas, captarão fluidos ambientes, domesticarão as ondas hertzianas, descobrirão os raios cósmicos, devassarão o fundo dos mares, roerão as entranhas da terra...

Espécie de “utopia às avessas” (OST, *apud* MATOS, 2017, p.43), as distopias retratam sociedades em que as condições de existência são muito precárias, às vezes decadentes, muito embora alguns elementos como o cerceamento individual, a dominação social e a falta de liberdade estejam presentes tanto nas sociedades utópicas quanto nas distópicas, uma vez que a distância entre utopia e distopia é pequena, “[...] e pode ser apenas uma questão de opinião e de juízos de valor. [...]. Eis o caminho que imperceptivelmente nos leva da utopia ao seu gêmeo fantasmático, ao seu *doppelgänger*: a distopia” (MATOS, 2017, p.45, grifo do autor). Os gregos antigos não tinham um conceito próprio de utopia, não formulavam ideias utópicas conscientemente e a literatura utópica não existia em *strictu sensu*, assim como a distopia, que não era imaginada como um gênero literário, afinal Platão não pretendia apresentar seu sistema de governo como realidade negativa. Pelo contrário, no mundo antigo proliferaram as utopias sociais, muitas descambando para sonhos mais fantasiosos.

No entanto, o século XX celebrizou-se por produzir distopias em que o indivíduo se encontra submetido de modo total à autoridade do Leviatã. E o mais assustador: a história recente do Ocidente demonstra e comprova a possibilidade técnica de realização dessas distopias político-jurídicas autoritárias, cada vez menos fictícias. Não poderia ser diferente: os enormes avanços tecnológicos somados à desagregação ética que assola o nosso tempo produziram visões de futuro em que o direito passou a ser mero instrumento de dominação e de desumanização. Impossível pensar em uma sociedade universal justa e livre após os horrores dos totalitarismos, testemunhas da capacidade de infinita crueldade, em escala global, de que os homens são capazes. (MATOS, 2017, p.47)

É certo que em nossas sociedades contemporâneas não vivemos em pesadelos tecnototalitários descritos em narrativas como *1984* (1948), de George Orwell ou *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, muito embora vivamos, há várias décadas, uma época de

duro realismo, marcada por grande mal-estar e certo conformismo, “[...] para não dizer desesperança. Os povos parecem não ter mais projetos grandiosos, que são até mesmo rejeitados” (LACROIX, p.21). As narrativas distópicas conseguem captar com muita veemência os traços negativos presentes em nossa realidade atual, onde vivemos mediados por uma espécie de ciência tecnológica capaz até mesmo de prover crianças em laboratório com sexo e características físicas escolhidas pelos pais. Tais narrativas passam a desenhar cenários nos quais o futuro projeta-se não mais com ares otimistas, mas sim de forma caótica e catastrófica. Cabe destacar, entretanto, que seria muito reducionista utilizarmos a palavra “distopia” por meio de sua simples contraposição ao conceito de “utopia”. Fugindo desse simplismo, podemos defender que a distopia ficcional extrapola, de forma negativa, o estatuto das sociedades, afinal

a imaginação literária não somente se lança a futuros em que os problemas contemporâneos aos autores são levados às últimas consequências, como também será infligido um duro golpe no próprio espírito utópico, que ultrapassa suas manifestações literárias. Temos aqui então dois elementos fundamentais: a virada distópica, um *turning point* no qual as obras utópicas em que se vislumbrava um futuro melhor dão lugar a outras nas quais o futuro se vê negativamente extrapolado, e o antiutopismo, uma postura em que o impulso utópico passa a ser visto com grande desconfiança dados os rumos que experiências sociais e políticas realizadas em nome deste acabaram por tomar. (FERREIRA, 2015, p.61)

Voltando ao conto de Lobato, faz-se interessante perceber como as modulações presentes na narrativa apontam para este *turning point*, ou seja, em uma única narrativa temos um mundo utópico que se transformaria na antiutopia e com características muito presentes em nossas sociedades, caso os macacos se humanizassem:

Seu engenho criará engenhosíssimas armas de alto poder destrutivo — e empolgados pelo ódio se estraçalharão uns aos outros em nome de pátrias, por meio de lutas tremendas a que chamarão guerras, vestidos macacalmente, ao som de músicas, tambores e cornetas — esquecidos de que não criei nem ódio, nem corneta, nem pátria.
E transporão mares, e perfurarão montes, e voarão pelo espaço, e rodarão sobre trilhos na vertigem louca de vencer as distâncias e chegar depressa — esquecidos de que eu não criei a pressa nem o trilho.

E viverão em guerra aberta com os animais, escravizando-os e matando-os pelo puro prazer de matar — esquecidos de que eu não criei o prazer de matar por matar. (LOBATO, 2010, p.25)

O paradoxo apontado na narrativa – da utopia à distopia – nos faz pensar a respeito do próprio paradoxo da ciência e da tecnologia em nossas vidas. Se por um lado o desenvolvimento da ciência moderna apontou para melhores condições de vida, na contemporaneidade o exacerbado crescimento científico não nos trouxe aprimoramento moral e social. Pelo contrário. Esmaeceu-se a certeza de que o futuro nos traria um mundo melhor. Necessário mencionar que estes paradoxos são exaltados por Lobato através de uma retórica muito embasada em figuras de linguagem contraditórias que nos levam do impulso utópico moderno às distopias contemporâneas, conforme atestamos abaixo:

E criarão artes numerosas, e terão sumos artistas e jamais alcançarão a única arte que implantei no Éden — a arte de ser biologicamente feliz.
E organizarão o parasitismo na própria espécie, e enfeitar-se-ão de vícios e virtudes igualmente antinaturais. E inventarão o Orgulho, a Avareza, a Má-Fé, a Hipocrisia, a Gula, a Luxúria, o Patriotismo, o Sentimentalismo, o Filantropismo, a Colocação dos Pronomes — esquecidos de que eu não criei nada disso e só o que eu criei é. E em virtude de tais e tais macacalidades, a inteligência do homem não conseguirá nunca resolver nenhum dos problemas elementares da vida, em contraste com os outros seres, que os terão a todos solvidos de maneira felicíssima. Não saberá comer; e ao lado das minhas abelhas, de tão sábio regime alimentar — sábio porque por mim prescrito —, o homem morrerá de fome ou indigestão, ou definhará achacoso em consequência de erros ou vícios dietéticos.
Não saberá morar — e ao lado das minhas aranhas, tão felizes na casa que lhes ensinei, habitarão ascorosas espeluncas sem luz, ou palácios.
Não resolverá o problema da vida em sociedade, e experimentará mil soluções, errando em todas. E revoluções tremendas agitarão de espaço em espaço os homens no desespero de destruir o parasitismo criado pela inteligência — e as novas formas de equilíbrio surgidas afirmar-se-ão com os mesmos vícios das velhas formas destruídas. (LOBATO, 2010, p.26)

Ao longo da narrativa de Lobato, percebemos que as passagens e diálogos suscitam questões pertinentes não apenas aos avanços tecnológicos, mas principalmente em relação aos modelos econômicos e políticos. Infelizmente estes modelos pouco fazem em prol da harmonia mundial, tendo em vista as constantes guerras ao redor do planeta, o potencial destrutivo cada vez mais sofisticado dos armamentos nucleares, guerras religiosas e políticas

sustentadas por regimes totalitários, grupos sociais em constante conflito, um tipo de consumismo desenfreado, publicidade que nos atinge o tempo todo, mídia de massa, valores hedonistas nos encorajando-o ao consumo, busca desenfreada pela felicidade fugaz ou a ilusão de se saciá-la, individualismo e narcisismo nunca antes vistos, apenas para citar alguns problemas que afligem nossas sociedades. Problemas esses causadores de tantas animosidades ao redor do planeta. Fato também alertado no conto de Lobato:

E o homem olhará com inveja para os meus animaizinhos gregários, que são felizes porque seguem a minha lei sapientíssima. E não solverá o problema do governo; e mais formas de governo invente, mais sofrerá sob elas — esquecido de que não criei governo. E criará o Estado, monstro de maxilas leoninas, por meio do qual a minoria astuta parasitará cruelmente a maioria estúpida. E a fim de manter nédio e forte esse monstro, os sábios escreverão livros, os matemáticos organizarão estatísticas, os generais armarão exércitos, os juízes erguerão cadafalsos, os estadistas estabelecerão fronteiras, os pedagogos atizarão patriotismos, os reis deflagrarão guerras tremendas e os poetas cantarão os heróis da chacina — para que jamais a guerra cesse de ser uma permanente. (LOBATO, 2010, p.27)

O excerto acima guarda paralelos com nossas sociedades — o desenvolvimento científico e a criação de artefatos tecnológicos que somente destruíram e mataram, somados a um corpo governamental totalizante que impõe as suas veleidades, em muito alimentaram nossa descrença em um futuro melhor que poderia chegar através do progresso e da ciência. Essa perspectiva soturna de um futuro pessimista, resvala-se de forma profícua nas narrativas de literatura distópica.

Cabe destacar, entretanto, que a narrativa de Lobato foi publicada, pela primeira vez, em 1923. Nessa época, a literatura distópica ainda não trazia questões envolvendo as pressões entre o bloco soviético e o bloco capitalista, tão presentes na literatura distópica de meados do século XX. Destarte, Lobato acerta ao prever um futuro catastrófico em que “[...]o irmão roubava o irmão, e o filho matava o pai, e o amigo enganava o amigo, e todos se maldiziam e se caluniavam, e se detestavam e jamais se compreendiam...” (LOBATO, 2010, p.28).

Sublinha-se que não se trata de defender determinado sistema social, político ou econômico. A história nos mostra que não existe um modelo social ou econômico ideal. O que seria “ideal” para um grupamento social pode não o ser para outro. Até mesmo a sociedade utópica pode se revelar autoritária e tirânica na medida em que determinadas

condutas individuais podem ser vistas como insurgência ao regime vigente. Devemos, por outro lado, atacar o modelo que postula, a todo instante, que devemos ter, parecer e consumir. Essa posição, que nos afasta de um princípio mais humanista, é que deve ser atacada.

Por fim, sabemos que para a história importa o passado, ao passo que para o artista e o literato, o tempo pode ser uma questão de perspectiva, afinal o presente pode se tornar um alerta para tempos ruins vindouros. Isso fica muito evidente nos últimos parágrafos do conto “Era no Paraíso...”. Ao longo da narrativa, há uma grande incidência de verbos conjugados na forma condicional: se o macaco se humanizasse determinadas ocorrências catastróficas, listadas pelo Criador, se dariam. Gabriel, o anjo assistente, sugere que Deus mate o chimpanzé:

Se vai ser assim, cortemos pela raiz tanto mal vindouro. Um chimpanzé a menos no Paraíso e estará evitado o desastre.

Não! respondeu o Criador. Tenho um rival: o Acaso. Ele criou o homem, provocando a lesão desse macaco, e quero agora ver até a que extremos se desenvolverá essa criatura aberrante e alheia aos meus planos. (LOBATO, 2010, p.28)

Estaria Lobato lançando um alerta às sociedades ou adotando uma postura pessimista? A começar pelo título do conto, “Era no Paraíso...” podemos subentender que o Paraíso não existe mais? Assim como a história não pode prever o futuro, podemos (e aqui ressaltamos o papel da literatura) utilizar as experiências presentes como uma via de aprimoramento futuro. Renunciar ao futuro não resolve nem minimiza os problemas atuais. É certo que progredimos e evoluímos em várias instâncias sociais, e a ciência é uma delas. Não defendemos o fim da ciência ou da tecnologia, mas podemos nos debruçar sobre a realidade que nos aflige e refletir sobre ela de forma a transformarmos o futuro que se apresenta distópico. Sem ilusões, sem utopias e sem subjetividades. Podemos, sim, pensar a respeito da relação entre ética e ciência, entre ética e política, ou mesmo em formas de consumo que não sejam agressivas. Já o fazemos, inclusive. As novas gerações se mostram preocupadas com o planeta, utilizam formas menos agressivas de consumo, habitação e alimentação. Não podemos nos iludir com o pressuposto que somente uma postura não materialista nos faria superar as mazelas de nossa contemporaneidade, embora sem ela mataríamos por completo o que ainda resta de um espírito mais questionador e atuante, ou mais utópico.

Acreditamos, por fim, que a leitura do conto “Era do Paraíso...” pode servir como um alerta, e aqui defendemos o papel da ficção científica que “[...] não somente facilita uma fuga imaginativa ou transcendente de uma determinada realidade social, mas planta as sementes da insatisfação com esta e a determinação e habilidade para mudá-la” (PARRINDER, 2003, p. 72, tradução nossa) ².

CONCLUSÃO

Embora a trajetória do pensamento utópico moderno tenha se dirigido muito em direção a uma sociedade livre do jugo econômico capitalista, vemos que o cerne do pensamento utópico repousa em épocas antigas. Coube-nos, neste trabalho, destacar o impulso utópico materializado em formas literárias, ou seja, como a arte, e em especial a arte literária, conseguiu captar a essência do pensamento utópico e reproduzi-lo em suas narrativas, conforme atestamos no conto de ficção científica do escritor brasileiro Monteiro Lobato.

Vimos, ao longo deste trabalho, que o projeto utópico começa a ser discutido a partir dos ideais humanistas, quando o homem, não mais centrado na figura divina, se lança à história enquanto agente de seu destino. Atestamos, ainda, que durante os séculos XVIII e XIX, o projeto utópico ganha novos contornos na medida em que as sociedades se industrializam. Tais contornos passam a abarcar posições de ordem política e econômica, reforçando que uma sociedade perfeitamente igualitária somente assim se perfaria se não houvesse acesso à propriedade privada – a grande causadora de guerras, crimes e miséria. Nas sociedades utópicas, não haveria tensão entre patrões e empregados e nem luta de classes, uma vez que o corpo social viveria em perfeita harmonia econômica e política.

Curioso salientar que antes mesmo da implantação de uma futura sociedade utópica, os idealizadores e pensadores já previam debilidades, afinal

[...] quem haveria de dirigir e governar? Segundo Saint-Simon, a ciência e a indústria, unidas por um novo laço religioso, um "novo cristianismo",

² Original na Língua Inglesa: “Ideally, a literature of cognitive estrangement not only facilitates an imaginative ‘escape’ from or transcendence of the given social environment, but sows the seeds of dissatisfaction with that environment, and of the determination and ability to change it”

forçosamente místico e rigorosamente hierárquico, chamado a restaurar a unidade das ideias religiosas, destruída desde a Reforma. Mas a ciência eram os sábios acadêmicos; e a indústria eram, em primeiro lugar, os burgueses ativos, os fabricantes, os comerciantes, os banqueiros. E embora esses burgueses tivessem de transformar-se numa espécie de funcionários públicos, de homens da confiança de toda a sociedade, sempre conservariam frente aos operários uma posição autoritária e economicamente privilegiada. (ENGELS, *apud* VIEIRA, 2015, p. 54)

Afirmamos, por fim, a importância da ficção científica. Espécie de “mitologia revisitada”, esta vertente reflete o *status quo* do racionalismo europeu, quando a ciência passa a explicar o mundo. Vimos, ao longo deste trabalho, como essa forma específica do tecer literário diz respeito, em grande medida, a questões relacionais, nas quais se centraliza a figura humana principalmente a partir da modernidade, período no qual os crescentes avanços científicos possibilitam que se vislumbre um futuro mediado pelos avanços tecnológicos.

Não se buscou, neste artigo, o ineditismo – trabalhos e pesquisas há em profusão acerca da distopia presente nas narrativas de ficção científica, mas se objetivou demonstrar que a escolha por conceitos como utopia ou distopia, presentes em obras do gênero, não pode ser vista simplesmente como termos opostos a um modelo ideal ou errado de sociedade, afinal, conforme comprovamos a partir de nossa hipótese, a utopia pode não se configurar em um espaço sonhado por determinadas sociedades. Além da questão relacional que as obras de ficção científica suscitam, existe a questão relativista, quando passamos a aceitar outras visões, outras interpretações de mundo ou outros *modus operandi* de sociedade. Curiosamente (ou paradoxalmente) essa assertiva vale tanto para a utopia quanto para a distopia.

Para além de visões arraigadas, totalizantes, deterministas ou tirânicas, deveríamos nos preocupar em manter viva a chama da esperança, “este afeto expectante contrário à angústia e ao medo, [...] a mais humana de todas as emoções e acessível apenas a seres humanos (BLOCH, 2005, p. 77)”. Não podemos aceitar, enquanto sujeitos históricos a aparelhagem ideológica que nos retira a consciência acerca de nossos papéis. Tal pode soar como uma “utopia”, mas, “[...] sou obrigado a reconhecer que há, na república da Utopia, muitas coisas que eu desejaria para nossos países, considerando-se ainda que a minha expectativa vai além da esperança de o conseguir” (MORE, 2003, p.113).

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. Poética. In: *Aristóteles – vida e obra*. Trad. Baby Abrão. São Paulo: Nova Cultural, 2000. p. 33-75
- BEZARIAS, Caio Alexandre. *Funções do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft*. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2006.
- BLOCH, Ernst. O princípio esperança. Vol. 1. Tradução de Nélio Schneider. Rio de Janeiro: EdUERJ: Contraponto, 2005.
- BRANTLINGER, Patrick. Imperial Gothic: Athavism and the Occult in the British Adventure Novel, 1880-1914. In: *Rule of Darkness. British Literature and Imperialism, 1830-1914*. London: Cornell University Press, 2013. p.176-193.
- CARDOSO, Ciro Flamarion. A Ficção Científica, imaginário do Século XX. 1998. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48165239/A-FICCAO-CIENTIFICA>> Acesso em: 24 jan. 2019.
- FERREIRA, Vítor Vieira. *O bom lugar, o futuro catastrófico, a ficção científica e algumas distopias brasileiras*. Disponível em: <<http://www.nudes.letas.ufrj.br/imagens/Nudes/teses%20and%20disserta%C3%A7%C3%B5es/2015/Dis-042015-FERREIRA-Vitor-Vieira.pdf>> Acesso em: 29 jan. 2019.
- FIKER, Raul. *Ficção científica*. Ficção, ciência ou uma épica da época? Porto Alegre: L&PM, 1985.
- FRYE, Northrop. *Anatomia da crítica*. Trad. Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Cultrix, 1973.
- GIAROLA, Flavio Raimundo *et al.* Representações do futuro em livros e filmes de ficção científica: do positivismo do século XIX ao exterminismo da Guerra Fria. *Tempos Gerais*. Revista de Ciências Sociais e História – UFSJ, Número 1. 2016. Disponível em: <www.seer.ufsj.edu.br/index.php/temposgerais/article/download/1991/1358> Acesso em: 24 jan. 2019.
- HOMERO. *Odisseia*. Trad. Frederico Lourenço. São Paulo, SP: Penguin/Companhia das Letras, 2011.
- LACROIX, Jean-Yves. *A Utopia*. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 1996.
- LAURIOLA, Rosanna. Os gregos e a utopia: uma visão panorâmica através da literatura grega antiga. Trad. Eva P. Bueno. *Revista Espaço Acadêmico*. Maringá, n. 97, p. 92-108, jun. 2009. Disponível em:

<<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/7222>> Acesso em: 04 jan. 2019.

LIMA, Carlos. *Genealogia dialética da utopia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.

LOBATO, Monteiro. Era no Paraíso.... In: _____. *O macaco que se fez homem*. São Paulo: Globo, 2010. p.18-30.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos. *Revista UFMG*. Belo Horizonte, v. 24, n. 1 e 2, p.40-59, jan./dez. 2017. Disponível em: https://www.ufmg.br/revistaufmg/downloads/24/03_Andityas_UtopiaDistopia_pags_40a59_Revista_UFMG_24.pdf Acesso em: 04 jan. 2019.

MORE, Thomas. *A Utopia*. São Paulo: Martin Claret, 2003.

PARRINDER, Patrick. *Science Fiction – Its Criticism and teaching*. Nova Iorque: Routledge, 2003.

SILVA, A. M. A Ficção Científica. In: SILVA, A. M. *O admirável mundo novo da República Velha: o nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX*. 2008. 193 f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada). Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

SCHOEREDER, Gilberto. *Ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

SODRÉ, Muniz. *A ficção do tempo: análise da narrativa de Science fiction*. Petrópolis: Vozes, 1973.

**DIALÉTICA DO ESCLARECIMENTO: AS (IN)CONSEQUÊNCIAS DA
RAZÃO EM A FÁBRICA DE ROBÔS, DE KAREL TCHÁPEK**

Gladson Fabiano de Andrade Sousa¹

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo analisar como se configura a crítica à ideia de progresso vinculada ao desenvolvimento técnico-científico na peça *A Fábrica de Robôs*, do checo Karel Tchépek, publicada em 1920. Como embasamento teórico, serão utilizados os pressupostos dos filósofos Adorno (2006) e Horkheimer (2006; 2015), no tocante à crítica ao processo de esclarecimento ocidental, sobre o qual afirmam que a razão foi instrumentalizada, perdendo, assim, sua capacidade crítica e se transformando em instrumento de dominação e alienação.

Palavras-chave: Escola de Frankfurt; Razão Instrumental; Ficção Científica; Karel Tchépek.

ABSTRACT: The present work aims to analyze the critique to the idea of progress linked to scientific technical development is built in the play *R.U.R: Rossum's Universal Robots* The by Karel Tchépek, published in 1920. As a theoretical support, one will use the assumptions of the philosophers Adorno (2006) and Horkheimer (2006, 2015) about the process of western enlightenment about which they claim that reason has been instrumentalized, lost their critical capacity and transformed into instrument of domination and alienation.

Keywords: Frankfurt School; Instrumental Reason; Science fiction; Karel Tchépek.

¹ Possui Graduação em Letras pela Universidade Federal do Maranhão (2014) e Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão (2018). É membro do Grupo de Pesquisa Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era Digital (FICÇA). Contato: fabianodeandrade@outlook.com.br.

² Possui Graduação em Letras pela Universidade Federal do Piauí (2001), Mestrado Acadêmico em Letras pela Universidade Federal do Piauí (2007) e Doutorado em Literatura Comparada pela Universidade Metropolitana de Londres (2013). É Coordenadora do Grupo de Pesquisa Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era Digital (FICÇA). Atualmente é professora da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Contato: naiara.sas@gmail.com.

Toda sombra é, em última análise, filha da luz.

(STEFAN ZWEIG)

Introdução

Se perguntarmos a uma pessoa do século XXI, morador de qualquer cidade, grande ou pequena, o que é ficção científica, por mais diversificadas que possam ser as respostas, certamente envolverão os elementos mais consagrados pela literatura desse gênero e, principalmente, pelo cinema, como: robôs, alienígenas, naves espaciais, etc. Tal iconografia é o indicador mais confiável da filiação de uma narrativa ao gênero (GINWAY, 2005, p. 14)³.

Nesse sentido, o maquinário – humano ou alienígena –, por exemplo, está fortemente presente na imagem das narrativas de ficção científica: armas, naves, máquinas do tempo, submarinos, carros voadores, etc. A produção cinematográfica, desde a década de 20, foi marcada pela presença de robôs, em filmes como *Metrópolis* (1927), do austríaco Fritz Lang, *O dia em que a terra parou* (1951), de Robert Wise – que inspirou o conto *Farewell to the Master* (2001), do escritor Harry Bates –, *Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, *Star Wars* (1977), de George Lucas, *Blade Runner*, *O Caçador de Andróides* (1982), de Ridley Scott, que serviu como alicerce para a criação de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, e *O homem bicentenário* (1999), de Chris Columbus, também baseado em obra homônima de Isaac Asimov, dentre muitos outros que podemos citar.

A palavra robô está presente nas mais diversas línguas, porém, muitos desconhecem sua origem, que é proveniente da peça de teatro *R.U.R Rossumoví Univerzální Roboti* (1920) – traduzida para o português como *A Fábrica de Robôs* –, do escritor tcheco Karel Tchépek. O artista, que nasceu em 9 de janeiro de 1890, em *Malé Svatoňovice*, hoje República Tcheca, era filho do médico Antonín Tchépek e tinha dois irmãos: Josef (1887-1945), o qual foi coautor de diversos textos de Karel, e Helena (1886-1969). Tchépek morreu em Praga, no dia 25 de dezembro de 1938. Vale frisar que Karel e Josef viveram sob a influência do mundo

³ Elizabeth Ginway, professora da Universidade da Flórida (EUA) e especialista em literatura brasileira de ficção científica, em seu livro *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro* (Devir, 2005) usa a iconografia de Gary K. Wolfe como categoria definidora de um texto ao gênero.

entreguerras e, por essa razão, presenciaram o caminhar das resseções à liberdade e a indústria de guerra tomando caminhos que culminariam no holocausto. Três meses antes da anexação dos sudetos à Alemanha, Karel morreu de pneumonia, e quando os nazistas invadiram a Tchecoslováquia, em março de 1939, a residência dos irmãos Tchépek foi um dos primeiros alvos da polícia, pois os irmãos combatiam publicamente o nazismo e qualquer forma de regime totalitário. Assim, Josef foi levado ao campo de concentração de Bergen-Belsen, de onde jamais retornou.

Karel Tchépek, em 1917, publicou *O suplício de Deus e Histórias Aflitivas*, coletâneas de contos que expressam mistérios insondáveis da existência humana. Depois de abandonar o jornal onde trabalhava junto com o irmão, Karel se dedicou intensamente à vida literária. A partir de então, escreveu, em 1920, a peça *A Fábrica de Robôs*, encenada pela primeira vez em 1921, causando alarde, pois já trazia a temática da crítica aos avanços técnico-científicos que ameaçavam a vida humana. É pertinente destacar que mesmo antes de se ter a ficção científica como um gênero autônomo, Tchépek percorreu por temas que depois foram explorados frequentemente por autores estrangeiros, como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick, Aldous Huxley e George Orwell, e também por autores brasileiros, como André Carneiro, Ivan Carlos Regina e Bráulio Tavares.

Nas obras desses autores vieram à tona preocupações com as aplicações da ciência e da tecnologia no mundo moderno, visto que tal “progresso” técnico-científico era temido por poder ser revertido em destruição e dominação. Podemos perceber essa bivalência entre aspectos positivos e negativos nas narrativas do século XX, se levarmos em consideração que, frequentemente, os aspectos positivos, como o sonho da felicidade e a paz, muitas vezes são alcançados mediante ideais que elegem uma elite, em prol de um falacioso “bem-estar coletivo”, ocorrendo, assim, a privação da individualidade, como se pode notar na obra *1984*, de George Orwell. No livro, Winston Smith, o protagonista, é um inadequado dentro da sociedade em que o Estado exerce massivo controle; é um sujeito que representa o contraponto da sociedade que está submetida aos ideais de equilíbrio alcançado pelo superestado da Oceania, que é controlado pela elite. O partido que monitora a sociedade manipula a história e reescreve os documentos, de modo a sempre ser o privilegiado.

São denominadas utópicas as narrativas que estruturam um modelo socioeconômico no qual os indivíduos vivem em sua plenitude. A palavra utopia foi criada por Thomas More, a partir da junção de dois termos gregos: “u” (não) e “topos” (lugar), que associados significam um lugar que não existe materializado; um lugar idealizado. É relevante esclarecer que embora o termo “utopia” traga a ideia da não existência na realidade social empírica, essas sociedades perfeitas expressam os desejos indelévels de se viver em uma sociedade harmônica e comprometida com o bem-estar da coletividade. Na obra *Utopia* (1516), More descreve uma sociedade igualitária, que não é regida pelos abusos dos monarcas, o que ocorria no contexto da sociedade inglesa do século XVI, durante o reinado de Henrique VIII.

Nesse mesmo contexto, ou seja, em torno da busca desse paraíso e ideal de vida humana – no qual o homem não vive as agruras dos trabalhos físicos extenuantes, mas apenas o deleite –, é que se desdobra a peça *A Fábrica de Robôs*. No caso, seria o robô o responsável pelos trabalhos dos quais o homem se veria livre para poder aproveitar a vida. Porém, não ocorre o exatamente planejado, pois os androides começaram a impor sua força e independência em relação à humanidade. Assim, lançando mão da arte, o autor tcheco levanta discussões sobre os possíveis efeitos do progresso tecnológico a partir de uma visão distópica da sociedade – as chamadas distopias se configuram como o anseio frustrado da formação da utopia, ou, em termos mais específicos, a harmonia e o bem-estar social se transformam em um terror social, uma ditadura, ou mesmo um apocalíptico final, como ocorre na peça: a extinção da raça humana.

Vale asseverar que no mesmo período em que Tchápek produzia sua obra, na Alemanha – e combatia, por meio da literatura, as ideias de progresso de sua época, ao mesmo tempo em que questionava o uso da tecnologia e seus possíveis malefícios –, intelectuais se reuniam no *Instituto para Pesquisa Social*, grupo que ficou conhecido como Escola de Frankfurt, formada por pensadores como os filósofos Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, além do psicanalista Erick Fromm e outros.

2. A Fábrica de Robôs e sua dielétrica de sombras e luzes.

Adorno e Horkheimer publicaram, em 1944, a obra *Dialética do Esclarecimento*, escrita durante o exílio nos Estados Unidos, por motivo do domínio nazista na Alemanha. A obra destaca a crítica da razão ocidental, projeto humano de emancipação que apresenta, em sua base, contradições. Segundo os filósofos, o homem passara do conhecimento mítico para o *logos* filosófico, que visa à dominação da natureza e, por conseguinte, lhe dá a liberdade ante o medo do desconhecido. Ademais, retomaram o texto de Kant, intitulado *Resposta à pergunta: O que é o Esclarecimento?* (1784), que, enquanto manifesto tardio do Iluminismo, defende a autonomia da vida humana – uma razão crítica –, por meio da qual o homem se libertaria de toda alienação e dominação. “O Esclarecimento é a libertação do homem de sua imaturidade (Unmündigkeit) auto-imposta. Imaturidade é a incapacidade de empregar seu próprio entendimento sem a orientação de outro” (KANT, 2012, p. 145). É importante enfatizar que Kant estava em consonância com o projeto político do progresso iluminista, o qual desejava se libertar da dominação do dogmatismo da Igreja e do Estado absolutista. Assim, manifesta o desejo humano pelo conhecimento: *Sapere Aude!*⁴

Porém, o projeto de dominação da natureza foi convertido em dominação do homem pelo próprio homem, e a razão que libertava um indivíduo de toda alienação se tornou apenas um instrumento de dominação, configurando, assim, a razão instrumental (ADORNO & HORKHEIMER, 2006, p. 21). Nesse sentido, todo e qualquer conhecimento que não se submete ao critério da calculabilidade e da utilidade se torna suspeito para o esclarecimento. Ademais, não se nega o pensamento esclarecedor como condição da liberdade na sociedade,

[...], contudo, acreditamos ter reconhecido com a mesma clareza que o próprio conceito desse pensamento, tanto quanto as formas históricas concretas, as instituições da sociedade com as quais está entrelaçado, contém o germe para a regressão que hoje tem lugar por toda parte. Se o esclarecimento não acolhe dentro de si a reflexão sobre esse elemento regressivo, ele está selando seu próprio destino. Abandonando a seus inimigos a reflexão sobre o elemento destrutivo do progresso, o pensamento cegamente pragmatizado perde seu

⁴Ousa Saber! (Referência ao verso 40, Livro I, Carta 2, de Horácio).

carácter superador e, por isso, também sua relação com a verdade (ADORNO & HORKHEIMER, 2006, p.13).

O objetivo do esclarecimento, desde sua origem, portanto, foi livrar o homem do medo e torná-lo senhor da natureza. Porém, dialeticamente, essa superação também traz em si o “signo de uma calamidade triunfal” (ADORNO & HORKHEIMER, 2006, p. 17). Assim é explicada a seguinte pergunta, feita pelos próprios autores: “a humanidade, em vez de entrar em um estado verdadeiramente humano, está se afundando em uma nova espécie de barbárie” (ADORNO & HORKHEIMER, 2006, p. 11). Nessa esteira, a Segunda Guerra Mundial foi um projeto da dominação do homem pelo homem, encabeçada pela razão que se instrumentalizou e, assim, o mundo – desencantado de suas forças primordiais, por seus mistérios e suas explicações míticas – passou a ser administrado por condutas que visam a interesses particulares de dominação e lucro.

Podemos verificar na peça escrita por Tchépek a figura do robô como um produto dessa razão instrumentalizada a serviço da dominação. Ou seja, o advento do androide, como dito precedentemente, possibilitaria ao homem se livrar do trabalho, visto como um cansativo fardo. Partindo desse pressuposto, é possível notar, na peça, uma crítica polivalente e irônica, concernente às péssimas condições trabalhistas do início do século XX, como profere Domin, o diretor da fábrica: “– Hora do almoço. Os robôs não sabem quando parar de trabalhar” (TCHÁPEK, 2012, p. 41). Dessa maneira, a própria natureza humana é extinta por suas necessidades intrínsecas, dado que aparece na obra como ineficaz, se comparada à lógica do taylorismo de “máxima produção no menor tempo e com o mínimo de recursos”.

Na distopia de Tchépek, o sonho utópico de findar os cansativos trabalhos físicos do homem é suspostamente alcançado com o uso da tecnologia, porém, tal progresso humano reverbera nas consequências da uma advertência que se funde em dois medos: o medo da utopia e o medo da tecnologia (BEAUCHAMP, 1986), indo ao encontro do que afirma Adorno e Horkheimer, quando ponderam sobre o projeto iluminista que não cumpriu sua promessa de emancipação do ser humano, afirmando que “o esclarecimento é a radicalização da angústia mítica” (2006, p. 29). Destarte, o homem continua em sombras, agora, às sombras da razão que perdeu sua criticidade; alienou seu juízo.

A tecnologia, então, subverteria seus próprios propósitos de criação, tornando os indivíduos criadores em escravos da própria criatura – como também ocorre, por exemplo, no filme *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, no qual o ser humano é cultivado em casulos como fonte de energia para as máquinas que dominaram o planeta –, ou traria malefícios para a humanidade – quando, em ideais, deveria ser fonte de melhoria da vida humana –, como ilustra a animação *WALL-E* (2008), produzida pela Pixar Animation Studios e dirigida por Andrew Stanton, quando evidencia os músculos dos homens atrofiados pela falta de uso, por viverem sentados em cadeiras que levitam. Vemos nessas distopias tecnológicas, também, o complexo de Frankenstein, quando o criador é suprimido pela criatura. Nessa conjuntura, Tchépek transmite a crítica ao mau uso da tecnologia através de uma certa *tecnofilia* de suas personagens, uma devoção descomedida à tecnologia, como o cientista que cegou sua razão pela apologia ao progresso tecnológico – culto voltado para si mesmo –, o que acaba com o próprio devoto que o criou.

Na peça, o robô ou “ser humano artificial”, quando imaginado inicialmente pelos cientistas, corresponderia à imagem e semelhança do homem. Desse modo, intentou-se “depor Deus de uma maneira científica” (TCHÁPEK, 2012, p. 34), porém, o projeto mudou de caráter porque seria “um absurdo, ficar fabricando uma pessoa durante 10 anos [...] não o fabricar mais rápido que a natureza” (TCHÁPEK, 2012, p.35); ou seja, seria um projeto inútil. A partir de então, cortou-se tudo o que no homem, segundo a lógica taylorista, seria supérfluo:

Quando examinou a anatomia humana percebeu imediatamente que é muito complicada e que um bom engenheiro faria tudo mais simples. Começou então a fazer a anatomia e experimentava o que poderia deixar de fora ou simplificar (TCHÁPEK, 2012, p. 35-36).

Se entendermos os modos de produção e a natureza de suas ações, lançaremos luz sobre a crítica que a peça apresenta. No trabalho artesanal, o indivíduo realiza todas as etapas de produção, desde a obtenção e preparo da matéria-prima, até a finalização, ou seja, não há a divisão do trabalho, como ocorre nas indústrias modernas. Com o crescimento da demanda – e conseqüentemente da produção –, cresce também a concentração de trabalhadores na mesma empresa, o que propicia novos problemas para a firma, logo:

[...] a gerência científica surgirá do empenho no sentido de aplicar métodos racionais aos problemas complexos e crescentes do controle do processo de trabalho nas empresas em expansão [...] Taylor e Ford são os nomes que melhor representam o desenvolvimento desse processo de controle e intensificação do trabalho, criando a “organização científica do trabalho” (ALBUQUERQUE, 1990, p. 36).

Assim, a história da crescente acumulação de capital está diretamente ligada ao crescimento da necessidade e do uso de máquinas no meio industrial. A progressiva automação da produção é, portanto, proporcional à especialização e divisão do trabalho humano. O taylorismo, em sua gerência racional científica, “buscou reduzir ao mínimo os tempos perdidos em movimentos não produtivos dos trabalhadores”. (ALBUQUERQUE, 1990, p. 38).

Nessa lógica, há alguns princípios de funcionamento, que são: primeiro, a dissociação do processo de trabalho das especificidades dos trabalhadores, da tradição e dos conhecimentos destes; segundo, a passagem de todo trabalho cerebral da oficina para os departamentos de planejamento, ou seja, a “separação da concepção do trabalho de sua execução” (ALBUQUERQUE, 1990, p. 38). Esse processo de decompor o complexo em simples – em outros termos, decompor o processo como um todo – é aplicado em *A Fábrica de Robôs*, quando o inventor dos humanos artificiais perdia muito tempo tentando fazer suas criações à imagem e semelhança do homem, o que não se justificava, pois não haveria motivo para tanta demora, uma vez que o homem e toda a sua complexidade já eram feitos pela própria natureza. Daí, eliminou-se tudo o que era “desnecessário” do ser humano e nasceu o robô.

Além dos dois princípios supramencionados, há ainda um terceiro, que é o monopólio do conhecimento pelos departamentos de planejamento, que controla todo o modo de execução, sem interferência e ciência do trabalhador, que apenas cumpre mecanicamente seus atos. Ao ser humano artificial da peça de Tchépek e ao trabalhador fabril, como são apenas executores de atividades mecanizadas, são desnecessários a criatividade, a sensibilidade, e os sentimentos. O fato de os seres humanos precisarem descansar também é um peso à produção, o que não ocorre com os robôs, que são trabalhadores “incansáveis e infalíveis”.

Sobre a automação do trabalho, comenta H. Braverman:

[...] a concepção prévia do projeto antes posto em movimento; a visualização das atividades de cada trabalhador antes que tenham efetivamente começado; a definição de cada função, o modo de sua execução e o tempo que consumirá; o controle e verificação do processo em curso uma vez começado e as quotas dos resultados após a conclusão de cada fase do processo – todos esses aspectos da produção foram retirados da fábrica e transferidos para o escritório gerencial. Os processos físicos são agora executados mais ou menos cegamente, não apenas pelos trabalhadores que o executam, mas com frequência também por categorias mais baixas de empregados supervisores. As unidades de produção operam como a mão, vigiada, corrigida e controlada por um cérebro distante (2012, p. 113).

Albuquerque, sobre tal análise, comenta: “a imagem de Bravernan, sintetizando a ‘organização científica do trabalho’ indica a abertura de uma possibilidade: a mão pode ser uma mão mecânica e o cérebro um cérebro mecânico” (1990, p. 39). Nesse sentido, a intensificação da automação do trabalho alerta para a própria eliminação do trabalhador e os princípios de otimização do trabalho do taylorismo se tornam um convite à saída dos caracteres humanos do processo para a entrada do robô, tal qual ocorre no distópico destino da raça humana, escrito por Tchépek, que traz à tona não apenas a eliminação do ser humano no trabalho, mas o extermínio da raça humana em si.

O extensivo controle e gerenciamento da produção é expresso na peça através dos inúmeros setores de gerências e supervisão, cada qual com sua especificidade dentro do funcionamento global da fábrica: diretor comercial, gerente de Departamento Fisiológico e gerente do Instituto de Psicologia e Educação dos robôs. Porém, estes não se relacionam, não gerenciam, nem supervisionam humanos; seus serviços de fisiologia, psicologia e educação são voltados para os robôs. Ocorre, então, um processo de desumanização, uma espécie de destituição do trabalhador das características humanas, visto que surgira o robô, um “homem” melhorado. De resto, o trabalhador/robô não precisa ser criativo, deve apenas não se esquecer de suas atribuições, assim como não deve ser consciente do produto final do seu trabalho; precisa apenas executá-lo.

Como afirma o diretor da fábrica, Domin, os robôs são trabalhadores perfeitos, pois se lembram de tudo e não pensam em nada novo, o que corrobora para que a própria natureza humana seja vista como uma barreira para o progresso que deve ser eliminada. Domin, em diálogo com Helena, jovem militante humanista e defensora dos direitos dos robôs, explica que o homem é uma coisa que sente prazer, toca violino, quer passear, e tudo isso são coisas

supérfluas e “...a produção deve ser o mais simples possível e o produto praticamente o melhor” (TCHÁPEK, 2012, p. 36), e pergunta, em seguida, que tipo é o melhor funcionário. Helena responde, humanizando os robôs: “O melhor? Talvez aquele que... é honesto e dedicado” (TCHÁPEK, 2012, p. 36). Domin, por sua vez, diz que não, mas, o mais barato: “O jovem Rossum inventou um trabalhador com um menor número de necessidades. Teve que simplificá-lo. Eliminou tudo o que não servia diretamente para o trabalho. Assim de fato ele jogou fora o ser humano e fez o robô” (TCHÁPEK, 2012, p. 36).

Apesar de Domin afirmar que os robôs não são pessoas, na peça, cada vez mais, vai-se sugerindo a impossibilidade de uma diferenciação exata. A própria linguagem que é empregada para se referir aos robôs, os humaniza: “Os melhores poderão *viver* até 20 anos” (TCHÁPEK, 2012, p. 37, grifo nosso); “empregou-os no trabalho” (TCHÁPEK, 2012, p. 37); “... leve Sulla (uma robô) para a sala de autópsias” (TCHÁPEK, 2012, p. 39); o Dr. Hallemier é gerente do “Instituto de Psicologia e Educação dos Robôs” (TCHÁPEK, 2012, p. 39).

No contexto da peça, um cientista descobre um método de construir “homens artificiais”, nomeados “robôs”. Essas máquinas eram produzidas em larga escala e, logo, exerciam todas as atividades braçais humanas, porém, de maneira mais eficiente. O professor e tradutor Aleksandar Jovanovic, no prefácio do livro da edição brasileira, chama atenção para a origem da palavra “robô”, atribuída por Karel ao irmão Josef:

Tem ligação etimológica com a raiz do eslavo eclesiástico *rob*, “escravo”, e, em tcheco, com o substantivo feminino *robot*, “trabalho forçado” ou “trabalho físico extenuante”, e com o verbo *robotit*, “matar-se trabalhando”. Em várias outras línguas eslavas, o universo morfofonológico e semântico desses termos é similar: em russo, búlgaro, sérvio e macedônio, *robot* quer dizer “trabalho” ou “trabalho físico”, “faina”; em polonês e eslovaco *robot* quer dizer “trabalho” ou “trabalho físico” (2012, *apud* TCHÁPEK 2012, p. 15).

A partir da obra de Tchápek, o termo se universalizou, porém, na peça não apresenta exatamente o sentido de uma pré-programada “máquina que é capaz de executar ações e movimentos semelhantes aos humanos” (AULETE, 2011, p. 1213), o que justifica o uso figurado do termo como “pessoa que cumpre tarefas sem pensar” (AULETE, 2011, p. 1213). Como aponta Jovanovic, o uso estaria mais próximo de androide (*andros*, do grego homem),

ou “ser humano artificial, não natural” (2012, *apud* TCHÁPEK 2012, p. 16). Essa semelhança é usada como recurso de um corrosivo humor crítico, que, por sinal, está em toda a peça. Aludindo ao aperfeiçoamento da criação e à perda cada vez maior do discernimento entre criador e criatura, Tchápek promove o riso pelas situações, como a confusão da personagem Helena, ativista dos direitos do robô, que confunde humanos com robôs e vice-versa. Tamanha humanização do robô gera o drama central da peça, em que os “seres humanos artificiais” começam a ter o desejo de dominação à medida que se aproximam da natureza humana.

Vemos no texto de Tchápek a crítica pungente à razão ocidental. A promessa da emancipação do homem pelo esclarecimento é feita pelo personagem Domin:

A servidão do homem pelo homem, seres humanos escravizados pela matéria. Ninguém mais pagará o pão com sua própria vida e com ódio. Você não será mais um operário, não será mais um escrivão, não extrairá mais carvão e não ficará na frente de uma máquina que não é sua. Você não vai mais perder sua alma no trabalho que você amaldiçoava (TCHÁPEK, 2012, p. 52).

A sociedade burguesa é a única beneficiada por esse pretense progresso, os donos das máquinas, ou seja, proprietários dos meios de produção que subjagam o proletariado e o exploram, a fim de produzirem mercadorias. O contraponto humanista na obra, que expressa as críticas ao progresso, figura na personagem Alquist, o único humano que os robôs deixam sobreviver com o intuito de revelar o segredo da reprodução dos robôs. Com o argumento de que o objetivo do progresso desde sempre não foi o extermínio da raça, mas sim a “eliminação do trabalho escravo, humilhante e terrível que o homem tinha que suportar” (TCHÁPEK, 2012, p. 96), Alquist contra-argumenta: “Isso não é o sonho de todos os acionistas da R.U.R. O sonho deles são os dividendos. E por causa dos seus dividendos a humanidade perecerá” (TCHÁPEK, 2012, p. 96).

Finalmente, quando os diretores da fábrica de robôs assumem a culpa pela calamidade, a razão instrumental legitima os fins, independentemente dos meios. A personagem Busmam, não por acaso, diretor de comercial, argumenta: “Você acha que o dono da produção é o diretor? Não é. O dono da produção é a demanda. Todo mundo queria seus robôs” (TCHÁPEK, 2012, p. 104).

Ao final da obra, a consequência do progresso científico é vista como uma calamidade e extermínio da espécie humana, que por seu turno foi operado a partir do momento em que as máquinas se aproximaram cada vez mais de características do homem. A essa altura da obra, Helena, com piedade dos robôs, pelos tratamentos insensíveis e exploratórios, pede a Gall, supervisor do departamento fisiológico, para lhes darem características humanas. Deu-lhes temperamento, contradições, raiva. Gall diz: “Fiz em segredo [...] transformava-os em pessoas. Desequilibrei-os” (TCHÁPEK, 2012, p. 100). Assim, são iguais em temperamentos, porém, superiores em força, equação de iminente catástrofe, uma vez que “deixaram de ser máquinas [...] já sabem que são a maioria e nos odeiam” (TCHÁPEK, 2012, p. 100). Helena intervém, afirmando que pensava, a partir de sua ideia, que os robôs poderiam entender o homem, e não os odiar, caso fossem mais humanos. Domin, por seu lado, a repreende com uma declaração que ilumina o caminho paradoxal de progresso e dominação do homem pelo homem: “Aí é que está o erro, Helena! Ninguém pode detestar mais o homem do que o outro homem! Transforme pedras em seres humanos e eles nos matarão a pedradas” (TCHÁPEK, 2012, p. 102).

Cabe ainda fazermos, neste trabalho, alusão a duas outras narrativas que se tornaram tradicionais no percurso que nos leva aos robôs. Primeiramente, a tradição mítica judaica do Golem, um ser artificial de pedra que ganhava vida por um processo divino. O primeiro registro dessa figura foi atribuído ao rabino Judah Low (1525-1600), como afirma Jovanovic (2012, *apud* TCHÁPEK, 2012, p.16), e no hebraico moderno, a palavra Golem significa “tolo”, “imbecil”, “estúpido”, o que nos leva a entender a maneira bruta e desajeitada pela qual muitas vezes é representado. Aos robôs, relaciona-se a ideia de servos, devido ao fato de os golens serem como serviçais (e quem os possuíam eram vistos como sábios detentores de santidade). Porém, essas figuras de pedra, animadas divinamente, quando se descontrolavam eram obrigadas a se destruírem, pois, como Adão, vieram da lama e à lama retornariam.

Outra narrativa a que podemos aludir é *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*, de Mary Shelley, publicado em 1818, que possui inspirações claras na figura do Golem. Todas essas narrativas de matérias inanimadas que se tornam animadas pelas mãos do homem se vinculam à profecia do descontrole da criatura e ao risco da dominação do criador pela criatura. A punição divina também é clara em todas essas narrativas: Golem, em seu descontrole, põe em risco

aquele que deveria proteger, a criatura de Frankenstein, após ver seu criador matar a criatura fêmea feita para ser sua companheira. Por vingança, assassina a noiva de seu criador. Frankenstein destruiu a criatura fêmea antes que fosse concluída porque temia que o casal de criaturas se reproduzisse, pondo em risco a humanidade.

Esse tema se tornou recorrente em distopias na literatura e no cinema. A exemplo, podemos citar o filme *O Exterminador do Futuro* (1984), de James Cameron, no qual aparece um supercomputador dotado de inteligência artificial chamado Skynet, que considera a raça humana uma ameaça e por isso pretende exterminá-la.

Retomando *A Fábrica de Robôs*, é pertinente ressaltar que o temor de que nos tornemos submissos aos robôs não é expresso pelo diretor entusiasta da fábrica, Domin, que apresenta uma confiança cega no progresso industrial. Deste modo, a tragédia do destino humano é selada duplamente na peça: a raça humana é extinta não apenas pelos milhares de robôs produzidos ironicamente para serem servos, mas também por receberem um castigo divino: o homem não é mais capaz de reproduzir.

Como dito ao longo do trabalho, o nome da indústria que produz os robôs é *R.U.R - Rossumoví Univerzální Roboti* (Robôs Universais Rossum), nome original da obra. O título é um jogo de assonância que alude a sons mecânicos. “Rossum” é o nome da família do inventor dos robôs, tal palavra alude a *rozum*, em tcheco, razão (JOVANOVIĆ, 2012, *apud* TCHÁPEK, 2012, p. 15). A Escola de Frankfurt se construiu sobre o contexto da Segunda Guerra Mundial, porém, desde a Primeira Guerra o mau uso da tecnologia já era sinalizado no uso de aviões⁵, armas de repetição e tanques.

A promessa de que o homem, agora, livre dos afazeres, de não mais precisar “comer o seu pão com o suor do seu trabalho” (TCHÁPEK, 2012, p. 52) não se cumpre. Previa-se um mundo onde tudo seria feito pelas máquinas, e as pessoas poderiam finalmente viver para fruição; apenas para se aperfeiçoarem e serem felizes, porém, o destino humano é nefasto: os

⁵ Alberto Santos Dumont, tido como pai da aviação, suicidou-se em 23 de julho de 1932, no Guarujá (SP). Ele não deixou bilhete, mas suspeita-se que tenha ficado decepcionado ao ver aviões em combate durante a Revolução Constitucionalista de 32. Os aviões bombardearam o Campo de Marte, em São Paulo, e provavelmente teriam sobrevoado o Guarujá. Fonte: <https://seuhistory.com/hoje-na-historia/morre-o-pai-da-aviacao-santos-dumont>. Acesso em 22 de janeiro de 2019.

robôs eliminam a espécie humana, pois entendem o ser humano como obsoleto. Os robôs são mais eficientes e, a exemplo de tudo o que aprenderam com a história da humanidade, o mais forte deve dominar.

Dessa forma racional de pensamento, emana o conceito subjetivo de razão, ou razão instrumental, aquele que se inclina a interesses que não são voltados para si mesmo, e sim para fins externos (HORKHEIMER, 2015). Essa espécie de razão, assim, seria apenas um instrumento de legitimação de práticas dominadoras. À razão subjetiva, contrapõe-se a razão objetiva, ou razão crítica. Na peça, a primeira é aplicada largamente e a apologia ao progresso ganha destaque no discurso dos diretores da empresa:

Um robô substitui dois operários e meio. A máquina humana, senhorita Glory, era muito imperfeita. Chegou a hora em que tinha que ser finalmente *eliminada*. [...] É um grande progresso procriar pela máquina. É mais confortável e mais rápido. Cada aceleração é sinal do progresso, senhorita. A natureza não tinha nenhuma ideia sobre o ritmo moderno de trabalho (TCHÁPEK, 2012, p. 49, grifo nosso).

No contexto, o diretor técnico Fabry explica para que os robôs são produzidos. A eliminação do homem no trabalho servil, braçal, teria como finalidade alcançar a felicidade, uma vez livres desses esforços extenuantes. Porém, a palavra “eliminação”, vista nas consequências do tal progresso, serve como vaticínio do extermínio do gênero humano pelos robôs que se rebelaram, uma vez tomada a consciência de sua servidão a um ser imperfeito e menos eficiente.

De tal modo, como Ícaro voou alto demais e sofreu as consequências, ou como Prometeu padeceu o castigo divino por romper os limites do que cabia somente aos deuses, Alquist, o diretor da fábrica, acusou o homem de extinguir a própria raça:

Estou denunciando a ciência! Denuncio a técnica! Domin! A mim mesmo! A nós todos! Nós, nós somos culpados! Por causa da nossa mania de grandeza, por causa dos lucros de alguém, pelo progresso, e sabe-se lá por que mais, exterminamos a humanidade! Agora vocês serão esmagados pela sua mania de grandeza! Um tumulto assim gigantesco de ossos humanos nenhum Gingis Khan jamais ousou construir! (TCHÁPEK, 2012, p. 99).

Diante do exposto, é notável que a literatura de ficção científica se mostra como um importante veículo de reflexão a respeito dos caminhos humanos. As ponderações que propõe a obra de Karel Tchépek, logo no início do século XX, permanecem e se atualizam nas diferentes formas dos usos que tomam os avanços técnico-científicos vistos um século depois. No século passado, temia-se a modernização da vida com o uso desmedido e inconsequente da tecnologia em tempos de desenvolvimento industrial, o que ajudou a ceifar vidas nas grandes guerras mundiais e ampliou as desigualdades sociais. Atualmente, podemos lançar a mesma semente crítica para o contexto das discussões sobre genética, biotecnologia e bioética, por exemplo.

Considerações Finais

O estudo aqui apresentado revela um importante diálogo entre literatura e outras áreas do conhecimento, possibilitando o surgimento de inúmeras reflexões no âmbito dos estudos sociais e culturais. De mais a mais, atesta a eficiência da literatura como instrumento de registro das transformações pelas quais o homem vem passando ao longo do tempo.

O antropólogo norte-americano Paul Rabinow (1999), concordando com Georges Canguilhem, atesta que a ciência também é cultura e não existe fora de relações de saber e poder (BIEHL, 1999, *apud* RABINOW, 1999, p. 9). Vivemos em tempos de novos entendimentos do que é o homem, de novas formas de constituições de identidades e também de subjetivações. A ciência, aliada à tecnologia, longe de apenas produzir materiais, produz formas de sociabilidade.

Rabinow (1999) aponta que o progresso da genética constituirá uma rede de circulação de termos de identidades, surgindo um tipo verdadeiramente novo de autoprodução, chamado de “bio-sociabilidade”, assim “a natureza finalmente se tornará artificial, exatamente como a cultura se tornou natural” (1991, p. 85). Nesse desenvolvimento, a separação do que é propriamente humano do que é artificial se perde, ou, em outros termos, a separação entre natureza e cultura, cada vez mais é superada. Portanto, obras literárias como a de Tchépek

assinalam a necessidade de refletirmos seriamente a respeito das possíveis consequências desse questionável progresso.

Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

ALBUQUERQUE, Eduardo. **A foice e o robô**. São Paulo: 7 Artes Gráfica, 1990.

BEAUCHAMP, Gorman. Technology in the dystopian novel. In: **Modern fiction Studies**. v. 32, n. 01, pp. 53-62. West Lafayette: The Purdue University Press, 1986.

BIEHL, João Guilherme. Prefácio. In RABINOW, Paul. **Artificialidade e ilustração**: da sociobiologia à bio-sociabilidade. Novos Estudos. CEBRAP, n. 31, outubro 1991, pp. 79-93.

BRAVERMAN, H. **Trabalho e capital monopolista**: a degradação do trabalho no século XX. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da Razão**. Trad. Carlos Henrique Pissardo. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

KANT, Immanuel. **Resposta à pergunta**: O que é o Esclarecimento? *Cognitio*, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 145-154, jan./jun. 2012.

RABINOW, Paul. **Artificialidade e ilustração**: da sociobiologia à bio-sociabilidade. Novos Estudos. CEBRAP, n. 31, outubro 1991, pp. 79-93.

TCHÁPEK, Karel. **A Fábrica de Robôs**. São Paulo: Hedra Educação, 2012.

ENTRE *ADMIRÁVEL MUNDO NOVO* E *JOGADOR NÚMERO 1*: A DISTOPIA CIBERNÉTICA DE ERNEST CLINE

Isabella Tagata Ferreira¹

Priscila Aparecida Borges Ferreira Pires²

RESUMO: Com popularidade crescente desde sua consolidação, a literatura distópica atraiu e conquistou o público jovem, tornando-se *best-seller*. Tendo em mente a classificação errônea de obras não-distópicas como distopias, analisamos, de modo comparativo, o clássico *Admirável Mundo Novo*, (2014 [1932]), de Aldous Huxley, e o romance *Jogador Número 1* (2011), de Ernest Cline, observando seus pontos convergentes e divergentes, para estabelecer se a obra de Cline é, de fato, uma distopia.

Palavras-chave: Ficção Científica; Distopia; Literatura de Massa

ABSTRACT: With growing popularity since its consolidation, dystopic literature appealed and attained a younger audience thus becoming a best-seller. Taking into consideration how non-dystopic books are mistakenly classified as dystopic, we analyzed and compared two novels: the classic *Brave New World* (2014 [1932]), by Aldous Huxley and *Ready Player One* (2011), by Ernest Cline, discerning their converging and diverging points to establish if Cline's book is, as a matter of fact, a dystopia.

Key-words: Science Fiction; Dystopia; Mass literature

Introdução

Sinônimo de literatura crítica, as distopias do século XIX surgiram quando as utopias deixaram de ser promessas animadoras e tornaram-se ameaças iminentes com a publicação das obras *Nós* (1924), de Zamiatin, e *The Machine Stops* (1909), de Forster. Ambos os romances são a pura representação de uma expressão imaginativa fundada no medo, este que “não são os medos das inconstâncias da natureza ou de um Deus capaz de punir pecadores. Este medo está endereçado à máquina” (KOOP, 2011, p. 49).

Dessa forma, as distopias seriam uma junção do receio das utopias, dos perigos que a sociedade tal qual imaginada pelos utopistas poderia representar, uma vez que deixaram de ser fabulações, projetos e tornaram-se planejamentos sociais concretos, com o pavor das

¹ Graduanda em Letras – Português/Inglês na Universidade Estadual do Norte do Paraná.

² Mestra em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Professora colaboradora do departamento de Língua Inglesa da Universidade Estadual do Norte do Paraná.

tecnologias, do que elas poderiam se tornar ou para aquilo que poderiam ser usadas, se em posse de mãos erradas.

No século XX, porém, a literatura distópica prolifera com o propósito de criticar, por meio da sátira e do exagero, modelos políticos e modos vigentes na sociedade da época, em especial o comunismo, que apresentava crescente constante desde o início do século. Para Rudinei Koop (2011), esse afloramento das distopias está pautado no medo e na ansiedade do futuro, assim, seu conceito se constituiria a partir dos conceitos já consolidados sobre utopia.

Desde as primeiras obras publicadas até os dias atuais, a literatura de cunho distópico tem sido cada vez mais proeminente no mercado editorial e expandiu-se consideravelmente durante o século XXI, na literatura de massa, com inúmeros títulos publicados, principalmente naquela voltada para o público considerado jovem adulto, conhecida atualmente como literatura *Young Adult* ou *Y.A.*

Entretanto, diferente dos séculos passados, em que esse tipo de literatura era escrita partindo do medo da concretização das utopias e das máquinas, como um modo de criticar regimes por meio de parábolas políticas, após a virada do século XX, elas se tornaram a literatura do pessimismo, do desamparo e da desconfiança, visando a atingir um público que se considera traído pelo mundo que, aos seus olhos, parecia melhor em idade mais tenra.

Essa nova literatura distópica é, também, permeada por uma sensibilidade mais adolescente, de acordo com Lepore (2017), sendo hostil e aborrecida, ao contrário do teor mais adulto das antecessoras. A estas seriam dadas o título de clássico da literatura ou literatura culta, que para Muniz Sodré (1988) trata-se de um texto reconhecido no meio acadêmico, permeado por uma técnica romanesca e escrito com uma língua própria do autor. Já a literatura de massa não receberia tal prestígio, estando sujeita ao jogo econômico da oferta e da procura; nelas aquilo que

[...] importa mesmo são os conteúdos fabulativos (e, portanto, a intriga com a sua estrutura clássica de princípio-tensão, clímax, desfecho e catarse), destinados a mobilizar a consciência do leitor, exasperando a sua sensibilidade. É o mercado, e não a escola, que preside às condições de produção do texto (SODRÉ, 1988, p. 15).

Tendo em mente esse crescimento da literatura de massa de cunho distópico, esta pesquisa objetiva analisar pontos convergentes e divergentes entre essas novas obras e clássicos do gênero. Ao analisar seus enredos e personagens principais, procura-se definir se essa literatura vendida como distopia seria, de fato, pertencente a esse gênero, ou se estaria ela erroneamente classificada, sendo apenas uma ficção científica ou uma literatura pós-apocalíptica.

Como objeto de análise, foram escolhidos dois romances atualmente chamados de *stand alone*, livros únicos, que não possuem sequência. Como exemplar clássico, o romance escolhido foi o de Aldous Huxley, *Admirável Mundo Novo*, publicado em 1932, enquanto *Jogador Número 1*, publicado em 2011, escrito pelo autor Ernest Cline, foi escolhido como livro representante da literatura de massa.

1. Da utopia à distopia do século XXI

Sendo utilizado de maneira errônea como sinônimo para coisas irrealizáveis, impossíveis, o termo utopia surge para designar uma sociedade ideal, que, após uma ruptura total com a sociedade existente, se torna perfeita. Segundo Chauí (2008), a utopia não teria nascido apenas como gênero literário com a publicação de *Utopia* de Thomas More, em 1516, mas também como um discurso político sobre uma sociedade justa. Entretanto, nessa busca por uma sociedade perfeita, a filósofa aponta que a utopia só se faz possível uma vez que haja a possibilidade das diferenças que compõem essa sociedade a tornarem outra, total e completamente nova comparada àquela que se conhece.

Essas utopias, além de negarem a sociedade existente, seriam normativas, enxergariam o presente como uma forma de violência, buscariam a felicidade e liberdade individual e pública, restaurariam valores esquecidos e seriam uma forma peculiar de imaginação social. Elas poderiam ser não somente literárias, mas também arquitetônicas, religiosas e políticas. Apesar de serem ambientadas, na literatura, em sociedades isoladas, sem qualquer tipo de contato com o mundo – influência das expansões marítimas europeias do século XVI, quando o novo mundo prometia tudo –, elas são o retrato de um dado momento histórico, nos

revelando como aqueles que as escreveram enxergavam o mundo de seu tempo e “ao mesmo tempo, [...] mostra o que o oposto poderia ser” (KOOP, 2013, p. 38).

O termo seria então “[...] uma expressão cunhada para designar uma concepção, uma representação de um lugar, de uma situação, de uma realidade que hoje – aqui e agora – não existe” (MARTINS, 2011, p.11). Todavia, ainda que não exista no momento presente, não significa que uma utopia já não possa ter existido ou vir a existir em dado momento da história. Ela não seria, portanto, o domínio do irrealizável, mas sim exploração entre este e o possível. Ela não seria impossível, “nem mesmo está ‘em lugar nenhum’. Esteve ‘em algum lugar’ ao longo de boa parte da história, mesmo antes do próprio conceito existir” (CLAEYS, 2013, p. 15).

Para Martins (2011), no mundo ocidental, ela estaria ligada ao cristianismo, havendo uma oposição entre o mundo irrecuperável, sendo esse o mundo terreno, aquele em que vivemos, e o mundo transcendental, visto como correto. Assim, cria-se uma utopia transcendente que se opõe ao mundo faltoso, usada como fonte de controle pela Igreja. Contudo, essa se enfraquece e debilita o poder da instituição religiosa a partir das Reformas Protestantes do século XV, para então desaparecer completamente com a chegada do Iluminismo e a Revolução Francesa já no século XVIII. O autor também explica que, com a criação do Estado moderno e da ideia de nação, há o surgimento de uma utopia política “em que a realização plena dos homens se faria segundo projetos do Estado” (MARTINS, 2011, p. 13). Ela contém outra utopia, a econômica, em que as riquezas seriam distribuídas de forma totalmente igualitária entre toda população.

Por conseguinte, colocar utopia e história como contraditórias, na visão de Martins (2011), é completamente errôneo. Uma vez que não são mutuamente excludentes, é impossível tratar de uma sem mencionar a outra, configurando dois modos distintos, mas relacionados, de olhar o mundo dos homens. Enquanto a história busca dizer como os eventos aconteceram, a utopia “preocupa-se em mostrar como as coisas deveriam ou poderiam ter sido” (Martins, 2011, p. 16). Ademais, Manheim afirma que esta “funciona como um esporão do salto à frente, como produtora de progresso, de alguma coisa acima ou além de si mesma, em um tempo futuro” (apud MARTINS, 2011, p. 19), a associando ao movimento inspirador da mudança que provém da experiência histórica que está cristalizada no passado da

humanidade, passa pela vivência do presente para, enfim, chegar a realização do possível ideal no futuro.

No século XIX, contudo, a utopia é encarada como um projeto político, deduzida em teorias sociais e científicas, tornando-se uma ciência, “e sua chegada é vista como algo inevitável porque a marcha e o conhecimento de suas leis universais garantem que ela se realizará” (CHAUÍ, 2008, p. 12), muito diferente da visão de jogo intelectual tida entre os séculos XVI e XVIII. Nesse contexto, Marilena Chauí (2008) ressalta que Marx e Engels (1880) realizam uma crítica ao socialismo, fruto da Revolução Francesa e que tem base nos pensamentos utópicos, diferenciando o socialismo utópico do científico. Segundo os dois filósofos, o socialismo utópico apenas se levantaria contra o sofrimento dos humilhados e oprimidos, enquanto o socialismo científico seria o conhecimento das causas materiais da opressão, levando assim a uma revolução socialista, portanto, a passagem de um para outro seria possível. O termo utopia permanece no vocabulário filosófico no século XVI, adquirindo de maneira gradativa a conotação pejorativa de algo fantasioso, irrealizável, como no século XIX, quando as utopias foram rejeitadas por diversos pensadores.

Por volta de 1798, as utopias começam a entrar em declínio, dando lugar ao que seriam futuras versões do apocalipse. Elas passam, assim, a ser encaradas como uma ameaça, aliado a isso, o progresso científico, com a revolução industrial e o capitalismo industrial, trouxe para a humanidade o medo das máquinas, tidas como o progresso das civilizações, a exemplo do sistema de produção fordista, criado por Henry Ford em 1914. Desses medos, e a partir o florescimento do movimento socialista, surgem as distopias. Enquanto as utopias seriam a representação das falhas da realidade corrigidas, de um mundo sem erros, as distopias seriam uma disfunção delas, como utopias malsucedidas.

No que tange ao uso das tecnologias nas distopias, Beauchamp (apud KOOP, 2013, p. 51) aponta dois caminhos: o uso como mero instrumento na mão de governos totalitários, como um modo de facilitar seu controle e o poder que exercem sobre as pessoas; ou como algo que seria capaz de adquirir autonomia. Dentro dessa perspectiva, há dois ramos para estudar esses caminhos sendo o primeiro denominado tecnófilo, que enxerga a tecnologia apenas como um mero instrumento nas mãos dos seres humanos, usada para os fins que se inclinarem a fazer; enquanto o segundo, o tecnofóbico, acredita que essa tecnologia seria

capaz de adquirir independência, transcendendo aos propósitos para os quais foi inicialmente criada. Há ainda, para os tecnofóbicos, uma forma mais assustadora denominada mecanomorfismo, a transformação do homem na própria máquina. A medida em que a máquina se transforma, o homem passa a adotá-la como modelo, como algo que deve ser emulado, o que acabaria, de acordo com Koop (2013), por conduzir a uma desumanização da vida em prol da lógica produtiva.

A ficção distópica, portanto, seria resultado dos medos e ansiedades que se identificam com as utopias que caminham para se tornar formas reais de organização social e com a tecnologia “que marca, cada vez mais, a sociedade como um modo de vida, de produção e de dominação” (KOOP, 2013, p. 52). Essa literatura, de início, voltava-se para as revoluções, tanto socialistas quanto capitalistas, que desandaram e acabaram por tornarem-se ditaduras sangrentas. Foi então que a obra do autor russo Yevgeny Zamyatin, *Nós*, de 1924, inaugurou o subgênero de distopias comunistas, sendo vista como “a mais importante sátira sobre o bolchevismo e um poderoso ataque à centralização estatal e à supressão de individualidade” (CLAEYS, 2013, p. 177). Sua estrutura e temas foram reutilizados em romances de grande sucesso como *1984* (1949) e *Terra sob a Inglaterra* (1935), dos autores George Orwell e Joseph O’Neill respectivamente.

2. Admirável Mundo Novo, Jogador Número 1 e a hipermodernidade

No prefácio de *Admirável Mundo Novo*, Aldous Huxley (2014 [1932]), p.11) afirma que ele não tem como tema “o avanço da ciência em si; é esse avanço na medida em que afeta os seres humanos”. O romance mostra, por meio do exagero, como o progresso científico transformou completamente a vida da população mundial, criando uma sociedade hipermoderna dividida em castas: Alfa, Beta, Gama, Delta e Ípsilon, cada qual com sua função.

Em sua obra, Huxley alia as formas de controle utilizadas na sociedade, criada por ele, aos mecanismos de produção social presente no interior de seus indivíduos. Esses sujeitos são meros produtos do poder, regulados pela dinâmica social que rege a sociedade Fordista do romance por meio do Processo Bokanovsky, usado pelo governo para manter o domínio da

população. Em *Admirável Mundo Novo* (HUXLEY, 2014 [1932]) não apenas se produz esses sujeitos, mas também os condiciona, uma vez que “ o sentido do condicionamento é o da interiorização e apropriação das pressões e coerções sociais” (HILÁRIO, 2013, p. 209).

Tendo como base o lema “Comunidade, Identidade, Estabilidade”, inspirado pela Revolução Francesa, a Londres pós-Ford extingue o conceito de família ao se manufaturar indivíduos em massa dentro de provetas, produzindo sujeitos iguais, que não almejam uma identidade e desprovidos de qualquer individualismo, criando o senso de comunidade. Dessa forma, se cria um equilíbrio por meio do qual se alcançaria a estabilidade social almejada.

O primeiro refere-se a uma situação onde cada indivíduo está subordinado ao funcionamento do todo e seu questionamento não é permitido; o segundo denota a extinção das diferenças individuais e o terceiro, por fim, a estabilidade diz respeito ao fim de toda e qualquer mobilidade social, excluindo a possibilidade de trânsito entre as classes (HILÁRIO, 2013, p. 209).

Para tanto, são utilizados dois mecanismos de controle: a droga soma e a hipnopédia. Enquanto a droga deixa os indivíduos em um estado permanente de felicidade, anulando qualquer possibilidade de desequilíbrio, a hipnopédia os condiciona socialmente, mediante um processo de repetição que segue a mesma dinâmica da indústria cultural.

Os Escritórios de Propaganda e o Colégio de Engenharia Emocional funcionam de forma completamente conectada e é a partir dos mesmos desígnios que se projetam desde o condicionamento psicológico (a hipnopédia) das crianças até os roteiros para os filmes de Cinema Sensível. A sociedade do Estado Mundial é administrada de tal maneira que existam castas com atribuições bem claras, que são definidas desde o nível embrionário, e a manutenção disso é executada de forma que exista uma calculada satisfação pelo papel que cada um ocupa nesse mundo. O homem é mantido artificialmente num estágio de felicidade contínua através de uma vida “emocionalmente fácil” (NEUMANN; SILVA; KOOP, 2013, p. 87).

O enredo narra parte da vida de Bernard Marx e John em Londres, a sociedade civilizada, e em Malpais, a sociedade selvagem. Bernard é um Alfa-Mais psicólogo especialista em hipnopédia, desajustado e fisicamente diferente dos demais sujeitos de sua casta. Insatisfeito com o mundo em que vive, começa a questioná-lo, recusando-se a seguir as convenções sociais impostas aos seus habitantes. Já John é um “selvagem”, nascido e criado

até a vida adulta em Malpaís, filho de civilizados, leitor de Shakespeare, é levado para a civilização por Marx após uma viagem a reserva em que vivia com a mãe, Linda.

O romance, então, prossegue mostrando o embate entre John e o mundo no qual agora se encontra, completamente incompreensível para ele. Ele se torna conhecido como “Senhor Selvagem”, e, ao mesmo tempo em que é encarado como uma aberração em uma sociedade em que ter filhos é obscuro, é visto com fascínio pela população, uma vez que seus pensamentos contrastam com tudo aquilo que lhes foi condicionado desde seu “nascimento”.

Enquanto a obra de Huxley é uma distopia capitalista, tratando de uma sociedade totalmente comandada pelo cientificismo, que cria sujeitos alienados por meio da manipulação social, *Jogador Número 1*, de Ernest Cline (2011), expõe uma sociedade em completa decadência e que para fugir da dura realidade que os cerca, os cidadãos passam a maior parte de seu tempo dentro de um jogo de realidade virtual, o Oasis.

Com a pobreza extrema, o esgotamento de recursos naturais, destruição da natureza e do clima e guerras constantes, Cline constrói um Estados Unidos da América em colapso no ano de 2044. Não há mais quase nenhuma interação humana fora do jogo, que possui escolas online, centros comerciais, empresas, oportunidades de negócio, dentre outros.

É nesse cenário que se encontra o protagonista, Wade Watts, sendo um dos milhões de jogadores do Oasis, Wade está atrás daquilo que todos ao redor do mundo também procuram: o *easter egg* do falecido inventor do jogo, James Donovan Halliday. Por não possuir herdeiros, Halliday criou um concurso dentro do Oasis que consiste em encontrar três chaves distintas – uma de cobre, uma de jade e uma de cristal – que levariam o jogador até seu “ovo”. O primeiro feliz a realizar tal façanha terá o direito de obter toda sua fortuna, o controle do Oasis e de sua empresa, a *Gregarius Simulation Systems*.

O enredo acompanha a trajetória de Wade em busca do *easter egg*, sendo ele o primeiro a encontrar e desvendar o mistério por trás da primeira das três chaves, a de cobre. A descoberta o coloca na mira de outros caça-ovos, denominação dada àqueles focados em procurar pelo tesouro escondido de James Halliday, e da empresa *IOI (Innovative Online Industries)*, que buscam obter controle sobre o Oasis e tirar proveito financeiro dele, utilizando de todos os meios possíveis para tal.

Em sua jornada, Wade, que é conhecido dentro do jogo como Parzival, conta com a ajuda do melhor amigo virtual Aech, a famosa caça-ovo Art3mis e os irmãos Daito e Shoto para impedir que a IOI chegue primeiro ao ovo de Halliday e acabe com o Oasis.

Há também na obra de Ernest Cline (2011) a criação de uma sociedade hipermoderna, não só no mundo real, mas também no mundo virtual em que vive a população, diferente de *Admirável Mundo Novo*. Segundo Lipovetsky e Serroy (2007), essa hipermodernidade seria organizada em quatro diferentes polos,

o hipercapitalismo, força motriz da globalização financeira; a hipertecnicização, o grau superlativo da universalidade técnica moderna; o hiperindividualismo, concretizando a espiral do átomo individual daí em diante desprendido das coerções comunitárias à antiga; o hiperconsumo, forma hipertrofiada e exponencial do hedonismo mercantil (LIPOVETSKY; SERROY, 2007 p. 32).

Essa sociedade hipermoderna não é uma pós-modernidade, mas uma modernidade de extremos, segundo Santos (2012), que excede os limites. O hipercapitalismo é um sistema integrado de capitalismo globalizado, que afirma o poder das finanças e dos grandes investidores, possibilitando transações em tempo real via internet. A hipertecnicização é a era high-tech, prometendo por meio da evolução da bioquímica, da microeletrônica, das biotecnologias e das nanotecnologias “saúde perfeita, juventude eterna, saber para todos, robôs domésticos à nossa inteira disposição” (LIPOVETSKY; SERROY, 2007, p. 44).

A busca do bem-estar pessoal e consumidor, da cultura de relação narcísica com o próprio corpo e a liberdade de imposições coletivas e comunitárias enquadram o hiperindividualismo. Ao passo que o hiperconsumo, atrelado a essa liberdade individual, torna os sujeitos compradores imprevisíveis, desorientados, que consumem de tudo, em todo lugar, a todo momento.

Na Londres de Huxley, somos apresentados a hipertecnicização logo no primeiro capítulo do romance, durante uma visita de estudantes universitários ao “Centro de Incubação e Condicionamento de Londres Central”. Ali o avanço da ciência permitiu a criação do Processo Bokanovsky, que como dito pelo diretor do local aos estudantes, “[...] consiste essencialmente numa série de interrupções do desenvolvimento. Nós determos o crescimento

normal e, paradoxalmente, o ovo reage germinando em múltiplos brotos” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 24).

Diferente disso, em *Jogador Número 1*, tem-se uma sociedade high-tech, que oferece tudo aquilo prometido pelo progresso científico, mas dentro de um ambiente completamente virtual. Os indivíduos podem ter a aparência que desejarem, nunca envelhecer, podendo até mesmo adquirir um software de agente de sistema, um “robô doméstico”, que também pode ser utilizado fora do ambiente cibernético – uma espécie de ajudante como J.A.R.V.I.S, da série de filmes, e mais tarde de quadrinhos, *Iron Man* (LEE; LIEBER; HECK; KIRBY, 2008). Tem-se uma sociedade permeada pela tecnologia, que é usada como fuga da realidade caótica em que se encontra o mundo real.

Nos dois romances, o hipercapitalismo afirma o poder que exercem as finanças e os grandes investidores. Enquanto em *Admirável Mundo Novo* isso se atrela ao sistema de castas criado para garantir a estabilidade social, uma vez que esse poder é exercido pela casta dos Alfas, em *Jogador Número 1* temos as empresas, como a *IOI*, inserindo-o dentro do Oasis. Isso se dá mediante transações imediatas possibilitadas pela internet dentro do jogo e que podem repercutir no mundo fora dele, mas que acabam por se tornarem incontrolláveis.

Na obra de Huxley, é possível observar o hiperindividualismo nas relações completamente narcisistas que os cidadãos possuem com seus corpos, seu desejo de estarem sempre jovens e bonitos, de procurarem o estado de bem-estar e consumidor – no limite permitido por suas castas – obcecados por esportes inventados para a manutenção do controle.

Já no romance de Cline, as pessoas livram-se das imposições coletivas com o início do concurso de James Halliday, buscando seu estado de bem-estar por meio dele e seu grandioso prêmio. Além da possibilidade de modelarem seus avatares como quiserem, os deixando completamente diferentes daquilo que são na vida real. Aqui, a obsessão por esportes dá lugar à obsessão por cultura pop dos anos 80, paixão de Halliday, e que permeia todo o jogo e seu concurso.

Em ambos os casos, abrem-se caminhos para o hiperconsumo, com a compra desenfreada de itens mágicos – que origina até mesmo um mercado clandestino – e aparatos eletrônicos para o Oasis que ajudem na caça à fortuna de Halliday em *Jogador Número 1*, e a compra exacerbada de novos objetos em *Admirável Mundo Novo*, os substituindo sempre que

quebram: “Mais vale dar fim que concertar. Quanto mais se remenda, menos se aproveita. Quanto mais se remenda...” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 72).

3. O não-lugar em Ernest Cline

Como destaca Jill Lepore (2017) a onda de pessimismo acerca do futuro tomou conta da população mundial no século XXI, o que acabou por moldar a nova literatura distópica que já não é mais uma parábola política ou uma crítica a uma sociedade perfeitamente planejada, mas um aviso, uma crítica para o que o mundo atual se encaminha.

Em *Jogador Número 1*, o autor utiliza das mazelas e problemas presentes no mundo moderno e as exagera para criar o mundo do romance, ambientado em um futuro muito próximo no ano de 2044. Os recursos naturais estão se esgotando, a população mundial vive em situação de extrema pobreza em que crimes e guerras são constantes. Ainda que nele não haja, como em *Admirável Mundo Novo*, uma forma de governo autoritária, há o medo do que a máquina e a tecnologia podem se tornar nas mãos dos seres humanos, tal qual estuda o ramo tecnófilo. O medo constante de que a *IOI* consiga controle sobre o Oasis é descrito em todo romance.

Ao contrário do que Lepore expõe em seu artigo, as distopias *Y.A* não representam a morte do gênero, sendo apenas exemplos ruins de literatura de massa voltada para jovens desesperançosos para com o mundo. Para Muniz Sodré (1988), a literatura de massa é capaz de fazer críticas sociais, mas que esta aparece “[...] como um discurso da história, isto é, algo externo à ficção, que penetra no texto de foros de informação verdadeira” (SODRÉ, 1988, p. 16).

Por meio da *Innovative Online Industries*, Ernest Cline proporciona uma crítica relacionada aos grandes oligopólios industriais presentes no mundo, há uma analogia “óbvia aqui a grandes corporações que procuram tirar proveito financeiro de tudo”³ (HILLMAN, 2015, p. 52, tradução nossa). Contudo, a empresa do romance ultrapassa os limites para conseguir aquilo que deseja, como por exemplo, explodir a pilha de trailers em que Wade Watts vivia com a tia e o namorado dela, demonstrando quão tirana pode ser. Dessa forma,

³ “There is an obvious analogy here to big corporations that seek to make a profit from everything.”

[...] mesmo com elementos de crítica social, o texto de massa mantém visível a sua estrutura através de personagens fortemente caracterizados, de uma abundância de diálogos (capazes de permitir uma adesão mais intensa do leitor à trama) e de uma exploração sistemática da curiosidade do público (SODRÉ, 1988, p. 16).

Nos personagens há uma diferenciação maior entre os dois romances. Em *Admirável Mundo Novo* os personagens principais, Bernard Marx e John, o selvagem, são ambos adultos e sentem-se estranhos em seus respectivos mundos: Bernard, por não corresponder ao estereótipo de Alfa e estar insatisfeito com a sociedade; e John, por ser um selvagem filho de uma civilizada, além de saber ler, tendo aprendido com uma cópia surrada da obra de William Shakespeare que possui. Ademais, por demonstrarem serem diferentes, estavam fadados a solidão, como pontua John em seu diálogo com Marx “se uma pessoa é diferente, é fatal que se torne solitária. A gente é tratado de um modo abominável” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 168).

No romance de Huxley, nenhum dos dois personagens possui uma visão otimista sobre o futuro, em especial John, que por ter nascido e sido criado em uma sociedade com visões diferentes, não consegue compreender sua organização, tão pouco o povo de Londres, repudiando o modo como se comportam as pessoas e o que chama de felicidade mentirosa e falsa. Ao fim, por sucumbir a essa felicidade, sentindo-se culpado, comete suicídio por ver que não há outro modo de sair dessa sociedade.

O protagonista de *Jogador Número 1*, no entanto, é um adolescente órfão de 17 anos antissocial que ainda frequenta a escola. Na trama, Wade Watts não é isolado por ser fisicamente diferente do restante dos jogadores, mas sim porque não possui dinheiro dentro do Oasis – ou mesmo fora dele – para sair do planeta inicial *Ludus*, onde residem as escolas dentro do jogo online. Além disso, Wade prefere não se juntar a nenhum clã de caça-ovos por acreditar que não precisa de ajuda para encontrar o prêmio do concurso.

Diferente de Bernard e John, Wade possui uma visão mais otimista sobre o amanhã, acreditando que consegue construir um futuro melhor para o mundo em que habita, crença que Hillman (2015) diz ser uma característica da geração *millennial*, que apesar dos pesares, do mundo decadente, tem uma ótica positiva das situações.

O uso de um protagonista mais jovem, com um vocabulário mais próximo da realidade de grande maioria dos leitores dos textos de massa, é o que atrai esse público juvenil e jovem adulto para a literatura distópica, o que os torna mais engajados na leitura uma vez que podem identificar-se com ela, já que a literatura culta “[...] vive de uma diferença de classes culturais” (SODRÉ, 1988, p. 15).

Além disso, a literatura de massa não se restringe ao texto escrito, o que possibilita a transposição das obras para outros meios, como o cinema, a televisão, rádio, história em quadrinhos, dentre outros. “A passagem para outros meios implica outros *códigos* (regras de organização dos conteúdos), mas não muda a estrutura básica da literatura de massa” (SODRÉ, 1988, p. 17), o que importa é o conteúdo fabulativo e sua história é essencialmente a mesma. Ao passo que a literatura culta se encontra presa à língua escrita, sua transposição para outros meios midiáticos altera a natureza das obras, tendo em vista que são coisas diferentes e que utilizam linguagens diferentes.

Apesar da visão claramente distópica sobre o futuro do autor de *Jogador Número 1*, é possível relacionar a história também com o universo *cyberpunk*. Movimento literário originário dos Estados Unidos na década de 80, e que em sua grande maioria são também universos distópicos: “O termo *cyberpunk* aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna ” (LEMOS, 2004, p. 12).

Os indivíduos do romance de Ernest Cline estão inseridos em camadas marginalizadas, vivendo em um ambiente altamente tecnológico e em caos urbano constante. A maioria deles não tem dinheiro para sequer alugar um pequeno imóvel, tendo que viver em “pilhas”, enormes aglomerados de trailers empilhados em torres de ferro, enquanto mergulham no universo cibernético do jogo online Oasis para esquecer de sua sociedade decadente. O movimento é um reflexo da época contemporânea, um tipo de paródia do presente, fato que se torna nítido em *Jogador Número 1* com as descrições de Wade sobre a sociedade,

A NEGLIGÊNCIA CONTINUAVA REINANDO. AS RUAS, AS CONSTRUÇÕES, AS PESSOAS.⁴ Até mesmo a neve parecia suja. Ela caía em flocos cinza, como cinzas depois de uma erupção vulcânica.

O número de pessoas sem casa parecia ter aumentado drasticamente. Barracos e abrigos de papelão se enfileiravam pelas ruas; os parques públicos que vi pareciam ter se transformado em campos de refugiados (CLINE, 2011, p. 216).

Para Lemos (2004), esse universo de ficção científica se parece muito ao que é vivido no século XXI e afirma que o *cyberpunk* uniria o poder ditatorial de megacorporações – representada no romance de Cline pela *IOI* – do caos urbano, inteligências artificiais e vírus com a tecnologia de ponta – o próprio Oasis e os apetrechos fabricados para serem usados no jogo sendo exemplos disso.

A personalidade altruísta de Wade Watts é o que lhe permite enfrentar, sempre com um olhar positivo, esse caos urbano, essa megacorporação tirana que pretende se apoderar daquilo que permite aos humanos fugirem de suas realidades de maneira gratuita. Tudo culmina em uma épica batalha dentro do ambiente virtual, em que Wade conta com a ajuda de Aech, Art3mis, Shoto e milhares de outros jogadores, contra a *IOI* em frente ao último portão para o tesouro de Halliday.

Com um final diferente de *Admirável Mundo Novo*, que termina com o suicídio de John, o selvagem, em busca de uma fuga daquele abominável mundo para o qual fora levado e não compreendia seu funcionamento, *Jogador Número 1* apresenta o triunfo dos jovens protagonistas sobre a *IOI*. Em uma corrida contra o tempo, Wade é o primeiro jogador a conseguir resolver o enigma do último portão do concurso, herdando os poderes ilimitados do personagem de James Halliday dentro do jogo, o mago Anorak, sua fortuna e controle sobre o jogo e sua empresa. Além disso, o romance do protagonista com a personagem Art3mis, que mais tarde o leitor descobre se chamar Samantha, acaba de forma favorável.

Com isso, acende-se a chama da esperança característica das distopias *Y.A* e da geração *millennial*, do positivismo em relação a um mundo melhor, mais justo, onde os protagonistas, os heróis das histórias, triunfam sobre aquilo que pretende destruir sua liberdade.

⁴ Destaque do original.

Considerações Finais

Ainda que possuam pontos divergentes, *Admirável Mundo Novo* e *Jogador Número 1* possuem semelhanças em seus enredos e discussões. Ambos os romances oferecem uma crítica ao que o mundo pode se tornar em um futuro próximo, fazendo, para tanto, uso de uma realidade exagerada.

Huxley expõe os medos e angústias de seu tempo, criticando a sociedade moderna e o sistema capitalista, a transformação da ciência e da tecnologia em algo nefasto, que antes eram vistas como uma promessa de um futuro melhor. Além de criticar a perda da individualidade, da liberdade e as ditaduras.

Por outro lado, Cline usa seu romance para criticar os rumos destrutivos para os quais a sociedade tem se encaminhado. Critica também a perda das relações humanas em prol de um mundo altamente tecnológico, as megacorporações que atualmente controlam boa parte da economia mundial, servindo então como um *aviso de incêndio*, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos (HILÁRIO, 2013, p. 202).

Muito embora o *cyberpunk* seja mais proeminente em *Jogador Número 1*, o romance não deixa de ser uma distopia, unindo a ficção científica enfocada na alta tecnologia e nas repercussões negativas dela, ao falhar como oportunidade de melhoria para a sociedade, às visões pessimistas sobre um futuro próximo.

REFERÊNCIAS

CHAUI, Marilena. Notas sobre Utopia. In: *Cienc. Cult.*, São Paulo, v. 60, n. spe1, p. 7-12, julho/2008. Disponível em:
<http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252008000500003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 06 jun. 2018.

CLAEYS, Gregory. A Busca da Utopia. In: *Utopia: a história de uma ideia*. São Paulo: Sesc, 2013, p 7-15.

CLINE, Ernest. *Jogador Número 1*. São Paulo: LeYa, 2011.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. *Teoria crítica e literatura: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade*. Anu. Lit., Florianópolis, v. 18, n. 2, 2013, p. 201-215.

HILLMAN, Rhiannon. *Harbinger of Doom: Dystopian Literature and Humanity's Current Crisis*. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Estadual de Sonoma, Rohnert Park, Califórnia, 2015.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2014.

IRON MAN. Direção: Jon Favreau, Baseado em Iron Man de Stan Lee; Larry Lieber; Don Heck; Jack Kirby. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos da América. Paramount Pictures, 2008. DVD.

KOOP, Rudinei. Distopia no ocidente. In: *Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

LEMONS, André. FICÇÃO CIENTÍFICA CYBERPUNK: O IMAGINÁRIO DA CIBERCULTURA. In: *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

LEPORE, Jill. *A golden age for dystopian fiction: What to make of our new literature of radical pessimism*. The New Yorker, 2017. Disponível em: <
<https://www.newyorker.com/magazine/2017/06/05/a-golden-age-for-dystopian-fiction> >. Acesso em: 06 jun. 2018.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A cultura como mundo e como mercado. In: LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 31-67.

MARTINS, E. R. Utopia: Uma história sem fim. IN: LOPES, M. A; MOSCATELI, R. (Org.). *Histórias de países imaginários: variedades dos lugares utópicos*. Londrina: Eduel, 2011, p. 11-19.

NEUMANN, Anna Laura; SILVA, Taíssi Alessandra Cardoso da; KOOP, Rudinei. COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA LITERATURA DISTÓPICA: de Nós (1924) a Jogos vorazes (2008). In: *Revista Jovens Pesquisadores*, Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 1, p. 80-96, 2013.

SANTOS, Jorge. *Lipovetsky e o proscênio da hipermodernidade*. Porto Alegre, III Seminário de I&DT, Instituto Politécnico de Porto Alegre, 2012.

SODRÉ, Muniz. *Best-Seller: A literatura de Mercado*. São Paulo: Editora Ática, 1988.

ESTRANGEMENT AND COGNITION – TIME TRAVEL PARADOXES AND SOCIAL ENGINEERING IN ISAAC ASIMOV'S *THE END OF ETERNITY*

Israel A. C. Noletto¹

Sebastião A. T. Lopes²

ABSTRACT: Science fiction has been described as a genre of estrangement and cognition. Having *The end of eternity* (1955), by Isaac Asimov, as a case study, we demonstrate that temporal paradoxes and moral criticism, common themes of time travel stories, generate such effects. Our analysis is primarily based on authors such as Csicsery-Ronay, Jr. (2008), Nikolajeva (2009), and Suvin (1972).

Keywords: The end of eternity; Time travel; Paradoxes; Social Engineering; Estrangement and cognition.

RESUMO: Tem-se descrito a ficção científica como o gênero do estranhamento e cognição. Empregando *The end of eternity* (1955), de Isaac Asimov, como estudo de caso, demonstramos que paradoxos temporais e crítica moral, temas característicos de histórias de viagem no tempo, geram tais efeitos. Nossa análise se baseia precipuamente em autores como Csicsery-Ronay, Jr. (2008), Nikolajeva (2009) e Suvin (1972).

Palavras-chave: *The end of eternity*; Viagem no tempo; Paradoxos; Engenharia social; Estranhamento e cognição.

1. Introduction

Isaac Asimov's oeuvre has contributed incommensurably to the expansion of science fiction (henceforth SF) as a genre and even to scientific and philosophic thinking in general. New sub-categories have originated from some of his best fictional writings, which include *Foundation* (1942-1950), *I, Robot* (1951) and *The end of eternity* (1955), the latter of which constitutes the scope of the present paper.

¹ Teaches English Language and Literature at IFPI (Piauí Federal Institute); holds a master's degree in Letters from Piauí Federal University. Currently a doctoral student at UFPI.

² Teaches English Language and Literature at UFPI (Piauí Federal University); holds a Doctor's Degree in English Language and Literature and two Postdocs in Literature respectively from the University of Winnipeg and University of London.

The end of eternity (1955), an SF novel with thriller fragments, is a story that deals with creative time travel paradoxes and the controversial moral issue of despotic social engineering. Eternals, participants of the time-changing authority called Eternity, set mainly in the 482nd, 575th, and 2456th centuries, always interfere with both past and future in order to protect their interests; even at the expense of innocent lives. The daring story starts *in media res* and leaves the readers to situate themselves in what is exactly going on. Andrew Harlan, the protagonist, sort of an antihero, is a technician responsible for a few changes in the timeline as well as for the core conspiracy of the plot – the story hence unfolds around him and his love affair with Noÿs Lambent.

Although a profound philosophical debate about the (im)possibilities of time travel can be quite tempting, we focus this paper's discussions mainly on the paradoxes and consequent moral issues generated throughout the story as Asimov's wherewithal to structure the narrative and communicate with his audience, providing, at the same time, the cognitive estrangement peculiar of SF texts. The readings of Csicsery-Ronay, Jr. (2008), Nikolajeva (2009), and Suvin (1972), among some others are of utmost applicability for our exploration.

2. On the paradoxes of time travel

“To travel in time is to travel some temporal interval in a time less than the duration of that interval” (HORWICH, 1975, p. 433). That is the first paradox that stems from the concept of ‘chronomotion’. Time travel paradoxes, however, are not much more than oddities, loose ends in a story that cannot be explained or developed adequately to make perfect sense. “Not all science fiction writers are clear-headed, to be sure, and inconsistent time travel stories have often been written”, says David Lewis (2016, p. 357). Some paradoxes, nonetheless, are intentional and meant as a thought-experiment, as a pun or even as a plot device. The title of the novel makes it clear that such paradoxes play an essential role in the story since it is an ambiguous wordplay in itself: Can ‘eternity’ have an end?

Evidently, the strongest case of time travel paradox is the logical impossibility of someone existing in the past or the future when that person has not been born yet or has already died. One way Asimov and most SF writers who approach the same theme deal with

it is by splitting time into two separate and independent dimensions: external and personal time (LEWIS, 2016).

In *The end of eternity* (1955), Harlan and Finge talk indirectly about those two dimensions named (a) ‘physiotime’, which refers to the natural impact of passing time on someone’s body as opposed to (b) “Time”, the ordinary reality where non-Eternals live (ASIMOV, 1955). Incidentally, this kind of conversation, in which characters seem to clarify matters that should have been relatively basic to them is but a common artifice to communicate that specific piece of information to the reader.

Besides those two dimensions, Asimov also distinguishes a third ‘time-dimension’: the temporal field, ‘when’ the Eternals live, a sort of time bubble – ‘Metatime’ – where they are consequently immune to the timers’ time. That is undoubtedly one of the underlying paradoxes in the story – existence out of time. It is another usual pretence applied by writers to make it possible for time travellers to remain intact amidst changes in the, say, ‘current’ timeline while everybody else is affected; the voyagers never cease to exist, and their memories of the previous timeline are always preserved. Other examples thereof, encompassing both literary and filmic texts worth mentioning include *Back to the Future* (1985) by Robert Zemeckis, *Slaughterhouse-Five* (1969) by Kurt Vonnegut, *Time Enough for Love* (1973) by Robert A. Heinlein, *Timeline* (1999) by Michael Crichton, *The Time Machine* (2002) by Simon Wells, and *The Edge of Tomorrow* (2014) by Doug Liman.

As it is proper of the genre, SF overlaps actual science in many ways in the construction of the narrative, which hardly ever fails to involve a type of thought-experiment or imaginary test, in which logic and unrealities supplement each other. Csicsery-Ronay, Jr. writes the following on such so-called thought experiments: “An idealization which transcends the particularity and the accidents of worldly human activities in order to achieve the generality and rigour of a demonstrative procedure” (CSICSERY-RONAY, JR., 2008, p. 121) In effect, he maintains, “the science of SF must violate known science if it is to be science-fictional” (CSICSERY-RONAY, JR., 2008, p. 128).

The science in an SF text is but a means to an end, an allegory, a skeleton that supports the composition of the plot, it is, so to speak, a storytelling technique. It serves the purpose of creating the interaction between the “estrangement” effect and “cognition”, “whose chief

formal device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment” (SUVIN, 1972, p. 375). Csicsery-Ronay Jr. (2008) describes it as the “sense of wonder [and] sublimity” that SF texts are supposed to contain. Such “sense of wonder” must constitute “a powerful expansion of quotidian awareness to the insight that the physical universe involves far more than anyone can imagine” (CSICSERY-RONAY, JR., 2008, p. 146). For Freedman, a summary of Suvin’s allegations on the definition of SF as a genre is:

The *dialectic* between estrangement and cognition determines science fiction. The first term refers to the creation of an alternative fictional world that, by refusing to take our normal environment for granted, implicitly or explicitly performs an estranging critical interrogation of the latter (FREEDMAN, 2000, p. 16).

Likewise, Spiegel (2008) points out that SF frequently produces an effect that is at least analogous to that described by Suvin. Whether it is about travelling in time or into the unknown, or new inventions that change Earth, or terrifying beasts on an attack, whenever a sense of wonder is introduced into an apparently credible world, a conflict strikes between two structures of reality, generating the estrangement effect.

Accordingly, there are never enough details explaining how the technology presented in the stories works. Some particulars, it seems, are better left as too high to be comprehended by laymen or the people of today. This technique often provides the means to add elements like drama, and mystery or to use poetic license. SF, then, is more about deviating from realistic fiction than describing technology and science. In *The end of eternity*, Asimov only explicates that the Eternals travel in objects that he calls “kettles”, time machines, “up and downwhen”.

Explaining how time travel works by means of a machine constitutes an apparent attempt to keep the plot minimally plausible according to scientific thinking. Such is parenthetically a core requirement of the genre and a feature that distinguishes SF from fantasy literature, for which magic would power time travel. Asimov’s text reproduces that, whereas it promotes philosophical and moral discussions rather than pragmatic considerations that are taken seriously by real-life scientists.

Revising the paradoxes engendered by travelling through time, and thus, providing the so-called sense of wonder, and the cognition effect SF texts are to carry, Asimov writes some dialogues that have no indispensable relevance to the plot but deliver such effects:

[...] It was a natural tendency to crowd it as far down when as he could. A foolish risk, too, though. He might easily have miscalculated and entered Time before he had left it physiohours earlier. What then? It was one of the first rules he had learned as an Observer: One person occupying two points in the same Time of the same Reality runs a risk of meeting himself. Somehow that was something to be avoided. Why? Harlan knew he didn't want to meet himself. He didn't want to be staring into the eyes of another and earlier [or later] Harlan. Beyond that it would be a paradox, and what was it Twissell was fond of saying? "There are no paradoxes in Time, but only because Time deliberately avoids paradoxes." (ASIMOV, 1955, p. 106)

The conversation between two or more characters about scientific matters related to the story is repeatedly used by writers also to bring about the estrangement and cognition described by Csicsery-Ronay Jr. and Suvin. As defended, it does not add much valid information about the plot or the narrative; it only gets the reader wondering. We can state it is part of the aesthetics of the SF prose, and more specifically time travel prose, a quasi-subgenre of SF – if not a proper subgenre.

In line with that, there is a mention of a device called 'the mass duplicator', which 'eternals' wipe out of reality, causing it to have never existed, but somehow still preserving it in Eternity. This mention does not contribute significantly to the rest of the storyline. However, as we have stated, it constitutes a narrative tool designed to provide the reader with the 'sense of wonder', something also noticed in many space operas such as *Star Trek* (1966), and *Star Wars* (1977). Science fictional prose also serves "an immersive function", which seeks to set the reader's internal narrative voice into a position of presumed acquaintance with the fictional world, besides also filling gaps in the plot, most emphatically in SF films (STOCKWELL, 2014, p. 9). As Stockwell (2014) points out, SF plots are usually end-directed, or a "page-turner", with a resolution, impasse, or calamity to be realized or prevented, hardly ever ending in the type of aporia that is distinctive of much modernist short story writing and postmodern novels.

Stockwell's description seems accurate for the most part. Nonetheless, hard SF novels like *The end of eternity* (1955) include the feature Suvin, and Csicsery-Ronay Jr. define a sublimity or sublime, which also comes in the shape of another scientific debate that justifies the central theme surrounding the plot. In the case of time travel stories, this often comes as an intricate temporal paradox. In such situations, a dialogue between two or more characters does no longer directly have the intention of immersing the reader in the imaginary world or causing a sense of wonder but rather to make them think about the plausibility of the pseudoscience (mixed with 'real science', to some extent) that the text presents. One way Asimov does that is by applying allegedly convoluted logical inconsistencies, like the classic grandchild paradox and more:

“[...] I believe there were speculations of sorts in some types of escape literature. [...] I believe a recurrent theme was that of the man who returned in Time to kill his own grandfather as a child.”

[...]

“[...] in every apparent paradox of Time-travel, Reality always changes to avoid the paradox and we conclude that there are no paradoxes in Time-travel and that there can be none.” (ASIMOV, 1955, p. 152-154)

Another way he does that is chiefly through the conversation between Harlan and Twissell about how Eternity comes into existence:

“Eternity could never have been established without Mallansohn's discovery of the Temporal Field. Mallansohn could never have accomplished this without a knowledge of Mathematics that existed only in his future. [...] Meanwhile, here in Eternity at this moment, there is a Cub who was selected as an Eternal against all the rules, since he was overage and married, to boot. [...]

“I say that [...] It is your intention to have the Cub, Cooper, teach Lefebvre equations to Mallansohn [...].”

“[...] Much more so, boy. Cub Brinsley Sheridan Cooper *is* Vikkor Mallansohn!” (ASIMOV, 1955, p. 157-158)

The primary time paradox of the story is the key to its climax (more on that ahead). What happens in it is similar to *All You Zombies* (1958) by Robert A. Heinlein, and its later filmic adaptation, *Predestination* (2014) by Michael and Peter Spierig (a possible intertextual dialogue). The story features a young man (subsequently revealed to be a hermaphrodite) who

is taken back in time and tricked into impregnating his younger self (before undergoing surgical sex reassignment); he thus turns out to be the offspring of that union, with the paradoxical result that he is both his own mother, and father. In *The end of eternity* (1955), the basis for the creation of Eternity is laid by Vikkor Mallansohn who himself is an Eternal trained and sent back in time to establish the organization. He then leaves behind a ‘memoir’, more appropriately a guide on how to build Eternity:

“The memoir tells the story of a man named Brinsley Sheridan Cooper, born in the 78th [century], inducted as a Cub into Eternity at the age of twenty-three, having been married for a little over a year, but having been, as yet, childless.

Having entered Eternity, Cooper was trained in mathematics by a Computer named Laban Twissell and in Primitive sociology by a Technician named Andrew Harlan. [...] he was sent back to the 24th [century] to teach certain necessary techniques to a Primitive scientist named Vikkor Mallansohn.” (ASIMOV, 1955, p. 161)

As the story further unfolds, the original Mallansohn from that timeline dies. Cooper then assumes his identity and plays his role as the ‘founding father’ of Eternity. Therefore, the organization is the result of a paradox; it has created itself in an eternal loop, a chain of events initiated while it already existed in order to cause its existence – a classic case of *creatio ex nihilo*. Time-loop narrative structures are internally inconsistent in a causal logic. Still, the inconsistency is not always as evident as in Heinlein’s story (LEM, 1974, p. 145). That is sometimes referred to as “backwards causation,” that is, the causation of previous events by future events.

According to Sider (2016), the intricacy of the paradox is a means to examine the aesthetics of ‘chronomotion’ stories. As an example of poor time travel writing, he mentions *Back to the Future* (1985), despite its reasonably good reception both by the audience and critics. In the film, Martin McFly travels back in time and inadvertently attracts his mother. As the union of his parents becomes less and less likely, Martin McFly and his siblings begin to fade away into inexistence. He continues:

That McFly begins to fade away into nothingness shows that the writers of *Back to the Future* were aware of the problem. However, the fade-out solves nothing. Suppose McFly fades out completely after preventing his parents

from meeting. He still existed before fading out (it is he, after all, who prevents his parents from ever meeting). Where then did he come from in the first place? Whatever its literary merits, as a work of philosophy *Back to the Future* fails miserably (SIDER, 2016, p. 354).

As an example of a carefully written time travel story, Sider (2000) mentions *Terminator I* (1984) by James Cameron. The plot tells of a war between humans, who are commanded by John Connor, and machines. On the verge of defeat, the machines send a “Terminator” back in time to kill John Connor’s mother before Connor is born. Humans send Kyle Reese also back in time to fight the Terminator and protect John’s mother. Reese eventually succeeds and dies, but not before impregnating John’s mother and becoming his father. Sider defends that the story does not contradict itself. It would, though, if the Terminator succeeded in killing John’s mother since the story tells at the beginning that she lived and had a son – John Connor – whose future achievements are the reason of the presence of the Terminator in the past.

The chief paradox of *The end of eternity*, the one about the creation of Eternity, bears some resemblance to *Terminator I*, at least at first sight. Both plots work perfectly fine provided that no detail changes. They have to be in a perfect loop in order to keep happening *ad eternum*. Temporal paradoxes are extraordinarily captivating and intellectually engaging. As beings who are limited by time, having a beginning at a fixed point in time and necessarily having an end under the same circumstances, we tend to look at everything searching for the location in time. Consequently, our minds have difficulties processing paradoxes like Mallansohn’s. It is exceedingly hard to tell when the loop or circle initiates. It is like an Ouroboros, a complete eternal cycle. That is as well the same reason why it generates both estrangement and cognitive effects.

3. On the moral criticism

The next snippet, although still about Mallansohn’s mission in the past, suggests a slight deviation in the focus of the plot onto moral criticism, that is, the issue of social engineering:

“The intention of the circle in Time is to establish the knowledge of Time-travel and of the nature of Reality, to build Eternity, ahead of its natural Time. Left to itself, mankind would not have learned the truth about Time before their technological advances in other directions had made racial suicide inevitable.” (ASIMOV, 1955, p. 164)

Although the main focus of *The end of eternity* is time travel and the engaging consequences thereof, Asimov used the narrative to debate on social engineering, recurrently promoted by big totalitarian governments, and the moral issues that ensue from that. Social engineering is a massive interference of a government in society in order to change core characteristics in people so that the authority can protect its interests. This social criticism is also a relatively common side topic approached by many time travel SF texts, especially when those texts seek to establish a dystopic character.

There are many prominent examples of dystopian time-travelling or futuristic stories. H. G. Wells’s *The Time Machine* (1895), for instance, depicts the stratification of human society into two new species, one of which bred the other in order to feed on it. That represents the social exploitation in modern society. Philip K. Dick’s *The Minority Report* (1956) presents an elite that supposedly predicts crimes and indicts people before they commit any crimes. *Dr Futurity* (1960), also written by Philip K. Dick, describes a society, in which all births must be allowed by the government. Finally, Marge Piercy’s *Woman on the Edge of Time* (1976) tells a story about governmental interventions in a futuristic anarchist society.

In effect, Eternity, the foremost ruling authority on Earth, plays a similar role to that of George Orwell’s Ingsoc in *1984* (1949). Andrew Harlan, as it turns, performs an almost identical task to that of Winston Smith in the same novel. Both of them have the mission of erasing the past. Harlan has to physically travel in time and change it, while Winston has to modify old registers, photos, and newspapers (NIKOLAJEVA, 2009). Regardless of differences in their missions, the objective was still alike: keep absolute control over the population. About that, Nikolajeva observes:

Eternity in Asimov’s novel, published right in the middle of the Cold War, is a creation of a perverted totalitarian mind. [...] In *The End of Eternity*, the social system is based, like all totalitarian regimes, on the prosperity of a small ruling elite that pretends to be working for the good of all humanity. The slogan is “M.N.C. for M.D.R.,” Minimum Necessary Change for

Maximum Desired Response. Still, it is never specified, whose desires (NIKOLAJEVA, 2009, p. 186).

Asimov does not mention verbatim whose specific desires “Reality Changes” actually fulfil; the text only implies that they are Harlan’s and the chronocrats’. Thus, the totalitarian character of the Eternals is always made clear. The fates of individual people are never taken into account. “What in Time did he care for fifty billion people?” remembers Harlan (ASIMOV, 1955, p. 8). Supposedly, the changes performed by Eternals eliminate the world’s evil, from nuclear wars and natural catastrophes to excessive profligacy and depraved fashion. Sometimes, good things are sacrificed in the process, “ranging from electro-gravity space travel to masterpieces of art and literature” (ASIMOV, 1955, p. 18).

Hardly anyone would argue against the fact that having the power to change the past and alter the future is too much authority to be left unquestioned, yet, as explained in the previous paragraphs, the Eternals exist in a sort of ‘Metatime’, or out of time. Thus, eternals have no concerns as to how reality changes since they are never affected. When reality finally threatens their existence, they promptly alter the timeline, deleting useful and revolutionary inventions like space travel. Because of the constant interferences of the Allwhen Council, humanity never spread to other planets, and subsequently dies as a species in a remote future. In consonance with that, Harlan reveals the expenses of Eternity’s “protection”,

“[...] I know this much: species evolve only to meet the pressures of new environments. In a stable environment, a species may remain unchanged for millions of Centuries. Primitive man evolved rapidly because his environment was a harsh and changing one. Once, however, mankind learned to create a pleasant and stable one, so he just naturally stopped evolving” (ASIMOV, 1955, p. 236).

Harlan is in a similar situation. He has no concrete reason to question his job of altering timelines since he never expects to be personally affected; once that fact changes, he begins to question the morals of time modification. When a mission threatens to modify his lover Noÿs, Harlan breaks the Eternity’s laws, abstracting her ‘upwhen’; his own private reality change, demonstrating, once again, how authoritarian his line of thinking is (ASIMOV, 1955, p. 107).

Back to the climactic paradox of the story, we mentioned previously; Harlan and Noÿs also decide by themselves to make a final and crucial reality change, with no further consideration of ordinary 'timers'. Noÿs identifies herself as a 'timer' from the hidden centuries, inaccessible even to Eternity's most advanced technology. She then reveals she has an assignment that includes preventing Harlan from accomplishing his Mallansohn mission:

“Why Earth is empty of mankind after the 150,000th [century]? [...]”

Unfortunately, however, we are not alone in the Galaxy. There are other stars with other planets, you know. There are even other intelligences. None, in this Galaxy at least, are as ancient as mankind, but in the 125,000 Centuries man remained on Earth, younger minds caught up and passed us, developed the interstellar drive, and colonized the Galaxy.

“When we moved out into space, the signs were up. *Occupied! No Trespassing! Clear Out!* Mankind drew back its exploratory feelers, remained at home. But now he knew Earth for what it was: a prison surrounded by an infinity of freedom ... And mankind died out!” (ASIMOV, 1955, p. 245)

In the face not of such cataclysm, but out of fear of losing his lover, Harlan selfishly decides to jeopardize his mission, and subsequently puts an end to Eternity, interrupting the loop, and making room for what Asimov calls “Infinity”! One more reality change allegedly made for a greater good, without questioning whose greater good, or whose lives are involved!

4. Final Comments

The issues that stem from the narrative, time travel paradoxes, and social engineering, are obvious SF allegories. Both of them do stand out as providers of estrangement, cognition and social criticism. They serve the purpose of rationalizing highly fantastical points of the plot employing scientific ideas. They are the perfect narrative figurations and a fundamental part of its compelling nature. However, in the end, Asimov's story can be read as a product of its time, the Cold War, and as a typical dystopia, which we maintain, is a subgenre of SF. The opposition Eternity-Infinity is an apparent duality produced to contrast controlled and free society, and that resembles the political clash between the free world and communist world.

Conversely, as it is proper of most utopian and dystopian texts, the part of the story that is allegedly perfect or better also ends up being considerably despotic. In the case of Infinity, the noble cause involves setting humanity free from the yoke of the Eternals to let them evolve up to the point of creating space travel rather than time travel. Despite that, changing Eternity's timeline also involves terminating or altering billions of lives without questioning. From a moral standpoint then, there is not sufficient ethical improvement in the new free society Noÿs ultimately envisions.

REFERENCES

- ASIMOV, Isaac. **The end of eternity (1955)**. New York: Tom Doherty Associates, 2010.
- CSICSERY-RONAY, JR., Istvan. **The seven beauties of science fiction**. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- FREEDMAN, Carl. **Critical theory and science fiction**. Middletown: Wesleyan University Press, 2000.
- FULMER, G. Understanding Time travel. **The southwestern journal of philosophy**, v. 11, n. 1, p. 151-156, 1980.
- HORWICH, Paul. On some alleged paradoxes of time travel. **The journal of philosophy**, v. 72, n. 14, p. 432-444, 1975.
- LEM, S. The time-travel story and related matters of SF structuring. **Science fiction studies**, v. 1, n. 3, p. 143-154, 1974.
- LEWIS, D. The paradoxes of time travel. In: SCHNEIDER, S. **Science fiction and philosophy: From time travel to superintelligence**. 2016. ed. Malden: Wiley & Sons/Blackwell, 2016. p. 357-369.
- NIKOLAJEVA, M. Time and totalitarianism. **Journal of the fantastic in the arts**, v. 20, n. 2, p. 184-192, 2009.
- SIDER, Theodore. Time. In: SCHNEIDER, S. **Science fiction and philosophy: From Time Travel to Superintelligence**. 2016. ed. Malden: Wiley & Sons/Blackwell, 2016. p. 343-356.
- SPIEGEL, S. Things Made Strange: On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory. **Science Fiction Studies**, v. 35, n. 1, p. 369-385, 2008.

STOCKWELL, Peter. The problem of a science fictional aesthetic. In: LATHAM, R. **The Oxford Handbook of Science Fiction**. New York: Oxford University Press, 2014. p. 35-46.

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. **College English**, v. 34, n. 3, p. 372-382, 1972.

A NATUREZA DISTÓPICA DA REVOLUÇÃO NA NARRATIVA GRÁFICA *SHANGRI-LA*, DE MATHIEU BABLET

Jivago Araújo Holanda Ribeiro Gonçalves¹

RESUMO: Este trabalho desenvolve uma interpretação da narrativa gráfica *Shangri-la* (2018), de Mathieu Bablet, ressaltando aspectos de sua configuração *sci-fi* e distópica que ensejam uma crítica à estruturação contemporânea do modo de produção e existência capitalistas e dos sujeitos neles enredados. Busca-se desvelar, ainda, o processo pelo qual tais sujeitos são impelidos a um estado de revolução intrínseco às características essenciais da ficção científica tais como apresentadas na narrativa em questão.

Palavras-chave: *Shangri-la*; Distopia; Ficção Científica; Capitalismo.

ABSTRACT: This work carries out an interpretation of Mathieu Bablet's graphic novel *Shangri-la* (2018), highlighting aspects of its dystopian configuration that foster a critique of the contemporary structure of capitalistic existence and production methods and the subjects intertwined with them. It is also an objective of this work to unveil the process through which the individuals are pushed into a state of revolution that is intrinsic to the science fiction traces as they are displayed in the narrative under analysis.

Key-words: *Shangri-la*; Dystopia; Science Fiction; Capitalism.

Introdução

Gostaria de iniciar este artigo com um breve exercício de memória. Não muito tempo atrás, para ser mais preciso, em 2015, os estúdios *Warner Bros. Pictures* produziram um *remake* (uma espécie de refilmagem com objetivo de atualização da franquia) da clássica série *sci-fi*, distópica, denominada *Mad Max*, originalmente lançada nos cinemas em 1979 e dirigida por George Miller.

O novo filme nos convida novamente a um ambiente já familiar: um mundo hostil, desértico, árido, em que as regras de civilização como as conhecemos já não parecem reger as relações entre sujeitos e em que boa parte da população vive à mercê de um grande tirano. À

¹ Mestre em estudos literários e teoria da literatura pela Universidade Federal do Piauí (2018). Professor de Letras-Inglês da Universidade Estadual do Piauí (campus Piriipiri).

primeira vista, nos deparamos com uma montagem que, de modo genérico, em muito se assemelha às grandes distopias ou ficções científicas dos séculos precedentes. No entanto, há nesta película o que se revela como uma crescente motivação que nos últimos anos vem tensionando as produções culturais do gênero, a saber, a preocupação com recursos naturais e os resultados de seu uso inconsequente.

Na cena de abertura do longa-metragem, uma vez introduzido ao espectador o drama de um protagonista aos trapos que luta contra os traumas de seu passado, uma multidão sedenta e miserável é enquadrada a partir de uma tomada que preenche toda a tela e que tem início ao nível do chão, na altura dos sujeitos que olham desesperados para o alto, onde se finaliza a tomada no topo de uma montanha, focalizando o rosto do tirano, de nome Immortan Joe. Este detém poder porque controla o principal recurso capaz de viabilizar a existência daqueles na terra: a água. Immortan Joe, do topo da montanha e com voz de tom assombroso, vaticina: “não se viciem em água!”

A configuração é clara. A película lida com a hipótese de um futuro, talvez não tão distante, em que os recursos se tornarão escassos precisamente em consequência do uso que deles foi feito no passado. Mostra a luta pela subsistência como resultado do fracasso de nossas tentativas de urdir a vida em comunidade que se estabelecesse com base num consumo viável, levando em consideração nossas necessidades e a do planeta. Assim, a configuração distópica da produção cinematográfica apresenta um futuro imaginável a partir da configuração do presente, e somos capazes de refletir sobre o nosso próprio tempo, o tempo atual.

De maneira análoga, a partir dos recursos visuais proporcionados pela narrativa gráfica, *Shangri-la*, do autor francês Mathieu Bablet, se volta para essa urgência de pensar o gerenciamento de nossa existência como forma de escapar de um futuro que hoje parece inevitável. Todavia, há uma particularidade crítica que subjaz à narrativa de Bablet, no tocante à essa relação entre presente e futuro. Enquanto algumas produções como *Mad Max* optam pela falência hipotética dos nossos modos de existência que resultarão em um colapso civilizatório e forçarão um regresso ao estado inicial de civilização, Mathieu Bablet opta por

um vislumbre do futuro em que insistimos não só em nosso modelo de consumo de recursos naturais, mas no modelo de regência de recursos de toda ordem.

É assim que vislumbramos a possibilidade de tecer uma interpretação da narrativa gráfica que priorize a elucidação dos elementos distópicos e sua semelhança com a contemporaneidade vivenciada a partir do modelo de produção capitalista tais como dispostos a partir das experiências dos indivíduos na estação Shangri-la. Ademais, buscamos investigar como essa mesma constituição tem como consequência direta o ensejo a um estado de revolução com vistas à sua superação.

1. A configuração distópica do presente

O termo *Shangri-la* faz ressoar algo no nosso inconsciente coletivo. De acordo com Keown (2003), o termo, dotado de certo exotismo, designa um possível paraíso terrestre oculto, uma cidade imaginada por povos remotos. Uma rápida busca online através da enciclopédia livre, *Wikipédia*, nos mostra que *Shangri-la* inseriu-se na cultura ocidental através da criação romanesca de James Hilton, intitulada *Lost Horizon* (Horizonte Perdido), de 1933, em que o lugar é descrito como paradisíaco e se situa nas montanhas do Himalaia. É a sede de panoramas maravilhosos onde o tempo parece deter-se em ambiente de felicidade e saúde com a convivência harmoniosa entre pessoas das mais diversas procedências.

Levando em consideração o histórico do termo, *Shangri-la* de Mathieu Bablet reimagina a configuração desse possível paraíso. Não mais terreno, ele se ancoraria, à moda das estações espaciais atuais, em grandes ancoradouros na órbita do planeta Terra. Uma super-colônia regida pela entidade de natureza econômica-estatal chamada *Tianzhu*. Essa mega companhia, a *Tianzhu Enterprises*, lida com uma miríade de frentes produtivas: *Tianzhu TV*, *TZ-Phones*, *Tianzhu-TAB*, *Tianzhu Fitness*, *Tianzhu Burgers*, *Tianzhu Imobiliária*, *Tianzhu Bank*. Em suma, *Tianzhu Enterprises* serve como emulação dos grandes conglomerados empresariais que dominam o mercado mundial de nossos tempos, que variam destes setores como alimentação, finanças, mídia, tecnologia até o controle das possibilidades de moradia e saúde.

Já na abertura da *graphic novel* seguimos os últimos dias de um explorador espacial, único habitante de um planeta distante de nosso sistema solar, que se encontra na expectativa de presenciar a implosão de uma estrela similar ao sol, que levará à sua morte e a destruição do planeta em que se encontra. Em seus momentos finais, diante da implosão da estrela, e na iminência de sua erradicação, sua declaração resignada serve como avaliação da presença humana no universo: “Somos tão pequenos... um nada. É, somos absolutamente nada.” (BABLET, 2018, p. 20).



Figura 2: estação Shangri-la na órbita da Terra

Seguindo a conclusão deste evento de abertura, a narrativa dá um salto no tempo. Um milhão de anos depois. A página de abertura desse momento de marcação temporal configura-se por uma imagem ampla que revela apenas um enquadramento no qual percebemos um contraste de tom sombrio entre a escuridão da imensidão do espaço na parte superior predominante e a altivez dos tons de azul e branco do planeta Terra na parte inferior. Entre um e outro, ou melhor, percorrendo este espaço, encontra-se a estação-colônia Shangri-la. A cena depõe de maneira paradoxal contra e a favor do enunciado que a precede (mencionado acima) e daquele que se segue, no qual um grupo de habitantes de Shangri-la conduz, à mando da Tianzhu *Enterprises*, uma investigação técnica a respeito de explosões em uma subestação. Ao observar a Terra a partir de sua órbita, dois membros da equipe de investigação, portando trajes especiais e acoplados por cabos, dialogam:

- Eu acho que é o vazio que me traz esse sentimento. O vazio em volta da terra.
- O único lar que conseguimos estragar o suficiente para termos que abandonar definitivamente. Você tem razão. É tanto vazio em volta dela.
- É, eu ouvi falar da grande catástrofe do século XXI... foi a guerra que levou à proibição da prática da religião não foi?
- Ah, não sei acho que foi a catástrofe que aconteceu quando a falta de água impediu o resfriamento das centrais nucleares. (BABLET, 2018, p. 32)

O contraste entre esse diálogo e o enunciado anterior reside na formulação de hipóteses que dizem respeito ao alcance e extensão das atividades humanas e as consequências para o mundo e o universo. No primeiro, o homem é reduzido, impotente diante de um fenômeno astronômico. No último, a humanidade é designada como responsável por catástrofes naturais que inviabilizaram a existência da vida na Terra.

Bablet desenha quadros sempre amplos que contrastam imponência técnico-industrial e vivências individuais. Cada sujeito é uma peça descartável e substituível para o funcionamento da grande máquina. E o funcionamento da grande máquina, a própria estação espacial, serve apenas para que o consumo das produções da Tianzhu *Enterprises* se mantenha constante. Como um sistema que se autorregula, Shangri-la não desperta suspeita por parte daqueles que a habitam, mesmo com rumores acerca de um possível núcleo revolucionário secreto.

Eisner (2015), ao refletir sobre o futuro das *graphic novels* argumenta que este depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma comunicação criativa que contribui – de maneira cada vez mais relevante – para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana. Por sua vez, Roberts (2006) deixa claro, a partir de uma discussão sobre os desenvolvimentos mais tardios do gênero ficção científica, que os quadrinhos (*Comics*) e as narrativas gráficas (*graphic novels*) são um veículo de alcance profundo e que tenderão a se desenvolver na medida em que os autores e roteiristas se mostrarem aptos a trabalharem questões de urgência que enformam o mundo contemporâneo onde o desenvolvimento exponencial da tecnologia fabrica a cada momento novas formas de relação. Observadas as devidas proporções, e levando em conta que a discussão de Roberts incide sobre os desenvolvimentos de quadrinhos de super-heróis, especificamente tecendo comentários sobre a série *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons, sua análise é perfeitamente aplicável aos temas transversais de *Shangri-la*:

É importante retomar este aspecto, pelo fato de que qualquer discussão sobre aquela que é possivelmente a obra de ficção científica mais importante dos anos 1980 – a narrativa gráfica *Watchmen* de Alan Moore e David Gibbons – deve reconhecer a extensão de onde obtém parcela significativa de seu poder precisamente a partir desse contexto: o papel e a natureza do salvador em um mundo nuclear e tecnologicamente avançado: o que deve ser feito para salvar a humanidade da morte e da corrupção e o preço a ser pago por tal redenção. (ROBERTS, 2006, p. 326, tradução nossa²)

Mathieu Bablet consegue extrair do presente a sua peculiaridade distópica constitutiva, viabilizando uma reflexão por parte dos leitores que não se ancora na especificidade temporal de futuros distantes, a despeito da narrativa de fato ser alocada em um desses futuros, e planetas desertos, mas sim em características já pujantes em seu cotidiano.

Shangri-la é um retrato do tempo presente elevado à décima potência. A narrativa gráfica não postula uma hipótese sobre termos escolhido viver de maneira diferente e fracassado. De partida, ela nos situa em um cenário em que assumimos que não havia

² It is worth remembering this, because any discussion of what is almost certainly the most significant science fiction novel of the 1980s – Alan Moore and David Gibbon's graphic novel *Watchmen* (1986-87) – must concede the extent to which it derives a great deal of its power precisely from this context: the role and nature of the savior in a nuclear, technologically advanced world: what must be done to save mankind from death and corruption, and the price that must be paid for such redemption.

interesse em mudança; que o processo de acumulação e exploração de recursos que se maximizou em cada nova etapa, ou onda, do capitalismo, não havia como ser superado, ou, não haveria interesse forte o suficiente que motivasse essa superação.

É assim que na narrativa gráfica, em nome de várias concessões, já em curso nos tempos atuais, os seres humanos se submetem à uma pacata existência maquinal em colônias espaciais. As colônias espaciais se revelam como passo lógico de um processo de existência que preconiza exploração e acumulação ilimitada em um mundo com capacidades limitadas.

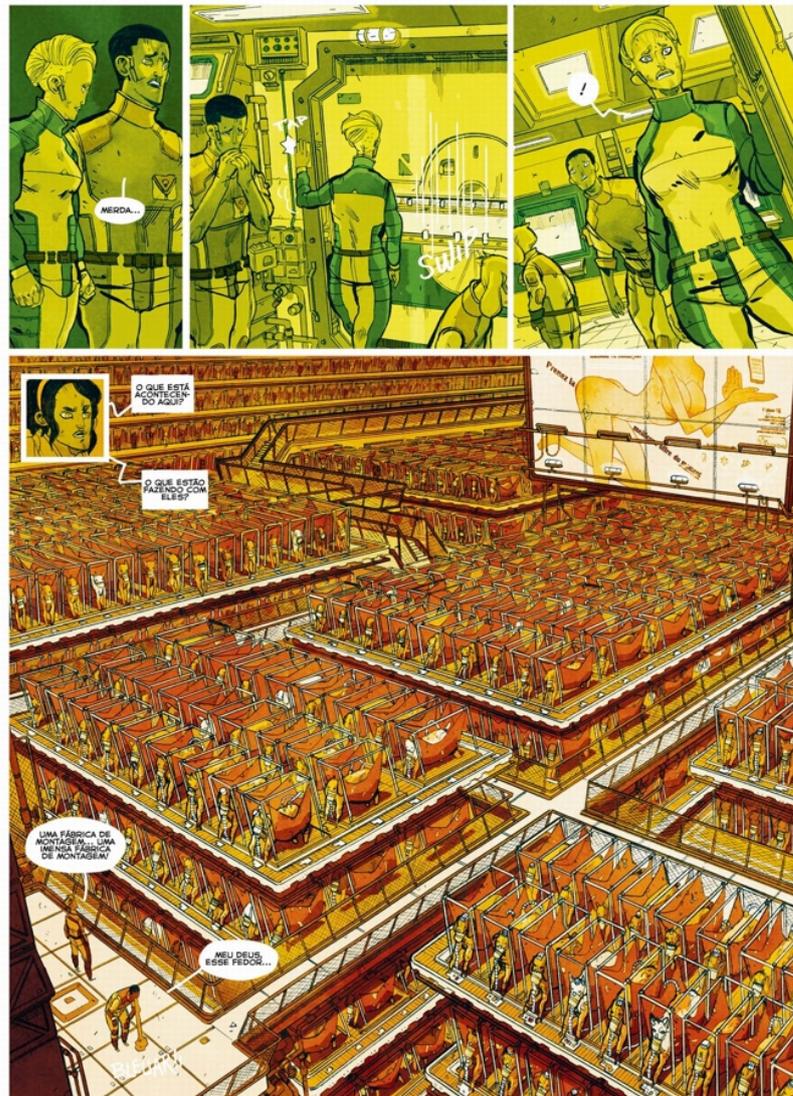
Porém, por entender essa representação que toma corpo em *Shangri-la* enquanto um desenvolvimento lógico de nosso convívio erigido a partir das bases do sistema capitalista, não pretendo insinuar um abandono da ideia de distopia por parte do autor. A perspicácia da percepção deste é seu vislumbre de que já podemos entrever os contornos de uma crise gerada pela maximização do nosso modo de existência. A onipresença da tecnologia em nossas vidas, a ubiquidade dos sistemas de vigilância, os mecanismos de otimização da força de trabalho, a penetração da mídia nas esferas íntimas dos indivíduos, são todos processos há muito tempo analisados por diversos especialistas e que na narrativa gráfica convergem para um só objetivo: a alienação dos indivíduos com vistas à manutenção desse sistema de exploração.

Em *Shangri-la*, os personagens são dispostos nas páginas através de um posicionamento que nos faz percebê-los como envoltos por uma atmosfera que simula o mundo do capitalismo 24/7, para utilizar uma expressão difundida, mas que ganhou importante elaboração ensaística por parte de Jonathan Crary (2016). A expressão visa realçar a ideia de que o modo de produção em que nos encontramos inseridos tende sempre à uma maximização da produtividade de seus indivíduos. Essa produtividade, portanto o “funcionamento” ininterrupto da vida desperta dos indivíduos, tenderá à extinção dos momentos de descanso, de repouso, de sono. Seria a utopia maquinal capitalista, em que a necessidade do sono fosse eliminada como última barreira para o almejado ápice produtivo dos sujeitos que fazem o modo de produção operar. Os números 24/7 fazem referência, então, as 24 horas do dia e aos 7 dias da semana.

O autor de *Shangri-la* dispõe seus personagens em ambientes labirínticos, necessariamente sempre fechados, considerando sua localização na órbita terrestre, bastante iluminados e, na maioria das vezes, ambientes em que as pessoas ou aparecem em multidões ou em espaços ultra compartimentalizados. Nessa disposição, as cores utilizadas por Bablet sempre impressionam pela composição monocromática de tons quentes. Há sempre a predominância de um amarelo lembrando as incontáveis luzes do ambiente, ou azuis lembrando ambientes laboratoriais, ou ainda o vermelho que domina páginas inteiras em que ocorrem explosões ou violências que resultam em derramamento de sangue. Essa composição é essencial para a dissociação das variações de tons que são conseguidas em ambientes naturais. O teor monocromático amplifica a ideia de um organismo artificial em constante funcionamento.

Além disso, não só a barreira do sono parece transposta, nos dando a ideia de um mecanismo produtivo que não tem necessidade, ou mesmo, possibilidade de interrupção, como uma nova barreira ainda inimaginável para o capitalismo nos moldes atuais é ultrapassada. A barreira das espécies. Se em nossos tempos o modo de produção requer seres cada vez mais produtivos, e se dirige rumo a uma produção cada vez mais constante, sem necessidade de pausas, em *Shangri-la*, a *Tianzhu Enterprises* rompe a barreira entre espécies. Gatos e cachorros com formas humanoides são representados como seres dotados de racionalidade e integrados à vida cotidiana da estação espacial.

Não é estabelecido se suas formas são produto de uma possível evolução natural ou apenas resultado de experimentação genética. No entanto, a ética que rege as relações de trabalho entre seres humanos é negligenciada quando se direciona aos seres de outras espécies. Bablet mostra esse processo em alguns dos quadros finais da HQ, quando um dos habitantes da estação, de espécie canina, descobre uma imensa instalação que mantém uma infinidade de cachorros presos às máquinas e fios, com objetivo de escravização de sua força de trabalho. A situação em muito lembra os estágios iniciais dos trabalhadores nas fábricas dos períodos iniciais da revolução industrial.



129

Figura 3: força de trabalho canina-escrava

Não é estabelecido se suas formas são produto de uma possível evolução natural ou apenas resultado de experimentação genética. No entanto, a ética que rege as relações de trabalho entre seres humanos é negligenciada quando se direciona aos seres de outras espécies. Babelt mostra esse processo em alguns dos quadros finais da HQ, quando um dos habitantes da estação, de espécie canina, descobre uma imensa instalação que mantém uma infinidade de cachorros presos às máquinas e fios, com objetivo de escravização de sua força

de trabalho. A situação em muito relembra os estágios iniciais dos trabalhadores nas fábricas dos períodos iniciais da revolução industrial.

O autor entrega uma visão sobre o futuro que se bifurca a partir de um caminho tortuoso: a primeira via mostra que, voluntariamente, decidimos não abdicar de uma existência baseada em crescente consumo e exploração de recursos; a segunda, dota esta escolha como o cerne da própria desestruturação que culminaria numa crise inelutável do próprio sistema a partir da revolução dos sujeitos explorados e, por conseguinte, seu colapso último.

2. A revolução no cerne da distopia

A revolução, como a chamamos aqui, é erigida na obra a partir de uma série de fatores, dentre eles: o controle hiper-panóptico dos indivíduos, ou seja, sua vigilância ubíqua, a mecanização de seus hábitos através da exploração da força de trabalho e os limites impostos pela cúpula que rege o sistema de *Shangri-la* em relação às liberdades de questionamento.

Essas características, inicialmente, atestam uma condição quase ontológica dos sujeitos. Estes não têm intenções de contestação diante do governo invisível de seus modelos de vida. Sentimos aqui um eco de *Matrix*. De fato, a narrativa se assemelha em gênero, mas não em grau: os habitantes de Shangri-la têm ciência de sua vida apartada do planeta Terra e mais: têm acesso à informações que levaram àquele estado, e ainda assim aquiescem confortavelmente diante dessa estrutura em troca de conforto e estabilidade, como é possível aduzir do excerto que se segue:

- A Tianzhu providencia para cada habitante um trabalho, um propósito. Em troca, todos podem aproveitar todos os produtos Tianzhu que eles possam querer! Vivemos em uma perfeita sociedade autossustentável e seu punhado de amigos rebeldes não vão mudar minha opinião.

- Estamos vivendo em uma caixa, Scott. E a luz do sol não entra aqui. Essa é sua ideia de paraíso? Um mundo onde nunca sabemos se é dia ou noite? Você nunca se sentiu como se fosse um refém? (BABLET, 2018, p. 35-36)

Perpassando toda essa estrutura, as ilustrações de Bablet voltam-se constantemente para um ponto crucial em sua narrativa e que revela a intersecção entre a ficção científica e nossos tempos: o papel do consumo da tecnologia. Em vários momentos, a partir de páginas duplas, com enquadramentos que extrapolam as bordas das páginas, os habitantes da estação espacial são vistos cabisbaixos em completa integração com seus aparelhos eletrônicos enquanto ao fundo grandes peças publicitárias compõem a integralidade da página.



Figura 4: peça publicitária e habitantes de Shangri-la

Em uma dessas composições Bablet utiliza duas páginas inteiras para dar corpo a um monumental anúncio de um novo modelo de *Tienzhu-phone*, o *TZ-Phone 7s*. Será desnecessário explorar aqui a origem de sua inspiração. Por ser tão óbvia, nos sentimos constrangidos ao lê-la, ou visualiza-la. Nos dizeres da peça publicitária, que é desenhada de modo a expor um gigantesco telão em que uma mulher seminua aparece segurando o novo produto, encontramos os seguintes dizeres: “BOA & BARATA. Aproveitem a melhor oferta do momento. A escolha indispensável” (BABLET, 2018, p. 96-97). Noutros momentos, *slogans* da grande empresa aparecem diluídos nos cenários em telões aleatórios com dizeres como: “Comprar, usar, comprar de novo” ou “comprar, amar, dispensa, comprar”.

De fato, não só podemos pensar esse espelhamento entre narrativa e realidade no que concerne à imersão de seres humanos no ambiente virtual, ou melhor, a diluição entre as barreiras do real e do virtual, como somos impelidos a refletir sobre as consequências dessa inseparabilidade. Ainda que seja difícil delimitar os limites dessa relação, é possível que leiamos nas entrelinhas uma espécie de “natureza” do sujeito nesse meio. Ao conduzirem reflexões contemporâneas a respeito do tema, e interessados em pensarem acerca do que chamam de “figuras subjetivas da crise”, em referência à crise global do capitalismo atual, Negri e Hardt (2016), elucidam quatro linhas de força que podem ser compreendidas como constitutivas dos sujeitos na atualidade e que conservam em essência o tipo de indivíduo disposto nas páginas de *Shagri-la*: (i) o sujeito passa a ser endividado, por que vive em função do consumo, gerando uma demanda cada vez maior e, por conseguinte, a perpetuação desse estado; (ii) mediatizado, ao passo em que a produção da verdade, desde uma esfera pública até as criações de noções de desejo, são limitadas ao controle dos grandes conglomerados midiáticos; (iii) securitizado, vez que em nome de uma sensação de segurança ilusória, passamos a viver deliberadamente em um estado de vigilância constante, que muito se assemelha às distopias do século XX; e por fim, (iv) representado, tendo em vista que as decisões políticas não se dão na esfera pública de fato, sendo assim, não se constituem possibilidades reais de concretização de demandas populares.

Nesse sentido, os sujeitos da narrativa não são aprisionados. Ao menos não no sentido tradicional do termo. Mas antes, enredados em um sistema de convivência que é enformado,

ou seja, toma forma de um aprisionamento, mesmo que este se concretize sub-repticiamente a partir da gerência incessante das esferas constitutivas dos sujeitos. Negri (2015) trata desta dinâmica a partir do termo biocapitalismo. *Bios* é a vida entendida não somente pela sua composição física, mas na sua integralidade. Desta forma, o capitalismo tradicional se metamorfoseia em biocapitalismo. Nas palavras do filósofo, tem origem aí:

Um mundo que valoriza a chamada produção do homem pelo homem, que se torna matéria prima, ou melhor, o sangue que circula no sistema arterial do capital financeiro global. O mundo do trabalho explora enquanto *bios*, isto é, já não só como força de trabalho e sim como forma viva, não só como máquina de produção e sim como corpo comum da sociedade. (NEGRI, 2015, p. 61)

Cabe, contudo, ressaltar que esse processo não haveria de ser homogêneo. E a heterogeneidade dessa dominação que aparenta ser irrestrita é o que possibilitará a emergência de subjetividades que estariam dispostas a apostar alto na possibilidade de “parar a máquina”. Bablet compreende e representa com bastante êxito essa tensão, que parece ser histórica em relação ao gênero *sci-fi*. O autor nos conduz até a percepção de que construções *sci-fi* distópicas, tais quais seu universo em *Shangri-la*, carregam em seu âmago o combustível responsável pela sua própria implosão.

Decerto, há uma escolha criativa interessante nas páginas de *Shangri-la*. Bablet põe em movimento uma atmosfera de despertar. Uma célula rebelde decide finalmente tomar armas contra aquilo que imaginam ser a organização responsável pelo funcionamento da superestação e detentores das benesses advindas da produtividade dos habitantes de Shangri-la. Por diversas páginas que constituem o arco final da narrativa gráfica, é possível testemunhar a implosão apoteótica da megaestrutura espacial quando os ânimos da revolução atingem todos os níveis, de operários de trens aos próprios agentes de segurança que desconhecem o procedimento padrão para tal ocasião. Em diversos quadros, Bablet desenha o caos em espaços que antes eram constituídos de harmonia simbiótica entre indivíduos e os sistemas bem organizados de máquinas, escadarias, corredores, e grandes salões sempre transmitindo a sensação de ambientes *sci-fi* por excelência.

Quando a revolução tem início, corpos são fuzilados, lojas destruídas, indivíduos ateam fogo em seus corpos, e estupros são cometidos sobre placas de publicidade. Particularmente intrigante é a solução criativa do autor ao revelar o destino daqueles por trás das engrenagens, ou, como referenciado por um dos líderes revolucionários, “o conselho de administração”. Ciente de terem chegado em um ponto sem volta, e simulando os resultados de revoluções históricas em que líderes opressores terminam sob uma guilhotina ou são executados em praças públicas, dois sujeitos invadem o que pensam ser o quartel-general da cúpula administrativa. Para sua surpresa, e a do leitor, na sala encontra-se tão somente um visor, espécie de tela de transmissão, impelindo o revolucionário declarar: “Vocês não têm o direito! Eles nunca estiveram na estação...” (BABLET, 2018, p. 193). Nas páginas seguintes o grupo administrativo aparece em harmonia se preparando para deixarem sua sala de reuniões e abrirem a porta que lhes dá acesso a um ambiente ensolarado e rodeado de abundante vegetação.

A grande revelação gira em torno da estratégia da elite que não se esconde atrás de propriedades portentosas salvaguardadas através de segurança máxima, ou algo do gênero, mas que conseguiram dar cabo de um problema outrora aparentemente incontornável: para que houvesse a possibilidade de continuidade na vida no planeta, decidiram exportar toda a população. Gradativamente se desvela um outro nível de dominação global. Uma apropriação totalizante do planeta que o livrasse da praga humana e permitisse que somente aos detentores dos meios econômicos ou de produção usufruíssem da sobrevida do planeta Terra. Nesse sentido, Bablet opera na narrativa gráfica uma subversão das soluções tradicionais que encontramos em ficções científicas quando testemunhamos tentativas de deixar o planeta fomentadas pela crença em sua ulterior deterioração.

Podemos tomar de empréstimo a já famosa explicação de Marilena Chauí (2000) quanto à etimologia do termo revolução, ao lembrar que: “este advém do vocabulário da astronomia significando o movimento circular completo que um astro realiza ao voltar ao seu ponto de partida.” (CHAUÍ, 2000, p. 523). Já no desfecho da narrativa, uma explosão de grandes proporções oblitera por completo a estação espacial e o próprio planeta Terra. Porém, antes do evento final, seres humanos incubados e geneticamente aperfeiçoados são enviados

para Titã, uma das famosas luas do planeta Júpiter. O leitor é transportado trinta mil anos à frente no tempo e através deste salto temporal acompanhamos, como no início da história, um grupo de seres humanos, de características tribais, desenvolvendo suas relações cotidianas. Em dado momento, na página de encerramento, um desses indivíduos ora em posição de adoração a um símbolo impresso em uma grande parede, ao estilo de pinturas rupestres. O símbolo é a marca da *Tianzhu Enterprises*.

Seria possível então formular a pergunta: mas *Shangri-la* seria representativa de qual retorno cíclico? Da inextricável vontade humana de constituir formas de coexistência que maximizem sua existência ao tempo em que lhes permitam viver em relativo conforto psíquico? Talvez da concretização de um destino impresso em nossos códigos genéticos, aquiescendo à uma tese naturalista, que não nos permitiria êxito na tarefa de existirmos em comunidade? As perguntas são tão complexas e variadas quanto as possíveis respostas. Porém, o que une as interpretações parece ser a insatisfação relativa aos modos de vida que conseguimos imaginar até o presente.

Conclusão

Desde a publicação em 1898 de *A guerra dos mundos*, por H. G. Wells, a literatura *sci-fi* passou por diversas experimentações e atualmente encontra nas narrativas gráficas um suporte fértil para a renovação da vitalidade do gênero. Atualmente, a necessidade de pensar a crise global que se abate sobre nós encontra vasão em vários meios, dentre eles a representação visual.

Nas reflexões em torno de *Shangri-la* foi possível aduzir da força da narrativa dois pilares de sustentação: o primeiro é o que diz respeito a movimentação ambígua de afastamento e aproximação entre o universo representado nas páginas da HQ e a constituição de nosso tempo presente, e o segundo é aquele que explicita um traço compartilhado das narrativas distópicas, a saber, a impossibilidade de sua manutenção sem que carregue em si mesmo as sementes de contestação e ulterior revolução.

Num primeiro momento, ao olharmos a presença maciça de dispositivos tecnológicos e a própria viabilidade da exploração espacial com objetivos habitacionais, parecemos nos

distanciar segura e confortavelmente da realidade como disposta em *Shangri-la*. Porém, a partir de uma análise detida da constituição dessas relações é perfeitamente viável pensarmos em um movimento de reaproximação. Os componentes necessários para a concretização desse universo distópico pululam na contemporaneidade cerceada e regida pelas normas do capital global. Desta forma, a identificação nos conduz rumo à uma percepção do presente que é explicitamente distópica, tal qual consideramos o termo a partir de sua recorrência.

Finalmente, a segunda linha de força remete a inviabilidade do projeto distópico enquanto solução para a vida em comunidade. A aparente harmonia e docilidade dos corpos deve-se à gerência sempre repressiva das subjetividades dos indivíduos que sustentam a distopia mesma. Assim, erige-se uma possível leitura da constituição revolucionária da distopia.

O peso da crítica de Mathieu Bablet é potencializado por seu êxito em entrelaçar o poder das palavras e das imagens. Respondendo sensivelmente à uma agenda urgente de reflexão sobre a crise global que vivemos, o autor não se esforça rumo à uma saída fácil, mas sim à uma exposição ácida da potencialidade destrutiva da constituição de nossos hábitos, mostrando que é impensável a possibilidade de aquiescer ao conforto proporcionado por nosso modo de produção sem que o preço a ser cobrado seja alto demais.

Referências

BABLET, Mathieu. *Shangri-la*. São Paulo: Sesi-SP, 2018.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

CRARY, Jonathan. *24/7 Capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial – princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

KEOWN, Damien. *Oxford dictionary of Buddhism*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2003.

MAD Max – estrada da fúria. Direção de George Miller. Estados Unidos: Village Roadshow Pictures, 2015. DVD (120min).

NEGRI, Antonio.; HARDT, Michael. *Declaração: isto não é um manifesto*. São Paulo: n-1 edições, 2016.

NEGRI, Antonio. *Biocapitalismo*. São Paulo: Iluminuras, 2015.

ROBERTS, Adam. *The history of science fiction*. Great Britain: Palgrave Macmillan, 2006.

A ROBÓTICA E A FICÇÃO CIENTÍFICA: PRIMEIRAS INTERAÇÕES

Jucélia de Oliveira Martins ¹

Naiara Sales Araújo Santos ²

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo fazer uma reflexão em torno do gênero Ficção Científica de forma a apontar sua relação com a robótica ao longo do tempo. Para tanto, serão utilizados apontamentos de estudiosos tais como Adams Roberts (2018), Isaac Asimov (1984), Muniz Sodré (1978), Raul Fiker (1985), Georges Giralt (1997), Roberto C. Belli (2012), dentre outros.

Palavras-Chave: Ficção Científica; Robótica; Seres artificiais.

ABSTRACT: The present study aims to raise a discussion about the Science Fiction genre in order to point out its relation with robotics over time. For this purpose, there will be used appointments by scholars such as Adams Roberts (2018), Isaac Asimov (1984), Muniz Sodré (1978), Raul Fiker (1985), Georges Giralt (1997) and Roberto C. Belli (2012), among others.

Key-words: Science Fiction; Robotics; Artificial beings.

Introdução

É impossível se falar em ficção científica sem considerar a contribuição dos avanços tecnológicos para a sua constituição. Na literatura de ficção científica, tanto anglófona como brasileira, um ícone recorrente é o do robô, um ser artificial criado por meio da tecnociência e cujos propósitos são sempre questionados pelos humanos, havendo ou não motivos que corroborem para essa desconfiança.

Na literatura, o termo "robô" foi utilizado pela primeira vez na peça de teatro *R. U. R* ("Robôs Universais de Rossum"), do tcheco Karel Capek, no ano de 1920. Nessa peça, o autor utilizava o termo "robot", que significava "escravo", em tcheco, para se referir aos

¹ Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Pesquisadora bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA) e Membro do Grupo de Pesquisa FICÇA - Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era Digital (UFMA).

² Doutora em Literatura Comparada; Professora do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

seres artificiais (resultantes da tecnologia) projetados para realizar os trabalhos que os seres humanos não tinham pretensão de praticar.

O estudo ora apresentado objetiva atestar que é possível identificar a presença desses seres artificiais na literatura bem antes de Capek utilizar o termo "robota" para caracterizá-los. Além disso, investigará como a robótica se manifesta na literatura de ficção científica, fazendo um breve apanhado histórico das primeiras obras sobre essa temática e percorrendo sobre como os seres artificiais eram representados nelas.

Como aporte teórico deste artigo, utilizar-se-ão as proposições de pesquisadores e professores como Adams Roberts (2018), Isaac Asimov (1984), Muniz Sodré (1978), Raul Fiker (1985), Georges Giralt (1997), Roberto C. Belli (2012) e outros.

1. Ficção Científica: A busca por um conceito

Conceituar ficção científica e indicar com precisão seu marco histórico inaugural são tarefas árduas. Todavia, ao longo dos anos, inúmeros escritores, críticos, editores e estudiosos do ramo vêm se dedicando a essa exaustiva função, ainda que nenhum dos conceitos ou datas apontadas nos estudos tenham sido consensualmente aceitas. O escritor e crítico britânico Adams Roberts (2018), por exemplo, aponta a época da reforma protestante como sendo o marco histórico que deu origem à ficção científica:

A FC começa como um tipo nitidamente protestante de escrita fantástica que brota das antigas tradições (em geral) católicas de romances e histórias fantásticas, mas responde às novas ciências, cujos avanços estavam também entrelaçados de modo complexo à cultura da Reforma. (ROBERTS, 2018, p. 40)

Roberts afirma que no final do século XVI e início do XVII, as investigações científicas começaram a ser aprofundadas nos países protestantes, locais onde os cientistas tinham certa margem de liberdade em relação aos outros países nos quais a igreja católica tinha uma atuação mais hostil em relação às descobertas científicas que contrariavam seus dogmas. A esse respeito, o referido autor chama atenção para um evento fundamental na

história da ficção científica: a condenação e morte, no ano de 1600, do filósofo Giordano Bruno.

O filósofo italiano foi condenado pela Inquisição Católica a morrer queimado na fogueira por ter afirmado que o universo era infinito e continha incontáveis mundos, o que levantaria o seguinte questionamento: haveria apenas um único Deus, ou vários, sendo que cada um regeria um planeta? A simples especulação de Giordano levanta uma hipótese cientificamente possível. Porém, embora tolerasse a crença na magia, a Igreja não aceitava amigavelmente a busca por um conhecimento, fundado na razão, capaz de levantar perguntas cujas respostas derrubariam alguma de suas crenças ou verdades absolutas.

Por esse motivo, para Roberts (2018), seria justamente o caráter fundamentalmente religioso o que distingue o mágico do científico:

Outras palavras, sugiro aqui uma modificação na distinção crua entre fantasia mágica e ficção científica. Não é o fato em si de a fantasia ser mágica que a distingue da FC. É o fato de ser sacramental. A fantasia é sobrenatural; a FC, extraordinária, e há um universo de diferença entre esses dois termos. Uma vez que aceitamos ser um mago uma forma de sacerdote, vemos que há sempre um padre na fantasia. Esse papel sacerdotal é quase sempre assumido (na prática) por um artefato tecnológico na FC. (ROBERTS, 2018, p. 33 e 34)

Enquanto na fantasia um dos seus símbolos é uma figura mística com poderes capazes de operar milagres e aliada ao divino, na ficção científica tudo pode ser racionalmente explicado, seja pelas vias da ciência, seja pelas vias da tecnologia. O escritor russo de ficção científica Isaac Asimov (1984) parece concordar com tal ideia, pois embora não levante a questão da religiosidade, ele também aponta que a diferença primordial entre a ficção científica e a fantasia é que, na primeira, a narrativa é regida pela marcante presença da cientificidade e da tecnologia, ao passo que na segunda a logicidade suscitada por elas é dispensável.

É importante destacar que a posição de Adam Roberts quanto ao marco que fez surgir a FC diverge do que proclamam muitos autores, como Asimov, que acreditava que a verdadeira ficção científica surgiu após a Revolução Industrial, ou seja, no começo do Século XIX, como assevera:

Isso ocorreu de maneira clara com o advento da revolução industrial. Deste modo, faz sentido supor-se que a ficção científica deveria nascer pouco tempo depois de 1800, mais provavelmente na Grã-Bretanha e, também, que seu surgimento haja ocorrido como resposta literária àquele fato. (ASIMOV, 1984, p. 17)

Segundo Asimov, a Ficção Científica é um gênero que somente poderia ter surgido a partir do ano de 1800, pois ele exige uma narrativa que apresente uma percepção do homem acerca das mudanças sociais decorrentes dos avanços tecnológicos. Ele acreditava que antes da Revolução Industrial as mudanças sociais eram quase estáticas, tornando-se imperceptíveis pelo homem dentro do seu tempo de vida, e que foi a industrialização a responsável por gerar avanços tecnológicos que ocasionaram mudanças mais céleres, tornando-as, assim, perceptíveis pela sociedade que foi beneficiada (ou não) pelas tecnologias.

Embora haja autores como Adilton Silva Ramachandra (2018), que acreditam que o termo *ficção científica* foi criado pelo poeta William Wilson, em 1848, e o professor baiano Muniz Sodré (1978) chame atenção para o fato de que o famoso escritor britânico Herbert George Wells, desde o século 20, já utilizava a expressão “*scientific-romance*” para classificar as suas obras, é quase unânime entre escritores e críticos consagrados que a autoria dessa denominação pertence ao editor luxemburguês Hugo Gernsback, como assevera Fiker:

A expressão “ficção científica” foi criada por Hugo Gernsback, um dos pais do gênero em sua fase moderna, através da revista *Amazing Stories* (“Histórias Espantosas”), da qual foi editor nos anos 20. O termo designava um subgênero da ficção em prosa com características didáticas e proféticas tendo por base os conhecimentos científicos atuais [...], uma novela misturada a fatos científicos com uma visão profética. (FIKER, 1985, p. 11 e 12)

Hugo Gernsback, figura emblemática dentro da ficção científica por ter lançado no mercado editorial a *Amazing Stories*, revista (*pulp magazine*) de grande relevância dedicada ao tema, é considerado por muitos como o verdadeiro criador do termo *Ficção Científica* (Science fiction). Gernsback tinha fama de ter uma personalidade difícil, pois acreditava que as histórias de ficção científica tinham que ser, acima de tudo, instrutivas. Por essa razão, aprovava para publicação somente narrativas que usavam de forma adequada termos científico-didáticos.

Por fazer esse tipo de imposição aos autores, há quem o veja (como o professor Gary Westfahl) como o primeiro teórico e historiador de FC. Porém, em sentido inverso, há nomes como John Clute e Brian Aldiss, que acreditavam que sua influência para o gênero foi, na realidade, desastrosa, tendo em conta que Gernsback teria tornado a literatura de Ficção Científica um produto desvalorizado e voltado mais para o público juvenil quando não se preocupou com as questões estéticas e filosóficas que anteriormente lhe conferiam um status mais artístico.

Sobre os conceitos de ficção científica, um dos mais conhecidos é o do escritor americano Jonh W. Campbell Jr, que nos anos 40 foi o editor da importante revista *Astounding Stories* (“Histórias Aterradoras”) e uma figura marcante para a construção da chamada Idade de Ouro da Ficção Científica dos Estados Unidos:

[...] definia a FC como um meio literário análogo à própria ciência: enquanto esta explica fenômenos conhecidos e prediz fenômenos ainda não conhecidos, a FC colocaria em forma de histórias como seriam os resultados da pesquisa científica quando aplicados tanto às máquinas como à sociedade humana. (FIKER, 1985, p. 12)

Campbell dizia que a ficção científica se apresenta por meio de narrativas que exemplificam como o uso da ciência afeta a sociedade humana; os seus resultados. O estudioso afirmava também que a FC tem a capacidade de extrapolar a realidade já conhecida, fazendo projeções do futuro. Já o escritor Muniz Sodré (1978), em seu livro *Teoria da literatura de massa*, apresenta a ficção científica como sendo uma espécie dentro do gênero fantástico, na qual o racional e científico são levados em consideração para se justificar os acontecimentos. Logo, a FC seria uma fantasia dotada de racionalidade, em que as suposições levantadas teriam como fundamento as descobertas de cunho científico e tecnológico.

Para o ensaísta búlgaro Tzvetan Todorov (1975), como exposto no livro *Introdução à Literatura Fantástica*, há três grandes gêneros que compõem essa literatura: o fantástico (caracterizado pelo momento de hesitação/indecisão do(s) personagem/personagens e do leitor sobre a existência ou inexistência do sobrenatural); o maravilhoso (é o sobrenatural aceito) e o estranho (o sobrenatural explicado). Desses gêneros derivam mais quatro espécies: fantástico-estranho, fantástico-maravilhoso, estranho puro e maravilhoso puro. E este último divide-se

ainda em quatro subespécies: maravilhoso hiperbólico, maravilhoso exótico, maravilhoso instrumental e maravilhoso científico (ou ficção científica).

O maravilhoso instrumental nos conduziu para muito perto daquilo que se chamava na França, no século XIX, o maravilhoso científico, e que hoje se denomina *science-fiction*. Aqui, o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. Na época da narrativa fantástica, são as histórias em que intervêm o magnetismo que pertencem ao científico maravilhoso. O magnetismo explica “cientificamente” acontecimentos sobrenaturais, porém, o próprio magnetismo pertence ao sobrenatural. (TODOROV, 1975. p. 63)

Conforme Todorov, a ficção científica é uma subespécie do “maravilhoso puro”, pois os eventos ocorridos nas histórias, embora inicialmente fossem considerados sobrenaturais, e, portanto, inexplicáveis, no final acabavam sendo cientificamente justificáveis.

Asimov, por sua vez, enquadrava as obras literárias em dois grupos: da ficção realista ou da surrealista. A ficção realista é aquela baseada em fatos que ocorrem na sociedade atual ou do passado, sendo passíveis de reconhecimento pelo leitor em detrimento da sua semelhança com a realidade, enquanto que a ficção surrealista se refere a fatos que possivelmente ocorrerão (ou não) e ocasionarão mudanças sociais não reconhecíveis pelo leitor, justamente por se situarem fora do que este entende como real. Com base neste entendimento, Asimov classifica a ficção científica e a fantasia como gêneros pertencentes à ficção surrealista:

Para distinguir entre as duas variedades principais de ficção surrealista, eu diria que os acontecimentos supra-reais da história, na ficção científica, podem ser conceivelmente derivados do nosso próprio meio social, mediante adequadas mudanças ao nível da ciência e da tecnologia.

[...]

A fantasia, por outro lado, retrata ambientes surrealistas que não podemos razoavelmente conceber como derivados de nossa experiência obtida através de qualquer mudança ocorrida ao nível da ciência e tecnologia. (ASIMOV, 1984, p. 16)

A fantasia apresenta um ambiente cuja condição de surrealidade dos acontecimentos não se deve a mudanças decorrentes de avanços tecnocientíficos, ao passo que na ficção científica esses avanços são inquestionavelmente determinantes para gerar as situações

suprarreais. Foi com base nesse entendimento que Isaac Asimov defendia o seguinte: “A ficção científica é o ramo da literatura que trata das respostas do homem às mudanças ocorridas ao nível da ciência e da tecnologia” (ASIMOV, 1984, p. 20). Dentre os conceitos apresentados, esse é o que parece ser mais coerente por apresentar a FC como um gênero literário dotado de tecnocientificidade e que encontra nesta uma forma de fundamentar diversos fenômenos tidos como inicialmente inexplicáveis.

O escritor Roberto Carlos Belli (2012), em sua obra “Ficção Científica: um gênero para a ciência”, nos apresenta um conceito que corrobora com o de Asimov, ao afirmar que “a ficção científica é um gênero literário que está intimamente ligado às inovações da ciência nos últimos três séculos e promove a especulação do futuro” (BELLI, 2012, p. 15), visto que essa característica da FC de ter uma visão profética já era, segundo Belli (p. 21), enfatizada por autores como Robert Heinlein, que por sua vez acreditava que a ficção científica utilizava-se do passado e do presente para construir uma previsão de futuro.

Assim como Asimov salienta que a FC está focada em retratar a recepção do homem às mudanças ocasionadas pelos avanços tecnológicos, Belli (2012, p. 21), citando o ensaísta James Gunn, salienta que é uma característica da FC não pensar meramente em como as inovações científicas afetam a vida de um indivíduo, mas sim de toda a sociedade. Ela se preocupa em retratar o papel assumido pela humanidade no universo ao longo das décadas.

O escritor e crítico Samuel Delany, com base no que afirma Roberts (2018), também aponta que é essencial se considerar a literalidade durante a leitura da ficção científica:

Propõe ainda que sentenças como “o mundo dela explodiu” ou “ele gritou para o lado esquerdo” têm diferentes *significados* em função de o leitor abordá-las como FC ou ficção comum; em um texto realista, a primeira seria uma metáfora, e a última, uma referência à postura, enquanto na FC a primeira poderia ter sentido literal e a última envolveria um movimento de ativação do lado esquerdo do corpo, como se fosse algum tipo de máquina*. (ROBERTS, 2018, p. 38)

Logo, compreende-se que Delany diferencia *ficção comum* e *ficção científica*. A primeira induz o leitor a enxergar algo que se distancie do padrão de verossimilhança com a realidade como sendo uma metáfora ou alegoria. Já a segunda provoca o leitor a aceitar, sem hesitação ou questionamento, até mesmo a ação mais realisticamente impossível de ser

realizada por um personagem como tendo sido literalmente executada, afinal aquele já tem consciência que na FC abriga um sem fim de situações *além da imaginação*.

Um divisor de águas para a literatura de ficção científica foi a chamada *Era Pulp*, marcada pela publicação de narrativas especulativas em revistas impressas em papel de jornal, o que as tornava mais acessíveis:

Pulp é uma palavra usada para indicar um tipo particular de história publicado em uma série de revistas vendidas em certo nicho de mercado. As histórias eram escritas por prolíficos autores de trabalhos encomendados (portanto não tão caras de os editores comprarem) e impressas em papel barato, fabricado a partir da polpa de madeira tratada – daí o nome* –, e não dos papéis tradicionais, mais caros. (ROBERTS, 2018, p. 352)

A partir de 1870, na Inglaterra, 1882 na França e 1910 nos Estados Unidos, a alfabetização começou a se torna obrigatória por lei, o que aumentou o número de potenciais leitores. Porém, a maior parte da população não tinha condições socioeconômicas de ter acesso a livros (estes tinham um alto custo, devido à qualidade do papel e da encadernação em capa dura) e, por essa razão, o mercado editorial achou uma verdadeira mina de ouro ao decidir investir no formato de revistas feitas com folhas em papel de jornal, podendo, assim, vendê-las a baixíssimo custo e produzi-las em massa. Havia vários tipos de *pulp magazines*, como histórias policiais, faroeste, romance, dentre outros. Todavia, uma das histórias que obtiveram maior êxito em vendas foram as de ficção científica.

Repleta de imagens, com uma linguagem acessível (mesmo utilizando termos tecnocientíficos), narrativa ágil, personagens marcantes, dualismo entre o bem e o mal e cenários nos quais ocorriam situações extraordinárias, as revistas de ficção científica conseguiram cativar inúmeros leitores, tornando muitos deles fãs fiéis e, outros, futuros escritores do gênero: “Esses textos se propõem a engendrar certos sentimentos, com ênfase particular em entusiasmo, espanto, excitação sexual e autossatisfação, mediando a resposta emocional dos leitores por meio da tecnologia e ciência.” (ROBERTS, 2018, p. 357)

Outra importante informação acerca das revistas *pulp* é que estas oportunizaram a descoberta de muitos escritores talentosos, sendo o editor Gernsback (como foi relatado anteriormente) uma figura cuja colaboração foi significativa para que isso ocorresse. Além

disso, em tais revistas eram publicados vários contos isolados, histórias completas ou séries de ficção científica, e, por essa razão, sua força perdurou até a década de 50.

Hugo Gernsback, acreditava que a literatura de ficção científica deveria ser instrutiva, por isso pregava o uso da ciência e tecnologia de uma forma mais didática e fidedigna. Porém, nem todos os autores queriam limitar suas narrativas a descrições com base na ciência pura, pois eles almejavam ter a chance de ousar e fazer especulações dentro do campo. Assim, passou-se a classificar a ficção científica como *Hard* e *Soft*:

A FC pode ser dividida também, de maneira geral, em hard (“pesada”) e soft (“leve”). Os termos não têm uso muito preciso, e FC Hard às vezes designa a FC tradicional, produzida no período que alguns nostálgicos identificam como a “idade de ouro” da FC e situam entre 1938 e 1946. Parece ser mais consagrado, no entanto, o uso de hard para a FC que explora as ciências físicas, naturais ou exatas (química, astronomia, física, biologia) e soft para a que se baseia nas chamadas ciências humanas (psicologia, sociologia, antropologia, linguística). (FIKER, 1985, p. 41)

A ficção científica *hard* se mantém dentro do que é científica e tecnologicamente possível à época em que a obra literária foi escrita ou que, conforme estudos e descobertas atuais, serão plenamente acessíveis em um futuro próximo. Consequentemente, os desfechos das suas histórias possuem soluções com fundamentações científicas sólidas, baseadas nas disciplinas da área de exatas, como física, química, matemática e engenharia, por exemplo.

Na FC *Hard* não há muita margem para extrapolar os limites do coerente ou a aceitação de desfechos *Deus Ex Machina*³, como um recurso para resolver os problemas levantados ao longo da narrativa.

Já a ficção científica *soft* abre para o seu escritor um leque de possibilidades dentro da área científica, favorecendo o uso de soluções mais imaginativas e que podem extrapolar os limites das tecnologias vigentes. A FC *Soft* abraça também as ciências humanas e sociais (como psicologia, filosofia e sociologia) apresentando uma escrita mais emocional e que também privilegia os conflitos internos dos personagens enquanto seres humanos em situações de constantes mudanças.

³ *Deus Ex Machina* é uma expressão de origem latina que significa “Deus surgido da máquina”. Esta expressão geralmente é utilizada para designar uma solução mirabolante que surge para resolver um conflito de impossível resolução.

Para evitar as infinitas discussões, convencionou-se que uma história é *hard* quando a trama (ação) está francamente baseada na ciência e, *soft*, quando o desenrolar da trama (ação) fica entre os relacionamentos das personagens, ou na questão social, em que o lado científico fica relegado ao pano de fundo do enredo. (BELLI, 2012, p. 94)

Belli enfatiza que na FC *Soft* são os conflitos, os personagens e as relações sociais tecidas por estes o foco das histórias, e não a ciência e tecnologia propriamente dita. Estas estão presentes, mas não possuem um lugar de destaque na trama, uma vez que são meros elementos que compõem o cenário da narrativa.

A ficção científica *hard* se manifestou com maior intensidade na chamada Era de Ouro da Ficção Científica (que segundo Adam Roberts durou de 1940 a 1960), tendo sido escrita por autores como Isaac Asimov, Robert A. Heinlein e Arthur C. Clarke. Já a ficção científica *soft* teve maior produtividade durante a *New wave* (meados de 1960 a 1970), sendo representada por escritores como Ray Bradbury e Philip K. Dick.

Vale realçar ainda que um autor que normalmente escrevia FC *hard* tinha a liberdade de se aventurar na FC *soft* em alguma das suas obras e vice-versa, sendo na verdade essa transição bem comum. Seria o caso de Asimov, que é classicamente considerado um escritor de obras de ficção científica *hard* (como pode ser observado nos contos que compõem a coletânea “Eu, robô”), mas que na série *Fundação* é visto por alguns fãs como um escritor que destaca questões sociais e políticas mais próximas da FC *soft*.

Por normalmente explicar com grande detalhamento tecnocientífico o nascimento dos seres artificiais, a literatura de ficção científica sobre robótica apresenta-se majoritariamente como sendo *hard*. A seguir serão vistos alguns exemplos da presença dessas máquinas na literatura.

2. A Robótica e a Literatura de Ficção Científica

Segundo o pesquisador Georges Giralt (1997), criador do grupo *Robótica e Inteligência Artificial*, o termo *robô* (*robot*) e a carga de significação que este carrega hoje (repleta de mitos sobre suas excepcionais capacidades) nasceram na literatura. O termo *robot*

surgiu pela primeira vez na peça de teatro *R.U.R*⁴ (“Robôs Universais de Rossum”) do tcheco Karel Čapek⁵, no ano de 1920. Conforme enfatiza o professor Aleksandar Javanović, na introdução de *A fábrica de robôs*:

“Rossum”, transformado em nome de família lembra, em tcheco, o substantivo masculino *rozum*, ou seja, razão, intelecto, entendimento, ao passo que a palavra *robot* (cuja invenção o escritor atribuiu ao irmão Josef e que ingressou no universo lexical de quase todas as línguas contemporâneas) tem ligação etimológica com a raiz do eslavo eclesiástico *rob*, “escravo”, e, em tcheco, com o substantivo feminino *robotá*, “trabalho forçado” ou “trabalho físico extenuante”, e com verbo *robotit*, “matar-se trabalhando”. [...]“Robô”, termo que se universalizou, não tem no texto de Tchépek apenas o sentido de autômato de aspecto humano; o significado é mais amplo e próximo do de andróide, ou ser humano artificial, não natural. (Tchépek, 2010, p.16)

Čapek fazia uso da expressão *robot* para se referir aos seres artificiais criados com a única finalidade de serem utilizados pelos homens para fazer toda sorte de trabalho, por mais maçante ou degradante que fosse, permitindo assim aos humanos ter tempo para praticar outras atividades que lhes fossem mais prazerosas ou mesmo dedicar-se ao ócio.

O escritor Isaac Asimov (1984) observa que ao se traduzir a palavra *robot* para o inglês, a lógica teria sido adotar a tradução literal e utilizar *slave*⁶, porém, como o termo já era utilizado para designar seres humanos em regime de escravidão, foi empregado o termo original *robot* para designar uma modalidade artificial de escravo. No final da peça roteirizada por Čapek, os robôs, agora conscientes da sua condição de escravidão, se revoltam e se voltam contra os seus criadores e algozes, os seres humanos, eliminando-os: “Radius – (Sobe a barricada.) Robôs do mundo! O poder do homem caiu. Pela conquista da fábrica somos donos de tudo. A etapa humana está ultrapassada. Começou um novo mundo! O governo dos robôs!” (TCHÁPEK, 2010, p. 16)

Georges Giralt (1997), ao razoar sobre a história da robótica, divide-a em três gerações/fases: Na primeira fase, os robôs possuem um funcionamento completamente mecânico, realizando um movimento repetitivo e predefinido em uma base fixa para praticar

⁴ Na versão publicada no Brasil pela editora Hedra, o título adotado foi *A fábrica de robôs*.

⁵ Como pronuncia-se Tchépek, a tradutora Vera Machac adotou essa forma de escrita.

⁶ Do inglês: Escravo.

uma única tarefa. Seria o caso dos robôs destinados para fins industriais, como o *Unimate* (do inglês *Universal + mate*: Companheiro universal). *Unimate* foi o primeiro robô, sendo criado em 1961 pelo engenheiro americano Joseph Frederick Engelberger.

Já para a segunda geração da robótica, Giralt enfatiza que: “Um robô é um manipulador multifuncional reprogramável, concebido para deslocar, por meio de movimentos variáveis programados, peças, utensílios ou instrumentos especializados, de maneira a executar diferentes tarefas.” (GIRALT, 1997, p. 18). Logo, percebe-se que para os roboticistas não seria mais interessante ter robôs para executar meramente movimentos repetitivos, por isso estes começam a ganhar sensores que lhes ajudariam a ter uma percepção das tarefas a serem executadas e a realizarem movimentos diversos para realizá-las.

A terceira geração da robótica, vivenciada hoje, segundo Girald (1997, p 18), busca o desenvolvimento de robôs adaptativos que sejam capazes não apenas de executar suas funções, como também raciocinar sobre elas. Para esse autor na terceira fase, os cientistas agora preocupam-se em encontrar algum meio que “permite desenvolver máquinas ‘inteligentes’, ou seja, dotadas de atributos, de inteligência artificial (IA), que lhes dão capacidades de autonomia decisória e operacional”.

É interessante frisar também que o escritor Isaac Asimov, apontado por Girald como aquele que ajudou na divulgação da robótica por meio da literatura, apresenta duas qualidades dos robôs: inteligência e ser constituído total ou parcialmente de uma substância metálica. Tal descrição já antecipava um modelo visado pelos roboticistas da terceira fase.

Acerca da presença dos seres artificiais na literatura, esta data de bem antes de Čapek inventar o termo *robô*. No século V a.C., Homero já descrevia no Canto XVIII da *Ilíada* que Hefesto, o Deus metalúrgico, possuía *autômatos* (termo derivado do grego utilizado para referir-se aos seres que se movimentam sozinhos) feitos de metal e ouro que lhe serviam:

Azafamado, coberto de suor, entre os foles o encontra, a fabricar vinte tripodes, todas de bela feitura, para dispô-las ao longo do muro da estância soberba, todas providas de rodas nos pés, de ouro puro, com que elas, por próprio impulso, até o meio dos deuses pudessem mover-se e retornar para casa, espetác’lo, em verdade, admirável. Quase completas estavam; apenas as asas magníficas ainda faltava pregar, para o que ele ora os cravos batia. (HOMERO, 2015, p. 385)

Entre os autômatos criados por Hefesto, o trecho acima destaca as trípodes (ou tripés) que conseguiam, de forma independente, se movimentar para realizarem as tarefas designadas por seu criador, inclusive indo até o monte Olimpo (morada dos Deuses) para cumprir alguma diligência e retornando para casa sem maiores problemas.

Em 1816, o escritor alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffman apresentava ao mundo a obra *Der Sandmann (O homem de areia)*. Nessa narrativa é apresentado um autômato, que para Asimov é igual ao robô ou androide, tendo como única diferença o fato de este ser desprovido total ou parcialmente de inteligência e personalidade próprias. A ausência de tais atributos, junto à falta de certa dose de alívio cômico no enredo para aliviar a sensação de desconforto e desconfiança do leitor, torna a figura da máquina alvo de questionamento:

Mas o que dá ao robô de Hoffmann um enorme apelo sobre a imaginação europeia é a exata recusa de possibilidades cômicas de sua premissa. Como Freud observa, o robô de Hoffmann é “inquietante”; de forma perturbadora, nem humano nem não humano – uma criação limítrofe de tecnologia que obriga o leitor a reavaliar sua própria relação com noções de “humanidade” e “natureza”. (ROBERTS, 2008, p. 190)

No conto, Nathanael oscila entre a realidade e a loucura, ao se deixar atormentar na vida adulta por memórias da infância em que o advogado da família, Coppélius, é o vilão (o *Homem de Areia* intitulado pela obra), sendo ele o responsável pelo terror que o protagonista sente perante a ameaça de ter os olhos arrancados: “Ao ver Coppélius, me dei conta da verdade, terrível, ameaçadora: O homem de Areia só podia ser ele!” (HOFFMANN, 2010, p. 23)

A crença de que Coppélius era o homem de areia se consolidou em Nathanael, principalmente após presenciar a transformação ocorrida nas feições do pai, descritas outrora como honestas e doces, quando este se encontrava com o advogado para realizarem experimentos: “Quando meu velho pai se inclinou sobre o fogo, me pareceu transformado. Uma dor atroz e convulsiva contraíra suas feições honestas e doces, metamorfoseando-as numa máscara feia, repelente. Do demônio. Estava parecido com Coppélius!” (HOFFMANN, 2010, p. 24)

Tal união resulta em desastre, ocasionando a morte do pai e gerando um trauma profundo no protagonista, que jura se vingar um dia. Tamanha é a necessidade de fuga da

realidade para Nathanael que, alguns anos depois, já na Universidade, e embora já noivo da vivaz Clara (descrita como possuidora de límpidos olhos azuis que sorriem e uma inteligência lúcida e sagaz), este se apaixona perdidamente pelo ser artificial Olympia.

Olympia, apesar de ser chamada de divinamente bela, é perceptivelmente mecânica (pois realizava movimentos rígidos, tinha um corpo com proporções não naturais e não pronunciava palavras, a não ser suspiros) e desprovida de racionalidade e sentimentos, tanto que os seus olhos são descritos como parados e mortos. Todos estranhavam seu comportamento, com exceção de Nathanael: “Achamos que esta Olímpia tem qualquer coisa de sinistro e nós queremos ficar longe dela, pois temos a impressão de que apenas finge ser criatura viva e que há algum lamentável equívoco nessa história toda.” (HOFFMANN, 2010, p. 72)

Apesar de todos tentarem avisá-lo sobre a estranheza do comportamento de Olympia, Nathanael não escuta ninguém, ficando cada vez mais encantado por esta. Por fim, o rapaz decide pedi-la em casamento, momento em que a verdade é revelada: “Nathanael permanece imóvel. Tinha visto tudo direitinho. O rosto de cera de Olímpia, de mortal palidez, não tinha mais olhos, apenas cavidades negras. Era uma boneca sem vida.” (HOFFMANN, 2010, p. 78). A narrativa acaba em tragédia, com o suicídio de Nathanael agora completamente insano após descobrir que Olympia era na realidade uma boneca criada por Coppelius e Spallanzani.

Outra história significativa para a ficção científica sobre robótica foi *A Eva futura* (1886). Escrita por Auguste Villiers de l'Isle-Adam, e apesar do seu caráter misógino, essa narrativa foi bem aceita na data de seu lançamento, sendo uma das principais obras do movimento literário simbolista francês. Tendo por protagonista o inventor Thomas Edison, que para impedir que seu amigo, o Lorde Eward, cometa suicídio por estar apaixonado por uma mulher bela, mas frívola, decide criar para o Lorde uma mulher artificial perfeita: uma bela (uma réplica de Alicia, que era quem Eward amava), fiel e submissa androide.

Pegou-lhe a mão; era a mão de Alicia! Aspirou o pescoço, o colo arfante da visão: era realmente Alicia! Olhou os olhos... eram exatamente os olhos da humana... com a diferença de que o olhar era sublime! A toailete, os modos...- e o lenço com que enxugava, em silêncio, duas lágrimas das faces muito alvas – era ela, exatamente... transfigurada, porém! Digna, finalmente, da própria beleza: a identidade idealizada. (L'ISLE-ADAM, 2001, p. 332 e 333).

Assim surge a androide Hadaly (que significa *ideal* em persa). Como seu nome sugere, ela se torna a noiva ideal para Eward, mas no final da narrativa Hadaly é destruída pelo incêndio no setor de carga durante um naufrágio.

A *Eva futura* expressa a aversão do escritor à tecnologia, conforme enfatiza Adam Roberts: “Experimentando, em grau maior que outros simbolistas, ansiedade e repugnância pelos avanços contemporâneos na tecnologia, Villiers de l’Isle-Adam escreveu vários contos que satirizavam o *mécanisme* do século XIX.” (ROBERTS, 2018, p. 250) e também as chamadas *femmes fatales* ao apresentar como um retrato da mulher perfeita aquelas que abraçam o seu papel de esposa dedicada e subserviente. Todavia, o que torna a obra genuína é o fato que, na época, esta refletiu uma grande inovação tecnológica, como a construção de uma mulher mecânica.

A autora americana de ficção científica Catherine Lucille Moore, em 1944, deu vida a uma história, na qual uma mulher se encontra em uma situação que lhe reduziu à condição de máquina, conforme enfatiza Roberts:

[...]“No Woman Born” [Nenhuma Mulher Nascida] (1944) diz respeito a uma bela atriz que morre e é trazida de volta em um corpo robótico. Isso se configura como um milagre de real *páthos*, quando a protagonista retorna ao palco para tentar estancar o inevitável sentimento de perda de sua genuína humanidade. (2008, p. 360)

Em 1944 a expressão *robô* já era utilizada para designar os seres dotados de vida artificial, criados por intermédio da tecnologia. Todavia C. L. Moore trouxe uma nova perspectiva para esse termo. Na narrativa, a protagonista Deirdre (possuidora de uma beleza descrita como estonteante) deveria ter falecido vítima de um incêndio no teatro. Porém, seu cérebro foi resgatado intacto e mantido vivo em um corpo robótico de vidro e metal, que é apontado como grotesco. A manutenção da sua vida custou-lhe a formosura pela qual ela era conhecida.

"Não é que ela é – feia – agora", Maltzer continuou apressadamente, como se tivesse medo de uma resposta. “Metal não é feio. E Deirdre... bem, você verá. Eu te digo, eu não posso ver por mim mesmo. Eu conheço tão bem

todo o mecanismo – é apenas mecânica para mim. Talvez ela é – grotesca. Eu não sei. (MOORE, 2018, p. 4, tradução nossa)⁷

Seu empresário, Jonh Harris, ao observá-la reconhece que aquele ser ainda é Deirdre, mas que a graciosidade que suas expressões faciais lhe conferiam se foram. Conforme ela volta aos palcos, uma mudança interna vai se operando nela ao perceber que não faz mais parte da humanidade, podendo, inclusive, se tornar sua inimiga simplesmente por ser diferente. Com o fator de ser super-humana, veio também o sentimento de solidão por sua unicidade.

Nessa história não é apresentada a máquina apenas como um ser subserviente e sem alma, mas sim um robô com uma inteligência artificial derivada de um cérebro humano, tendo que, por isso, lidar com sentimentos e emoções. Agregar esse aspecto emocional às máquinas não era comum na época, mas é uma característica que pode ser encontrada em obras mais contemporâneas:

Hoje as máquinas estão em processo radical de redefinição do humano; e, no entanto, o fio narrativo dominante da corrente principal da FC no século XX foi, com exatidão, como as máquinas retornam à humanidade; como sua trajetória de desenvolvimento as leva de volta a discursos de conteúdo humanitário. (ROBERTS, 2018, p. 54)

E quanto mais as máquinas adquirem aspectos humanos, mais cresce o temor de que estas venham a suplantar o homem, pois junto com as características físicas e comportamentais, imagina-se que elas também imitarão os defeitos de caráter. Com o constante desenvolvimento tecnológico e suas consequências (nem sempre positivas) ao longo dos anos, a literatura e outras artes acharam no dualismo *Homem X Máquina* uma fonte temática rentável e inesgotável para explorar.

O escritor Raul Fiker enfatiza que na ficção científica os seres artificiais, de modo geral, têm a tendência de serem imprevisíveis e, portanto, não confiáveis: “Na mitologia da FC o computador tem muito em comum com o robô: acompanha o homem nas viagens, é

⁷ “It’s not that she’s – ugly – now”, Maltzer went on hurriedly, as if afraid of an answer. “Metal isn’t ugly. And Deirdre... well, you’ll see. I tell you, I can’t see myself. I know the whole mechanism so well – it’s just mechanics to me. Maybe she’s – grotesque. I don’t know.

passível de desenvolver sentimentos e com alguma frequência se revolta e assume o controle.” (FIKER, 1985, p. 67)

Visando desconstruir essa ideia do robô mau que almeja substituir ou aniquilar a humanidade (que foi reproduzida intensamente por autores e roteiristas durante e após as guerras mundiais, para representar a desconfiança que grande parcela da sociedade nutria em relação aos avanços tecnológicos), o escritor Isaac Asimov publicou em *pulp magazines* de ficção científica diversos contos, durante a década de 30 a 50, nos quais mostrava uma visão mais tecnofílica da robótica.

O autor da obra *Eu, Robô*, além de ser considerado um dos Três Grandes (*The Big Three*) Mestres da ficção científica (junto com Robert A. Heinlein e Arthur C. Clarke) é também o *pai da robótica* na literatura, justamente pela dedicação a essa temática, expressa por meio da publicação de diversos artigos e narrativas sobre os robôs e seu relacionamento complicado, mas pacífico com os humanos.

Onde antes os robôs tinham sido, quase com exclusividade, materializações insensatas ou perigosas da ameaça da tecnologia, Asimov imaginou robôs artificialmente inteligentes que eram não só humanos, mas sob muitos aspectos, mais humanos que a humanidade. Os muitos contos de robôs e cerca de mais ou menos uma dúzia de novelas de robôs compartilham todos um foco bastante destacado, a exploração de questões éticas. (ROBERTS, 2018, p. 395)

Reunindo seus melhores contos, em 1950, Asimov lançou uma coletânea chamada *Eu, robô* (acima citada) que até hoje é considerada por muitos fãs como a obra de ficção científica, sobre robótica, mais significativa da literatura mundial.

A narrativa do livro começa no ano de 2057 e nela a personagem Susan Calvin, uma famosa robopsicóloga, concede ao jornal Imprensa Interplanetária uma entrevista. A Doutora Calvin é reconhecida mundialmente por sua contribuição para o desenvolvimento da robótica, por isso um repórter pede que ela relate suas memórias e as desventuras que permearam os primeiros anos após a invenção dos robôs, sendo prontamente atendido por ela, que conta histórias desde quando os robôs nem podiam falar até quando estes se tornaram tão evoluídos a ponto de se erguerem para salvar a humanidade do seu caráter autodestrutivo.

Nessa coletânea, Isaac Asimov utiliza a expressão *robótica* (criada por ele) para designar a ciência que estuda os robôs e seu funcionamento, além de ter elaborado três leis⁸ que regem e determinam a condutas dos seres artificiais. Essas leis, vale ressaltar, são utilizadas por roboticistas, cineastas e escritores até hoje:

Primeira Lei: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.

Segunda Lei: Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei.

Terceira Lei: Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e/ou a Segunda Lei. (ASIMOV, 2009, p. 9)

Asimov acreditava que o simples fato de um robô ser programado com as três leis da robótica eliminaria a probabilidade de este se voltar contra a humanidade e garantiria uma convivência harmônica entre os seres humanos e os seres artificiais. Todavia, embora tenha afirmado que a convivência é pacífica, isto não quer dizer que não havia percalços. Ao longo dos contos são apresentadas várias situações que testam as três leis e demonstram o quão complicado é para os humanos entenderem como o seu cumprimento pelos robôs podem assumir formas inusitadas.

O modelo dos robôs asimovianos e as três leis da robótica, inicialmente influenciaram de modo bem tímido a forma como os seres artificiais eram retratados pela literatura, afinal, Asimov escrevia para uma geração que ainda tinha na memória, de forma bem vívida, os horrores gerados pelo uso da tecnologia bélica nas guerras mundiais. Todavia, com o passar dos anos, vemos cada vez mais autores e roteiristas retratando os robôs como aliados dos seres humanos.

Considerações Finais

⁸ Há ainda a quarta lei da robótica, que é uma ampliação da primeira lei, sendo conhecida também como a Lei Zero: “Nenhuma máquina pode prejudicar a humanidade, ou, por inação permitir que a humanidade seja prejudicada.” Essa lei foi publicada por Asimov posteriormente às três primeiras no conto “O conflito inevitável” (1950).

Ainda há muito a ser pesquisado sobre robótica no campo da literatura de ficção científica e há uma abundância de fontes disponíveis. Na literatura brasileira há excelentes obras sobre essa temática, como o subserviente robô doméstico retratado por André Carneiro em *Zinga, o robô* (1963), aqueles com diversas personalidades que Dinah Silveira de Queiroz apresenta em *O carioca* (1969), a robô oprimida e reduzida a mero objeto criada por Caio Fernando Abreu em *Ascensão e queda de Robhéa, manequim & Robô* (1975), o destruidor de casamentos que Luís Fernando Veríssimo revela em *O Robô* (1985), o robozinho de modos infantis que Pedro Bandeira deu vida em *Aí, que delícia de robô* (1992), aquele capaz de arrancar o próprio coração como prova de amor conforme mostra Adriano Messias em *Meu irmão, o robô* (2014), e até mesmo aqueles com intensa natureza sexual como os apresentados por Luiz Bras em *Sob a cúpula* (2018), além de diversas outras.

Embora, na contemporaneidade, uma parcela da população ainda enxergue a tecnologia mais como um mal necessário do que como uma dádiva, seus ícones, como os robôs, ganham a cada dia um espaço maior na literatura e nas outras artes, fornecendo às narrativas um diferencial, que é justamente esse caráter técnico e futurístico que somente eles são capazes de conceder. Tendo por base o exposto, é cristalino quão rica é a literatura de ficção científica e como a robótica tem sido um dos temas constantes por ela retratados. E quanto mais se consome materiais que retratam a relação *homem x máquina*, mais tênue se torna a linha que separa o ser humano do ser artificial.

Referências

ABREU, Caio Fernando. *O ovo apunhalado*. Porto Alegre: L&PM, 2018.

ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. Tradução de Jorge Luiz Calife. Rio de Janeiro: PocketOuro, 2009.

ASIMOV, Isaac. *No mundo da ficção científica*. Tradução de Thomaz Newlands Neto. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

BRAS, Luiz. *Eros ex machina: Robôs sexuais*. São Paulo: ALink Editora, 2018.

CARNEIRO, André. *Diário da nave perdida*. São Paulo: Editora EdArt, 1963.

FIKER, Raul. *Ficção científica: ficção, ciência ou uma épica da época?* Coleção Universidade Livre. Porto Alegre: L&PM, 1985.

GIRALD, Georges. *A robótica*. Tradução C. S. Duarte. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

HOFFMANN, E. T. A. *O homem de areia*. Tradução de Ary Quintella. Rio de Janeiro: Rocco Jovens leitores, 2010.

HOMERO. *Iliada*. Tradução Carlos Alberto Nunes. 25. ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2015.

MAGGIO, Elisabeth, et al. *Sete faces da ficção científica*. Organização de Márcia Kupstas. São Paulo: Moderna, 1992.

MOORE, C. L. *No womanborn*. Disponível em: <<http://hell.pl/agnus/anglistyka/2211/C.%20L.%20Moore%20-%20No%20Woman%20Born.pdf>>. Acesso em: 04 jan. 2018.

QUEIROZ, Dinah Silveira de. *Comba Malina*. Coleção Prestígio. 1. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1985.

ROBERTS, Adams. *A Verdadeira História da Ficção Científica: do Preconceito à Conquista das Massas*. 1ª. ed. São Paulo: Seoman, 2018.

TCHÁPEK, Karel. *A fábrica de robôs*. Tradução de Vera Machac. São Paulo: Hedra, 2010.

VERISSIMO, Luis Fernando. *A mãe de Freud*. Porto Alegre: L&PM, 1985.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM. Auguste, Conde de. *A Eva futura*. Tradução de Ecila de Azeredo. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

***THE MIDWICH CUCKOOS*, DE JOHN WYNDHAM: DA NOVELA DE FICÇÃO CIENTÍFICA ÀS SUAS ADAPTAÇÕES PARA O CINEMA E PARA A MÚSICA**

Lauro Meller¹

RESUMO: O artigo analisa a novela de ficção científica *The Midwich Cuckoos* (John Wyndham, 1957), para então brevemente comentar suas duas versões cinematográficas (*Village of the Damned*, dirigida por Wolf Rilla, 1960, e *Children of the Damned*, dirigida por Anton Leader, 1964), e uma canção inspirada nessas obras, “Children of the Damned”, lançada pelo Iron Maiden, em 1982.

Palavras-chave: Narrativa de Ficção Científica; *The Midwich Cuckoos*; John Wyndham; Cinema. Iron Maiden.

ABSTRACT: The paper analyses the sci-fi long short-story *The Midwich Cuckoos* (John Wyndham, 1957), and then briefly comments on its two film versions (*Village of the Damned*, directed by Wolf Rilla, 1960, and *Children of the Damned*, directed by Anton Leader, 1964), as well as a song inspired by such works, “Children of the Damned”, launched by Iron Maiden in 1982.

Keywords: Sci-fi narrative; *The Midwich Cuckoos*; John Wyndham; Cinema; Iron Maiden.

Introdução

Este *paper* faz parte de uma série de artigos que venho desenvolvendo tendo como denominador comum as canções do grupo britânico Iron Maiden inspiradas em obras da literatura e/ou do cinema. Ao escanear sua vasta discografia, identifiquei em torno de vinte canções que se enquadram nessa categoria, sendo uma delas “Children of the Damned”, do clássico LP *The Number of the Beast*, de 1982.

Consultando a bibliografia sobre a banda (em especial DANIELS, 2012), além de fóruns de discussão na Internet, deparei-me com a informação de que “Children of the Damned” teria sido inspirada na novela *The Midwich Cuckoos*, de John Wyndham (1957). Algumas pesquisas adicionais levaram-me ao conhecimento de que essa obra literária, por

¹ Professor associado na Escola de Ciências e Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (ECT/UFRN). Doutor em Letras pela PUC-Minas, com estágio Pós-Doutoral no Institute of Popular Music (IPM), Universidade de Liverpool, Reino Unido.

sua vez, havia sido adaptada para o cinema e lançada em 1960 como *Village of the Damned* (no Brasil, *A Aldeia dos Almadiaçados*, com direção de Wolf Rilla), ganhando uma sequência quatro anos depois, *Children of the Damned* (*A Estirpe dos Malditos*, dirigido por Anton Leader).

A coincidência de título do filme de 1964 com o da canção me leva a crer que daí saiu a inspiração para a faixa do (então) quinteto inglês; no entanto, como o segundo filme se insere numa série de obras (da novela à primeira adaptação cinematográfica, e então a continuação para as telas), pareceu-me necessário averiguar todo esse percurso, inclusive para verificar se a canção teria se inspirado parte na novela, parte no primeiro filme, parte no segundo – ou se ela mesclaria todos eles, ou ainda, se se trataria de uma livre adaptação.

***The Midwich Cuckoos* (John Wyndham, 1957)**

The Midwich Cuckoos é uma perturbadora história de ficção científica ambientada na pacata (e fictícia) cidade inglesa de Midwich, nos anos de 1950 – em plena Guerra Fria, e ainda na “ressaca” da Segunda Grande Guerra –, e centra-se em um estranho fenômeno que ficaria conhecido como *The Dayout*, e suas consequências.

Numa determinada noite de setembro, exatamente às 22:17h, todos os habitantes de Midwich caem, repentinamente, em estado de letargia, como se uma força magnética tivesse se instalado sobre o vilarejo, isolando-o do mundo exterior. Os habitantes de cidades próximas que tentam se comunicar com os moradores de Midwich, ou que tentam ir até lá, caem em sono profundo ao se aproximarem de seus arredores, e esse efeito é extensivo a qualquer ser vivo, desde o gado até os insetos.

Autoridades policiais e militares bloqueiam todas as vias de acesso, enquanto investigadores tentam descobrir a natureza do fenômeno. Embora suspirem com alívio ao constatarem que as pessoas não estão mortas, mas em sono profundo, não conseguem definir exatamente o que se passou. Imagens coletadas por aeronaves militares fotografam um Objeto Voador Não-Identificado caído nas proximidades da igreja matriz, e a principal hipótese levantada pelas equipes de investigação diz que se trata de uma aeronave danificada

que, utilizando uma tecnologia muito avançada, faz com que toda a cidade adormeça enquanto eles providenciam o reparo do artefato.

Com efeito, na manhã seguinte, o suposto disco voador não é mais visto, à medida que a população começa a recobrar os sentidos. Após muitos testes, as autoridades chegam à conclusão de que a barreira que isolara Midwich era “(...) static, invisible, odourless, non-registering on radar, non-echoing on sound, immediate in effect on at least mammals, birds, reptiles, and insects; and apparently has no after-effects (...)” (WYNDHAM, 2008, p. 34).²Há onze fatalidades, incluindo moradores carbonizados em uma casa que pegou fogo, e outros que, estando com pneumonia, ficaram sem monitoramento médico e pereceram.

Embora não houvesse efeitos imediatos, consequências tardias se revelariam de forma devastadora, algumas semanas mais tarde, quando se descobre que *todas* as mulheres férteis de Midwich estão misteriosamente grávidas. Num vilarejo conservador dos anos de 1950, esse fato é combustível para divórcios e até algumas tentativas de suicídio (principalmente das mulheres solteiras); num segundo momento, quando se percebe não ter sido possível a fecundação *simultânea* de todas elas sem uma força que orquestrasse esse fato, alguns atribuem o fenômeno a um castigo divino. Conforme a história se desenrola, no entanto, percebe-se que o *Dayout* e a provável data da concepção das mulheres é compatível, e então instala-se o terror entre elas: se elas foram fecundadas por alienígenas, que forma de vida estarão gerando?

Essa profunda inquietação aparentemente se dissipa ao nascerem as crianças, que em quase tudo aparentam ser humanas, exceto pelos olhos estranhamente dourados, por uma discreta coloração prateada na pele e pelas unhas, ligeiramente menores que o normal. Além disso, todas elas – inicialmente, 30 meninos e 28 meninas – guardavam uma impressionante semelhança física entre elas, como se fossem gêmeos. O Dr. Willers, responsável por acompanhar as gestantes e pelo parto dos bebês, anota em seu relatório:

O que mais impressiona são os olhos. Eles parecem ser normais em sua estrutura; a íris, no entanto, e da melhor forma com que posso dizê-lo, é peculiar em sua coloração, sendo de um dourado brilhante, quase

²“(...) estática, invisível, inodora, não-registrada por radares, não-sonora, tendo efeito imediato em pelo menos mamíferos, pássaros, répteis e insetos; e aparentemente não tendo efeitos tardios”. Trad. minha.

fluorescente, e é da mesma tonalidade em todos eles. (...) O cabelo, notavelmente macio e fino, é, também segundo a melhor descrição que posso fazer, quase chato em um dos lados, enquanto o outro forma um arco; o formato parece o de um D estreito. (...) As unhas dos dedos das mãos e dos pés é ligeiramente mais estreito que o usual, mas não há sugestão de formação de garra – com efeito, pode-se dizer que parecem mais planas que a média. (...) Em geral: todos os bebês parecem ser perfeitamente saudáveis, embora eles não tenham o grau de ‘fofura’ que se espera na sua idade: o tamanho da cabeça com relação ao corpo é aquele normalmente encontrado em crianças um pouco mais velhas (WYNDHAM, 2008, p. 96-97). Trad. minha.³

A aparente normalidade começa a ruir quando as Crianças (com “C” maiúsculo, para diferenciá-las das demais), ainda bebês, telepaticamente obrigam todas as mães que não estão mais em Midwich a voltarem para a cidade. Esse é o primeiro sinal de sua anormalidade, que começa então a revelar traços de crueldade: um desses primeiros episódios envolve uma mãe que é encontrada incessantemente perfurando os próprios braços com um alfinete de segurança – com o qual ela havia acidentalmente machucado a pele de seu bebê momentos antes.

À medida que o tempo passa e elas crescem (com uma taxa de desenvolvimento físico duas vezes mais rápida que a dos bebês humanos), fica evidente que, por sua mente aguçada e pelas já citadas idiossincrasias físicas, eles formavam uma espécie à parte. Por isso, foram, por sua própria solicitação, reunidas numa escola especial, *The Grange*, para superdotados, onde viviam em isolamento do restante da comunidade. Esse fato, em se tratando de crianças ainda pequenas, deixa claro não haver, por parte delas, nenhum senso de pertencimento às suas famílias humanas e que, ao contrário, elas não apenas desejam estar próximas umas das outras, como *precisam* fazê-lo, por motivos que só serão explicados como desenrolar da trama.

³ No original: “Most striking are the eyes. These appear to be quite normal in structure; the iris, however, is, to the best of my knowledge, unique in its colouring, being of a bright, almost fluorescent-looking gold, and is the same shade of gold in all. (...) The hair, noticeably soft and fine, is, as well as I can describe it, of a slightly darkened blond shade. In section, under the microscope, it is almost flat on one side, while the other is an arc; the shape being close to that of a narrow D. (...) The finger and toe nails are a trifle narrower than usual, but there is no suggestion of claw formation – indeed, one would judge them to be slightly flatter than the average. (...) In general: the babies all appear to be perfectly healthy although they do not show the degree of “chubbiness” one expects at their age: the size of the head in relation to the body is that normally found in a somewhat older child (...)”. (WYNDHAM, 2008, p. 96-97)

Embora não houvesse empatia mútua entre as Crianças e o restante do povoado, a vida seguia sem maiores alterações. Esse estado de coisas é interrompido no momento em que um habitante local, o agricultor Jimmy Pawle, acidentalmente atinge, com seu carro, uma das Crianças. Em represália, elas telepaticamente o fazem estraçalhar seu veículo contra um muro, matando-o *incontinenti*. A seguir, o irmão da vítima tenta assassinar as Crianças com seu rifle, sendo então telepaticamente levado a apontar a arma para a própria cabeça e a puxar o gatilho. A partir desse *turning point*, as Crianças – que, apesar de terem nove anos de idade, aparentavam o dobro –, são chamadas a depor às autoridades. Nesse momento, explicam que são membros de uma raça superior e que os humanos não teriam como extingui-los.

Grande parte do livro se concentra, então, em episódios cada vez mais violentos envolvendo as Crianças, e em planos elaborados pelos principais personagens, em especial, o Professor Gordon Zellaby e seus interlocutores – sua mulher, Angela, o Coronel Bernard Westcott, da Inteligência Militar, o Vigário (uma das autoridades máximas numa cidade provinciana dos anos 50) etc. – para detê-las.

Um dos trechos mais dramáticos do livro é aquele em que os moradores de Midwich, revoltados com o transcorrer dos acontecimentos e com o fato de as Crianças terem sido absolvidas pela morte dos irmãos Pawle – por não haver provas sobre seus poderes telepáticos – resolvem fazer justiça com as próprias mãos e se dirigem à escola das Crianças, decididos a incendiar o prédio. “Para se defenderem”, assim elas se justificariam mais tarde, elas fazem com que os moradores comecem a lutar uns com os outros, o que resultaria em algumas mortes e muitos feridos. Esse episódio deixa evidente o que aconteceria se forças militares resolvessem atacar as Crianças.

Westcott revela a Zellaby que no mesmo dia do *Dayout* outras colônias de Crianças foram “inseminadas” ao redor do mundo (um “gancho” para uma sequência da história, que viria a ser o livro e o filme *Children of the Damned*), sem que nenhuma delas vingasse, pelo tabu das gravidezes simultâneas e pelos bebês que em nada se assemelhavam a seus supostos genitores. Numa aldeia Esquimó, por exemplo, todas elas foram mortas pelos habitantes locais. Na região russa de Irkutsk, os costumes locais levaram os moradores a acreditarem que as mulheres teriam tido inseminadas por demônios – crença comum na

Europa medieval –, o que faz com que todas as mães e suas Crianças sejam assassinadas. Na outra única cidade em que as Crianças viveram por alguns anos, Gizhinski, também na Rússia, agentes militares infiltrados percebem o enorme risco que a própria Humanidade corria, e o governo de Moscou autoriza o bombardeamento atômico do local – o que garante o extermínio da ameaça, mas também vitima toda a população civil.

Talvez inspirado nesse episódio, pouco a pouco Gordon Zellaby arquiteta um plano desesperado para livrar toda a comunidade de Midwich das Crianças. Professor delas desde a primeira infância e possivelmente o único humano em que elas depositavam alguma confiança, Zellaby, usando como pretexto exibir um filme para os alunos, leva seu pesado equipamento composto por projetor e amplificadores, acondicionados em várias caixas, à escola. No entanto, minutos depois do início da “projeção”, ouve-se um formidável estrondo que ecoa por toda Midwich.

O estilo de escrita de John Wyndham se ancora nas técnicas das narrativas de mistério e de detetive, em que muitas vezes as consequências são apresentadas ao leitor antes das causas, e paulatinamente, por método dedutivo, este é levado a entendê-las. Nisso Wyndham se assemelha a Conan Doyle, e não é por acaso que há uma citação do personagem Sherlock Holmes à página 188: “Quando você tiver eliminado o impossível, o que quer que reste, ainda que improvável, deve ser a verdade”.⁴ Gordon Zellaby cumpre muito bem esse papel de personagem extraordinariamente astuto, com o qual o leitor acaba se identificando e que o conduz no processo de destrinçar o mistério que se lhes apresenta.

A apurada técnica descritiva de Wyndham – outra notável característica de sua escrita –, por vezes tangencia o poético. Por exemplo, ao narrar o amanhecer do dia 27 de setembro, em que os habitantes de Midwich ainda estão sob o efeito do *Dayout*, ele escreve:

O amanhecer do dia 27 testemunhou trapos desleixadamente sendo encharcados por um céu de lava-louças, com uma débil luz cinza. No entanto, em Opley e em Stouch galos cantaram, e outros pássaros lhes deram as boas vindas de forma mais melodiosa. Em Midwich, entretanto, nenhum pássaro cantou. (...) Em Opley e em Stouch, também, assim como em outros lugares, mãos logo estavam se esticando para desligarem despertadores, mas em Midwich eles tocaram até a corda acabar. (...) Em

⁴No original: “When you have eliminated the impossible, whatever remains, *however improbable*, must be the truth”. (WYNDHAM, 2008, p. 188).

outros vilarejos, homens com olhos sonolentos deixaram suas casas e saudaram seus colegas de trabalho com ‘bons dias’ sonolentos; em Midwich, ninguém se saudou (WYNDHAM, 2008, p. 24). Trad. minha.⁵

O fato de Zellaby ser um renomado cientista, que aplica o método científico a tudo que lhe chega aos sentidos, o leva, desde muito cedo na narrativa, a perceber padrões nas Crianças que nenhum outro morador de Midwich perceberia: por exemplo, é ele quem descobre que elas, ainda bebês, transmitem conhecimento telepaticamente, de modo que ao se ensinar algo a qualquer um dos meninos – por exemplo, como abrir uma intrincada caixinha de madeira, espécie de *puzzle* –, todos os outros meninos, ao verem o artefato, mesmo não tendo testemunhado como resolver o desafio, imediatamente sabem como proceder; o mesmo ocorre com o grupo de meninas. Essa habilidade é demonstrada por Zellaby à comunidade por aplicação do método científico, e é esse protocolo de observação, formulação de uma hipótese e sua testagem que o levará à conclusão de que as Crianças de Midwich são, na verdade, não indivíduos, mas partes individuais de uma mesma Entidade, ou Inteligência, sendo uma masculina, e uma feminina. Essa hipótese é confirmada pelas próprias Crianças, já no desfecho da narrativa, quando o Coronel Bernand Westcott se aproxima de uma delas para tentar uma negociação:

“Você é Eric?” perguntou-lhe.
“Não”, disse o garoto. “Às vezes eu sou Joseph. Mas agora eu sou todos nós. Você não precisa ficar com medo; nós queremos falar com você”
(WYNDHAM, 2008, p. 196).⁶

Assim como toda boa obra literária ou cinematográfica, como as distopias *1984*, de George Orwell, *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, ou mesmo a série de filmes

⁵No original: The dawn of the 27th was an affair of slatterny rags soaking in a dishwasher sky, with a grey light weakly filtering through. Nevertheless, in Oppley and in Stouch cocks crowed, and other birds welcomed it more melodiously. In Midwich, however, no birds sang.

In Oppley and Stouch, too, as in other places, hands were soon reaching out to silence alarm clocks, but in Midwich the clocks rattled on till they ran down.

In other villages sleepy-eyed men left their cottages and encountered their work-mates with sleepy good mornings; in Midwich no one encountered anyone. (WYNDHAM, 2008, p. 24).

⁶No original: “ ‘Are you Eric?’ he asked him.

‘No’, said the boy. ‘Sometimes I am Joseph. But now I am all of us. You needn’t be afraid of us; we want to talk to you’” (WYNDHAM, 2008, p. 196).

Matrix, estrelada por Keanu Reeves, *The Midwich Cuckoos* se utiliza de uma roupagem de ficção científica, incluindo os inevitáveis alienígenas, para tratar de questões políticas e filosóficas que, no fundo, são o principal assunto do livro.

Um deles é uma agenda feminista, que percebemos em passagens como aquela em que Mrs. Zellaby, num acesso de fúria, desabafa sobre a condição das gestantes de Midwich – uma reflexão aplicável não apenas à situação fictícia do livro, mulheres inseminadas por alienígenas, mas a qualquer mulher grávida que questione sua condição, principalmente se ela engravidou contra a sua vontade, e/ou se foi vítima de estupro:

“Para um homem, está tudo muito bem. Ele não tem de enfrentar esse tipo de coisa, e ele sabe que nunca terá (...) como alguém se sente acordado à noite, sentindo-se humilhado, sabendo que está simplesmente sendo usado? – como se você não fosse uma pessoa, mas apenas um tipo de mecanismo, de incubadora... e então pensar, por horas a fio, noite após noite, *o que – o que* você está sendo forçado a incubar. (...) É degradante, é intolerável.” (WYNDHAM, 2008, p. 87) Trad. minha.⁷

Na mesma linha, a personagem da Dra. Margaret Haxby, PhD, levanta a bandeira do feminismo na obra de Wyndham. Uma das mulheres que foram inseminadas, mas claramente mais interessada em investir em uma carreira acadêmica e profissional que na maternidade, ela decide abandonar Midwich, deixando a Criança aos cuidados de outros adultos, simplesmente porque “Ela repudia a criança completamente. Ela diz que é tão responsável por ela quanto se ela tivesse sido deixada na sua porta e que não há, portanto, nenhuma razão pela qual ela deva tolerar, ou que se espere que ela tolere, a ruína de sua vida, ou de seu trabalho, por causa disso”⁸ (WYNDHAM, 2008, p. 100. Trad. minha). E mais: “(...) ela pretende lutar na Justiça. Ela afirma que evidências médicas irão evidenciar que a criança não pode ser dela; a partir disso, será argumentado que ela foi colocada *in loco parentis* sem seu conhecimento

⁷No original: “It’s all very well for a man. He doesn’t have to go through this sort of thing, and he knows he will never have to. (...) how it feels to lie awake at night with the humiliating knowledge that one is simply being used? – As if one were not a person at all, but just a kind of mechanism, of incubator... And then go on wondering, hour after hour, night after night, *what – just what* it may be that one is being forced to incubate. (...) It’s degrading, it’s intolerable” (WYNDHAM, 2008, p. 87).

⁸No original: “She repudiates the child entirely. She says she is no more responsible for it than it had been left on her doorstep, and there is, therefore, no reason why she should put up with, or be expected to put up with, the wrecking of her life, or her work, on account of it” (WYNDHAM, 2008, p. 110).

ou consentimento, e que por isso não pode ser responsabilizada”⁹ (WYNDHAM, 2008, p. 110, Trad. minha). Sem dúvida uma mulher corajosa para os conservadores parâmetros de um vilarejo inglês dos anos 50, mas que estava disposta a enfrentar o julgamento de seus pares para seguir adiante com seus projetos pessoais e profissionais.

Wyndham nos dá uma preciosa chave de leitura para sua obra, e da forma mais óbvia: no título: *Os Cucos de Midwich*. Algumas espécies de cucos apresentam um comportamento parasita em relação a outras espécies de aves, pondo seus ovos em ninhos alheios. Como o ovo do cuco choca mais cedo que o dos hospedeiros, seu filhote tem uma taxa de crescimento mais rápida que os demais, e então ele acaba derrubando os ovos da espécie hospedeira de seu ninho. Os pais adotivos, por um instinto passado geneticamente, veem-se obrigados a cuidar e alimentar o intruso. A alegoria é tornada explícita por Zellaby: “Cucos são muito determinados a sobreviver. Tão determinados que existe somente uma coisa a ser feita uma vez que o ninho está infectado”¹⁰ (WYNDHAM, 2008, p. 113. Trad. minha.). E então, admitindo ser um homem civilizado que não poderia fazer “o que tem de ser feito”, afirma que só lhes restaria, “(...) como a pobre galinha [...] alimentar e nutrir o monstro, e trair nossa própria espécie”¹¹ (WYNDHAM, 2008, p. 113. Trad. minha). Tanto no caso da Dra. Haxby como na explicação do Prof. Zellaby, ao substituímos “Dayout Children” ou “cucos” por “crianças adotivas”, “crianças resultantes de estupro” ou “imigrantes”, descortina-se uma reflexão abrangente e atual sobre as diversas constituições familiares e as particularidades de cada uma delas, e também sobre delicadas questões geopolíticas.

Se a agenda feminista e a alusão aos cucos engendram reflexões importantes, o ponto fulcral da narrativa é aquilo que poderíamos chamar de “questão evolucionista”, pois o que está de fato em jogo, em *The Midwich Cuckoos*, é a luta pela sobrevivência quando duas espécies se enfrentam, com o resultante afloramento de nosso instinto mais primitivo: o de autopreservação do “gene egoísta”, na feliz expressão de Richard Dawkins, com vistas à perpetuação da *própria* espécie.

⁹No original: “(...) she intends to fight it in court. She claims that medical evidence will establish that the child cannot possibly be hers; from this it will be argued that as she was placed *in loco parentis* without her knowledge or consent, she cannot be held responsible.” (WYNDHAM, 2008, p. 110).

¹⁰No original: “Cuckoos are very determined survivors. So determined that there is really only one thing to be done with them once the nest is infected”¹⁰ (WYNDHAM, 2008, p. 113).

¹¹No original: “(...) like the poor hen-thrust [...] feed and nurture the monster, and betray our own species” (WYNDHAM, 2008, p. 113).

O que Wyndham propõe como reflexão é como o homem, já há milênios confortável em sua posição de dominador da natureza, por ter desenvolvido tecnologias, aí incluindo suas formas de comunicação (a fala e a escrita), de aquisição e de transmissão do conhecimento (livros, meios de comunicação em massa, computadores), se comportaria ao ver essa sua condição ameaçada por uma espécie intelectual e tecnologicamente superior. Não se trata de um contato cordial, e na distopia de Wyndham, ele simplesmente atualiza, no campo da ficção científica, aquilo que vimos acontecer repetidamente ao longo da História, por exemplo, quando invasores europeus do século XV, mais bem equipados que suas vítimas americanas, as subjugaram, ou quando esses mesmos invasores escravizaram as populações africanas.

A leitura de *The Midwich Cuckoos* nos convida à reflexão sobre como se dá o embate entre diferentes espécies – subttexto evolucionista que já aponte –, mas também entre povos, o que inevitavelmente provoca a redefinição de muitos paradigmas, sejam eles biológicos, psicológicos, éticos, étnicos, religiosos, morais, culturais, jurídicos ou políticos. O trecho em que duas das Crianças – onscientemente representando *todas* elas – conversam com o Coronel Westcott parece resumir bem o ponto nevrálgico do livro de Wyndham:

Poderíamos dizer que [nós] ambos temos o mesmo desejo – o de sobreviver? Todos nós somos joguetes da força da vida. Ela os fez numericamente fortes, mas mentalmente subdesenvolvidos; nos fez mentalmente fortes, mas fisicamente fracos: agora ela nos coloca em confronto, para ver o que vai acontecer. Um esporte cruel, talvez, tanto do nosso ponto de vista como no de vocês, mas um esporte muito, muito antigo. A Crueldade é tão antiga quanto a própria vida” (WYNDHAM, 2008, p. 200. Trad minha).¹²

Village of the Damned (A Aldeia dos Amaldiçoados, Dir. Wolf Rilla, 1960)

A adaptação de obras literárias para o formato de filme geralmente requer uma boa dose de condensação. Neste caso, enquanto a novela se estende por 220 páginas, a película

¹²No original: “Should we say that both [os us] have been given the same wish – to survive? We are all, you see, toys of the life-force. It made you numerically strong, but mentally underdeveloped; it made us mentally strong, but physically weak: now it has set us at one another, to see what will happen. A cruel sport, perhaps, from both our points of view, but a very, very old one. Cruelty is as old as life itself”. (WYNDHAM, 2008, p. 200).

tem duração aproximada de uma hora e quinze minutos; e, de fato, foi necessário fazer supressões consideráveis para que se (re)conte a história nesse outro meio semiótico de forma coerente e convincente. Dentre essas alterações, sublinho o desaparecimento do narrador Richard Gayford – personagem, diga-se de passagem, bastante inexpressivo –, e o foco principal no verdadeiro protagonista da história, o Professor Gordon Zellaby, que se não é o narrador do filme inteiro, assume esse papel em algumas passagens, como a da explosão de *The Grange*, em que fica mentalizando uma parede de tijolos (para que as Crianças não percebam, telepaticamente, seu verdadeiro intento), enquanto a bomba-relógio realiza a sua contagem regressiva que solucionaria o conflito dessa narrativa. Outra óbvia adaptação é a quantidade de Crianças, que de 61 na narrativa literária passa a um grupo de aparentemente não mais que 15 – um problema possivelmente de ordem prática e financeira.

De resto, trata-se de uma adaptação que segue, com considerável fidelidade, a obra que lhe serviu de inspiração.

***Children of the Damned* (A Estirpe dos Malditos. Dir. Anton Leader, 1964)**

Lançado em 1964, *Children of the Damned* (com direção de Anton Leader) é uma espécie de continuação do filme dirigido por Rilla, e foi lançado simultaneamente com sua versão em *paperback* (uma modalidade de lançamento chamada *tie-in*), assinada por A. V. Sellwood.

Desta vez, seis das Crianças são localizadas em diferentes nações mundiais, e um time de pesquisadores de desenvolvimento infantil da UNESCO resolve colocá-las em contato. Provenientes de diferentes países e raças – Índia, Nigéria, União Soviética, China, Estados Unidos e Reino Unido –, elas são levadas para as embaixadas de seus países de origem em Londres. No entanto, graças a seus poderes telepáticos, conseguem escapar de seu cativeiro e se reúnem em uma igreja abandonada da capital inglesa. A partir daí, para quem já conhece as obras anteriores com o mesmo tema, o desenrolar dos fatos é mais ou menos previsível: as autoridades investem contra as Crianças com armas militares, as quais são controladas por elas contra seus agressores. Ao analisar o resultado de exames clínicos

nas Crianças, os pesquisadores compreendem que não se trata de alienígenas, mas que suas células são compatíveis com células humanas evoluídas em um milhão de anos – o que confirma a o tema subjacente da novela de Wyndham: o evolucionismo e a sobrevivência do mais forte *vis-à-vis* da noção de civilização e seus corolários, como o respeito às minorias, a compaixão etc. Compreendendo que qualquer tentativa de tentar controlar as Crianças seria inútil – e de que, pelo princípio da evolução e da Lei do Mais Forte, elas é que iriam acabar dominando a Humanidade –, as autoridades acabam explodindo (ainda que acidentalmente) a igreja, matando as Crianças – solução idêntica à de *The Midwich Cuckoos* e de sua versão cinematográfica.

“Children of the Damned”, (Iron Maiden, 1982)

A canção “Children of the Damned” foi composta pelo baixista e líder do Iron Maiden, Steve Harris, para o terceiro álbum da banda, *The Number of the Beast*, disco que os catapultou para o estrelato internacional. Segundo ele mesmo,¹³ a faixa foi inspirada no filme *Children of the Damned*, de 1964. A escolha do título da canção parece óbvia por sua vinculação com temas como satanismo e ocultismo, comuns no *ethos* do Heavy Metal. Apesar da declaração de Harris, ao se analisar a letra da canção, vê-se que se trata de uma adaptação livre dessa obra cinematográfica – como se viu, sequência de *Village of the Damned*, por sua vez baseada na obra literária de Wyndham.

A faixa é uma das canções mais melódicas da banda. Em vez das guitarras distorcidas em profusão e dos andamentos acelerados, ela se inicia com acordes “limpos” (i.e., sem distorção) na guitarra (com efeito de *chorus*), acompanhados de ornamentações do baixo de Steve Harris e marcação constante do chimbau de Clive Burr. Na gravação, essa introdução corresponde à marcação 00:00 a 00:13. Segue-se, sobre a mesma base, um melódico solo com distorção bastante discreta (de 00:14 a 00:29), momento em que se ouve a voz de Bruce Dickinson entoando os primeiros versos da canção, em registro médio e sem *drive* (distorção).

¹³IRON MAIDEN. *Classic albums: The Number of the Beast*. Eagle Vision, 2002. 1 DVD.

A canção é estruturada em três estrofes. Na primeira, o eu lírico da canção comenta as características físicas das Crianças, com destaque para os seus olhos coruscantes:¹⁴

He's walking like a small child, But watch his eyes burn you away. Black holes in his golden stare God knows he wants to go home Children of The Damned	Ele está andando como uma criança pequena, Mas veja seus olhos queimarem você. Buracos negros em seu olhar dourado Deus sabe que ele quer ir para casa Filhos do Amaldiçoado
---	---

No entanto, versos como “God knows he wants to go home” não guardam relação nem com a narrativa literária nem com os filmes, tendo em vista que o objetivo das Crianças é o de colonizar a Terra, não de voltar ao seu planeta de origem. Insisto ainda nos imprecisos títulos dos filmes, um dos quais ecoados pela banda inglesa, que talvez por uma questão comercial sugere tratar-se de obras que tematizam o Oculto e o Sobrenatural, quando se trata, na verdade, de histórias de ficção científica.

A segunda estrofe, cujo sentido é difícil de captar, comenta a mudança daquele andar de criança dando lugar ao “andar de um morto”, uma imagem difícil de imaginar. O eu lírico alude também às intenções de aniquilamento da espécie humana (“Se ele tivesse vivido, ele teria nos crucificado a todos”):

He's walking like a dead man If he had lived he would crucified us all Now he's standing on his last step He thought oblivion? Well, it beckons us all	Ele está caminhando como um morto Se ele tivesse vivido, ele teria nos crucificado a todos Agora ele está parado em seu último degrau Ele esquece tudo e acena a todos nós
---	--

Após as duas estrofes iniciais, cujo acompanhamento musical é um dos mais lentos e melódicos de toda a discografia do Iron Maiden, temos a previsível aceleração do andamento (a partir de 02:20) e a introdução de uma nova parte, em que a voz se investe de um tom agressivo e as guitarras parecem ir preparando o terreno para o solo, em geral correspondendo ao ápice das composições de Heavy Metal.

¹⁴ Para melhor acompanhamento desta análise, procedo à transcrição da letra original em inglês, acompanhada de uma tradução livre, à direita.

Nessa passagem, a letra parece ter feito um recorte do momento em que as crianças são envoltas pelas chamas, após a explosão em *The Grange* (em *The Midwich Cuckoos* ou em *Village of the Damned*), ou após o ataque à igreja (em *Children of the Damned*). Essa estrofe reveste-se de um tom escatológico e adota um ponto de vista, por assim dizer, em *close*, que não está nem no livro nem nos filmes, constituindo portanto uma adaptação livre dessas obras. Conforme já mencionado, são comuns, no *ethos* do Heavy Metal, os temas relacionados ao Oculto e ao Sobrenatural, e assim Steve Harris toma uma licença poética ao atribuir à Criança em chamas feições risonhas – que pelas circunstâncias descritas, conferem à cena tons macabros:

<p>Now it's burning his hands, He's turning to laugh, Smiles as the flames sear his flesh. Melting his face, screaming in pain. Peeling the skin from his eyes. Watch him die according to plan, He's dust on the ground, what did we learn?</p>	<p>Agora que queima sua mão, Ele se vira para rir Sorri enquanto as chamas consomem sua carne. Derretendo sua face, gritando de dor Arrancando a pele de seus olhos Veja-o morrer de acordo com o plano Ele é poeira no chão, o que nós aprendemos?</p>
--	---

A estrofe acima utiliza padrões rítmicos que geram uma crescente tensão, a qual culmina nos solos de guitarra. Vencido o inimigo, na estrofe final o eu lírico se dirige diretamente às Crianças, em tom ameaçador e confrontando-as em sua derrota:

<p>You're Children of The Damned, Your back's against the wall. You turn into the light. You're burning in the night. You're Children of The Damned, Like candles watch them burn. Burning in the light, You'll burn again tonight. You're Children of The Damned</p>	<p>Vocês são filhos do Amaldiçoado Vocês estão encurralados Vocês se viram para a luz Vocês estão queimando na noite. Vocês são filhos do Amaldiçoado Como velas, veja-os queimar Queimando na luz Vocês irão queimar novamente hoje à noite Vocês são filhos do Amaldiçoado</p>
---	--

Conclusão

Obra literária (novela), obra cinematográfica (longa metragem) e obra musical (canção) detêm, por óbvio, características próprias: o escritor manipula as palavras; o cineasta, as imagens em movimento; o músico, os sons. O que se observa ao compararmos três modalidades de representação que tentam contar *a mesma* história é que, irremediavelmente, diferentes estratégias serão adotadas. Sendo a obra literária mais extensa que as demais, é natural que traga maior riqueza de detalhes, as quais progressivamente têm de ser reduzidas no formato de filme e de canção.

Se focarmos nos extremos desse *continuum*, em que tomo o livro de Wyndham como matriz e a canção do Iron Maiden como adaptação em segunda mão, pois que declaradamente baseada no filme dirigido por Anton Leader, percebemos que a versão musical, pela própria extensão, procede a um recorte mínimo da história, a qual só poderemos compreender melhor com acesso ao texto que lhe serviu de inspiração.

E nisso reside o objetivo deste *paper*: lançar uma luz interpretativa às letras de canções – não raro herméticas – ao mesmo tempo evidenciando a natureza intertextual e colaborativa do processo criativo: neste caso, Steve Harris, mestre em sua arte, tornado aqui um discípulo de Leader, por sua vez, discípulo de Rilla, por sua vez, de Wyndham, por sua vez, de Doyle, por sua vez...

Referências

- CHILDREN of the Damned. Direção: Anton Leader. [S.l.]: [s.n.], 1964. 1 DVD (90 min).
- CHRISTE, Ian. *Sound of the Beast: the complete headbanging history of Heavy Metal*. S.l.: IT Books, 2004.
- DANIELS, Neil. *Iron Maiden: a biografia não autorizada e definitiva da Besta*. Tradução de Anna Paola Monteiro. Rio de Janeiro: Agir, 2012.
- FRITH, Simon. *Performing Rites: on the value of popular music*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press, 1996.

- KONOW, David. *Bang your Head: the rise and fall of Heavy Metal*. [S.l.]: Three Rivers Press, 2002.
- IRON MAIDEN. *The Number of the Beast*. EMI Music, 1982. 1 CD(44:40 min): digital, estéreo.
- IRON MAIDEN. *Classic albums: The Number of the Beast*. [S.l.]:Eagle Vision, 2002. 1 DVD. (80 min).
- VILLAGE of the Damned. Direção: Wolf Rilla. [S.l.]: [s.n.], 1960. 1 DVD (75 min).
- WALL, Mick. *Run to the hills: Iron Maiden– The authorised biography*. 3.ed. [S.l.]: Sanctuary Publishing, 2004.
- WALSER, Robert. *Running with the Devil: power gender, and madness in Heavy Metal Music*. Middletown-CT: Wesleyan, 1993.
- WEINSTEIN, Deena. *Heavy Metal: The music and its culture*. S.l.: Da Capo Press, 2000.
- WYNDHAM, John. *The Midwich Cuckoos*. London: Penguin, 2008.

HEALING IN *LIFE IS STRANGE*: THE POSSIBILITIES OF DUAL- WITNESSING AS A PLAYER

Rosana Ruas Machado Gomes¹

ABSTRACT: The present article analyzes how an attentive playing of *Life is Strange* may enable the user to successfully dual witness. In doing that, the user enters the narrative of the speaker, generating an account that is mutually witnessed. Then, the player becomes able to help in the healing process of Kate Marsh, who has undergone traumatic events. This reinforces the notion that the participation of the player is essential to the telling and molding of the story presented by games.

Key-words: video game studies; trauma; media.

RESUMO: Este artigo analisa como uma maneira de jogar atenta pode permitir ao usuário desenvolver com sucesso em *Life is Strange* o processo de *dual-witnessing*. Nele, o interlocutor adentra na narrativa do locutor, produzindo um relato com testemunho mútuo. O usuário torna-se então capaz de ajudar no processo de recuperação de Kate Marsh, que vivenciou eventos traumáticos. Assim, é reforçado que a participação do jogador no desenrolar das histórias de games é essencial.

Palavras-chave: estudos de vídeo game; trauma; mídias.

Life is Strange (2015) is a five part episodic adventure video game developed by Dontnod Entertainment and published by Square Enix for Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 and Xbox One. Its first episode was released in 2015, on January 30, with each of the subsequent four being released every two months.

In the game, the player controls Max Caulfield, an eighteen-year-old girl who is back in Arcadia Bay—the town where she grew up—after five years away, in order to study photography at Blackwell Academy. One day, when being startled from some type of vision of a tornado hitting the city in the middle of the class, she goes to the restroom to wash her face. There, she witnesses a girl (named Chloe Price, Max’s childhood friend) being shot. Then, Caulfield reaches out screaming and is able to turn back time, waking up in class from the same nightmare again. From that moment to the very end of the game, her character has the power to rewind time, within certain limits and conditions. Time travel, according to

¹Mestranda em Estudos de Literatura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista CAPES – Proex.

professor and author Adam Roberts, is precisely one of the most common tropes that tend to lead people into classifying a piece of work as science fiction (ROBERTS, 2006).

Life is Strange strongly focuses on its narrative aspect, having won many awards in recognition of its plot, characters and storytelling². It presents players with a choice system that allows them to make a range of decisions, varying from simple dialogue options to choosing who to blame for law violations, and even determining the survival or demise of other characters. The information which players get in order to help in their decision-making process is also diverse. It includes cutscenes presenting events of the story, a voice-over that verbalizes Max's thoughts (which can be regarded as a type of stream of consciousness), conversations with other characters, interactions with scenarios that may uncover clues, texts that can be read on Max's phone, and a journal on which players can read entries about her day, her ideas and her impressions of other characters. In addition, it is possible (except in a few key moments) to rewind time immediately after making a decision in case the players do not approve of the short-term outcome of their choices. In contrast, by the time long-term consequences become known, it is too late to change the decisions that have led to them.

Having all of this information available, in a scattered manner, players need to investigate, analyze, and put together what they find. Furthermore, the very nature of such media demands not only mental commitment, but also the mechanical effort of pressing buttons and taking actions in order to advance in the game, as well as providing responses that will mold the story and allow it to continue. Therefore, it fits into a type of narrative that game studies researcher Espen J. Aarseth calls ergodic, in which "nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text" (AARSETH, 1997, p. 1). According to the scholar, this is different from nonergodic literature, in which the performance of the reader takes place in her head, because ergodic texts also demand a performance in an extranoematic sense. As Aarseth explains, the user of a cybertext (as he considers adventures games such as *Life is Strange* to be) effectuates a semiotic sequence, which constitutes a physical construction that is not characteristic to nonergodic literature (AARSETH, 1997). Looking at a cybertext as "a machine for the production of variety of expression" (AARSETH, 1997, p. 3), the researcher also proposes that the reader of such a text is constantly reminded of paths not taken, routes

² *Life is Strange* has won over 75 awards, which are listed on the official website of the game.

unseen and stories that will remain unspoken. Every decision made implies that at least one other outcome is left unknown, and what could be might remain a mystery. According to Aarseth (1997), this is different from the ambiguities of a linear text, because it is not semantic ambiguity what we find in a cybertext, but variable expression. Furthermore, he defines this inaccessibility of certain outcomes not as ambiguity “but, rather, an absence of possibility—an aporia” (AARSETH, 1997, p. 3).

When thinking of the differences between a reader of nonergodic literature and a reader of ergodic literature, Aarseth argues that the first, even if fully engaged in a narrative, is not able to change its direction. She can, of course, interpret what she reads in different ways and find meanings that are not explicit or evident—but she is ultimately powerless to alter outcomes. In the scholar’s words, “the reader’s pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent” (AARSETH, 1997, p. 4). As for the reader of a cybertext, Aarseth considers that she “is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts it would-be reader at risk: the risk of rejection” (AARSETH, 1997, p. 4). The games researcher explains that the effort demanded of a cybertext reader (who can be called a player or a user) is not only one of interpretation, but also of intervention—which requires improvisation that might result in success or failure when trying to reach certain goals (AARSETH, 1997). As he explains,

The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: “I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me.” In some cases this is literally true. In other cases, perhaps most, the sense of individual outcome is illusory, but nevertheless the aspect of coercion and manipulation is real. (AARSETH, 1997, p. 4).

Aarseth’s studies indicate that the participation of the player in telling and molding the story presented by a cybertext is essential to its very progression and may be determinant to its outcome—or at least it “feels like” it is—. Considering this, the present work aims to analyze how attentive playing (which is more accurate to the type of media than *attentive reading*) of *Life is Strange* can enable the player to successfully act as a helpful second witness who is able to assist in the healing process of the character Kate Marsh.

1. Traumatic experiences and *Life is Strange*: The case of Kate Marsh

In *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History* (1996), scholar and professor Cathy Caruth presents the “most general definition of trauma” as

an overwhelming experience of sudden or catastrophic events in which the response to the event occurs in the often delayed, uncontrolled repetitive appearance of hallucinations and other intrusive phenomena. (CARUTH, 1996, p. 11).

Originally, during the twentieth century, these notions were most often associated with soldiers who had witnessed massive death and relived such scenes in their nightmares. As noted by Caruth (1996), a rising number of overwhelming war experiences and other types of catastrophic responses in the three last decades of the twentieth century led physicians and psychiatrists to start reshaping their ideas about physical and mental experience, including as catalysts for posttraumatic stress disorder events such as rape, child abuse, accidents, etc. In the same book, the scholar discusses some of Sigmund Freud’s works, including the third chapter of *Beyond the Pleasure Principle*, in which the psychoanalyst “wonders at the peculiar and sometimes uncanny way in which catastrophic events seem to repeat themselves for those who have passed through them” and at how those people are subjected to those painful repetitions, having absolute no control over them (CARUTH, 1996, p. 1-2). As an example of repetition, Freud uses the story of Tancred and Clorinda in Tasso’s *Gerusalemme Liberata*, in which Tancred unknowingly kills his beloved while she is disguised as an enemy. Later, while striking a tree with his sword, he hears Clorinda’s voice complaining that Tancred has hurt her again, for her soul is imprisoned in that tree (CARUTH, 1996). Expanding Freud’s interpretation of the story as “the unwitting reenactment of an event that one cannot simply leave behind”, Caruth also sees it as an example of how posttraumatic stress disorder is born from an event that cannot be known or witnessed at the time it occurs—since Tancred can only hear Clorinda’s voice after he has hurt her the second time (CARUTH, 1996, p. 2). As she puts it,

Just as Tancred does not hear the voice of Clorinda until the second wounding, so trauma is not locatable in the simple violent or original event in an individual’s past, but rather in the way that its very unassimilated nature—the way it was precisely *not known* in the first instance—returns to haunt the survivor later on. (CARUTH, 1996, p. 4).

Therefore, we can understand that what overwhelms the victim is not only the violent event itself, but the way its violence has not yet been fully known or understood (CARUTH, 1996).

As psychiatrist and psychotraumatologist Bessel van der Kolk and Onno van der Hart explain in “The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma”, “lack of proper integration of intensely emotionally arousing experiences into the memory system results in dissociation and the formation of traumatic memories” (KOLK; HART, 1995, p. 163). They also note that, when people are exposed to trauma, they cannot organize the experience at a linguistic level. The failure to arrange the event in words leaves it to be organized at a somatosensory or iconic level, being manifested as nightmares, flashbacks, behavioral reenactments, etc. (KOLK; HART, 1995). In the article “Posttraumatic stress disorder and the nature of trauma”, Kolk states that traumatic events present such horror and threat to people that they may affect their coping ability, their biological threat perception, and the ideas that they have of themselves (KOLK, 2000). The scholar also notes that Posttraumatic Stress Disorder (PTSD), in which the victims’ consciousness is haunted by the memory of the traumatic event—interfering with their ability to find meaning and pleasure in life—, is frequently diagnosed in traumatized individuals. When listing symptoms of PTSD, the psychiatrist includes aggression against self and others, amnesia and dissociation, depression, shame, distrust and self-hatred. The diagnosis of the disorder is made by three major elements: repeated reliving of traumatic memories—which tends to include sensory and visual memories, often accompanied by feelings of distress—, avoidance of reminders of the event—which usually results in detachment and emotional numbing, rendering the victim unable to experience pleasure and joy and making them withdraw from engaging with life—, and a pattern of increased arousal—which manifests itself as irritability, concentration problems, startled responses, etc. (KOLK, 2000).

In *Life is Strange*, we meet Kate Marsh in the second scene of the first episode of the game (named “Chrysalis”), when Max is startled from her vision of a tornado hitting Arcadia Bay, and wakes up in class, feeling confused and scared. As the photography teacher Mark Jefferson continues to give his lecture and Max tries to recollect her thoughts, we see a girl on the left side of the classroom throw a paper ball at the face of another girl, who is on the right

side of the room. She is Kate, as we will soon discover. Since we are controlling Max, who is sitting at her desk, we have the opportunity of reading her journal, which includes some relevant information about Marsh. The first entry that mentions the girl is from September 15th: “(...) I don’t want to slam everybody. I do like Kate Marsh, she’s down the hall and in one of my classes. She’s so pretty AND sweet and friendly (...)” (BAGHADOUST, 2015). Max also mentions that she has borrowed a book from Kate, which makes us to think the two have a good relationship and that Kate is perceived as a nice person by the main character. However, the fact that a paper ball was thrown at the girl hints at something being wrong, which is confirmed once we read Max’s entry about her:

I’ve forgotten if I’ve ever seen Kate Marsh smile or laugh in the past month. She’s really sweet and nice, even though the other students make fun of her abstinence campaign. Even if they act immature, everybody at Blackwell are seniors, not high school freshmen... She gets a lot of shit in fact. I know she’s involved in a lot of religious groups, but she doesn’t preach to me so I don’t care.

But she’s been extra quiet and introverted the past couple weeks. She looks like she’s in zombie mode. I wish I could help her, but I can barely help myself. I wonder if all the bullying has worn her down... I can see how it would. I have to make an effort to talk to her more often, maybe invite her to tea or a movie. (BAGHADOUST, 2015).

Since we eventually find out that the day Max is startled from her vision in class is October 7th, we are able to compare the first information we have of Kate (her being sweet and friendly, as noted in the September 15th entry) with the changes Max has noted taking place in a period of two to four weeks later. According to the main character, Kate has not smiled or laughed in a while, is acting very quiet and distant, and behaving like “a zombie” (BAGHADOUST, 2015). This suggests that something has happened in the last month that has altered Kate’s behavior. Even though we do not know, at that moment of the game, what exactly transpired with Marsh, the way she is acting matches some of the symptoms Kolk (2000) listed as characteristic of PTSD: depression, distrust, detachment, emotional numbing and withdraw from engaging with life.

Throughout the first episode, it is possible to get some hints about what might have happened to Kate. If the player picks up the paper ball in the classroom, it reads “Dear Kate, we love your porn video. Xoxo Blackwell Academy” (BAGHADOUST, 2015). Furthermore, some posters about sexual abstinence that can be found on the murals of the girls’ dormitories

have been scrawled over with the messages “Kate twerks for God” and “see Kate’s video for proof” (BAGHADOUST, 2015). “Will bang 4 Jesus” is written on Marsh’s door slate outside of her room in the dormitory (BAGHADOUST, 2015). With these clues, it is possible to infer that there is a video of Kate circulating among the students, and that it probably involves some sexual content. The confirmation of that comes in the second episode (named “Out of Time”). While Max is using one of the stalls and hidden from view, two of the most popular girls in the school come into the showers to taunt Kate:

Victoria: What's up, Kate?

Kate: School.

Taylor: That's it?

Victoria: That video of you clubbing didn't look like homework...

Kate: Victoria, that wasn't me...

Taylor: Oh, my God. Right.

Victoria: Don't be shy. I think it's awesome you set a tongue record on video...

(Taylor laughs³)

Kate: You're going to be sorry someday.

(Kate leaves)

Victoria: Oh, boohoo, I'm sorry you're a viral slut. I'm sure she had fun.

Taylor: Looks like it.

Victoria: I know Nathan hooked her up. And you know he has the good shit.

Taylor: Preach it, sista. (BAGHADOUST, 2015).

This conversation confirms that a video of Kate kissing people was recorded, and adds the information that the girl was probably drugged before it happened.

After taking a shower and getting ready for the day, Max goes to Kate’s room in order to return her book. There, a lot of interactions with the scenario and with Kate herself might reveal very important information. If the player chooses to click the button to look at the mirror, Max notes that it has been covered up and that it may indicate that Kate cannot look at herself. If she clicks at a drawing, the girl says through her voice-over that “Kate’s art is perfect for a children’s book—everything looks so fun and colorful and...positive” (BAGHADOUST, 2015). An interaction with a violin prompts the sentences “Kate used to play the violin every morning... She stopped last week...” (BAGHADOUST, 2015). When looking at a pile of clothes on the floor, Max thinks “Kate’s room is usually immaculate. For her this must be a pigsty...” (BAGHADOUST, 2015). The lights in the room are off, and the curtains are drawn, making the place very dark. When approaching the window, the player

³The italics represent actions the characters take in the scenes.

may click on it, making Max think “It’s way too emo in here. Kate isn’t that gloomy... until lately” (BAGHADOUST, 2015). When looking at a picture of Kate with her sisters, the voice-over says “Almost forgot what Kate looks like when she smiles...” (BAGHADOUST, 2015). Looking at Kate herself prompts the sentence “Poor Kate... She doesn’t look good...” (BAGHADOUST, 2015). Peeking at the trash can makes Max think “That’s a lot of tears. She’s going to go through boxes” (BAGHADOUST, 2015). All of these interactions help further establish that Marsh has been acting different in the last few weeks, she seems to be depressed, experiencing shame, and revealing a lack of interest in engaging with life, which are all compatible with PTSD symptoms (KOLK, 2000). When the player finally decides to interact with Kate, this is some of the conversation that follows:

(...) Kate: Basically, I went to one Vortex Club party and ended up making out with a bunch of people...and I have no memory of it...
Max: That's awful. So, how did that happen?
Kate: It's a long story. I'm still trying to sort it all out...
Max: You have to tell me more than that. What happened at the party? Did you drink?
Kate: I swear to God I had one sip of red wine. And then I drank water.
Max: Not enough to get wasted, is it?
Kate: I don't get wasted. Ever. I take a sip at church and I don't end up on a viral video, okay?
Max: Did somebody drug you?
Kate: I remember...I remember getting sick and dizzy...
Max: Go on...
Kate: Then Nathan Prescott said he would take me to the hospital...
Max: Nathan Prescott? Oh, shit!
Kate: He was being nice for a change when he offered to help me.
Max: He's the opposite of nice. What next?
Kate: All I recall is driving for a long time...then I woke up in a room...I thought it was a hospital because it was so white and bright...
Max: Go on, I'm listening.
Kate: Somebody was talking to me in a soft voice...I thought it was a doctor...until I heard Nathan and felt a sharp sting in my neck...and...and...
Max: And?
Kate: That's all I remember! I don't know what happened... I woke up outside my dorm room the next day. I didn't have any marks or bruises, but I felt gross.
Max: So, who took the video of you at the party?
Kate: I have no idea. Probably Victoria. She was there being her mean self.
Max: Jesus, Kate, I'm sorry. This is serious shit.
Kate: How do I get a viral video taken down? I know it's already spreading--what if my church sees that? I need to know what to do...
(...)

Kate: I need to find out if Nathan Prescott helped me...or hurt me after that party. (...) (BAGHADOUST, 2015).

This is very important information for different reasons. First, it further confirms that Kate was drugged before kissing a number of people and being recorded on camera. It also indicates that something else has probably occurred after the party. It is hard to tell whether Kate has repressed memories of what happened or was absolutely unconscious during the time of the event. Nevertheless, as explained in “The Tragic Problem of Rohypnol, Roofies, and Trauma” in Michael’s House Treatment website, victims of PTSD who have been drugged struggle with a sense of powerlessness, and are unable to have flashbacks of a real experience, often conjuring very frightening assumptions because they do not know what truly happened (THE TRAGIC, 2019).

It is only by the end of episode four (named “Dark Room”) that the player discovers what really happened to Kate: with the help of easily manipulated and unstable rich kid Nathan Prescott, the photography teacher Mark Jefferson has been drugging teenage girls, abducting them and taking pictures that display them in very vulnerable poses and framing (which he believes to capture the essence of innocence). Through these acts, the two male overdosed and killed a girl named Rachel Amber. This is never directly addressed in the game, but the manipulation of young girls’ bodies, the comments on “innocence and beauty” and the misogyny of the acts leave room for speculation of whether sexual abuse has also taken place in those photography sessions (BAGHADOUST, 2015).

While it is not possible to make a definitive diagnosis of Kate, since the game does not explicitly states that she is suffering from PTSD and we do not know for sure that she experiences intrusive flashbacks, she certainly has undergone a traumatic experience and presents many of the symptoms typical of the disorder. Furthermore, whether she is able to start a healing process and survive is dependent on the player, her choices, and how much of an attentive and helpful listener and second witness she can be, as will be explored in the next section.

2. Healing, games and the possibilities of second witnessing as a player: Saving Kate

It is frequently noted by trauma scholars that being able to actively tell one's story is helpful for recovering from trauma⁴ (CARUTH, 1995; KOLK; HART, 1995). However, as Dartmouth College professor Susan Brison observes in "Trauma Narratives and the Remaking of the Self" (1999, p. 46) "in order to construct self-narratives we need not only the words with which to tell our stories, but also an audience able and willing to hear us and to understand our words as we intend them". According to the professor, the process of recovery is very difficult for the survivors when other people are unwilling to listen to what they have been through. In relation to that, she affirms that

(...) how (and even whether) traumatic events are remembered depends on not only how they are initially experienced but also how (whether) they are perceived by others, directly or indirectly, and the extent to which others are able to listen empathically to the survivor's testimony. The traumatic event (...) is shaped and reshaped in memory over time according, at least in part, to how others in the survivor's culture respond. (BRISON, 1999, p. 42).

She also believes that survivors can obtain more control over the traces left by traumatic experiences when they are able to tell their story to others who are empathic enough to listen, and that "just as one can be reduced to an object through torture, one can become a human subject again through telling one's narrative to caring others who are able to listen" (BRISON, 1999, p. 48).

In "Come on Brother. Let's Go Home": Dual-witnessing in Toni Morrison's *Home*" (2016), Mount Mercy University professor Eden Wales Freedman proposes a readerly engagement of traumatic literature. Bringing the definition of the word *witness* presented by *The Oxford English Dictionary* into the discussion, Freedman explores the idea of a primary witness as the speaker who bears witness, and a secondary witness as the spectator who bears witness to the speaker's testimony (SIMPSON; WEINER, 1989). He also explains the process he calls dual-witnessing, in which the listener or reader effectively enters into the narrative of the speaker, generating an account that is mutually witnessed. If there is a failure to engage with another's testimony, what happens can be called anti-witnessing (FREEDMAN, 2016). According to the professor, acting as a secondary witness requires the acknowledgment of one's indivisible roles as a potential victimizer, an empathic bystander who stands side by

⁴The notions of recovery from trauma and healing are here considered a reintegration of traumatic memories into a victim's narrative story, allowing them to make sense of their experience and move on with their lives, even if never fully recovered from the event. See Caruth (1995; 1996).

side with the victim, and a survivor-in-solidarity with the speaker, and a careful navigation of those spaces. Freedman also states that dual-witnessing is a challenging process, and that it requires some psychological finesse and constant practice. However, if successfully maintained, it can offer healing to both speaker and listener or reader (FREEDMAN, 2016).

Nonetheless, as stated before, in *Life is Strange*, we are not exactly readers, but players or users—which prompts the question “how can we be empathic listeners and successfully second witnesses when playing the game?”—. In order to possibly answer that, it is better to discuss a little more of what games theory has to say about story-based choices in video games before proceeding to examine the case of Kate Marsh in *Life is Strange*.

In his book *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* (2013), professor Sebastian Domsch states that, in order for a situation to be considered a choice situation in a video game, there must be at least two different options, and that the player needs to be aware of the existence of these different options. Still according to Domsch, those perceived as the most interesting in a structural sense are those choice situations that provide the player with only incomplete information, when the user has some knowledge about possible outcomes, but no certainties. These are experienced as meaningful choices, because they are likely to have some impact on the story/game universe, and present the player with a feeling of agency (DOMSCH, 2013).

According to Domsch (2013), choices that alter the state of a fictional world (in this case, the gameworld) can be considered narrative events. In those, the player sees the decision as part of the narrative development of the gameworld. Since different choices are likely to imply different outcomes, Domsch (2013, p. 127) states that “to experience a choice in a video game as narrative is to experience that game’s narrative as open”. He also explains that, in order for the decision to be perceived as narratively relevant by the player, it needs to be seen as a “meaningful action that can be described with the semantics of the storyworld”, it is made “by the player also as a choice of a diegetic agent” and it has “consequences on the internal development of a storyworld” (DOMSCH, 2013, p. 127). The scholar also highlights that narrative choices in games have a doubled form of agency: while the player serves as the actual agent of the choice, the decision is also seen by the player as the choice of an agent who is part of the gameworld. This would be the avatar/protagonist that “identifies the player

with one diegetic agent” (DOMSCH, 2013, p. 127). In relation to this identification, Domsch notices that video games have access to what he considers one of the most interesting abilities of fiction: not only creating a difference between the self and the other, but also providing an identificatory perspective on the other. To him, games could go even further than fiction (which presents the perspective of the other), because they can allow the player to play and act as the other (DOMSCH, 2013).

In their article “Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in *The Walking Dead* Video Game” (2014), Ghent University researcher Toby Smethurst and professor Stef Craps discuss how one important aspect of games that is relevant to trauma studies is complicity, which works as a combination of other two aspects: interactivity (the feedback loop established between player and the state of the gameworld) and empathy. According to them, “due to the unique ways in which players engage with them, games have the capability to make the player feel as though they are complicit in the perpetration of traumatic events” (SMETHURST; CRAPS, 2014, p. 9). The scholars explain that the media creates in the players a sense of responsibility for what happens on-screen, because they have control over what happens in the game, and that when something bad happens to a character, it is usually because of something that the player has done or failed to do (SMETHURST; CRAPS, 2014).

In *Life is Strange*, when the player clicks the button that reads “New game”, the following message is exhibited on a black screen:

Life is Strange is a story-based game that features player choice, the consequences of all your in game actions and decisions will impact the past, present and future. Choose wisely... (BAGHADOUST, 2015).

Additionally, in certain moments (when facing important choices or directly interfering with the state of the gameworld, as in erasing a message on a board, for instance), a mysterious tune starts playing and the icon of a butterfly is displayed on the upper left side of the screen, along with the message “This action will have consequences...” (BAGHADOUST, 2015). When this happens, the player knows that she has done something that will possibly alter the state of the storyworld in some yet unknown way. In relation to Kate Marsh, these alterations might mean her survival or her demise, so the attention the player dedicates to listening to her and investigating details of her story are determinant to the

girl's fate—that is, Kate can only be saved if the player is able to successfully second witness, both as a player and as a diegetic agent in the story (Max).

Throughout the gameplay, the player has a few opportunities to try to be supportive of Kate (as Max), asking how she is feeling and whether she wants to spend some time together. However, there are a few key moments that are directly decisive to whether Marsh will be willing to listen to Max (and the player) at the end of episode two, when her fate in the game is sealed. In a scene on the rooftop of one of the school buildings, Kate is about to commit suicide. Due to the exhaustion of using her powers too much during the day, Max is unable to go back in time, but she manages to freeze it until she can reach Kate. This is one of the first times in the game in which the player has to face what Farah Mendlesohn considers to be one of the main focuses of science fiction: the consequences that come with new wonders (MENDLESOHN, 2003). Since Max had overused her powers during the day—frequently in altering trivial decisions and entertaining her friend Chloe—, she is now too exhausted to rewind time when it truly matters. On the rooftop, only two factors will dictate the outcome of Marsh's situation: the decisions made by the player to that point will determine whether Kate trusts Max or not, while the dialogue choices in the conversation will impact the girl positively or negatively. If the player has carefully paid attention when interacting with scenarios and characters, she is more likely to know what to say and save the girl—that is, attentive playing and carefully second witnessing are decisive here. At this point, we truly learn that not all crucial moments in the game will be resolved with Max's powers. Even though she can bend time to her will with a certain frequency, connecting to people is still necessary if she wants to be able to protect them.

The first relevant moment for the outcome of the rooftop scene requires being attentive while exploring the scenario. In the girls' dormitory in episode one, it is possible to interact with the board outside Kate's room, which reads "Will Bang 4 Jesus". The player has the choice to leave it as it is, or erase it and draw a peace symbol instead. If the second is done, Max will bring it up during the dialogue by the end of episode two, and it will make Kate more receptive to her.

The second important scene that influences in Kate's story also takes place in episode one, during a cutscene. When Max is about to leave the girls' dormitory to return to the main

campus, she overhears security guard David Madsen talking to the girl in a way that seems threatening: “David: ... So don’t think I’m blind! I see everything that happens here at Blackwell! Do you understand what I’m saying? / Kate: No, and leave me alone!” (BAGHADOUST, 2015). Then, the player can decide between taking a photo of the pair or intervening. If the first option is chosen, this is the dialogue that follows:

David: ... you can't fool me. I know everything about this school. I cover the waterfront. So you better figure out what side you're on...

Kate: Please, leave me alone!

David leaves and Kate sees Max.

Kate: Hope you enjoyed the show. Thanks for nothing, Max. (BAGHADOUST, 2015).

However, if the player chooses to intervene, Kate is a lot more pleased:

Max: Hey, why don't you leave her alone?

David: Excuse us, this is official campus business—

Max: Excuse me, you shouldn't be yelling at students. Or bullying them.

David: Hey, hey, nobody is bullying anybody. I'm doing my job.

Max: No, you're not.

David: You're part of the problem, missy. I will remember this conversation.

David leaves.

Kate: Oh Max, that was great. I think you scared him for once... I have to go, but thank you. It means a lot.

Max: Anytime, Kate. (BAGHADOUST, 2015).

In case the player decides to tell David to stop harassing Marsh, Max writes an entry in her journal stating that “(...) I felt good about what I did and Kate seemed truly happy that somebody stood up for her.” (BAGHADOUST, 2015). Later in the game, Caulfield also gets a text from Kate, which reads “Thx again Max for helping me :)” (BAGHADOUST, 2015). It is clear that Marsh feels happier if the player intervenes on her behalf, and that is reflected on her acting much more receptive to Max’s efforts to discourage her from committing suicide on the rooftop. Nonetheless, the player can still convince Kate that she took the photo as a proof that Kate was being harassed, and depending on other choices throughout the game and in the moment of the conversation, the girl can still be persuaded to step down.

Choosing to take a photo or intervene also has an impact on how Kate reacts to Max in the third crucial moment of her story, when Caulfield meets Marsh in the showers. If the photo was taken, the dialogue that takes place between the two at that moment is the following: “Max: Oh! Uh... Hey, Kate. Sorry about yesterday. / Kate: Yeah, I'm sorry you

didn't do anything to help. But you're just like everybody else here... / Max: That's not true, I wanted to help, but, but-- / Kate: Whatever, it's done..." (BAGHADOUST, 2015). If the player decided to intervene, a nicer conversation happens: "Max: Hey, Kate. How are you doing? / Kate: I'm here. Thanks again for standing up for me yesterday. I needed that. / Max: Anytime. That guy has issues. Kate: Doesn't everybody here?" (BAGHADOUST, 2015). Following that, while Max is behind the shower curtains, she overhears two girls harassing Kate. Before they leave the bathroom, they decide to write the link for Kate's video on the mirror. If the player decides to interact with the scenario, she gets the option to erase the link. Such action will be brought up during the conversation on the rooftop, making Kate more agreeable to what Max has to say.

When exploring Kate's room in episode two, the player might find information that can be decisive for the outcome of the rooftop conversation. There, she can discover that Marsh's mother and aunt are being very harsh on her and judging her for the video, while her father is being accepting and supportive. She can also see a picture of Kate with her two younger sisters. Furthermore, some important details can be found on Marsh's Bible: there is a stick note attached to one of the pages, with the following message highlighted: "Matthew 11:28. 'Come to me, all you who are weary and burdened, and I will give you rest...'" (BAGHADOUST, 2015). There is also another note, but this one is crossed out: "Proverbs 21:15. 'When justice is done, it brings joy to the righteous, but terror to the evildoers'" (BAGHADOUST, 2015).

On the rooftop, there is a moment when Kate says that nobody cares about her. The player has four options to argue against that: mentioning Kate's sisters, mother, father or brothers. Choosing brothers or mother will make Kate take a step back in the direction of the edge, or jump to her death if she has already taken one because of player choices, since she does not have any male siblings and her mother is blaming her for what happened. Choosing sisters or father will make Kate accept Max's hand and go back to safety if she has not taken any steps back yet because of player decisions, or continue unsure of what to do in case she has. If the latter happens, Kate states that God has put her on that roof, to which the user can reply with three different answers: "Proverbs 21:15", "Suicide is a sin", or "Matthew 11:28". The first two will make Kate jump, because she "does not believe in justice anymore" and she

thinks she is “already in hell anyway” (BAGHADOUST, 2015). Only mentioning “Matthew 11:28” will save Kate by that point. It is one of her favorite bible passages, and she is touched that Max knows about it. Therefore, we can see that attentively and empathically playing is also paying attention to the information about the suffering characters that is offered to us in a variety of ways throughout the game.

There are other two major decisions that will make Kate more or less willing to trust Max. One of them is telling her to go to the police or look for proof first when the girl tells Caulfield that she believes she was drugged. The other one is whether or not Max answers her telephone call later in the game, when Max is with Chloe. This decision is complicated by the fact that Chloe feels neglected by Max and pressures her not to answer another person when they are together. On the rooftop, having told Kate to go to the police and having taken the call are the two choices which make the girl more receptive and trusting in Max, and less likely to take a step back towards the edge of the roof (the second step always means that Kate kills herself).

If the user has played the game as attentively as possible and made an effort (as Max) to show Kate that she was willing to listen to her and to pay attention, the rooftop conversation will possibly be⁵ like the following:

Kate: Max, seriously, don't come near me. I will jump.

Max: Okay, okay. I'm right here. Kate, please...

Kate: Oh, Max, I know you want to help me... I love that you stepped up to David, but it doesn't matter now. Nothing matters.

Max: You matter. And not just to me.

Kate: I do want to believe that...

Max: Kate, your life is still yours. And we can get through this together... Let me help.

Max: Like I helped by erasing all that crap people wrote on your room slate...

Kate: I'm glad to hear you worry about me... That makes me feel better...

Max: Of course I worry. You're my friend, Kate.

Kate: I did feel better talking to you on the phone. I always feel like you really listen.

Max: Kate, please trust me. Come stand by me, okay? I can help you now. I know I can.

Max: This morning I erased the weblink to the video... It was written on the shower room mirror...

Kate: Are you serious? Thank you so much!

⁵In order to avoid making this excerpt too long, I only included the dialogue choices I used during the conversation in my own playthrough.

Kate: The fact that you don't care about that video and would come up here to stop me means a lot...

Max: I care about you because I believe you were drugged. We will found out who did this and make them pay.

Kate: You sound so persuasive, Max... If only...

Max: Kate, I believe you. Will you believe me?

Max: Please...you don't have to do this...

Kate: Max, I'm in a nightmare and I can't wake up...unless I put myself to sleep. Then everybody at Blackwell can post pics of my body; I'm already on the internet forever. No wonder they call it a "web"; nothing can ever get out. Like my video... I wish I could go back in time and erase everything...

Max: Kate, this is our chance to beat the bullies. That's the only way we can win against them.

Kate: Can we really, Max? I don't believe in miracles anymore either.

Max: Now I do. You're part of the reason why. If you come down with me, I can tell you more...

Kate: You're such a good person, Max. Even if you're full of crap. But I'll come with you...you're my friend.

Max: Forever. Can we hug on it?

Kate: No...nobody cares about me...nobody...

Max: Kate, I saw that card from your father. You can count on him; he clearly loves you without question.

Kate: Dad does care...even though I hurt him... He's the only one I know who believes in me...

Max reaches out to Kate, who takes her hand. Max pulls her to safety.

Kate: I'm sorry...sorry...

Max: What are you talking about? You saved me from talking in class.

The two girls hug each other as the screen fades to black. (BAGHADOUST, 2015).

If the player succeeds in saving Kate, there is an extra cutscene with her during episode four, when Max visits her friend at the hospital. Marsh thanks Max for listening to her and being so supportive, because she has made her believe she was not alone. She has also gone back to drawing illustrations for children books, and is acting a lot more chipper. Kate also tells Max that they need to uncover what Nathan did, both in order to learn the whole truth and to save other possible victims.

By the end of the game, if the player chooses to sacrifice Chloe and save Arcadia Bay, time is reversed back to the moment in the bathroom when Max first saved the girl's life and obtained her powers. Then, she lets Nathan kill Chloe. The boy is taken to a psychiatric institution, and the truth about the photos he and Jefferson were taking of unconscious, drugged girls is revealed, and Jefferson is arrested.

When talking about her own traumatic experience, Brison states that having the opportunity to bear witness in the presence of others who actually heard and believed what she had to say was therapeutic. She also says that when her assailant was brought to trial, it was healing to give her testimony and have it confirmed by the police, prosecutor, her lawyer and the jury (BRISON, 1999). Even though we do not get to see that on-screen, we can infer that Kate will now be believed, and will have the chance to tell her story to people who are willing to listen, instead of making fun of her. In addition to that, uncovering the truth about everything that happened to her after the party where she was drugged will make it possible for the girl to start trying to witness her whole traumatic experience, which will probably be very important for her healing process. Furthermore, just like Brison, she is likely to have her testimony believed in and supported by the police and the jury.

Professor Freedman (2016) states that dual-witnessing is a process in which the listener or reader effectively enters into the narrative of the speaker, and that such process can offer healing to those involved. I believe that the same concept can be used for some video games, such as *Life is Strange*. Considering the very nature of the media, it is important to note that not only do we have to pay attention to what traumatized characters tell us with their words, but also to clues distributed through interactions with the scenario, information offered by other characters, and details presented in cutscenes. Dual-witnessing for Kate in *Life is Strange* is not only listening to her, but also putting together everything that the game offers, and reconstructing the girl's narrative through a careful playing. Even though Max has been granted time rewinding powers, such powers alone are not enough to save Kate: spending time with her, truly listening to her, and creating a bond with the girl are still an essential part for having a positive impact in her tale. The social commentary—frequently present in the sci-fi genre—that the game seems to offer is that incredible powers may not be enough to solve problems: affection and human connection are still necessary to our health and survival. Therefore, we can affirm that being attentive and empathic (both as a player and as Max) while playing *Life is Strange* is the way through which the user can offer Kate a chance to start healing and surviving to tell her whole story.

Works cited

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BAGHADOUST, Luc. *Life is Strange*. [vídeo game]. Direção de Raoul Barbet & Michel Koch. Roteiro de Jean-Luc Cano & Christian Divine. Paris, Tóquio: Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

BRISON, Susan. Trauma Narratives and the Remaking of the Self. In: BAL, Mieke; CREWE, Jonathan; SPITZER, Leo (Orgs). *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present*. Lebanon, NH: University Press of New England, 1999, p. 39-54.

CARUTH, Cathy. *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1995.

_____. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1996.

CONNORS, Dan. *The Walking Dead*. [vídeo game]. Direção de Sean Ainsworth, Nick Herman, Dennis Lenart, Eric Parsons, Jake Rodkin, & Sean Vanaman. Roteiro de Mark Darin, Sean Vanaman & Gary Whitta. San Rafael: Telltale Games, 2012.

DOMSCH, Sebastian. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2013.

FREEDMAN, Eden. Come on Brother. Let's Go Gome: Dual-Witnessing in Toni Morrison's Home. In: *Parlour: A Journal of Literary Criticism and Analysis*. 2016. Disponível em: <<https://www.ohio.edu/parlour/issues/news-story.cfm?newsItem=9290D3FD-5056-A874-1D64FA58BBA81E55>>. Acesso em: 17 fev. 2019.

FREUD, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle*. Translated by James Strachey. New York: NY, Norton & Company Ltd., 1961.

KOLK, Bessel. Posttraumatic Stress Disorder and the Nature of Trauma. In: *Dialogues in Clinical Neuroscience*. National Center for Biotechnology Information. v. 2, p. 7-22, 2000. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3181584/#>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

KOLK, Bessel; HART, Onno. The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma. In: CARUTH, Cathy (Org). *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1995. p. 158-182.

MENDLESOHN, Farah. Introduction: reading science fiction. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Org). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. p. 1-12.

MORRISON, Toni. *Home*. New York, NY: Vintage Books, 2012.

ROBERTS, Adam. *Science Fiction*. 2.ed. Abingdon: Routledge, 2006.

SIMPSON, John; WEINER, Edmund. *The Oxford English Dictionary*. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 1989. SMETHURST, Toby; CRAPS, Stef. Playing with Trauma: Interactivity, Empathy, and Complicity in *The Walking Dead* Video Game. In: *Games and Culture*. Sage Journals, p. 1-22, 2014.

THE TRAGIC Problem of Rohypnol, Roofies, and Trauma. [S.I.]: *Michael's House*, 2019. Disponível em: <<http://rohypnolabusreatment.com/the-tragic-problem-of-rohypnol-roofies-and-trauma>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

TRINDADEAlex Rezende Heleno¹

Três corpos reunidos
Três desejos proibidos
Três nomes esquecidos
Três gritos pulsantes
Três vezes o gozo

Santíssima trindade!

¹ Graduado em Letras e Mestre em Letras – Estudos Literários pela Universidade Federal de Viçosa (UFV).

FALSAS NOTÍCIAS

Alex Rezende Heleno

Os ministros se escandalizavam com o número de notícias falsas que circulavam pelas redes sociais. Discutiam sobre as formas para combatê-las e esclarecer a população.

- Qual será o meio mais eficaz para que as pessoas conheçam a verdade? Perguntou um dos excelentíssimos.

- Busquemo-la nos jornais! Respondeu uma voz tímida e quase anônima.

Todos riram à gargalhadas!

O GATO

Alex Rezende Heleno

No muro. Disperso.
Refletia.
Chamei-o. Olhou. Tentamos entender.
Queríamos atenção. No vazio. Da vida.
Ignorou-me. Saiu. Não mais olhou.
Partiu. Frágil. O coração.
O gato. Insensível. Invisível.
Refletiu. Os fragmentos. Do eu.
Doeu.

AURORE: DREAM MACHINEBárbara Braga Penido Lima¹

O quarto de Constance era uma mistura entre todo o aparato moderno que o ano 2789 proporcionava e livros, quadros e outros objetos guardados por serem considerados relíquias. Era uma miscelânea de objetos velhos e estranhos aos olhos do mundo em que vivia. Era perigoso manter aquele tipo de coleção. Contudo, herdara da mãe o gosto pela descoberta das coisas antigas. Sua curiosidade sempre colocava sua imaginação em um labirinto de perguntas sobre como foi o mundo antes da criação do Aurore: Dream Machine. As pessoas em sua volta pareciam viver uma vida satisfeita e conformada. Ninguém se importava com o passado e o futuro. Apenas com manter sua cota de contribuição, ter algum entretenimento e sonhar. Ninguém se aposentava também. Após a cota ser atingida, por controle e equilíbrio populacional, era costume e consenso de que as pessoas simplesmente deveriam dormir para sempre.

As luzes ascenderam automaticamente, como todos os dias, às sete da manhã. Dessa vez, era 14 de julho, seu aniversário de 15 anos. Ela não precisaria ir para o centro de recreação dessa vez, lugar que frequentado desde recém-nascida. Na sua mente, mil anos separam a data do seu aniversário da Revolução Francesa. Ninguém fez menção a data. Nenhum “oficial”, apelido dos jornais, falou sobre isso. Ela sabia porque tinha parte de um livro que falava desse acontecimento. E também não poderia contar para ninguém. A humanidade não se lembra mais e faz questão de caminhar sem lembranças. Lembrar é sentir dor, as pessoas afirmavam. Ela se questionava quanto a isso: como podem dizer que se lembrar é ruim, se não há nada para ser lembrado? Uma vez mencionou essa dúvida em público e sua mãe foi obrigada a se explicar e se defender num centro de verificação e detenção dos subversivos. Nunca mais fez perguntas.

Acordar solitária é um costume na casa que coabitava com a mãe, que embora tenha um nome, gosta de ser chamada por seu código: AM170345. Hoje é o dia de Constance

¹ Mestre em Educação Tecnológica pelo Centro de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Doutoranda em História pelo Departamento de História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Graduanda em Letras pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Parecerista: Prof. Dr. James William Goodwin Jr., professor do curso de Letras/CEFET-MG.

receber seu código: o número de registro da aquisição mais importante da sua vida, como se referem os adultos, o aparelho “Aurore”. Sua mãe exercia a função de desobstrução habitacional: derrubar prédios e casas antigas para a construção de novas unidades de moradia. Ninguém se preocupava com esse entulho do passado. Todos residiam em algum Sky, gigantesco prédio de concreto feito com a mistura de plástico reciclável, espuma expansível e cimento. Tudo era igual em qualquer parte do mundo, as pessoas dividiam tarefas para que as engrenagens da humanidade continuassem funcionando eficientemente. Ser eficiente e ter bons sonhos, era o suficiente para todos.

AM170345 tinha um hábito peculiar, antes de destruir, procurava alguma coisa para satisfazer a curiosidade da filha. Ficou conhecida como a “Carregadora”, seus companheiros de trabalho até ajudavam. Constance adorava receber seus presentes. Foi assim que acumulou tantas coisas em seu quarto. Por isso fazia perguntas que sequer deviam ser pensadas pelas pessoas. O oficial e os outros programas trabalhavam duro para isso. O entretenimento era uma programação cientificamente elaborada para a diversão de todos, de forma individualizada. Havia um estudo para isso. Alcançar esse posto era o sonho de Constance. Esse tipo de função dava liberdade para pesquisar sobre as pessoas, comportamento e história. Porém, era reservada aos sujeitos conhecidos por “Odyssee”. Apenas aqueles ligados a casta dos donos da “Beaux Rêves”, ou a companhia que dominava o mundo por ter criado o Aurore. Constance sabia de seu destino: treinamento para se qualificar para uma tarefa qualquer.

Saiu de casa, foi de encontro ao que lhe foi predestinado. Pelo menos carregava um presente de sua mãe. Ao sair do quarto se deparou com o misterioso embrulho. Tinha um bilhete: tome cuidado; aproveite a leitura; não mostre a ninguém. Pelo teor das ordens, sabia que por completar quinze anos recebia algo muito especial. Carregou aquilo como um tesouro até chegar à uma das filiais da “Beaux Rêves”. O prédio espelhado, não parecia ter porta de entrada ou saída. Ao se aproximar, uma fenda era aberta e uma claridade reluzia de dentro. O espaço era amplo. Estava lotado, como esperado. Todos que completam quinze anos neste dia deveriam se apresentar ali para receber uma função social e a máquina que faz dormir e sonhar, o Aurore. Era considerada a conquista do milênio, ultrapassando inclusive a realização das viagens espaço-temporais. Essas viagens só revelaram distorções dimensionais

e nada produziram nem puderam evitar. Constance foi até a recepção, forneceu seu nome e o número de registro de sua mãe. Agora era sentar e aguardar.

Como a espera era longa, sentou-se num lugar mais reservado e abriu com muito cuidado o pacote que sua mãe lhe deu. Era um protótipo falso de leitura digital. Sua mãe era uma artista nas horas vagas e gostava de fazer engenhocas. Aquele protótipo lhe permitia uma leitura tranquila. Porém, quando a garota se deparou com trechos de um diário que contava os motivos da criação do Aurore, a leitura ficou emocionante. Sem inscrição de nome ou de data, a narrativa era percorrida por olhos atentos e famintos, que começava de forma brusca:

“Desde o final do século XIX, o homem buscava superar a si mesmo e a ciência adquiria o imperativo de reinar sobre toda a forma de vida. Inaugurava-se mais uma era de progresso, de modernidade e de civilização no discurso e no imaginário social. A eletricidade tinha sua manipulação ampliada e melhorada; vieram as ferrovias e os navios a vapor; aviões redefiniam a paisagem do céu; a química e a biologia curavam diversas doenças. O homem se acreditava onipotente! Porém, a fé, aos poucos, esvaía-se na contemplação da evolução dos fenômenos que se iniciaram no século XX. Foi um século sem tréguas para a vida humana, definido pela progressiva decadência do que sobrou da sociedade. Novos ditames ora organizaram ou desorganizaram, ora estruturaram ou desmembraram as comunidades, rebaixando os homens em padrões homogêneos globalizados, que reforçavam um determinado *status quo* e a pertinência de uma individualidade competitiva sem fim.

Os homens passavam a ser cada vez mais dirigidos e inspirados conforme as necessidades criadas pela mídia; não as de seu gosto, dos feitos de sua personalidade. Necessidades que sequer despertavam paixões ou animavam sua atividade. Era uma vida cadenciada num ritmo mecânico: muitas horas no trabalho, poucas horas de descanso, um lazer sem alegria. Os homens já não eram mais senhores de si. Essa massificação programada teve um efeito inesperado: a tão esperada revolução tecnológica devorava seus filhos, lenta e cruelmente. Durante o século XX, surgiram duas grandes guerras, crises econômicas, regimes políticos instáveis, dramas humanitários, separatismos e categorizações sociais, conflitos e violências civis, guerras locais, nacionalismos e conservadorismos, opressões políticas, guerras fiscais e econômicas, pressões econômicas, desastres ambientais, destruição e

surgimento de novas ordens governamentais. Era um ciclo elíptico da humanidade, que esquálida apenas entendia seguir avante, caminhando sem propósito para o século XXI.

Vivia-se a lógica do agora, do imediato, e nos meandros dessa época nem a sorte nem a virtude foram suficientes para essa geração fazer-se ativa. As expectativas se resumiam num ruminar de apatias sobrevividas da desesperança. O tempo, célere, agia sobre todos. O que sucedia entre o nascimento e a morte não deixava vestígios tampouco legados pessoais. O registro de imagens do vivido, latente nos labirintos alma ou evidente nas cicatrizes do corpo, desvanecia à luz da consciência. Ninguém se apercebia dos grilhões em que, por conta própria, se acorrentava. Era um ranger de correntes arrastadas pelas ruas, cheias de galerias e lojas, de propagandas massivas, repetindo as mesmas mensagens nucleares: o sucesso profissional é uma realização de felicidade; a felicidade só existe se for exposta para o outro; uma vida boa é uma vida invejada. O século XXI era descabido entre a ausência da produção livre de conhecimento e sucessão de fatos inauditos, gestados na falta de senso e na exacerbada insanidade humana.

Não que o conhecimento estivesse perdido por completo. Obviamente grandes conglomerados econômicos comandavam o fazer científico, dentro dos jogos políticos. Apreciava-se o conhecimento técnico utilitário e seus usos. Produtos eram criados respeitando às leis de mercado em oposição ao ideal de promover o bem-estar social. O utilitarismo substituiu o conhecimento humanístico, filantrópico, filosófico. A selvajaria civilizada criava a era dos impropérios, discursivos ou imagéticos. Os absurdos mais infames já integravam a experiência comum do cotidiano. O dia-a-dia oscilava entre um “salve-se quem puder” e “salvo está aquele que de tudo pode comprar”. Compre! Compre sua vaidade e eleve seu ego! As mais diversas bugigangas eram inventadas, cuja utilidade era zero. Porém, pobre daquele que não tivesse alguma, que não vivesse numa construção de alvenaria espelhada ou que não se comunicava por meio de hologramas. O homem vituriano do século XXI, gestado nos dois séculos predecessores, foi concebido para consumir e ser consumido.

Este sujeito ao rebaixar-se a desejos inomináveis, a competir com o tempo, a se iludir num patamar de sucesso profissional inatingível, tornava-se cada vez mais catártico em sofrimento. Certamente essa catarse se transformaria em algo pior, permitindo a emersão de feras e demônios quiméricos da consciência individual e coletiva. Não há notícias de como tal

amalgama de emoções gerou a primeira pandemia de depressão e suicídio em meados do século XXI. Ela aconteceu. Em sequência vieram outras, maiores, vitimando homens e mulheres. Era uma época estranha, permeada de controvérsias, inconteste. Estranha, porque a perda do diálogo levou o homem à barbárie, justamente no ápice do progresso dos meios de comunicação e dos ideais de civilização. Controversa visto que o inovador roubava o lugar das tradições – lugar sempre reclamado no pedestal das lembranças de um passado longínquo em que tudo era considerado melhor, mais propício, menos tumultuado. Inconteste, pois, não havia voz para contestar esse período; e, se havia, rapidamente era silenciada.

A angústia preencheu os corações humanos, em todos os cantos do mundo. A tristeza e a melancolia golpeavam essas pobres almas, deprimidas. As pessoas, cedo, desfaleciam; brotos que não chegavam a desabrochar esplendidamente. Não conseguiam forçar seu crescimento interior sufocados por uma rotina de trabalho compulsório e lazer ilusório. Uma dor não localizada nem visível no corpo, mas que fazia sangrar lástimas e pesares. Era um pesadelo. O estado de inércia e solidão conjugados com a exaustão mental levava a opção por medidas extremas. O suicídio se tornou a doença mais perigosa do século XXI. Era uma pandemia. A depressão profunda acolhia a todos sem distinção: não escolhia cor, credo ou classe social. Jovens e adultos pereciam. O caos social já não era um horizonte a ser evocado, estava presente na realidade. Ninguém mais temia o fim do mundo, já que colocava um fim em si próprio.

O mundo poderia acabar desse jeito... Não o mundo humano, contudo, a sociedade a qual se conhecia. Era urgente que um tratamento, um medicamento ou um milagre fosse criado. Quando os sistemas de produção foram abalados profundamente, os governos concordaram em agir, fornecendo auxílio mútuo de seus centros de pesquisa. Reuniram-se especialistas de todo o mundo para perscrutar um caminho árduo: pesquisar a solução da doença. Embora reunidos, eles combatiam entre si, seus egos e individualismos atrapalhavam o trabalho em conjunto. Ademais, todos sabiam que a nação que dominasse o problema facilmente se elevaria a primeira potência mundial. Embora já fabricassem diamantes na mesma proporção que energéticos de açúcar (próprios até para diabéticos), este remédio era visto como a maior valiosa conquista da tecnologia científica.

Obedecendo às ordens de seus respectivos governos, os cientistas tentavam resolver a questão sem atender as prerrogativas do trabalho em grupo. Era previsível o atraso dos resultados. Já se falava em apostar qual nação conseguiria desvendar o mistério que escravizava a humanidade. Três países despontavam na liderança das apostas: a Alemanha, os Estados Unidos e o Japão. Porém, a verdade é que os pesquisadores tergiversavam sobre os avanços de seus estudos. Nem as baratas estavam tão tontas. Elas haviam evoluído, a sociedade não. Para acalmar os ânimos e os desesperos de todo o mundo, os eleitos da inteligência decidiram tomar medidas múltiplas: liberaram psicotrópicos alucinógenos; mudaram a metodologia de ensino; inverteram as formas de trabalho e criaram um chip de implante correcional no cérebro. Nenhum método era inovador e muito menos se mostrou eficaz. Se a depressão ainda surgisse no diagnóstico, a morte ainda parecia a melhor alternativa de cura.

O problema só piorou. Além dos suicídios também foi preciso lidar com altos índices de morte por overdose, por acidentes, pelos erros de programação do novo chip, etc. As drogas e os chips davam livre acesso aos Campos Elísios do subconsciente. Quem não gostaria singrar no mar de seus próprios sonhos, experimentados muito próximos da realidade? Quem não gostaria de se perder em paraísos sutis das delícias de sua mente? Quem não gostaria de calar aquela voz interior que o tempo todo gritava por socorro e proclamava autos de fracassos? Quem não desejaria se sentir liberto de tantas amarras morais e sociais? Sentir aflorar em si um estado de amor sem o menor esforço em amar? Todos poderiam realizar seus desejos e suas venturas íntimas. E morreriam, mil vezes se necessário, para permanecer o maior tempo possível no éden de sua criação, em nirvanas induzidos.

As buscas para o fim dos suicídios de “Werther”, apelido da pandemia de mortes por depressão em referência ao passado da publicação do livro de Goethe que provocou um surto de suicídios entre os românticos no século XIX, resultaram na criação do pitoresco Aurore: Dream Machine. Portátil, pequeno, estranhamente confortável pelo acolchoado em viscoelástico e poliuretano, com uma camada de gel para controlar a temperatura e com um mecanismo de infravermelho magnético, para melhorar a circulação sanguínea e diminuir o estresse cotidiano. Ele tem duas tiras que perpassam a região frontal acima das têmporas e musculatura escalena, interligada por dois círculos orbitais localizados respectivamente no

meio do crânio e outra envolvendo o queixo. Todas as tiras são acolchoadas e projetadas de forma que se encaixam confortavelmente na cabeça de qualquer um, emitindo ondas magnéticas a partir de onde são fixadas. Dessas faixas acolchoadas saem três fios a serem ligados na região frontal e quatro fios a serem ligados ao longo do pescoço.

O dispositivo ao ser todo ligado na cabeça e pescoço do indivíduo provocava pequenos eletrochoques, alternando ondas curtas e longas. Os eletrochoques tinham uma dupla função: dar um insight no indivíduo para dormir. Basicamente, realizava o sonho de qualquer pessoa desse mundo moderno: desligar sua mente de forma instantânea. Finalmente era possível dormir em paz. Enquanto o sujeito estava entregue ao sono milagroso, os eletrochoques continuavam a funcionar para estimular a glândula pineal visando trabalhar de forma positiva o inconsciente. Outro insight era produzido. Os fios ligados no pescoço, por sua vez, produziam pequenas ondas de eletrochoque, um pouco mais fortes. Nessa região, os eletrochoques tinham por função relaxar toda a musculatura do pescoço e ombros. Milagrosamente, a tensão suportada pelo homem sumia. Poderia ser utilizado em qualquer momento. Tinha um mecanismo de controle temporal. Assim, todo mundo só precisava encontrar um lugar silencioso para deitar e usufruir de um estado de paz, sem se intoxicar para isso. Era a máquina dos sonhos do homem polivalente. A humanidade dava um salto muito maior do que poderia ter imaginado.

Aurore não causava danos físicos. Mantinha a mente humana focada, criativa, quieta, sonhando. Ao contrário do chip, não era um implante cerebral que proporcionava a programação e correção dos distúrbios emocionais a partir de ondas magnéticas. O problema é que esse implante seria controlado por alguma empresa e as pessoas estavam se tornando robôs. Viviam no seu mundo virtual e morriam desidratadas porque até a fome e a sede, o chip suprimia. Era uma tecnologia cibernética que desconsiderava as funções básicas para manter o corpo humano vivo. O chip se preocupava apenas com a mente. De uma maneira genérica, poderia ser controlado por um microcomputador ou telefone. Era só acessar sua conta privada e a pessoa estava imersa em outra realidade. O chip criou mais problemas do que corrigiu.

Por sua vez, o Aurore provocava curtas ondas de eletrochoque no cérebro e na hipófise. Essas ondas foram decodificadas e seguiam ritmos musicais selecionados. Primeiro

a máquina emitia os sons musicais de composições eruditas. Escolheram Bach, Mozart (sua fase romântica), Chopin, Beethoven e Tchaikovsky. Perceberam que essas melodias emitiam verdadeiras ondas calmantes para os cérebros mais perturbados. O próprio aparelho, de forma confortável, tocava aos ouvidos essas composições. E havia um truque, todo o som externo era vedado por um fone que o acompanhava e era preciso ficar quieto para ouvir a música que tocava em baixo volume. A quietude induzida proporcionava já um estado propício para receber os eletrochoques. O corpo ficava em leve torpor, entregue as sensações do momento. As pessoas apenas sentiam, sem racionalizar muito sobre isso. Elas simplesmente paravam de pensar. A computação se utilizava dos modelos matemáticos, decodificados nas ondas musicais, para fazer uma reprogramação das sinapses cerebrais. Acompanhava o aparelho um pequeno difusor aromático, que poderia ser acoplado às faixas laterais do rosto. Um perfume suave de lavanda e gerânio envolvia o usuário do produto, causando uma experiência olfativa calmante.

Era algo primoroso e eficiente. Um aparelho que trabalhava praticamente todos os sentidos primários do ser humano. Assim, interagia diretamente no seu consciente e inconsciente. Causando a satisfação desses sentidos de uma forma verossímil, a felicidade era alcançada. O segredo da vida estava na satisfação das pequenas sensações humanas, as mais primárias. Não era preciso nenhuma bugiganga estridente. O chip de implantação cerebral, que se tornou o videogame japonês mais famoso da época, também era desnecessário. Colchões e cápsulas de hidromassagem eletromagnéticos estavam descartados (viraram propaganda para a estética do emagrecimento).

O importante era que o século XXI estava a salvo pelos... franceses! Apesar da jocosidade das apostas, ninguém imaginaria que seriam os franceses a criar o Aurore: Dream Machine. A vitória era deles. Por causa deles, o mundo do século XXI sobreviveria tal como era, como foi feito para ser. As invenções, que foram descartadas a priori, tiveram seus usos ressignificados. Integravam também o mercado de consumo. Apenas o homem continuava a fugir de si mesmo, adentrando ainda mais fundo na caverna da qual escapara há milênios atrás.”

Era um relato completo. Ela nem desejava mais o cargo em algum setor de entretenimento. Sentiu asco do seu mundo, um vasto cemitério de emoções. Constance

guardou a engenhoca, ficou ensimesmada em seus pensamentos. Ficou horas olhando para o vazio e seu peito arfava. Estava perturbada, respiração difícil e dor no peito, segurava às lágrimas. Era isso que todos sentiam? Essa tal de angústia? Era preciso tempo para responder. E a garota acabou de ouvir seu nome ser chamado. Segurou as emoções. Um rosto sereno era o ideal para ocasião. Um pouco trôpega chegou até a recepção. Foi encaminhada para uma sala no final do corredor. Enquanto andava sentia-se sem personalidade e quando saísse dali também já não seria Constance, apenas um número riscado numa caverna.

SaturninaBrenda K. Souza¹

Arrasto comigo a terra –
pros afazeres domésticos
pra rotina diária
da escrita ao trabalho
nas horas vagas.
Eu a evoco nas paredes
nos caminhos
no tenro sabor das coisas
no tempo de minúcias e atropelos.
Eu a guardo em cadência e peso
piso e repiso território
e depois quando muito austera
simples e grosseira
faço dela a casa de uma mãe.
Penso água
e a terra se dilui
entre os dedos
forma uma massa
que não eleva poeira
mas afunda quem pisa,
suja os pés.
eu me levanto
doce elevada,
corpo ereto
sinto no prelo o volume que sobe
e arrasto.

¹ Mestra em estudos literários, pelo Programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES.

Matemática de águas

Brenda K. Souza

Nesta manhã,
precisei a um só golpe de florete
riscar sob a superfície,
triângulos e outras formas simples.
Ante o esforço geométrico,
distribui sob pontos concêntricos
outro ramo de matéria:
pedra, madeira e sal
na tentativa indócil e malograda
de decifrar
a natureza dessa massa cava
que atravessa sua boca,
quando pronuncia meu nome.
você, preeminente da adivinhação
suspende os dentes
angaria minha matéria
e me rebatiza:
Rio
- *superfície pulverizada do segredo*

A REVELAÇÃO DO AQUÁRIO

Patrícia de Paula Aniceto¹

Ficava no porão daquela casa. No esquecimento. No bolor e no bafio. Certo dia, a mulher, ao retirar a sujidade do aquário teve uma revelação. Viu-se dentro dele. Não se tratava apenas do reflexo daquela água, nem da sua imaginação criadora. Identificara o peixe com sua alma flagelada. Tornara-se com o passar dos anos o peixe que se acomodara no aquário. Qualquer mudança lhe seria indiferente. Refugiara-se na obscuridade da vida, cujo fim não se poderia prever.

Lágrimas não enchem aquários e sua vida era vazia... Era o peixe lançado do viveiro a debater-se na ânsia de viver. Entreolhavam-se. Reconheciam-se. Ele, indiferente; ela reflexiva. Angustiada sentia-o mergulhado nas profundezas da alma, denunciando cumplicidade, naquele estático olhar.

Desesperada, por não sei quanto tempo, a mulher afastou-se do ser que lhe desvelara a alma, até o dia em que, movida pelo remorso foi alimentá-lo. Assombro. Doloroso encontro. Boiava. Olhos fitos na assassina. E quem se lembraria da sua inútil presença nesse mundo? Viu-se novamente como o peixe e ficou a debater-se ali até o corpo dela tornar-se completamente inerte no charco da existência.

¹ É doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

(DES)ESPERANÇAPatrícia de Paula Aniceto ²

enquanto projetam colonizar marte
eu penso no trajeto e nas aeronaves espaciais
na política e na necropolítica
no biopoder que controla vidas
nos corpos que importam
e naqueles que não mais importam
corpos abjetos
corpos objetos
corpos experimentais
nem todos irão na mesma classe
lançarão homens no espaço
antes de chegarem ao destino
como fizeram com meus ancestrais
nos porões dos navios e nos mares bravios
o que farão nessa viagem descomunal
rumo ao planeta vermelho
julgarão os homens pela cor da sua pele
ou pela cor do seu planeta
qual será a língua materna
qual será a religião
haverá em marte escravidão

² É doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

VALE DE MORTE

Patrícia de Paula Aniceto ³

no vale da morte
os verdes pastos são lamas
do luto ainda resta a memória
revisitamos seus vestígios
arquivo vivo e destrutivo no cenário ambiental
alguns ainda lamentam e choram
a catástrofe e seus mortos
e outros guiados pela vereda da injustiça
naturalizam com o tempo
o esquecimento e a impunidade

rompe outra barragem
mais uma tragédia impactante
nossos rios absorvem a densidade do nosso drama
enquanto nossa história tem sido encoberta
pelos rejeitos do minério de ferro

o poeta profético estava certo
a vale e o vale amargam
ah e quantas lágrimas disfarçamos
enlameadas

³ É doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora.