

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG  
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
DOUTORADO EM HISTÓRIA DA LITERATURA**

**LUIZ FELIPE VOSS ESPINELLY**

**O ANTI-HERÓI NO ROMANCE DISTÓPICO PRODUZIDO NA PÓS-  
MODERNIDADE OU O PROMETEU PÓS-MODERNO**

Rio Grande  
2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG  
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
DOUTORADO EM HISTÓRIA DA LITERATURA**

**LUIZ FELIPE VOSS ESPINELLY**

**O ANTI-HERÓI NO ROMANCE DISTÓPICO PRODUZIDO NA PÓS-  
MODERNIDADE OU O PROMETEU PÓS-MODERNO**

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rubelise da Cunha

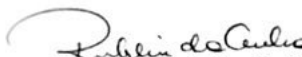
Instituição depositária:  
SIB – Sistema de Bibliotecas  
Universidade Federal do Rio Grande – FURG

Rio Grande  
2016

## LUIZ FELIPE VOSS ESPINELLY

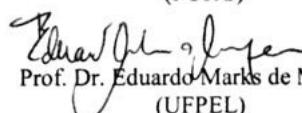
### “O anti-herói no romance distópico produzido na pós-modernidade ou O Prometeu pós-moderno”

Tese aprovada como requisito parcial e último para a obtenção do grau de Doutor em Letras, na área de História da Literatura, do Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal do Rio Grande. A Comissão de Avaliação esteve constituída pelos seguintes professores:

  
Prof. Dr. Rubelise da Cunha  
(FURG) – Orientadora

  
Prof. Dr. Mauro Nicola Póvoas  
(FURG)

  
Prof. Dr. Mairim Linck Piva  
(FURG)

  
Prof. Dr. Eduardo Marks de Marques  
(UFPEL)

Para a Marina. Até o fim do mundo.

## AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é produto de inúmeras colaborações, trocas e incentivos, aos quais agradeço.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), pela concessão da bolsa durante todo o período de realização deste doutorado;

Ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Instituto de Letras e Artes da FURG, através de sua coordenação e secretaria;

À minha orientadora, professora Dra. Rubelise da Cunha, exemplo de profissional, com humanidade e sensibilidade exemplares;

Às bancas de seleção, qualificação e defesa, por contribuírem com críticas e sugestões para o enriquecimento do meu trabalho, através das leituras, avaliações e comentários pertinentes dos professores Eduardo de Marques, José Luís Fornos, Mairim Piva, Mauro Póvoas e Raquel Souza;

Aos amigos do Instituto de Letras e Artes da FURG, em especial ao professor Attila Louzada Junior e às professoras Adriana Gibbon, Dulce Tagliani, Elaine da Silva, Eliana Tavares, Eliane Campello e Liane Bonato, grandes incentivadores e exemplos na minha vida acadêmica, e aos colegas de doutorado, sobretudo aos queridos Daniel dos Santos, Diana Loureiro, Lucilene Ribeiro e Tiago Tresoldi;

Aos melhores amigos: Aleques, GM, Greever e Paulo, Nicolli, Jana e Tay, Frederico e Junior, o pessoal da Josephines, e os *virtuais* Charles Luís Alves e Lucas Newman;

À Marina.

*We can be us*

David Bowie – “Heroes”

## RESUMO

Esta tese apresenta um estudo sobre o anti-herói romanesco no gênero que a crítica literária classifica como distopia, realizado através da análise de seis romances produzidos no período da pós-modernidade: *O concorrente* (*The running man*, Stephen King escrevendo como Richard Bachman, 1982), *O conto da aia* (*The handmaid's tale*, Margaret Atwood, 1985), *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (*Do androids dream of electric sheep?*, Philip K. Dick, 1966), *Neuromancer* (*Neuromancer*, William Gibson, 1984), *Oryx e Crake* (*Oryx and Crake*, Margaret Atwood, 2003) e *A estrada* (*The road*, Cormac McCarthy, 2006). A análise das narrativas examina os elementos que caracterizam as obras como distopias e o papel desempenhado pelos anti-heróis, revelando o modo como se relacionam com a permanência do mito de Prometeu e a condição pós-moderna da sociedade contemporânea. O trabalho apoia-se em teorias marxistas e sociológicas e sua relação com a teoria literária, realizando dois percursos teóricos, um sobre herói e anti-herói, baseado sobretudo nos estudos de Flávio Kothe, Georg Lukács, Joseph Campbell e Martin Cezar Feijó, e outro sobre utopia e distopia, com o auxílio de estudos de Alexandra Aldridge, Chad Walsh, Fredric Jameson, Keith Booker e Russel Jacoby, e sua relação com ficção científica, pós-humano e ficção especulativa. Os dois percursos levam a uma reflexão sobre o gênero romanesco e o período da pós-modernidade, considerada a partir dos conceitos de esmaecimento dos afetos, de Fredric Jameson, e simulacros, de Jean Baudrillard.

**Palavras-chave:** herói; anti-herói; utopia; distopia; pós-modernidade.

## ABSTRACT

This dissertation presents a study on the anti-hero of the novel genre that literary criticism ranks as dystopia, which will be developed through the analysis of six novels produced in the period of postmodernity: *The running man* (Stephen King writing as Richard Bachman, 1982), *The handmaid's tale* (Margaret Atwood, 1985), *Do androids dream of electric sheep?* (Philip K. Dick, 1966), *Neuromancer* (William Gibson, 1984), *Oryx and Crake* (Margaret Atwood, 2003) and *The road* (Cormac McCarthy, 2006). We analyze the characteristics that qualify the works as dystopias and the role of anti-heroes, revealing how they relate to the persistence of the Prometheus myth and the postmodern condition of contemporary society. The work relies on Marxist and sociology theories and their relation to literary theory, performing two theoretical paths: one on hero and antihero, mainly based on studies of Flávio Kothe, Georg Lukács, Joseph Campbell and Martin Cezar Feijó, and the other on utopia and dystopia, based on studies of Alexandra Aldridge, Chad Walsh, Fredric Jameson, Keith Booker and Russel Jacoby, and their relationship with science fiction, posthuman and speculative fiction. Both paths lead to a reflection about the novelistic genre and the period of postmodernity, focusing on the concepts of waning of affect, by Fredric Jameson, and simulacra, by Jean Baudrillard.

**Key words:** hero; anti-hero; utopia; dystopia; postmodernity.



## SUMÁRIO

<b>Considerações iniciais.....</b>	<b>10</b>
<b>1 O caminho dos anti-heróis .....</b>	<b>14</b>
1.1 O herói .....	15
1.2 A modernidade e o romance .....	22
1.3 A pós-modernidade.....	36
1.3.1 Simulacro .....	41
1.3.2 Esmacimento dos afetos .....	47
1.3.3 O romance e os anti-heróis pós-modernos .....	50
<b>2 O romance distópico pós-moderno .....</b>	<b>58</b>
2.1 Utopia .....	60
2.2 Distopia .....	66
2.2.1 Ficção científica e ficção especulativa .....	76
2.2.2 O pós-humano e o <i>cyberpunk</i> .....	82
2.2.3 Mapeando o romance distópico pós-moderno .....	87
<b>3 Os anti-heróis no romance distópico pós-moderno .....</b>	<b>93</b>
3.1 O anti-herói rebelde e a sociedade de controle em <i>O concorrente</i> (1982) e <i>O conto da aia</i> (1985) .....	95
3.2 O anti-herói em crise identitária e a ansiedade sobre o corpo distópico em <i>Andróides sonham com ovelhas elétricas?</i> (1968) e <i>Neuromancer</i> (1984) .....	139
3.3 O anti-herói fracassado, o profeta pós-apocalítico em <i>Oryx e Crake</i> (2003) e <i>A estrada</i> (2006) .....	176
<b>Considerações finais .....</b>	<b>226</b>
<b>Referências .....</b>	<b>235</b>

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

*Vamos falar de pesticidas  
E de tragédias radioativas  
De doenças incuráveis  
Vamos falar de sua vida*  
Legião Urbana – Natália

*I said, “Hey babe  
Take a walk on the wild side”*  
Lou Reed – Wild Side

O anti-herói do romance distópico produzido na pós-modernidade reflete de forma sombria a sociedade contemporânea, revelando as angústias que a humanidade enfrenta em um período de incertezas. Ele é o protagonista das narrativas, cumprindo a função do herói tradicional, ausente ou subvertido. O anti-herói nas distopias pós-modernas é o herói possível, representação de pessoas comuns buscando experiências genuínas em um mundo que confunde o real e o artificial, anestesiadas pelo excesso de controle e consumo, espetáculos, violência e degradação ambiental aos quais são expostas, o que gera a sensação de eterno presente, em que a realidade e o sentido estão em xeque.

Com o herói cada vez mais ausente, o mundo é dos anti-heróis, personagens marcantes, como Henry Chinaski, da literatura de Charles Bukowski, Han Solo, da trilogia original de filmes *Star Wars* (1977-1983), John Constantine e Yorick Brown, das histórias em quadrinhos *Hellblazer* (1988-2013) e *Y – The Last Man* (2002-2008), Tony Soprano, do seriado *Família Soprano* (1999-2007), entre tantos outros, em diferentes mídias e gêneros. No mundo devastado da literatura distópica, essa figura destaca-se ao tentar sobreviver, como metáfora da condição humana na pós-modernidade.

A história do herói é a história da humanidade, com um percurso de degradação, da pureza de um modelo inicial positivo, em harmonia com os deuses, para a sujeira de um ser não divino, ordinário e humano. Com fragilidades e peculiaridades pouco heroicas, o anti-herói traz para a lama, para o subsolo, a representação do herói tradicional, quase divino, revelando a subversão de modelos exemplares anteriores e uma representação de nós mesmos - e como reflete Victor Brombert: “Inflada ou desinflada, exaltada ou minimizada, não podemos passar sem uma imagem de nós mesmos” (BROMBERT, 2002, p. 15). A imagem anti-heroica, portanto, explica e evidencia um caminho de liberdade trilhado pela

humanidade, de busca por independência através da autonomia do progresso tecnológico-científico, mas também de afastamento dos deuses, o que traz solidão e angústia identitária. Nesse sentido, o mito de Prometeu, narrado por Hesíodo em *Teogonia* (VIII AEC) e *Os trabalhos e os dias* (VIII AEC), se relaciona com essa temática. De acordo com o mito, Prometeu ensinou o uso do fogo à humanidade, simbolizando a luz do conhecimento. Ao presentear os homens com a aquisição da técnica, o que permite autonomia e liberdade, Prometeu, através de sua transgressão de ordem anti-heroica, marca o início de um percurso de distanciamento entre os deuses e os homens e é punido por Zeus - o que não restabelece a ruptura entre o divino e o humano, definitiva. Na pós-modernidade, o mito prometeico permanece na jornada de aquisição de conhecimento e perda da inocência que a humanidade segue trilhando, com a dualidade do fogo - que liberta ou destrói - refletindo a angústia do sujeito pós-moderno, que se percebe sozinho no mundo, livre e com autonomia, mas sem referenciais, o que leva a uma procura pelo que define o que é o humano e um modo de se religar a essa humanidade.

Na presente tese, realizo um percurso teórico dividido em duas partes. No primeiro, recupero a origem do herói, acompanhando sua jornada durante o desenvolvimento da humanidade, da Grécia antiga até a pós-modernidade. O trajeto do herói é consoante às mudanças da sociedade e dos gêneros literários, se estabelecendo na modernidade, com o romance, como um herói problemático, o anti-herói, que subverte os modelos heroicos anteriores. Na pós-modernidade, a radicalização da crise moderna é enfrentada pela sociedade contemporânea e, por consequência, pelo anti-herói. As questões individuais ganham espaço e o embate com a sociedade torna-se um questionamento da realidade, o que produz angústia identitária e indagações sobre o que define o que é humano e real. No segundo percurso, trato do romance distópico pós-moderno, recuperando os conceitos de utopia e distopia e relacionando a crise utópica da pós-modernidade às angústias do período, presentes nessas obras. A relação do gênero distópico com a ficção científica e a ficção especulativa aponta para uma aproximação inevitável entre os gêneros, com a distopia inscrevendo-se como um subgênero da ficção especulativa em diálogo com uma longa tradição utópica e com a ficção científica. Dos romances distópicos mais voltados ao campo da ficção científica, com a ciência e a tecnologia como elementos centrais da narrativa, aflora a temática do pós-humano, muito presente na pós-modernidade e central no subgênero distópico *cyberpunk*. O pós-humano se relaciona diretamente com a questão do que define o que é o humano, essencial no romance distópico pós-moderno. A partir do levantamento teórico sobre as distopias

produzidas na pós-modernidade, organizo uma divisão das obras por categorias, com três áreas temáticas: narrativas ambientadas em sociedades de controle, ansiedade em relação ao corpo e angústia pós-apocalíptica. Essas categorias geram três tipos diferentes de anti-heróis, cada um associado ao tipo de distopia que enfrenta. Durante esse percurso teórico, sempre que possível os romances do *corpus* de análise são os utilizados como exemplos para ilustrar as questões teóricas.

No terceiro capítulo da tese, os seis romances selecionados para análise são divididos em três subcapítulos, cada um com a leitura de duas obras de uma das três categorias distópicas, com seu tipo de anti-herói correspondente. No primeiro subcapítulo, os romances *O concorrente* (1982), de Stephen King, e *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, são analisados como narrativas ambientadas em sociedades de controle que produzem anti-heróis rebeldes. No segundo subcapítulo, a análise é dos romances *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, e *Neuromancer* (1984), de William Gibson, obras com a temática da ansiedade em relação ao corpo distópico, o que gera um anti-herói em crise identitária. No terceiro subcapítulo, *Oryx e Crake* (2003), de Margaret Atwood, e *A estrada* (2006), de Cormac McCarthy, são analisados como narrativas pós-apocalípticas, com anti-heróis fracassados que ocupam o papel de profetas pós-apocalípticos. Os anti-heróis Ben Richards, Offred, Rick Deckard, Case, Jimmy/Homem das Neves e o pai anônimo de *A estrada* são personagens que simbolizam em suas jornadas os desafios que a sociedade contemporânea enfrenta e apontam caminhos semelhantes aos que percorremos em busca de sentido e significado na existência.

Nas considerações finais, além das conclusões realizadas a partir das análises das narrativas, indico a permanência do mito prometeico nas jornadas realizadas pelos anti-heróis dos romances distópicos produzidos na pós-modernidade. Em *O concorrente*, *O conto da aia*, *Oryx e Crake* e *A estrada* o mito é retomado do ponto de vista de Prometeu, o portador da luz do conhecimento que ilumina a humanidade, enquanto que em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer* é do ponto de vista da humanidade que o mito é recuperado, através da reflexão das criaturas sobre sua relação com o criador e o conhecimento. Os anti-heróis dessas narrativas atualizam o mito, como Prometeus pós-modernos.

Os romances analisados, de Stephen King, Margaret Atwood, Philip K. Dick, William Gibson e Cormac McCarthy, são representativos de uma farta produção distópica do período da pós modernidade, obras de autores relevantes, que circulam não apenas na academia e são

parte importante do que forma a cultura da pós-modernidade. Essas narrativas ultrapassam o gênero distópico, influenciando no cinema, na música, na moda, no comportamento, na política etc., revelando o reflexo sombrio que percebemos de nós mesmos e do período – e por isso são tão relevantes e instigantes. As obras selecionadas para análise evidentemente refletem meu histórico como leitor de distopias, mas também obedecem a um critério técnico, porque são representativas das diferentes temáticas exploradas pelo gênero e abrangem momentos diversos da produção distópica pós-moderna. Elas comprovam a característica global do gênero, uma vez que são romances produzidos e consumidos em todas as partes do planeta. As narrativas selecionadas são de língua inglesa, mas escritas por autores de diferentes nacionalidades, portanto sem significado unicamente local, e que circulam por todos os mercados e ambientes acadêmicos voltados à literatura. Essas obras são pertencentes à literatura ocidental contemporânea, manifestações artísticas próprias do mundo globalizado, que o explicam e são parte de sua constituição.

Assim como os romances distópicos analisados nesta tese, a trilha sonora que aparece nas epígrafes e ao longo do texto reflete minha trajetória pessoal, dialogando com a pesquisa. As músicas citadas são parte da pós-modernidade, elemento de cultura *pop* que se infiltra pela vida e estabelece relações com outras manifestações artísticas, revelando o espírito do tempo. Canções como *Walk on the wild side* e *God save the queen* são emblemáticas na história recente da música popular e tão representativas da perda de inocência do período quanto os romances distópicos ou outras formas de arte consideradas de alta cultura. Essa trilha sonora, em especial a música “*Heroes*”, reflete aspectos da sociedade contemporânea que se conectam aos temas abordados e conduz a análise, porque faz parte do que me levou à palavra escrita.

## 1 O CAMINHO DOS ANTI-HERÓIS

*Your pursuits are called outstanding  
You're emotionally complex  
Against the grain of dystopic claims  
Not the thoughts your actions entertain  
And you, have proved, to be...  
A real human being  
and a real hero  
College – A real hero*

O anti-herói, com sua humanidade e seus defeitos, é uma figura que se destaca e se aproxima destes tempos tantas vezes representados como sombrios, mas não é uma novidade. Ele surgiu na literatura em contraponto ao modelo positivo do herói clássico, de origem na literatura grega e caracterizado por feitos extraordinários, produzidos por figuras quase divinas. O processo de construção e representação do anti-herói reflete um percurso da humanidade, que vai desconstruindo a figura do herói, conforme amadurece e se afasta de um tempo mítico romantizado.

Em *A teoria do romance*, estudo publicado pela primeira vez por Georg Lukács em 1920, o teórico húngaro afirma que na Modernidade há uma ruptura entre o herói e o mundo, característica de um momento de ausência de deus, em que o indivíduo enfrenta a solidão. O romance é o gênero desse período, marcando o conflito entre o indivíduo e a sociedade, que produz um herói mais subjetivo, distanciando-se do mundo exterior. O herói clássico é substituído por esse herói problemático, que reflete a busca por valores autênticos em um mundo degradado. É possível perceber o processo de degradação do mundo e do indivíduo na figura do herói, que revela também a transformação do homem na sociedade e que demonstra busca por sentido e derrota frente à realidade. O que emerge desse processo é o anti-herói. Essa figura, tão presente nas narrativas dos nossos dias, demonstra a confusão e a angústia que vivenciamos, refletindo nossa época e como nos percebemos.

Para compreender os anti-heróis, empreendo uma jornada teórica nesta pesquisa, considerando estudos relevantes já realizados sobre herói, como os de Martin Cezar Feijó, Flávio Kothe, Northrop Frye e Joseph Campbell. São igualmente importantes os trabalhos de Georg Lukács, sobre o romance e a modernidade, de Victor Brombert, sobre o anti-herói na modernidade, e de Rita Gurung e David Simmons, sobre o anti-herói na pós-modernidade.

Meu objetivo é entender o que revelam os anti-heróis na literatura distópica produzida na pós-modernidade. Para refletir sobre essas questões é necessário primeiro identificar a origem do herói na literatura, para depois compreender e analisar as representações subvertidas, ou que substituem um modelo heroico ausente, e a função que exercem. Para isso, realizo uma revisão teórica e histórica sobre o percurso do herói, começando pelo mito, na Grécia antiga.

## 1.1 O herói

O herói se faz presente em todas as sociedades arcaicas, como uma figura semidivina, digna de culto e capaz de grandes feitos, o que demonstra a necessidade humana de modelos positivos com capacidade de superação, ainda que com características superiores e inatingíveis para simples mortais.

Em *Teogonia* (VIII AEC), o poeta Hesíodo é quem primeiro relata a descendência semidivina do herói, descrito por ele como filho dos deuses com os humanos e que merece reverência, como os deuses, demônios e mortos. Essa origem semidivina do herói é expressa inclusive etimologicamente: Daniel Ogden, em *A companion to Greek Religion* (2007), aponta que a procedência do termo herói (do grego *heros*) não é clara, mas confirma a recorrência com o sentido de semideus, pela conexão com Hera, deusa do casamento na Mitologia Grega: “Uma conexão com Hera foi sugerida, sendo visto o herói como o jovem cônjuge divino da deusa em seu aspecto de deusa do casamento ou das estações”<sup>1</sup> (OGDEN, 2007, p. 101, tradução minha). No mesmo sentido, Massaud Moisés, no *Dicionário de termos literários* (1978), define o herói como “um homem divinizado, filho ou descendente de deuses” (MOISÉS, 1992, p. 272). Martin Cezar Feijó, em *O que é herói* (1984), afirma que “o nascimento do herói se deu com o mito” (FEIJÓ, 1984, p.12). O mito é uma narrativa de caráter simbólico, que procura explicar o mundo e as origens da comunidade ao qual está relacionado. “É sempre, portanto, a narrativa de uma criação” (ELIADE, 1972, p. 9), confirma Mircea Eliade, em *Mito e realidade* (1964), reforçando a propriedade cosmogônica do mito. O mito conta uma história sagrada que aconteceu no começo do tempo, em que os personagens são deuses ou heróis, atuando como exemplos: “a principal função do mito consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas

---

<sup>1</sup> “A connection with Hera has been suggested, the hero being seen as the young divine consort of the goddess in her aspect as a goddess of marriage or of the seasons”.

significativas” (ELIADE, 1972, p. 10). Com a imitação desses modelos, o mito é reafirmado e o tempo inicial sagrado é revivido.

Surgido com os povos primitivos, inicialmente através da oralidade e de ritos, os mitos mantiveram-se vivos na memória ocidental desde a Antiguidade, principalmente através da literatura e dos mitos gregos, que exerciam papel fundamental na sociedade da Grécia antiga, fazendo parte da educação e das atividades religiosas – para os gregos, não eram mitos. A mitologia grega não possui um livro sagrado de escrituras, como a *Bíblia* dos cristãos, mas os poemas épicos *Os trabalhos e os dias* (VIII AEC) e *Teogonia* (VIII AEC), de Hesíodo, e as epopeias *Odisseia* (VIII AEC) e *Iliada* (VIII AEC), de Homero, despontam como registros importantes sobre o mito e a religião na Grécia antiga. Nesses registros, a definição de herói não é estabelecida conceitualmente, mas a distinção com relação a deuses e mortais já é demarcada e são relatados mitos e cultos aos heróis. De acordo com Feijó, a mitologia grega estrutura-se em três grandes ciclos: teogônico, dos deuses originários, olimpiano, dos deuses que venceram os originários e passaram a habitar o Olimpo, e ciclo heroico, dos filhos dos deuses com os mortais “que se destacaram pelas suas façanhas” (FEIJÓ, 1984, p. 13-14), confirmando mais uma vez a origem semidivina dos heróis. Como o foco da Mitologia Grega era na vida de deuses e heróis, as características humanas eram inicialmente encontradas nos deuses, capazes de vícios e virtudes, enquanto que os heróis eram dotados de características divinas, mas eram mortais. Há um momento, no entanto, em que os heróis superam os deuses. A transição começa com um distanciamento entre os deuses e os homens, relatado no mito de Prometeu, narrado por Hesíodo pela primeira vez na *Teogonia* e depois novamente em *Os trabalhos e os dias*. A tragédia grega *Prometeu acorrentado* (datada aproximadamente entre 450 e 425 AEC), tradicionalmente atribuída a Ésquilo, também trata do mito de Prometeu.

Prometeu era imortal, misto de herói e deus. De acordo com o mito, junto a seu irmão era considerado o criador dos homens, aos quais ensinou o uso do fogo, simbolizando a aquisição da técnica, tornando os mortais independentes dos deuses. Inicialmente o convívio entre deuses e homens era harmônico, mas após a partilha dos poderes divinos entre os deuses do Olimpo, Zeus encarrega Prometeu de separar os humanos dos deuses. No processo, Prometeu enganou Zeus duas vezes em benefício da humanidade e como castigo Zeus o condenou a ser acorrentado em uma montanha em que uma águia comeria o seu fígado, voltando sempre no dia seguinte, para comer novamente o fígado regenerado à noite. Aos homens Zeus castigou com a criação de uma mulher, Pandora, que abriu a caixa em que



estavam guardados todos os males que afligem a humanidade, selando um contraste entre as coisas divinas e humanas.

Prometeu se estabeleceu na literatura e na mitologia como um herói para a humanidade, que através do fogo dado aos homens, ensinou a técnica que permitiu a autonomia e o começo do distanciamento dos deuses. Jean Pierre Vernant, em *Mito e religião na Grécia Antiga* (2009), reflete sobre o mito prometeico como um relato do momento em que os homens e os deuses devem separar-se, indicando que “não se pode esperar ludibriar o espírito do soberano dos deuses” (VERNANT, 2009, p. 65), lição que é revivida através de rituais, para que os homens novamente aproximem-se dos deuses: “A comunicação com o divino se institui durante um cerimonial de festa, de uma refeição destinada a lembrar que a antiga comensalidade acabou: deuses e homens já não vivem juntos, já não comem às mesmas mesas” (VERNANT, 2009, p. 66).

O mito de Prometeu ensina que ninguém pode enganar um deus e sair impune: “No próprio rito que visa a reunir os deuses e os homens, o sacrifício consagra a distância intransponível que doravante os separa” (VERNANT, 2009, p. 66). A distância é estabelecida através da alimentação, desnecessária para os deuses, enquanto que os humanos comem utilizando o fogo aprendido com Prometeu, distanciando-se tanto dos deuses como dos animais selvagens, que devoram os alimentos crus.

Com Pandora inicia-se a degradação da humanidade, através da caixa aberta por ela, que trouxe as misérias que os homens não conheciam: “o nascimento por procriação, as fadigas, o trabalho árduo, as doenças, a velhice e a morte” (VERNANT, 2009, p. 63). Hesíodo explica o processo, em *Os trabalhos e os dias* (VIII AEC), em que narra o *mito das cinco raças*, segundo o qual a raça humana depois de criada teria passado por cinco eras, cada uma com uma raça correspondente: ouro, prata, bronze, heróis e ferro. O relato trata da decadência progressiva pela qual as raças de homens passaram, com as eras e raças aparecendo e desaparecendo sucessivamente, de acordo com a vontade de Zeus, em uma passagem de um estado paradisíaco para um degradado. O ouro, do início da narrativa, simboliza as virtudes divinas, em oposição ao mundo humano e de desordem em que Hesíodo vivia, na era de ferro. Na era dos heróis, anterior à de ferro, é representada a ascensão dos heróis em oposição à degradação dos deuses, uma vez que a raça de bronze desceu ao Hades, enquanto que os heróis foram para “as ilhas dos bem-aventurados, junto ao Oceano / de fundos redemoinhos, / afortunados heróis, para quem um fruto doce como o mel, / que floresce três vezes ao ano, a terra fecunda traz” (HESÍODO, 2012, p. 79).

A era dos heróis interrompe a decadência. É o momento em que a relação entre deuses e humanos deixa de ser tão próxima - antes, nas eras de ouro, prata e bronze, o mundo era partilhado entre mortais e imortais. Mas o *mito das cinco raças* não trata apenas da decadência do homem em decorrência dos ardis de Prometeu e do envio de Pandora, há também o ensinamento da necessidade do trabalho e dos deveres. O trabalho e as desgraças que atormentam o homem surgem como vingança de Zeus, trazendo justiça: os que trabalham prosperam nessa vida e são recompensados na outra, enquanto que quem vive em desmedida é castigado em vida e depois. Desenvolve-se, desse modo, um processo em que os deuses ficam cada vez mais distantes e a ascensão dos heróis simboliza a autonomia dos homens. O herói necessário nesse contexto precisa ser forte para suportar o peso de substituir deuses.

Como as sociedades arcaicas procuravam no passado, em um tempo mítico perdido, uma verdade única e eterna, o mito atuava como consolo contra a história, dando forma aos valores, crenças e verdades. O herói era um consolo também contra a fraqueza humana, uma figura exemplar que transcende suas limitações aproximando-se de deuses. Conforme a literatura se desenvolve, absorvendo o mito, é nela que o herói aparecerá, tornando-se uma categoria estética. Conforme Feijó:

São os poetas que dão forma artística às crenças, aos mitos, aos anseios e desejos coletivos. Às vezes, são até os criadores de mitos, dando expressão ao inconsciente coletivo. Nesse caso, o herói se transforma numa importante categoria estética. Em outras palavras: originado do mito, ele passa por um processo de transformação, pela interferência do poeta, que a partir dele busca a compreensão da essência humana, tendo e transmitindo o prazer dessa descoberta (FEIJÓ, 1984, p. 52).

Os heróis clássicos foram os primeiros tipos de herói na literatura. Segundo Flávio Kothe, em *O herói* (1985), “são heróis da classe alta” (KOTHE, 2000, p. 13), marcados pelo elevado e pela grandeza, demonstrando bravura, coragem e poder. São personagens que representam a nobreza, as classes sociais mais altas, que os produziu, e são responsáveis por manter a ordem. Eram da classe dominante, que segundo Feijó “se autodenominou *aristoi* (melhores) e o regime político por eles criados *aristocracia* (governo dos melhores)” (FEIJÓ, 1984, p. 56). Kothe, a partir da *Poética* (335 AEC), de Aristóteles, utiliza os termos alto/elevado e baixo/baixezas ao refletir sobre os diferentes tipos de herói ou suas condições. É nesse sentido que os mesmos termos são aqui utilizados na sequência.

Nas epopeias de Homero, *Iliada* e *Odisseia*, datadas de aproximadamente VIII AEC, aparece a primeira forma de herói na literatura, o herói épico. A poesia épica de Homero

relata o último ano da Guerra de Troia e a ira do herói Aquiles, em *Iliada*, e o retorno do herói Ulisses para o lar, após a guerra de Troia, em *Odisseia*. O herói épico é caracterizado como um grande guerreiro, dotado de inteligência e proveniente da nobreza, representando o melhor do ser humano - e embora superior, era mortal. É um herói supremo por constituição, não pelos seus atos, indicando um caminho pelo elevado, ainda que com baixezas. Ou melhor: suas baixezas o elevam, como a fúria sanguinolenta ao assassinar os inimigos. O herói épico é o herói da aristocracia, de um contexto específico, mas vai além disso, porque “contém um aspecto universal que ultrapassa essa mesma realidade: um desejo humano de superar seus limites” (FEIJÓ, 1984, p. 56). A vontade de superar os limites, “o sonho do homem de fazer a sua própria história” (KOTHE, 2000, p. 15), e até mesmo as baixezas do herói épico, são o que o humanizam. À medida que esse herói cai em epicidade, cresce em humanidade.

O herói trágico, por sua vez, tem um percurso de queda bem mais claro. Ele surge com poder, de classe alta, mas descobre que errou e enfrenta sua fraqueza. Segundo Kothe: “não se tem apenas o percurso da superioridade de um herói elevado, mas se tem o desvelamento de sua queda e a descoberta de sua maior grandeza na queda” (KOTHE, 2000, p. 25). A luta do herói trágico é contra o seu destino, inexorável, o que o faz perceber que errou e que embora aparente ser forte, perde nessa correlação de forças, sendo privado do seu poder, mas descobrindo a sua grandeza. Ao ser derrotado, se humaniza. É esse estatuto de herói clássico, de um período e classe definidos, que se estabelece como primeiro modelo de herói na literatura e que depois será negociado, quando as mudanças da sociedade tornarem necessário outro modelo.

Na *Poética* (335 AEC), Aristóteles afirma que os personagens nas obras de ficção são “melhores, piores ou iguais a todos nós” (ARISTÓTELES, 1991, p. 247). Partindo dessa afirmativa, o estruturalista Northrop Frye, em *Anatomia da crítica* (1957), elabora uma teoria dos gêneros, utilizando o conceito de herói de acordo com o seu desenvolvimento na produção literária ocidental. Com o herói como medida literária, afirma: “As ficções, portanto, podem ser classificadas, não moralmente, mas pela força de ação do herói, que pode ser maior do que a nossa, menor ou mais ou menos a mesma” (FRYE, s.d, p. 39).

Buscando abranger diferentes perspectivas nos estudos sobre a figura do herói, Feijó aponta ainda a existência de quatro ciclos heroicos, revelados em pesquisa de Paul Radin, publicada no livro *O ciclo heroico dos Winnebagos*, em 1948. Radin constatou, em um estudo realizado com uma tribo de índios *navajos*, que os mitos heroicos são divididos em quatro

estágios diferentes, cada um com um tipo de herói, e que nesses quatro ciclos aparecem as características principais de todos os heróis mitológicos conhecidos.

Nos quatro ciclos heroicos aparecem heróis bem distintos entre si. No primeiro estágio há um herói caracterizado por Feijó como “rudimentar, arruaceiro, instintivo, desinibido, infantil e trapaceiro” (FEIJÓ, 1984, p. 18), que entre os índios *navajo* da pesquisa é chamado de *Trickster*, e que aparece em várias outras culturas, como uma figura antropomórfica, homem, mulher ou deus, que não segue as regras - Dionísio é um bom exemplo. O segundo estágio é o que tem um herói fundador da cultura nativa, que transmite ensinamentos importantes. Para os índios é *Hare*, no mito grego há Prometeu. O terceiro ciclo é o do herói corajoso, guerreiro, capaz de façanhas. Entre os índios é chamado de *Red Horn* (Chifres Vermelhos) e os correspondentes gregos são os heróis, como Aquiles e Ulisses. O quarto e último ciclo aproxima-se do terceiro, mas duplamente: são os heróis gêmeos (*Twins*), diferentes em caráter, que se complementam. Neste duplo há um tímido e um extrovertido, sendo que o mais dinâmico é o responsável pelo auge do herói, mas também o causador da morte. Entre os romanos o exemplo é Rômulo e Remo, do mito da fundação de Roma.

Através dessas pesquisas é possível perceber que o mito do herói revela-se em povos e épocas diferentes de maneira semelhante, porque responde a questões que são comuns aos homens, independentemente de suas origens. Sigmund Freud e Carl Jung lidaram com essas questões, estudando as manifestações do mito no subconsciente, através de sonhos e símbolos. Jung explorou o conceito de arquétipo, que diz respeito a imagens primordiais que se manifestam de maneira instintiva, sem controle, porque se revelam no inconsciente. Em *O homem e seus símbolos* (1964), Jung explica o conceito:

Chamamos instintos aos impulsos fisiológicos percebidos pelos sentidos. Mas, ao mesmo tempo, estes instintos podem também manifestar-se como fantasias e revelar, muitas vezes, a sua presença apenas através de imagens simbólicas. São a estas manifestações que chamo arquétipos. A sua origem não é conhecida; e eles se repetem em qualquer época e em qualquer lugar do mundo – mesmo onde não é possível explicar a sua transmissão por descendência direta ou por fecundações cruzadas resultantes da migração (JUNG, 1980, p.69).

A partir da relação dos sonhos com os mitos, através de arquétipos, Jung aprofunda a questão dos mitos na psicologia, percebendo o quanto algumas imagens primordiais se fazem presentes no que ele chama de inconsciente coletivo, um conjunto de arquétipos comuns a todos da humanidade, que inclui o mito do herói:

O mito universal do herói refere-se sempre a um homem ou um homem-deus poderoso e possante que vence o mal, apresentado na forma de dragões, serpentes, monstros, demônios etc. e que sempre livra seu povo da destruição e da morte. A narração ou recitação ritual de cerimônias e de textos sagrados e o culto da figura do herói, compreendendo danças, música, hinos, orações e sacrifícios, prendem a audiência num clima de emoções (como se fora um encantamento mágico), exaltando o indivíduo até sua identificação com o herói (JUNG, 1980, p. 79).

Fica claro, portanto, que são vários os tipos de herói através da história e que essa figura faz parte do que nos constitui, inclusive inconscientemente. Considero oportuno, nesse momento, fazer referência ao importante estudo antropológico de Joseph Campbell *O herói de mil faces* (1949). Nele, Campbell faz uso do conceito junguiano de arquétipo para explicar a ubiquidade do monomito (ou jornada do herói), demonstrando que a narração da história universal é sempre a mesma. Através do monomito, Campbell cria um conceito de narratologia que trata da jornada cíclica recorrente em vários mitos de percurso narrativo semelhante, criando um padrão que une narrativas aparentemente distintas, como as de Prometeu, Buda, Jesus Cristo e *Star Wars*, entre tantas outras.

O antropólogo defende a tese de que todos os mitos seguem a estrutura em algum grau, uns cumprindo o paradigma à risca, em seus doze estágios, já outras narrativas com a estrutura mais livre. Mas tão importante quanto o reconhecimento de padrões é o da consciência do valor da figura do herói trilhando um caminho universal através do tempo e das culturas, leitura que Campbell realiza, revelando as mil faces do herói: o herói guerreiro, o herói amante, o herói santo etc. Campbell ainda aponta, no epílogo, para o processo de afastamento entre o homem e os deuses, que na modernidade atinge seu auge:

Nas fatídicas palavras de Zaratustra, de Nietzsche, que foram o arauto de uma época, "mortos estão todos os deuses". Conhecemos o conto; ele foi contado de mil maneiras. Trata-se do ciclo do herói da época moderna, a prodigiosa história da chegada da humanidade à idade adulta (CAMPBELL, 1997, p. 194).

Cumpre-se, assim, um trecho da jornada e é possível traçar contornos dos heróis, esses seres extraordinários, nascidos nas lendas e nos mitos, cantados na poesia épica, representados na tragédia e nos mais diversos gêneros da literatura. Com mil faces, mas de características constantes, de força e honra, respeito a um código moral e detenção do poder. Semideuses, até que todos os deuses foram mortos.

## 1.2 A modernidade e o romance

O brado de Nietzsche anunciando a morte dos deuses marcou uma etapa do amadurecimento da humanidade, a passagem do pensamento mítico para o lógico. Se o mundo do período clássico era sagrado, de estreita ligação com os deuses, neste novo momento, na modernidade, o homem está só no mundo, armado com a racionalidade.

Conceituar a modernidade não é o foco deste trabalho, mas como o percurso do herói e do anti-herói confunde-se com o dos gêneros literários, e os períodos históricos contextualizam as mudanças que ocorrem na sociedade, é essencial buscar explicações nesse sentido. Assim, periodizar torna-se fundamental para entender a origem do presente. Faço, então, uma retomada de como alguns teóricos entendem este momento de passado imediato, para o qual utilizarei o termo modernidade.

Na modernidade há uma busca pela emancipação do sujeito, com a ciência como resposta para o homem, ocupando um lugar que anteriormente era do campo da fé, do sagrado e do religioso. Com os novos referenciais da modernidade, foi retirado “o tapete de certezas de sob os pés da humanidade”, revelando a crise de um momento em que o homem enfrenta uma transição e está vislumbrando o desconhecido.

O pesquisador norte-americano<sup>2</sup> Marshall Berman capta tal espírito do período, expresso no título de seu livro que busca entender a modernidade: *Tudo que é sólido desmancha no ar: A aventura da modernidade* (1982). Berman percebe a modernidade através da leitura de textos e contextos modernos, de *Fausto* de Goethe e *O Manifesto do Partido Comunista* aos ambientes de moradia, trabalho e lazer de pessoas reais do seu tempo. Para Berman, personagens da ficção e da realidade partilham de um sentimento de modernidade que é ao mesmo tempo de “desejo de mudança — de autotransformação e de transformação do mundo em redor”, mas também de “terror da desorientação e da desintegração” (BERMAN, 1986, p. 13). Há um paradoxo na modernidade, uma unidade de desunidade, que é marcado pelas contradições e possibilidades que a modernidade propicia, conforme destaca Berman:

Ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição. É sentir-se fortalecido pelas imensas organizações burocráticas que detêm o poder de controlar e frequentemente destruir comunidades, valores, vidas; e ainda sentir-se compelido a enfrentar essas forças, a lutar para mudar o seu mundo

---

<sup>2</sup> Utilizo o termo norte-americano ao longo do texto quando me refiro a algo ou alguém proveniente dos Estados Unidos. Trata-se de termo consagrado pelo uso, assim como americano e estadunidense.

transformando-o em nosso mundo. É ser ao mesmo tempo revolucionário e conservador: aberto a novas possibilidades de experiência e aventura, aterrorizado pelo abismo niilista ao qual tantas das aventuras modernas conduzem, na expectativa de criar e conservar algo real, ainda quando tudo em volta se desfaz (BERMAN, 1986, p. 13-14).

Charles Dickens compreende essas contradições e capta a alma da época, que registra nas primeiras linhas de *Um conto de duas cidades*, romance publicado originalmente em 1859:

Aquele foi o melhor dos tempos, foi o pior dos tempos; aquela foi a idade da sabedoria, foi a idade da insensatez, foi a época da crença, foi a época da descrença, foi a estação da Luz, foi a estação das Trevas, a primavera da esperança, o inverno do desespero; tínhamos tudo diante de nós, tínhamos nada diante de nós, íamos todos direto para o Paraíso, íamos todos direto no sentido contrário... (DICKENS, 2003, p. 15).

O caráter paradoxal e de possibilidades transformadoras da modernidade é percebido através de experiências vitais de alteridade, que captam o que é vivenciado no tempo e espaço do mundo moderno. São essas experiências que formam a modernidade e que, ao mesmo tempo em que unem as pessoas, as colocam em um momento de mudanças constantes, que as deixam sem referenciais, “todos num turbilhão de permanente desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia. Ser moderno é fazer parte de um universo no qual, como disse Marx, ‘tudo o que é sólido desmancha no ar’” (BERMAN, 1986, p. 15).

Estar nesse turbilhão é o que une experiências em torno da modernidade em pelo menos cinco séculos, engendrando tradições diferentes, o que faz com que Marshall Berman divida a modernidade em três fases: a primeira do início do século XVI ao fim do século XVIII, a segunda com a onda revolucionária de 1790 e a Revolução Francesa e a terceira no século XX, com o processo de modernização se expandindo. As três, que podem ser chamadas de modernidade, modernismo e modernização, são fases complementares, faces de um mesmo processo, o que explica a modernidade como processo, permeada de contradições.

Marshall Berman elege Jean-Jacques Rousseau como a principal voz da primeira fase da modernidade e Karl Marx e Friedrich Nietzsche como duas das diferentes e importantes vozes para se entender a complexidade da modernidade do século XIX, momento importante e definitivo do período.

Karl Marx designa a contradição como elemento básico da vida moderna, porque ao mesmo tempo em que os avanços industriais e científicos acontecem, trazem novos problemas. Assim, na modernidade há degradação social e das condições humanas, o que leva

Marx a comparar o momento em que vive com os horrores do final do Império Romano. Tais contradições entre o velho e o novo na vida do homem moderno são de perspectiva revolucionária, pois com a possibilidade de uma estabilidade sólida a burguesia não cresce, porque se alimenta de crises. Desse modo, a burguesia está constantemente revolucionando os meios de produção em busca de novas possibilidades e mercados e, por consequência, revolucionando as relações sociais, o que gera um ambiente de incertezas permanentes, que caracteriza a modernidade.

A burguesia se confunde com o capitalismo, e por conta das constantes transformações que opera na modernidade, o homem torna-se uma espécie de mercadoria, porque ao enfrentar a necessidade de se manter em um estado de constante transformação para sobreviver na moderna sociedade burguesa, com todos os valores virando moeda de troca, as condutas são absorvidas e incorporadas ao mercado, o que coloca em risco até mesmo a individualidade, pois conforme Berman “juntamente com a comunidade e a sociedade, a própria individualidade pode estar se desmanchando no ar moderno” (BERMAN, 1986, p. 107). Assim, a única forma de sobreviver na sociedade moderna é entrar no jogo da modernidade, “assumir a fluidez e a forma aberta dessa sociedade” (BERMAN, 1986, p. 93). Para Berman é esse conjunto de fatores que dá forma à sensação de descrença e pessimismo moderno dos atores da modernidade: “Eis aí a essência do niilismo moderno. Dostoiévski, Nietzsche e seus sucessores do século XX atribuirão isso à ciência, ao realismo, à morte de Deus” (BERMAN, 1986, p. 109-110).

Friedrich Nietzsche percebeu na modernidade elementos parecidos aos encontrados por Karl Marx, confirmando o caráter de contradições do período. A morte de deus representa a ausência de referenciais, mas também a abertura de inúmeras possibilidades. Berman reconhece a semelhança dos discursos, apontando a união de vozes de dois pensadores a princípio tão distintos:

Irônica e contraditória, polifônica e dialética, essa voz denuncia a vida moderna em nome dos valores que a própria modernidade criou, na esperança — não raro desesperançada — de que as modernidades do amanhã e do dia depois de amanhã possam curar os ferimentos que afligem o homem e a mulher modernos de hoje (BERMAN, 1986, p. 21-22).

A leitura marxista de Marshall Berman, analisando autores e produções do período, apresenta fatores essenciais para a compreensão da modernidade, e colabora para a formação de um painel que pode e deve ser enriquecido com a percepção de outros teóricos que



pensaram o tema, como Walter Benjamin e Georg Lukács, para que se tenha pluralidade de vozes sobre o tema.

No ensaio *Sobre o conceito de história*, presente na obra *Magia e técnica, arte e política* (1940), o filósofo alemão Walter Benjamin analisa o quadro *Angelus Novus*, de Paul Klee, comparando-o com o anjo da história. Na arte há uma figura alada encarando o passado enquanto é arrastado para o futuro: “Essa tempestade o impele irresistivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso” (BENJAMIN, 1994a, p. 226).

A alegoria com o quadro de Klee demonstra que Benjamin entende a modernidade como progresso, da aceleração dos processos de produção, deslocamento e comunicação, mas também como época dos horrores da escravização do homem ao racional e do humano às máquinas, que deixam a humanidade perplexa e sem ação diante dos avanços tecnológicos, enquanto enfrenta o ruir de tudo o que antes era sagrado. Esse progresso que subjuga os homens às máquinas foi denunciado por Charles Chaplin no filme *Tempos modernos* (1936), outra alegoria sobre o período.

Para Walter Benjamin, o francês Charles Baudelaire expressa a modernidade em sua poesia, representando o nascimento da sensibilidade moderna e o declínio da figura clássica do artista, que em *As flores do mal* (1857) compara-se ao leitor, descrito como igual e irmão. Em Baudelaire, o artista moderno é decadente e tem sua imagem vinculada à do herói da modernidade, que se identifica com o *flâneur*<sup>3</sup> e se esconde da multidão na multidão, em um jogo de contrários tipicamente moderno.

Em *Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo* (1969), Walter Benjamin trata da questão do herói na modernidade e identifica o peso da modernidade e a força necessária para enfrentá-la: “O herói é o verdadeiro objeto da modernidade. Isso significa que, para viver a modernidade, é preciso uma constituição heroica” (BENJAMIN, 1994b, p. 73). E o herói moderno de Baudelaire é o lutador proletário, o homem comum: “Aquilo que o trabalhador assalariado executa no labor diário não é nada menos do que o que, na antiguidade, trazia glória e aplauso ao gladiador” (BENJAMIN, 1994b, p. 69). A poesia moderna apresenta, dessa forma, o vulgar como objeto artístico: “Os poetas encontram o lixo da sociedade nas ruas e no próprio lixo o seu assunto heroico” (BENJAMIN, 1994b, p. 78), o que para Baudelaire é metáfora da condição de poeta: “trapeiro ou poeta – a escória diz respeito a ambos” (BENJAMIN, 1994b, p. 78).

---

<sup>3</sup> Em tradução livre: vagabundo, andarilho, vadio.

Walter Benjamin constata que na modernidade a condição do poeta, vivendo no turbilhão da metrópole, em meio à multidão, se transforma, como Baudelaire narra na prosa *Perda da auréola*, que descreve como o artista, em uma avenida movimentada, perde a auréola, que após um choque desliza de sua cabeça e cai na lama, o deixando livre, no anonimato e em par de igualdade com os homens comuns: “Posso agora passear incógnito, cometer baixezas e entregar-me às infâmias como um simples mortal. Eis-me, pois, aqui, idêntico ao senhor, como vê!” (BENJAMIN, 1994b, p. 144). Benjamin vincula a perda da aura à sua análise de modernidade. Para ele, Baudelaire não era um *flâneur* e o choque com a multidão, que originou a desintegração de sua aura, estabeleceu o preço a pagar pela experiência da modernidade. Como o anjo da história, Baudelaire narra uma alegoria da época moderna e capitalista:

Perdido neste mundo vil, acotovelado pelas multidões, sou como o homem fatigado cujos olhos não veem no passado, na profundidade dos anos nada além do desengano e da amargura, e, à sua frente, senão a tempestade, onde não está contido nada de novo, nem ensinamentos nem dores (*in* BENJAMIN, 1994b, p. 144).

Assim é a modernidade, com uma força transformadora que torna os objetos em mercadoria e os sujeitos – mesmo poetas e artistas – em consumidores. Walter Benjamin trata disso em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936), em que relata a desintegração do período e do papel da arte e do artista, modificados com as novas tecnologias de produção, que permitem a reprodução de obras de arte, o que resultou na redução do caráter de exclusividade das mesmas, interferindo no valor que tinham por sua autenticidade. Destaco o seguinte trecho de Benjamin:

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquia do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional (BENJAMIN, 1994a, p. 168).

O conceito de aura desenvolvido por Benjamin demonstra que antes da reprodutibilidade técnica a aura era essencial para a sacralidade conferida à arte, então de caráter religioso e transcendente. A perda da aura implica na ruptura com a tradição e constitui uma crise que explica a modernidade como a época em que se abala tudo o que é

sagrado. Com o original substituído por uma cópia e esvaziado da autenticidade que o fazia objeto de culto, a perda da aura transforma os objetos artísticos em itens de consumo, com valor de exposição, de objeto que pode ser reproduzido em série. A reprodutibilidade técnica demonstra ainda uma face de ferramenta democrática, ao facilitar o acesso à arte, em um processo de industrialização da cultura, que passa a ser questão de mercado, mas que tem como consequência a degradação da experiência estética e das experiências humanas.

O processo de desenvolvimento que ocorre a partir da Idade Moderna, com o advento da burguesia, invenção da imprensa e a revolução industrial, estabelece o contexto histórico do surgimento do romance. Neste momento de degradação da arte, das experiências e da condição humana, o romance nasce como a forma literária de um mundo degradado, como a forma literária da modernidade.

Um estudo importante sobre as relações entre romance e modernidade é a obra *A teoria do romance*, de Georg Lukács, publicada pela primeira vez em 1920, na Alemanha. Lukács trata do romance como a forma necessária para a modernidade, uma época marcada pela cisão, em que o romance é uma construção problemática, refletindo um mundo problemático em oposição ao momento anterior, de unidade, da epopeia: “O romance é a epopeia de uma era para a qual a totalidade extensiva da vida não é mais dada de modo evidente, para a qual a imagem do sentido à vida tornou-se problemática, mas que ainda tem por intenção a totalidade” (LUKÁCS, 2000, p. 55).

O que define os gêneros é mais do que verso ou prosa - as distinções entre epopeia e romance vão além. Na epopeia a poesia épica dá forma à unidade do mundo grego, com o herói e a sociedade em harmonia, com suas vozes consonantes e intermediados pelos deuses, diferente do romance, em que há uma busca, há a possibilidade de transcender: “a intenção fundamental determinante da forma do romance objetiva-se como psicologia dos heróis romanescos: eles buscam algo” (LUKÁCS, 2000, p. 60). O herói do romance é um indivíduo em conflito, com interioridade, diferente do herói da epopeia, que não chega a ser indivíduo, preso à representação do destino de uma comunidade. O argentino Jorge Luis Borges, escritor e crítico literário, também reflete sobre essa questão:

Ao considerarmos o romance e a épica, somos tentados a pensar que a diferença principal está na diferença entre verso e prosa, entre cantar algo e enunciar algo. Mas acho que há outra maior. A diferença está no fato de que o importante na épica é o herói – um homem que é modelo para todos os homens. Ao passo que a essência da maioria dos romances, como salientou Mencken, reside na aniquilação de um homem, na degeneração do caráter (BORGES, 2000, p. 56).

Como Borges e Lukács percebem, a mudança na figura do herói é uma das características da modernidade e do romance. Um herói em busca de algo que não sabe o que é, que “nasce desse alheamento em face do mundo exterior” (LUKÁCS, 2000, p. 66). Com a afirmação da subjetividade, o herói da epopeia se esvazia de significado e dá lugar ao herói da modernidade, representado principalmente no romance, o gênero típico da modernidade. É um herói portador de angústias e conflitos de sua época, mais próximo da realidade do que de figuras míticas, como no modelo anterior. Em seu estudo sobre o herói, Martin Feijó compreende a importância desse percurso, e destaco aqui uma afirmação que é um dos motes da temática deste trabalho: “a história da literatura é a história da passagem do herói divino para o herói humano” (FEIJÓ, 1984, p.63).

Na epopeia a relação com os deuses era intensa. O herói épico era guiado pelos deuses, ou ele próprio era um semideus. Ulysses, por exemplo, retorna para Ítaca com a ajuda de Zeus e outros deuses. Conforme a humanidade se desenvolve, ocorre uma transição e os deuses vão perdendo espaço. O mito de Prometeu marca esse afastamento, porque através do conhecimento técnico, simbolizado pelo domínio do fogo, o homem tem autonomia para ser mais livre, distanciando-se da influência dos deuses. Na modernidade, esse processo está ainda mais desenvolvido, é o período em que, conforme Nietzsche, "mortos estão todos os deuses" (CAMPBELL, 1997, p. 194). Ou seja, deus está fora do mundo e o homem está sozinho. É a época em que “já não há sociedades do tipo a que os deuses um dia serviram de suporte (CAMPBELL, 1997, p.194)” – e na qual o herói se torna mais humano e afastado da perfeição dos mitos.

Seguindo esse pensamento, Lukács afirma que “o romance é a epopeia do mundo abandonado por deus” (2000, p. 89), relacionando o espírito do momento com o advento do romance, gênero em que há dissonância entre o indivíduo e a sociedade. O herói, sentindo o peso desse conflito, se refugia na interioridade, alienado da exterioridade e sem lugar no mundo, o que o faz ser definido por Lukács como herói problemático.

Em um mundo sem deus, “a psicologia do herói romanescos é demoníaca” (LUKÁCS, 2000, p. 89). Na epopeia os heróis eram conduzidos em seus percursos por divindades, já no romance o herói problemático está sozinho e é livre para fazer o que quiser, mas se depara com uma luta inútil, porque enfrenta a realidade sem possibilidade de vitória, porque “o sentido jamais é capaz de penetrar inteiramente a realidade” (LUKÁCS, 2000, p. 89-90).

Lucien Goldmann, discípulo de Lukács, trabalha essa questão na obra *Sociologia do romance* (1963), em que afirma que:

O herói demoníaco do romance é um louco ou um criminoso, em todo caso, como já dissemos, um personagem problemático cuja busca degradada e, por isso, inautêntica de valores autênticos num mundo de conformismo e convenção, constitui o conteúdo desse novo gênero literário que os escritores criaram na sociedade individualista e a que chamaram 'romance' (GOLDMANN, 1976, p. 8).

O romance, portanto, é a forma necessária para a modernidade, que é marcada pela consciência da cisão e necessidade da busca por sentido, mesmo que isso não seja possível em um mundo degenerado pela ausência de deus. O herói problemático resta perdido, em um “hiato entre interioridade e aventura” (LUKÁCS, 2000, p. 90) característico do romance. Se na epopeia o herói era o representante do seu povo, de caráter superior, condensando as características valorizadas na época, no romance o herói não tem a obrigação de representar uma comunidade, pelo contrário, é mais subjetivo, pois é produto de uma sociedade individualista. Os elementos do romance se relacionam diretamente com as aspirações desse herói, em busca de reconciliação em sua relação com o mundo. Assim, o herói romanesco é problemático por seu constante conflito com o mundo. No epílogo de *O herói de mil faces* (1949), Joseph Campbell fala sobre o papel de herói, reforçando o caráter individualista que rege a modernidade:

O herói moderno [...] não pode — e, na verdade, não deve — esperar que sua comunidade rejeite a degradação gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. "Vive", diz Nietzsche, "como se o dia tivesse chegado." Não é a sociedade que deve orientar e salvar o herói criativo; deve ocorrer precisamente o contrário. Dessa maneira, todos compartilhamos da suprema provação — todos carregamos a cruz do redentor —, não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero (CAMPBELL, 1997, p.194).

O herói problemático demonstra – do mesmo modo que o romance e a modernidade – um trajeto de degradação. Há um processo gradual de desmitificação da figura heroica clássica, do herói épico e trágico, até o herói problemático, o que resulta na solidão do herói, enfrentando sua derrota inevitável na luta contra a realidade. Não há denominação mais apropriada para essa figura do que anti-herói.

Confirmando essa assertiva, o crítico literário brasileiro Massaud Moisés, em seu *Dicionário de termos literários* (1978), assim define anti-herói:

Designa o protagonista de romance que apresenta características opostas às do herói do teatro clássico ou da poesia épica. O seu aparecimento resultou da progressiva desmitificação do herói, ou seja, da sua crescente humanização: com o despontar do romance, no século XVIII, os representantes de todas as classes sociais entraram a substituir os seres de eleição, semidivinos, que antes povoavam as tragédias e as epopeias. [...] Por fim, as pessoas incharacterísticas ou acionadas por forças contrárias às que moviam os heróis começaram a protagonizar as narrativas. Com elas, nasceu o anti-herói (MOISÉS, 1992, p. 28).

O crítico literário Victor Brombert, francês radicado nos Estados Unidos, faz um estudo sobre o anti-herói e a literatura moderna da Europa, em sua obra *Em louvor de anti-heróis* (1999). Brombert resgata a origem da utilização do termo anti-herói, que começou a ser usado justamente na modernidade, a partir do romance *Memórias do subsolo*, de Fiódor Dostoiévski, publicado originalmente em 1864 e que apresenta questões tipicamente modernas, como paradoxo e niilismo, refletindo sobre a teoria do romance: “Um romance precisa de um herói, e todos os traços de um anti-herói estão expressamente reunidos aqui” (in BROMBERT, 2002, p. 13).

Brombert ressalta que não há um modelo único de anti-herói e que não há como uma única descrição ou definição dar conta da questão, falando sobre modos anti-heroicos. Nesse sentido, mapear os padrões e tendências em torno do termo e da figura do anti-herói são a melhor forma de compreender o tema. É preciso, então, avaliar as fronteiras entre o heroico e o não heroico. Segundo Brombert:

A literatura dos séculos XIX e XX está abarrotada de personagens fracos, incompetentes, desonrados, humilhados, inseguros, ineptos, às vezes abjetos – quase sempre atacados de envergonhada e paralisante ironia, mas às vezes capazes de inesperada resistência e firmeza. Esses personagens não se ajustam aos modelos tradicionais de figuras heroicas; até se contrapõem a eles. Mas pode haver grande vigor nessa oposição. Implícita ou explicitamente lançam dúvidas sobre valores que vêm sendo aceitos ou que foram julgados inabaláveis (BROMBERT, 2002, p. 14).

O anti-herói se identifica com o homem comum, em oposição aos heróis clássicos que eram quase deuses. Massaud Moisés, leitor de Brombert, reconhece essa característica: “O anti-herói não se define como a personagem que necessariamente carrega defeitos ou taras, ou comete delitos e crimes, mas como a que possui debilidade ou indiferenciação de caráter, a

ponto de assemelhar-se a muita gente.” (MOISÉS, 1992, p. 28). Brombert também destaca essa relação de oposição com o modelo positivo: “esses personagens não são totalmente “fracassos”, nem estão desprovidos de coragem; simplesmente chamam a atenção por suas características ajudarem a subverter, esvaziar e contestar a imagem de ideal” (BROMBERT, 2002, p. 19).

O pensador russo Mikhail Bakhtin, em seu celebrado estudo sobre o romance intitulado *Questões de literatura e estética: A teoria do romance* (1975), reconhece a relação harmoniosa entre herói e mundo nos romances de cavalaria: “o herói e o mundo maravilhoso onde ele atua constituem um único bloco, não havendo fendas entre eles” (BAKHTIN, 2010, p. 270), ou seja, uma relação oposta ao embate entre anti-herói e sociedade, que ocorre na modernidade. Bakhtin avalia que o herói clássico não questiona nem contesta a sociedade em que está inserido, pelo contrário: defende seus valores e assume o seu discurso, diferente do anti-herói, que quer falar, questionar e até contestar a sua existência. E ao fazer isso, de acordo com Brombert (2002, p. 14), “O herói negativo, mais vividamente talvez que o herói tradicional, contesta nossas pressuposições, suscitando mais uma vez a questão de como nós nos vemos ou queremos ver”. Ou seja, o anti-herói é o nosso reflexo, e ainda que a imagem não seja suficientemente clara, revela o espírito do tempo.

Convém esclarecer que o anti-herói não é necessariamente opositor do protagonista, o que faria dele um antagonista, mas anti-heróico em relação ao modelo clássico de herói; conforme citação anterior de Massaud Moisés, que ainda resume: “Em suma, comporta-se como o reverso do herói” (MOISÉS, 1992, p. 28). De fato, o anti-herói pode ser o próprio protagonista, porém com características contrárias ao modelo dos heróis clássicos, ausentes ou subvertidos na figura do anti-herói. Rita Gurung confirma essa leitura no prefácio de *The archetypal antihero in postmodern fiction* (2010), em que explica o anti-herói como “um personagem principal que não tem qualidades nobres e cujas experiências são sem dignidade trágica, ou um protagonista que não tem as características que fariam dele um herói”<sup>4</sup> (GURUNG, 2010, p. v, tradução minha). Portanto, quando o uso do termo herói ocorre no sentido de protagonista, não é a forma mais apropriada, pois os dois sentidos de herói podem não estar presentes e o protagonista ser um anti-herói, o que resultaria no paradoxo de um herói anti-herói.

Gurung afirma que o arquétipo do anti-herói pode ser encontrado em diferentes culturas e períodos do tempo, considerando Lúcifer uma das primeiras manifestações e

---

<sup>4</sup> “[...] a principal character who lacks noble qualities and whose experiences are without tragic dignity, or a protagonist who lacks the characteristics that would make him a hero”.

recuperando algumas das outras: “pode-se citar o exemplo não só de Lúcifer, mas também do Judeu Errante, Dom Quixote, Orestes, Doutor Fausto e muitos mais”<sup>5</sup> (GURUNG, 2010, p. v-vi, tradução minha). Neste momento, considero oportuno registrar as pegadas deixadas por alguns desses anti-heróis, como auxílio para posteriormente entender os anti-heróis da pós-modernidade.

A antiguidade do texto bíblico garante a Lúcifer o posto de um dos primeiros anti-heróis da literatura. Depois, o personagem ainda foi utilizado por John Milton, na poesia épica de *Paradise Lost (Paraíso Perdido)*, publicado pela primeira vez em 1667. Etimologicamente Lúcifer significa estrela da manhã, em latim *lucem ferre*, e designa o primeiro anjo caído, que antes de representar o mal era o portador da luz. O arquétipo de Lúcifer relaciona-se com o mito de Prometeu: ambos são punidos por darem conhecimento aos homens, ambos eram portadores da luz.

Em *Paraíso Perdido*, Lúcifer é o herói de Milton, poeta com um senso romântico de heroísmo, diferente do arquétipo comum de herói. Fonte de muito debate acadêmico ao longo do tempo, o papel do personagem rendeu interpretações diversas, tendo contribuído para o desenvolvimento do conceito de protagonista e para a necessidade da distinção entre o que é heroico e o que não é, sendo considerado desde então um protagonista anti-herói.

Na Grécia antiga também há registros de modos anti-heroicos. Flávio Kothe, em *O herói* (1985), analisa o soldado Térsites, de *Iliada*, caracterizado pelo crítico como um anti-herói épico. Kothe define Térsites como um líder sindical dos soldados rasos, punido por Odisseu com uma surra pública por ter reivindicado maior justiça na divisão dos lucros da guerra. A falta de qualidades do soldado é expressa claramente na descrição feita por Homero: “profundamente desprezado pelos companheiros. Além de ele ser ridicularizado pela surra, é apresentado como vesgo, corcunda e torto” (KOTHE, 2000, p. 16). Para Kothe tal acentuação dos defeitos do personagem reflete uma ânsia por calar as palavras contrárias aos interesses dominantes: “o anti-herói só deixa de ser herói por não se enquadrar no esquema de valores subjacente ao ponto de vista narrativo” (KOTHE, 2000, p. 16), o que revela as perspectivas sociais em que a obra foi construída. Embora a manifestação de Térsites tenha sido respondida com violência, marca também o posicionamento do homem comum frente aos poderosos, em atitude que questiona a figura clássica do herói e o aproxima aos modos anti-heroicos da modernidade.

---

<sup>5</sup> “[...] one can cite the example of not only Lucifer but also the Wandering Jew, Don Quixote, Orestes, Dr. Faustus and many more”.



Na dissertação de mestrado *O estatuto do anti-herói: Estudo da origem e representação, em análise crítica do Satyricon, de Petrônio, e Dom Quixote, de Cervantes* (2008), a pesquisadora brasileira Aldinéia Arantes trata da origem e das características prototípicas do anti-herói. Arantes percebe que embora os aspectos e contexto que definem o anti-heroísmo sejam modernos, há uma obra clássica que apresenta modos anti-heroicos: *Satyricon*, datado aproximadamente do ano 60 da era comum, de Petrônio, e que para Arantes tem no personagem Encólpio um anti-herói clássico.

O afastamento do modelo tradicional de herói em *Satyricon* aproxima o protagonista do romance de Petrônio a um anti-herói, confirmando a proposição de Arantes e caracterizando o anti-herói como contestador. Para a pesquisadora brasileira, o “herói petroniano parece figurar como uma voz contestadora e solitária” (ARANTES, 2008, p. 66) em um contexto em que os valores heroicos eram muito caros à sociedade romana. Arantes enumera os elementos que confirmam o anti-herói em *Satyricon*, como a linguagem narrativa em prosa, diferindo do normal da época, que era o verso para textos de ficção, a representação da classe baixa, em um momento em que só os elevados eram dignos de figurar na literatura, enfim, a ruptura com vários padrões convencionais de então, subvertidos por Petrônio, que ao brincar com a tradição clássica lança as sementes que posteriormente darão frutos nas novelas picarescas. Como destaca Arantes: “No *Satyricon* os temas anti-heroicos, bem como a representação de um anti-herói, transgridem e transcendem a noção de heroísmo, que será questionada, efetivamente, na modernidade” (ARANTES, 2008, p. 70).

A influência de Petrônio nos romances picarescos, citada por Arantes, já dá sinais de que tal gênero é marcado por motivos anti-heroicos. Massaud Moisés, quando define o anti-herói no *Dicionário de termos literários*, faz semelhante relação, ao indicar “ver pícaro” (MOISÉS, 1992, p. 29). De fato, o pícaro se configura como o embrião do anti-herói, com origem medieval, sendo produzido na transição para a modernidade. Mario González, em seu estudo sobre a picaresca espanhola intitulado *A saga do anti-herói* (1994), define o pícaro como o primeiro anti-herói, que surge como paródia dos romances de cavalaria e dos mitos épicos, contrapondo-se ao herói tradicional, em especial o representado pelo cavaleiro.

González explica sua noção de romance picaresco como junção de três fatores que caracterizam a picaresca espanhola: “o anti-herói denominado pícaro, seu aventureiro projeto de ascensão social pela trapaça e a sátira social traçada na narração desse percurso” (GONZÁLES, 1994, p. 18). Sua análise da figura do pícaro reforça a leitura de crítica social:

O pícaro não seria um aventureiro, mas um homem que, devido à crise, perdeu sua estabilidade; seu objetivo seria recuperar essa estabilidade e abandonar a vida picaresca; não seria um vagabundo, mas alguém à procura de um emprego que o reintegrasse à sociedade. Os delitos do pícaro teriam, assim, um sentido de crítica social (GONZÁLES, 1994, p. 54).

Flávio Kothe também trata do pícaro em seu estudo sobre o herói e faz leitura semelhante à de Gonzáles. Para ele, os modos anti-heroicos do pícaro são característicos do homem em busca da sobrevivência, e demonstram um aspecto igualmente não heroico da sociedade:

O herói trágico é um carvalho em que caem os decisivos raios do destino; o herói épico é o grande pinheiro indicador dos caminhos da história: nenhum deles tem a sabedoria dos caniços. O pícaro é o caniço que se dobra aos ventos para conseguir sobreviver: nele o que pensa é o estômago. Ele tem a pouca dignidade daqueles que sempre têm o suficiente para comer, mas, em sua indignidade sem indignação, ele revela a pouca dignidade daquilo que pretende ser digno e superior na sociedade (KOTHE, 2000, p. 14).

Ao longo de *A saga do anti-herói*, Gonzáles apresenta um detalhado estudo sobre a picaresca espanhola, de produção abrangendo em especial o período entre 1552 e 1646, em um contexto de apogeu e posterior declínio da coroa espanhola. Gonzáles destaca *Lazarillo de Tormes* como uma das obras inaugurais e mais importantes do gênero. Sem autoria reconhecida e com data de publicação incerta (existem três edições conhecidas de 1554, mas não são as primeiras), a obra tem relevância na história da literatura por ser um importante marco da picaresca espanhola, mas também por apresentar características narrativas pertencentes ao universo do romance, enquanto parodia os livros de cavalaria populares na Espanha do século XVI, principalmente ao ter um protagonista anti-herói.

Ao estabelecer um anti-herói como protagonista, *Lazarillo de Tormes* modifica o sentido que o termo tinha até então. O anti-herói deixa de ser uma contrapartida do herói, para ser o protagonista com modos anti-heroicos. Gonzáles destaca esse elemento:

O sentido do termo “anti-herói”, em si mesmo, pareceria referir-se à personagem que, numa ficção, funciona paralelamente ao herói como sua contrapartida. [...] No entanto, quando o anti-herói se instala claramente como eixo estrutural de um texto ficcional, seu sentido anti-heroico não lhe advém de ser a contrapartida de nenhuma outra personagem desse texto. Lázaro é anti-heroico à luz dos heróis modelares – modelares quanto à sua “conduta” e quanto ao tipo – presentes na ficção da época, isto é, nas novelas de cavalaria (GONZÁLES, 1994, p. 96).

A novela picaresca marca um momento importante de reação anti-heroica, desmitificando os romances de cavalaria e os mitos épicos, bem como confirmando a figura do anti-herói, que se afirma em oposição a esses modelos até então tradicionais. A crítica social presente nessa literatura também é uma das características do anti-herói que permanece na contemporaneidade. Os modos anti-heroicos de *Lazarillo de Tormes*, um negativo dos heróis das epopeias e dos romances de cavalaria, o tornam referência da picaresca espanhola. Do mesmo modo, outro romance espanhol ficou marcado na história da literatura, trata-se de *Dom Quixote* (1605), de Cervantes.

Considerado por Lukács o “primeiro grande romance da literatura mundial” (LUKÁCS, 2000, p. 102), *Dom Quixote* também faz paródia aos romances de cavalaria. Os modos heroicos são rebaixados e subvertidos em *Dom Quixote*. O protagonista é grotesco, sua amada é feia e cheira mal e até a sua linguagem não é adequada, por ser exageradamente rebuscada, contrastando com as situações prosaicas em que é utilizada, o que só acentua o ridículo de sua figura. Todas essas características fazem do herói quixotesco uma antítese dos heróis tradicionais, sendo considerado por Lukács um herói problemático – ou seja: um anti-herói. O conflito homem *versus* sociedade, típico da modernidade, também está presente na obra. Aldinéia Arantes explica a relação entre a crítica à sociedade e aos romances de cavalaria: “Cervantes se torna crítico severo dos romances de cavalaria porque estes trazem inculcada uma ideologia que não condiz com a realidade conhecida pelo romancista. Revela-se então a crítica não só a um gênero, mas a toda a sociedade” (ARANTES, 2008, p. 76).

Lukács exalta a importância de *Dom Quixote*, ao analisar o contexto do período em que a obra foi lançada. Para ele, Cervantes compreende o demonismo e a confusão da modernidade, tratando em sua fabulação da derrocada do heroísmo clássico, então ainda presente nos heróis dos romances de cavalaria e parodiados em *Dom Quixote*. No primeiro romance, a primeira batalha entre a inferioridade e a realidade:

E Cervantes, o cristão devoto e o patriota ingenuamente leal, atingiu, pela configuração, a mais profunda essência desta problemática demoníaca: que o mais puro heroísmo tem de tornar-se grotesco e que a fé mais arraigada tem de tornar-se loucura quando os caminhos para uma pátria transcendental tornaram-se intransitáveis; que a mais autêntica e heroica evidência subjetiva não corresponde obrigatoriamente à realidade (LUKÁCS, 2000, p. 107).

A partir dessas características apontadas por Lukács, a influência de *Dom Quixote* e dos romances picarescos reflete posteriormente em outras obras produzidas na modernidade, nos séculos XVIII e XIX, por autores como Charles Dickens, Herman Melville, Gustave

Flaubert, dentre outros<sup>6</sup>. Dickens, por exemplo, faz crítica social em *As aventuras do Sr. Pickwick* (*The Pickwick Papers*, 1836), além de apresentar dois personagens que remetem a Dom Quixote e Sancho Pança: Samuel Pickwick e Sam Weller, em aventuras de características picarescas. No século XX, *Dom Quixote* e os romances picarescos se mantiveram como fonte de inspiração na literatura, para escritores como Jorge Luis Borges, James Joyce e Paul Auster, além de reverberar em outros gêneros, inclusive na pós-modernidade, como o cinema de faroeste *spaghetti* de Sergio Leone - e posteriormente Robert Rodriguez - e o jornalismo gonzo de Hunter Thompson.

Entender os anti-heróis da modernidade é parte importante desta pesquisa, sem a qual não é possível compreender os anti-heróis da pós-modernidade. Nesse sentido, é pertinente registrar a relevância das análises de Victor Brombert em seu estudo *Em louvor de anti-heróis* (1999), já mencionado anteriormente. Brombert analisa algumas das principais obras produzidas na modernidade, de autores como Gógol, Dostoiévski, Flaubert e Camus. Não repetirei aqui as leituras realizadas, mas convém ressaltar que o crítico examina diferentes modos de subversão do modelo heroico, através de vários tipos de anti-heróis: o indivíduo humilde e tiranizado, o orgulhosamente fora da norma, o rebelde, o fraco, o que tenta apenas sobreviver, entre outros. Cada anti-herói da modernidade é único em suas características, reflexo da crise que produziu a subjetividade e o individualismo característicos do período. Assim, os anti-heróis se apresentam de várias formas, porém evidenciando, através de cada um deles, a subversão aos modelos anteriormente estabelecidos, que configuram o que Brombert chama de modos anti-heroicos.

Dessa pluralidade de personagens não heroicos nasce uma contraposição não só aos modelos tradicionais de heróis, mas aos valores que são aceitos pela sociedade, causando uma perturbação no *status quo* que ao mesmo tempo em que nos desestabiliza, também nos faz questionar princípios morais, o que traz mudanças, crescimento e conhecimento, pois amplia o entendimento sobre a imagem que deixamos gravada nas representações artísticas.

### **1.3 A pós-modernidade**

A história da literatura e da humanidade é de transição do divino para o mundano, de degeneração. Na Grécia antiga o mundo tinha unidade, havia harmonia entre a sociedade e os deuses, com as tensões mediadas por heróis; já na modernidade essa harmonia se perde, pois

---

<sup>6</sup> Inclusive no Brasil, em *Memórias de um sargento de milícias* (1854), de Manuel Antônio de Almeida - segundo Antônio Cândido, um romance malandro.

com a morte dos deuses o homem pode ser livre. A ruptura que ocorre na modernidade entre o herói e o mundo evidencia um conflito entre o indivíduo e a sociedade, o que gera um herói problemático, um anti-herói em busca de valores autênticos em sua luta infrutífera contra a realidade. Nesse trajeto de afastamento dos deuses, a pós-modernidade é o período em que o anti-herói busca sua humanidade perdida nesse processo, o momento em que o homem procura se religar ao que o define como humano, em meio à paralisia de um período sem referenciais.

Refletir sobre a pós-modernidade é tarefa essencial para que se possa construir uma base teórica que possibilite compreender as obras que serão analisadas neste estudo. O anti-herói pós-moderno é um produto desse período, a minha chave para entendê-lo, portanto é necessário pensar os conceitos que envolvem a pós-modernidade, bem como discutir o próprio conceito e suas relações com a modernidade, o pós-modernismo e o capitalismo. Através dessa reflexão, o objetivo é inserir o anti-herói da contemporaneidade nesse percurso histórico de formação do anti-herói.

A pós-modernidade é regida pelo que chamo de lógica do “vale-tudo”, resultado do recrudescimento da perda de referenciais, de um processo de capitalismo tardio que começou na modernidade<sup>7</sup>. A pós-modernidade se configura como um estágio do capitalismo que coincide e se confunde com a globalização, é uma estrutura que abarca o capital financeiro e as tecnologias que permitem conexões globais, que são tanto de ordem mercadológica quanto cultural. Esse contexto permite uma pluralidade de discursos e ao mesmo tempo a perda de referências.

O conceito de pós-modernidade é controverso, não é claro e acabado, tampouco aceito sem resistência na academia. Mais importante, aqui, não é o nome que se dá a esse momento, a essa estrutura: seja modernidade tardia, hipermodernidade, modernidade líquida, modernidade radicalizada, dentre outros, mas compreender que na segunda metade do século XX se estabeleceu um processo de transformação muito grande na sociedade, não só na ciência e na tecnologia, mas também nas artes, que configurou um período histórico complexo, com margem para um debate igualmente complexo sobre a ontologia do presente e sua relação com a modernidade. Período que chamo aqui de pós-modernidade.

O crítico literário Terry Eagleton trabalha com essa temática, em especial em seu estudo *As ilusões do pós-modernismo* (1996). Já no prefácio Eagleton esclarece a diferença

---

<sup>7</sup> Em *Modernidade singular*, publicado originalmente em 2002, Fredric Jameson realiza um ensaio sobre a modernidade, em torno de seus conceitos e acepções sobre a palavra, refletindo que a modernidade não é necessariamente o oposto de pós-modernidade, porque em um período há elementos do outro, ambos influenciados pela força do capital.

entre pós-modernismo e pós-modernidade, de forma didática e que considero útil registrar aqui: “A palavra pós-modernismo refere-se em geral a uma forma de cultura contemporânea, enquanto o termo pós-modernidade alude a um período histórico específico” (EAGLETON, 1998, p. 3). É claro que os termos são semelhantes, tanto que Eagleton usa apenas pós-modernismo para as duas formas: “optei por adotar o termo mais trivial "pós-modernismo" para abranger as duas coisas, dada a evidente e estreita relação entre elas” (EAGLETON, 1998, p. 3), do mesmo modo utilizo apenas pós-modernidade, pois estou trabalhando com o período, ainda que em alguns momentos trate do estilo artístico produzido nele.

Alguns processos que geraram a modernidade, abordados por Marshall Berman e Walter Benjamin, como o advento da burguesia, a invenção da imprensa e a revolução industrial, são desenvolvidos e radicalizados na pós-modernidade, aumentando o turbilhão moderno, alimentado pelo progresso do capitalismo. Esses fatores são preponderantes para as transformações culturais que acontecem na pós-modernidade, produtos de avanços tecnológicos e dos modos de produção. Com a facilidade para se estar ou comunicar rapidamente com qualquer local do espaço global, o mundo *diminuiu* e as fronteiras geográficas se expandiram, através da globalização.

Fredric Jameson, crítico literário e teórico marxista norte-americano, discute as questões culturais, políticas e sociais da contemporaneidade em sua célebre obra *Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio* (1991), em que logo na introdução trata do conceito de pós-moderno como “uma tentativa de pensar historicamente o presente” (JAMESON, 1996, p. 13), contrastando com a modernidade, que ficou no passado e para Jameson já é um processo acabado: “O pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre” (JAMESON, 1996, p. 13).

Como decorrência da reprodutibilidade técnica das obras de arte, possibilidade explorada já na modernidade, as fronteiras entre alta e baixa cultura são desfeitas na pós-modernidade, pois com uma relação entre arte e mercado tão fortemente urdida, a produção estética é integrada à produção de mercadorias e tudo se torna igualmente mercadoria. Conforme Jameson, a própria cultura se transforma em produto, tomando o lugar do que restava da natureza na modernidade: “é um mundo no qual a "cultura" se tornou uma verdadeira segunda natureza” (JAMESON, 1996, p. 13).

A sociedade de consumo é o resultado dessa estetização do real, em que questões identitárias e de representação relacionam-se com o consumo e o mercado. Jameson percebe

como a cultura e o mercado são relevantes para entender o período e estabelece a diferença entre modernismo e pós-modernismo nessa questão:

Assim, na cultura pós-moderna, a própria “cultura” se tornou um produto, o mercado tornou-se o seu próprio substituto, um produto exatamente igual a qualquer um dos itens que o constituem: o modernismo era, ainda que minimamente e de forma tendencial, uma crítica à mercadoria e um esforço de forçá-la a se autotranscender. O pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias como processo (JAMESON, 1996, p. 14).

Essa onipresença da cultura alimentada pelo mercado traz consigo uma das características mais fortes do pós-modernismo, que é o apagamento das fronteiras entre alta cultura e cultura de massa, ou cultura popular. No ensaio *O pós-modernismo e a sociedade de consumo* (1992), Jameson ressalta que o enfraquecimento entre fronteiras antes seguras é um dos aspectos pós-modernos:

Essa talvez seja a mais desanimadora de todas as consequências, do ponto de vista acadêmico, que tradicionalmente mostrou um interesse direto em preservar um campo de alta cultura ou de elite em oposição ao meio circundante de prosaísmo, breguice e *kitsch*, dos seriados de TV e da cultura do *Reader's Digest*, e em transmitir a seus iniciados aptidões difíceis e complexas de leitura, escuta e visão. Mas muitos dos pós-modernismos mais recentes ficaram fascinados, precisamente, com toda essa paisagem de comerciais e motéis, de pistas de Las Vegas, sessões de fim de noite na TV e filmes hollywoodianos de segunda, da chamada subliteratura, com suas categorias de horror e aventura em brochuras de aeroporto, da biografia popular, dos mistérios policiais e dos romances fantasiosos ou de ficção científica. Eles já não “citam” esses “textos”, como fariam um Joyce ou um Mahler; incorporam-nos, a ponto de a linha divisória entre a arte superior e as formas comerciais parecer cada vez mais difícil de traçar (JAMESON, 1993, p. 26).

Fica clara a sedução que a cultura de massas estabelece no período. De fato, mais do que incorporados, esses materiais formam a manifestação cultural da pós-modernidade, é o produto que escorre desses tempos, com características que são encontradas em obras tão distintas, como o romance *cyberpunk* de William Gibson, *Neuromancer* (1984), e os filmes de Kevin Smith, Quentin Tarantino e Robert Rodríguez, que incorporam elementos como linguagem tecnológica de histórias em quadrinhos e ficção científica, clima *noir*, sociedade de consumo e ironia ao recuperar referências dos mais diversos tipos, como o cinema *trash* de kung fu em *Kill Bill* Vol. 1 (2003) e 2 (2004) ou o faroeste *spaguetti* em *Era uma vez no México* (2003). Não à toa o termo utilizado para Tarantino para nomear seu filme *Pulp*

*Fiction: tempo de violência* (1994) é o mesmo das revistas baratas (com duplo sentido) da primeira metade do século XX, com narrativas *noir*, de fantasia e ficção científica.

O apagamento de fronteiras na esfera da cultura revela que o repúdio da burguesia, no modernismo, por arte considerada imoral, subversiva, feia etc., transforma-se em apoio – até mesmo institucional – no pós-modernismo, quando as necessidades econômicas por novos produtos, alavancadas pela demanda de novidades no mercado, revelam uma grande capacidade do sistema de se apropriar de novos elementos, até mesmo os que são contra o próprio sistema. Para Jameson, tais aspectos ofensivos estão plenamente incorporados:

[...] é preciso, no entanto, enfatizar que suas próprias características ofensivas – da obscuridade e do material sexual explícito à esqualidez psicológica e claras expressões de desafio social e político, que transcendem qualquer coisa que pudesse ser imaginada nos momentos mais extremados do alto modernismo – não mais escandalizam ninguém e não só são recebidas com a maior complacência como são consoantes com a cultura pública ou oficial da sociedade ocidental (JAMESON, 1996, p. 30).

A forte dimensão cultural da pós-modernidade permite que mesmo formas mais ofensivas de arte estabeleçam-se: “o punk rock, digamos, ou o que é chamado material sexualmente explícito – são todas impassivelmente aceitas pela sociedade e mostram-se comercialmente bem-sucedidas” (JAMESON, 1993, p. 42), o que castra – ou pelo menos dificulta - intenções artísticas de ordem questionadora ou subversiva. Se o *ethos* do modernismo era subversivo e mesmo as obras canônicas eram consideradas perigosas e questionavam a ordem estabelecida, na pós-modernidade essas mesmas obras foram incorporadas e são apontadas como clássicos, estudadas nas instituições de ensino e esvaziadas de seu poder subversivo, porque o que antes era “esquisito” agora é aceito como realista. Para Jameson esse é um marco do ponto de ruptura entre modernidade e pós-modernidade:

A rigor, uma das maneiras de assinalar a ruptura entre os períodos e datar a emergência do pós-modernismo encontra-se nisto: no momento (o início da década de 1960, diríamos) em que a posição do modernismo canônico e sua estética dominante estabeleceram-se no mundo acadêmico e, a partir daí, passaram a ser consideradas acadêmicas por toda uma nova geração de poetas, pintores e músicos (JAMESON, 1993, p. 42).

Jameson ressalta que essa ruptura também pode ser explicada pelas mudanças ocorridas após a Segunda Guerra Mundial, em que uma sociedade fortemente capitalista



desenvolveu-se com vários traços opostos ao modelo anterior, do pré-guerra, com forte influência da moda, propaganda, cultura, consumo etc. A arte do período anterior contestava sua sociedade - de fato, a modernidade foi o período do indivíduo *versus* a sociedade -, já a arte da pós-modernidade reforça a lógica do consumo, faz parte do que constitui o período. Para Jameson, a questão mais importante sobre o pós-modernismo, e que não tem resposta, é saber “se há também uma maneira pela qual ele resista a essa lógica” (JAMESON, 1993, p. 44).

Na pós-modernidade, a mesma força do capital que transforma objetos e arte em mercadorias atua sobre as pessoas. Com a lógica do período sendo cultural, ocorre uma estetização da vida, com o fortalecimento da cultura da imagem e do simulacro - “a transformação da realidade em imagens” (JAMESON, 1993, p. 44), sem correspondência entre o mundo dos objetos e questões de conteúdo. Jean Baudrillard, em *Simulacros e simulação* (1981), e David Harvey, em *Condição pós-moderna* (1989), pensam a pós-modernidade trabalhando com essas questões. Do mesmo modo, Jameson reflete sobre as decorrências desse contexto, com a morte do sujeito, tema vinculado ao conceito do esmaecimento dos afetos. Tratarei dessas duas ideias de forma separada, pois são elementos importantes para a leitura que faço das obras analisadas neste trabalho.

### 1.3.1 Simulacro

O pastiche é um conceito caro para Jameson em seu estudo sobre pós-modernidade. A insistência dos produtores culturais em olhar para o passado revela uma imitação neutra, que não subverte nem dá novos sentidos ao que está sendo imitado, apenas canibaliza seu modelo, buscando mais do que novas expressões artísticas, novas mercadorias: pastiche. Jameson relaciona o pastiche ao simulacro, pois ambos são resultantes de um olhar voltado para o passado, com máscara estilística vazia tentando dar representação a algo que nunca existiu. Conforme Jameson:

Essa onipresença do pastiche não é incompatível com um certo humor nem é totalmente desprovida de paixão: ela é, ao menos, compatível com a dependência e com o vício - com esse apetite, historicamente original, dos consumidores por um mundo transformado em mera imagem de si próprio, por pseudo-eventos e por "espetáculos" (o termo utilizado pelos situacionistas). É para esses objetos que devemos reservar a concepção de Platão do "simulacro", a cópia idêntica de algo cujo original jamais existiu. De forma bastante apropriada, a cultura do simulacro entrou em circulação

em uma sociedade em que o valor de troca se generalizou a tal ponto que mesmo a lembrança do valor de uso se apagou, uma sociedade em que, segundo observou Guy Debord, em uma frase memorável, "a imagem se tornou a forma final da reificação" (A sociedade do espetáculo) (JAMESON, 1996, p. 45).

Linda Hutcheon também trabalha com esse tema em seu estudo *Poética do pós-modernismo* (1988), no qual ela compreende o olhar para o passado, tão presente na arte do período corrente, de forma diferente, positiva: "O paradoxo da paródia pós-modernista é o fato de *não* ser essencialmente destituída de profundidade, de não ser um *kitsch* comum" (HUTCHEON, 1991, p. 45). Hutcheon atribui à apropriação pós-moderna uma característica renovadora, de imitação que subverte, estabelecendo um diálogo com o passado: "O passado como referente não é enquadrado nem apagado, como Jameson gostaria de acreditar: ele é incorporado e modificado, recebendo uma vida e um sentido diferentes. Essa é a lição ensinada pela arte pós-modernista de hoje" (HUTCHEON, 1991, p. 45). Em outra obra, específica sobre o tema, *Uma teoria da paródia* (1985), Hutcheon conceitua a paródia como "imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo" (HUTCHEON, 1985, p. 54).

Tanto o pastiche de Jameson quanto a paródia de Hutcheon referem-se ao diálogo que a arte pós-moderna faz com o passado e o distanciamento dos novos textos de um original. No entanto, nessas formas ainda há um referente, que no simulacro é perdido. O conceito de simulacro, como lembrou Jameson, remete a Platão. O filósofo grego estruturou o conceito de mimesis como imitação da natureza. Segundo a matriz filosófica platônica, há um antagonismo insuperável entre mundo sensível e mundo das ideias. Para Platão, a arte na Grécia antiga é mimética, uma imitação da imitação: um simulacro. Já na pós-modernidade, Jean Baudrillard entende não apenas a arte, mas o período, como de "liquidação de todos os referenciais" (BAUDRILLARD, 1991, p. 9). É o deserto do real, em que as cópias representam elementos que nunca existiram ou que não possuem o seu equivalente na realidade, evidenciando uma crise da representação, que revela a lógica de vale-tudo da pós-modernidade:

Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e

ali, nos desertos que já não são o do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

Para Baudrillard, o real e o sentido são soterrados por discursos vazios, que não significam nada, em um terreno que não é mais do real, mas dos signos, no que ele chama de hiper-real. Por isso, para o filósofo francês estamos na era da simulação, um período em que a simulação é mais real do que a própria realidade. A simulação está presente na pós-modernidade de diversas formas, como em *shows* de artistas *pop* já mortos, apresentados através de hologramas, e guerras que são travadas com drones, veículos aéreos não tripulados. Essa simulação massiva causa o hiper-real, conferindo um aspecto de espetáculo a tudo. No início de *Simulacros e simulação*, Baudrillard utiliza uma fábula de Borges como alegoria para a simulação. Na fábula, cartógrafos fizeram um mapa tão perfeito que cobria todo o território, porém “quando o mapa cobre todo o território, qualquer coisa como o princípio da realidade desaparece” (BAUDRILLARD, 1991, p. 154) – é este o *ethos* da pós-modernidade, em que a crise da representação atinge até o real.

No romance *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), os simulacros permeiam a obra de Philip K. Dick, através de personagens que não reconhecem mais a realidade, ao ponto de não saberem se são humanos ou androides, nem conseguem diferenciar um animal de estimação elétrico de um espécime orgânico. Há também a experiência religiosa de fusão com Mercer, que mesmo desmascarada, com a comprovação de que era uma encenação em um cenário mal pintado, não perde prestígio, comprovando a confusão que os simulacros e simulações causam na realidade, o que é confirmado na declaração do anti-herói Rick Deckard: “Mercer não é uma farsa. [...] A menos que a realidade seja uma farsa” (DICK, 2014, p. 224).

David Harvey, em *Condição pós-moderna* (1989), também reflete sobre simulacros e apresenta como exemplo os androides do filme *Blade Runner*, a adaptação cinematográfica de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*. O filme de Ridley Scott, lançado em 1982, se passa no ano de 2019, em um mundo que conta com seres humanos artificiais, produzidos geneticamente: os replicantes, androides que foram criados para realizarem trabalhos penosos no lugar dos humanos. Conforme Harvey, “não são meras imitações, mas reproduções totalmente autênticas, indistinguíveis em quase todos os aspectos dos seres humanos. São antes simulacros do que robôs” (HARVEY, 1992, p. 278). Além dos replicantes, outros simulacros do filme chamam a atenção de Harvey:

Os simulacros são legião. Corujas geneticamente reproduzidas voam, e cobras escorregam pelos ombros de Zhora, uma replicante geneticamente reproduzida, enquanto esta se apresenta num cabaré que parece uma imitação perfeita dos da década de 20 (HARVEY, 1992, p. 279).

Na trilogia *Matrix* (1999-2003), das irmãs Wachoski, obra cinematográfica baseada no romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, que cria o conceito de *matrix*<sup>8</sup> que deu nome aos filmes, e nas histórias em quadrinhos *Os Invisíveis* (1994-2000), de Grant Morrison, há um momento em que aparece o livro *Simulacros e simulações*, de Baudrillard. A referência não é à toa, já que no filme a realidade é criada por um programa de computador e inicialmente não é possível perceber a diferença entre o real e o artificial, além de posteriormente o que é considerado o real – fora da *matrix* – também ser questionado. Em entrevista ao *Nouvel Observateur*, o filósofo respondeu algumas perguntas sobre o filme e destacou o poder do mercado na pós-modernidade, ao declarar que “*Matrix* é certamente o tipo de filme sobre a matrix que a matrix seria capaz de produzir”<sup>9</sup> (LANCELIN, 2004, tradução minha). Baudrillard também deixa claro que considera que não havia sido feita boa interpretação do conceito de simulacro, porque no primeiro filme havia clara distinção entre o mundo real e a *matrix*, porém até o fim da trilogia a aplicação se comprovou correta, pois o que era considerado mundo real também podia ser apenas outra realidade virtual.

Em *Neuromancer*, além da *matrix* há outros elementos da poética de Baudrillard. O tecnológico e a natureza são tão interligados que se perde o rastro do real, como quando o protagonista Case acredita estar em um mundo real e depois descobre que é apenas uma cópia criada por *Wintermute*. A primeira frase do romance já deixa clara a junção orgânico-tecnológico: “O céu sobre o porto tinha a cor de uma televisão sintonizada num canal fora do ar” (GIBSON, 2011, p. 21). O crítico americano Douglas Kellner dedica um capítulo inteiro de seu estudo *A cultura da mídia* (2001) para pensar sobre Baudrillard e o *cyberpunk* – subgênero distópico inaugurado pela obra de William Gibson. Kellner trata das semelhanças e diferenças entre as visões pós-modernas de Gibson e Baudrillard:

Enquanto a visão de Baudrillard é um tanto abstrata, Gibson traça o mapa de um mundo onde o simulacro e a hiper-realidade são onipresentes, onde abundam identidades artificiais geradas pelos computadores, onde os indivíduos são reconstruídos e modificados por meio da engenharia genética, de implantes e de fármacos, e onde reina a total indefinição nas fronteiras entre realidade física e virtual, com as correlatas confusão e indeterminação ontológicas: precisamente a visão de Baudrillard em forma de literatura.

---

<sup>8</sup> Espécie de mundo virtual em que as pessoas vivem conectadas paralelamente ao mundo real.

<sup>9</sup> “*The Matrix* is surely the kind of film about the matrix that the matrix would have been able to produce”.

Portanto, tanto Gibson quanto Baudrillard descrevem um mundo onde subjetividade, realidade e identidade são postas em xeque, mas Gibson foge ao intenso niilismo de Baudrillard e empreende uma busca de valores, identidades e expressões das qualidades humanas como principal força estruturadora e motivadora de seu universo futuro (KELLNER, 2001, p. 388).

A onipresença da tecnologia traz consigo uma mídia com forte influência na sociedade pós-moderna. Jameson reconhece essa força: “a lógica do simulacro, com sua transformação de novas realidades em imagens de televisão, faz muito mais do que meramente replicar a lógica do capitalismo tardio: ela a reforça e intensifica” (JAMESON, 1996, p. 72). Em *O concorrente* (1982), romance publicado em 1982 por Richard Bachman, a *GratuiTV* é um eletrodoméstico que todas as moradias são obrigadas - por lei - a possuir, em que os *reality shows* dominam a programação, embaralhando os conceitos de ficção e realidade. Quando o protagonista Ben Richards consegue superar os desafios de um dos programas, um acordo é oferecido, demonstrando que a realidade pode ser moldada nesse tipo de entretenimento: “O trato é este, Richards: leve seu avião para Harding. Uma limusine dos Jogos estará à sua espera no aeroporto. Haverá uma execução de mentira. Depois disso, você se junta à nossa equipe” (BACHMAN, 2006, p. 269).

*O concorrente* tem, ainda, uma característica incomum e que está inserida nesse contexto de pós-modernidade, simulacros e simulação: foi publicado por Stephen King com o pseudônimo de Richard Bachman, como se fosse um novo autor desconhecido. Em *A importância de ser Bachman*, incluído no posfácio da edição brasileira de *O concorrente*, King fala sobre isso: “A coisa mais importante que posso dizer sobre Richard Bachman, provavelmente, é que ele se tornou real” (BACHMAN, 2006, p. 302). Após a descoberta, King ainda escreveu um livro influenciado pela situação, *A metade negra* (1989), em que o pseudônimo de um escritor ganha vida. Esse processo tem semelhança com o falso assalto aludido por Baudrillard, em que as decorrências seriam reais, com a possibilidade de um policial atirar de verdade, alguém desmaiar etc. É impossível simular a ilusão, “a ilusão já não é possível porque o real já não é possível” (BAUDRILLARD, 1991, p. 29-30). A consequência é a mistura dos signos artificiais com os elementos reais, demonstrando que não é possível isolar a simulação, do mesmo modo que é “impossível isolar o processo do real e provar o real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 31), configurando esses acontecimentos como hiper-reais.

Os simulacros na pós-modernidade fazem parte do contexto de falta de referências e sentido que define o período, o que se vincula ao pensamento de Jameson sobre a lógica de

um eterno presente, em que se perde a continuidade temporal. A vida pós-moderna é marcada por ter menos profundidade, sem as emoções e sentidos possíveis anteriormente, o que gera um vazio que se busca preencher com o consumo. A existência permanente de novos produtos e mercadorias para satisfazer esses consumidores é uma necessidade constante, e os sujeitos descentrados, seduzidos por todas as possibilidades ofertadas, precisam estar sempre abertos a todas as opções de consumo. Zygmunt Bauman trata dessa temática em *O mal-estar da pós-modernidade* (1997), em que destaca a agilidade do mercado em se organizar para lucrar com essa situação:

Nessa mudança de disposição, são ajudados e favorecidos por um mercado inteiramente organizado em torno da procura do consumidor e vigorosamente interessado em manter essa procura permanentemente insatisfeita, prevenindo, assim, a ossificação de quaisquer hábitos adquiridos, e excitando o apetite dos consumidores para sensações cada vez mais intensas e sempre novas experiências (BAUMAN, 1997, p. 23).

O apetite por novas sensações, experiências, consumo etc. revela uma tentativa de escapar, ainda que por um breve momento, do vazio, consumindo uma nova identidade, mesmo que temporária, que permita sentir-se parte de algo, não um náufrago à deriva em um mundo sem referências, na era da simulação. Em *Vida para o consumo* (2007), Bauman compara essa característica pós-moderna com o período anterior, que ele chama de era sólido-moderna, em que a procura era por uma satisfação mais permanente: “Na era sólido-moderna da sociedade de produtores, a satisfação parecia de fato residir, acima de tudo, na promessa de segurança a longo prazo, não no desfrute imediato de prazeres” (BAUMAN, 2008, p. 43). O consumo tinha outro papel, portanto, que não era apenas imediato e significava solidez e segurança:

Apenas bens de fato duráveis, resistentes e imunes ao tempo poderiam oferecer a segurança desejada. Só esses bens tinham a propensão, ou ao menos a chance, de crescer em volume, e não diminuir – e só eles prometiam basear as expectativas de um futuro seguro em alicerces mais duráveis e confiáveis, apresentando seus donos como dignos de confiança e crédito (BAUMAN, 2008, p. 43).

Na pós-modernidade não é possível manter esse modelo, a necessidade do consumo como regulamentador identitário força uma flexibilidade dos sujeitos ao mercado, ao novo e por vezes aleatório, que com a força da mídia e dos espetáculos embaralha os sentidos e embaça a

realidade, tornando o simulacro uma das mais importantes características da pós-modernidade.

### 1.3.2 Esmacimento dos afetos

O sentimento de vazio e a ausência de sentido que se instalam na pós-modernidade resultam em um achatamento emocional, que Fredric Jameson chama de esmacimento dos afetos. Jameson percebe isso como uma mudança que marca o fim das psicopatologias do ego na pós-modernidade, que pode ser explicada através das diferenças entre as artes produzidas no período e anteriormente. O teórico exemplifica com sua leitura sobre o quadro *O grito*, de Munch, que representa a exteriorização de um sentimento interno, uma questão moderna, subjetiva, que não é mais possível no mundo pós-moderno.

Essa mudança representa a morte do sujeito burguês e, conforme Jameson (1996, p. 43), o “fim da pincelada individual distinta”, do ego, do estilo – o que dá a impressão de que nada mais de novo pode ser realizado na música, no cinema, na literatura etc. O individualismo do sujeito da fase clássica do capitalismo não é mais possível na era das organizações, grandes corporações, da burocracia privada e do estado, da explosão demográfica que torna todos da sociedade em números e dados estatísticos. Com o fim do indivíduo, seus dilemas dão lugar ao esmacimento dos afetos, e sem novas expressões, as antigas são copiadas. Segundo Jameson, todos esses fins não significam o fim dos sentimentos na pós-modernidade:

No que diz respeito à expressão de sentimentos ou emoções, a liberação, na sociedade contemporânea, da antiga *anomie* do sujeito centrado pode também implicar não apenas a liberação da ansiedade, mas também a liberação de qualquer outro tipo de sentimento, uma vez que não há mais a presença de um *ego* para encarregar-se de sentir. Isso não é a mesma coisa que dizer que os produtos culturais da era pós-moderna são completamente destituídos de sentimentos, mas sim que tais sentimentos – a que pode ser melhor e mais correto chamar, seguindo Lyotard, de “intensidades” – são agora auto-sustentados e impessoais (JAMESON, 1996, p. 43).

O esmacimento dos afetos configura-se, desse modo, como uma das características do período, e como tal, reflete no romance pós-moderno, que é repleto de personagens que não demonstram empatia, não possuem memórias e vivem em uma lógica de consumo, com sensação de eterno presente. Jameson leva em conta a ausência de memória e a indiferença sobre o tempo, quando diz que o esmacimento dos afetos, o desaparecimento do

individualismo, irá retirar a ênfase na temática do tempo e da temporalidade, resultando em uma cultura cada vez mais dominada pela lógica de espaço, o que interfere na produção artística do período:

Se, de fato, o sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas protensões e retensões em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente, fica bastante difícil perceber como a produção cultural de tal sujeito poderia resultar em outra coisa que não “um amontoado de fragmentos” (JAMESON, 1996, p. 52).

Assim, o fragmento toma conta da produção cultural pós-moderna, que é descrita por Jameson como esquizofrênica, porque não consegue relacionar passado, presente e futuro, vivendo em um eterno presente, esmaecido, em que “com a ruptura da cadeia de significação, o esquizofrênico se reduz à experiência dos puros significantes materiais, ou, em outras palavras, a uma série de puros presentes, não relacionados no tempo” (JAMESON, 1996, p. 53).

Os romances produzidos na pós-modernidade confirmam essa fragmentação e a lógica do eterno presente, bem como demonstram várias evidências do esmaecimento dos afetos. Na distopia *O concorrente* (1982), de Stephen King, há uma sociedade anestesiada pelo espetáculo, que não reconhece os problemas das camadas mais pobres da população como relevantes. Em *O conto da aia*, de Margaret Atwood, há um exemplo mais pontual, através da figura do Comandante, um personagem importante no governo teocrático da narrativa, que dialoga com a anti-heroína Offred e explica a ela qual era um dos maiores problemas que a sociedade enfrentava antes do golpe de estado que instaurou a República de Gilead: “Temos estatísticas daquela época. Você sabe a respeito de que eles mais estavam se queixando? Incapacidade de sentir” (ATWOOD, 2006, p. 253). Diante da superficialidade das expressões, as relações também perdem significado.

Em *Neuromancer*, o anti-herói Case experimenta o esmaecimento e chega a se dar conta de sua condição, quando volta a sentir ódio e procura entender sua empatia: “Ele se lembra de ter sentido apenas uma espécie de surpresa quando se machucou em Memphis, e absolutamente nada quando matou para defender seus interesses comerciais em Night City, e um enjoo e nojo fracos após a morte de Linda” (GIBSON, 2011, p. 180). Mais adiante, comprova o esmaecimento: “- Anestesiado - ele disse. Há muito tempo andava anestesiado, anos. Todas as suas noites na Ninsei, suas noites com Linda, anestesiado na cama e anestesiado no centro de suor frio de cada compra de droga” (GIBSON, 2011, p. 180-181).



Além do protagonista Case, há Wintermute, uma inteligência artificial criada por uma grande corporação. Wintermute tem uma outra metade, Neuromancer, e a junção dos dois pode formar algo tão poderoso que tornaria possível o controle de toda a *matrix*, porém Wintermute – em uma metáfora da condição humana na pós-modernidade – possui travas em seu sistema que não o permitem criar uma identidade estável, viver além dos presentes. O próprio nome, junção das palavras inverno e mudo, em inglês, dá ideia de esmaecimento dos afetos, falta de comunicação, anomia.

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o esmaecimento dos afetos é um dos elementos que permeia o romance. Na obra de Philip K. Dick há um aparelho chamado sintetizador de ânimo Penfield, em que as personagens discam para programar o próprio humor: ou seja, uma maneira artificial de controlar os sentidos, já desvanecidos – e um modo não diferente da utilização de drogas e antidepressivos, na contemporaneidade. No romance, antes da existência do órgão de condicionamento, o esmaecimento era considerado uma doença mental chamada de “ausência do afeto adequado” (DICK, 2014, p. 17), diagnóstico que serve a muitos dos atores da pós-modernidade. A utilização do penfield era de uso comum, em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, tanto que causa estranheza que o especial Isidore experimente sensação de vazio (DICK, 2014, p. 31-32), algo que para as pessoas consideradas normais, esmaecidas e medicadas, era desconhecido.

A caixa de empatia é outro tipo de aparelho presente no enredo do romance. São máquinas utilizadas pelas personagens para conectar-se com outras pessoas, todas praticantes do Mercerismo. Através das caixas de empatia, momentos de euforia ou tristeza (ou qualquer outro tipo de sentimento) são divididos com os outros conectados, o que sugere aos praticantes que eles fazem parte de algo, unidos e sentindo o mesmo, buscando sair do esmaecimento e do vazio. Os androides geralmente se opõem ao Mercerismo, por sua dificuldade em experimentar e comungar sentimentos. A utilização das caixas de empatia também se relaciona ao conceito de Jameson sobre o esmaecimento dos afetos. A falta do sentir frente ao deserto do real, aos simulacros e simulações, é tão grande que se torna necessária uma suplementação através da tecnologia, que produz uma fusão entre humano e máquina, o que também demarca a forte presença do elemento pós-humano na obra.

Uma das principais marcas de humanidade na busca por diferenciar humanos de androides no romance de Dick é a empatia. Através de um método interrogatório chamado de Teste de Empatia Voigt-Kampff, as reações de empatia são medidas e o interrogado é considerado humano ou androide. Nesse sentido, se a empatia é o que define quem é humano,

então o esmaecimento dos afetos seria uma marca de desumanização, de que algo se perdeu. Outra característica considerada humana é a de experienciar o sentimento de amor. A androide Rachael diz amar Rick Deckard, e mais do que isso, se importar com ele: “- Eu te amo – disse Rachael. – Se eu entrasse em uma sala e encontrasse um sofá coberto com sua pele, eu alcançaria uma pontuação alta no teste Voigt-Kampff” (DICK, 2014, p. 186). Surge, então, mais uma questão importante: pode um androide amar? Como é possível um ser que não sente empatia, esmaecido, amar alguém?

### 1.3.3 O romance e os anti-heróis pós-modernos

O romance é a forma da modernidade. Na pós-modernidade o gênero compete com outras manifestações narrativas, como o cinema, os seriados de televisão e as histórias em quadrinhos. No entanto, a forma romanesca segue viva, porque o gênero segue se renovando, aspecto que o caracterizou desde sua origem. Franco Moretti, em *A cultura do romance* (2003), aponta o motivo das transformações do romance:

Assim que outros meios de comunicação de massa, o cinema em primeiro lugar, começam a lhe fazer concorrência, o romance se lança a novas e temerárias metamorfoses, abandonando até aquela linguagem comum que o servira tão bem nos séculos precedentes (MORETTI, 2009, p. 12).

A adaptação do gênero aos novos tempos renova o fôlego do romance, acompanhando transformações culturais como o advento dos *ebooks*, que ampliam os formatos possíveis para a sua circulação, antes restrita ao livro de papel. As transformações do gênero também revelam características do período. A história do romance é escrita junto com a história do indivíduo, que nesse gênero encontra o registro de seu trajeto, com seus conflitos e crises compartilhados.

A dissonância entre indivíduo e sociedade é uma das características mais fortes do romance moderno, e o romance norte-americano, em especial, explorou esse conflito. Em *The anti-hero in the american novel* (2008), o crítico literário David Simmons trata dessa questão, reforçando-a como característica do romance norte-americano, que se acentua nos romances dos anos de 1960, em que a pós-modernidade começa a estabelecer-se:

Em seu afastamento da sociedade, os anti-heróis dos anos de 1960 seguem uma tradição estabelecida por figuras literárias como *Huckleberry Finn* (1884) e *Ahab* (1851). Personagens que colocam a autodeterminação do

indivíduo acima do *status quo* do Estado<sup>10</sup> (SIMMONS, 2008, p. 6, tradução minha).

O estudo de Simmons focaliza os romances norte-americanos dos anos de 1960, como *Catch-22* (1961), *One flew over the cuckoo's nest* (1962) e *Midnight cowboy* (1965), entre outros, que no auge da contracultura apresentam versões subvertidas do *American way of life*, através de anti-heróis que desconstróem o capitalista, o *cowboy* e o messias. Simmons analisa a subversão dessas figuras, investigando como os romances contemporâneos buscam se apropriar das grandes narrativas para, ao subvertê-las, expor o vazio e a distância que separam os temas heroicos do período que vivenciamos.

Os anti-heróis analisados por Simmons criticam o *modus operandi* da sociedade contemporânea, expondo um outro lado do sonho americano. No primeiro capítulo de *The anti-hero in the american novel*, a presença do anti-herói é contextualizada como parte do espírito contracultural da época, associada, por sua rebeldia, ao herói romântico. O herói romântico é insular por natureza, centrado no indivíduo, enquanto que o anti-herói dos anos de 1960 busca uma solução dialogizante entre indivíduo e sociedade, ao desconstruir e deslegitimar os modelos anteriores. Por isso, é tratado por Simmons como um rebelde com causa.

A radicalização do tema indivíduo *versus* sociedade acentua-se nos romances norte-americanos dos anos de 1960, demonstrando uma tendência a buscar significados coletivos para questões individuais. O individualismo, tema do segundo capítulo do estudo de Simmons, é uma das marcas mais fortes da cultura norte-americana, um aspecto que já havia sido explorado em romances canônicos como *Moby Dick* (1851) e *O sol também se levanta* (1926), e que nessa passagem para a pós-modernidade, no período pós-Segunda Guerra Mundial, torna-se uma questão a ser problematizada em muitos romances, como *O apanhador no campo de centeio* (1951), *On the road* (1957) e *O sol é para todos* (1962).

David Simmons percebe o declínio da autonomia do indivíduo, um elemento característico da pós-modernidade: “No romance dos anos de 1960, a sociedade adota um elemento assustador e progressivamente burocrático em que a autonomia do indivíduo é substituída pela autonomia técnica da organização”<sup>11</sup> (SIMMONS, 2008, p. 47, tradução minha). Esse aumento da burocracia, aliado ao desenvolvimento tecnológico e da sociedade

---

<sup>10</sup> “In their turning away from society, 1960s anti-heroes follow in a tradition established by literary figures such as *Huckleberry Finn* (1884) and *Ahab* (1851). Such characters place the self-determination of the individual above the status quo of the state”.

<sup>11</sup> “In the 1960s novel, society takes on an increasingly bureaucratic and frightening element in which the individual’s autonomy is replaced by the technical autonomy of the organization”.

de consumo, é o que sustenta o pesadelo distópico da época, tornando o indivíduo frágil e fragmentado diante desse cenário. O foco das narrativas do período no indivíduo revela que as necessidades individuais são legítimas e que uma mudança da sociedade faz-se necessária: “Ao ajustar seu foco para as necessidades do indivíduo, os romances neste capítulo muitas vezes nos levam a conclusões que sugerem uma necessidade de mudança social, em linhas mais humanistas e voltadas ao bem comum”<sup>12</sup> (SIMMONS, 2008, p. 78-79, tradução minha).

O *cowboy* e o messias também são temas do estudo de Simmons. A subversão dessas figuras, bem como a do capitalista, inverte valores para questionar a ordem vigente e demonstra rebeldia contra as convenções, seja através do anti-herói fora da lei, que denuncia a corrupção oficial, ou do messias que, em um mundo sem deus, procura no homem modos mais humanitários. O anti-herói, na análise de Simmons, é uma figura que faz parte da revolução contracultural da década de 1960, e que se consolida inegavelmente como uma das características da pós-modernidade.

O romance pós-moderno, na verdade o romance enquanto gênero, articula as dimensões privada (individual) e pública (sociedade). A existência individual das personagens é ressignificada pela experiência coletiva, o que explica a maior utilização de personagens marginalizados, inclusive como protagonistas, pois são tipos que apresentam históricos diversos da coletividade, condicionando a focalização, que dá maior espaço aos sujeitos excêntricos. Nos romances *O concorrente* e *O conto da aia*, os protagonistas são frágeis, parte pequena de um mecanismo maior da sociedade, que os oprime. Em *O concorrente*, o anti-herói é um desempregado que no final da narrativa suicida-se em um ataque a uma grande corporação, sacrificando-se em nome do bem coletivo, em uma morte que não significa a impotência contra a sociedade, máxima do ideário moderno, mas uma afirmação individual. Do mesmo modo a anti-heroína de *O conto da aia* busca ações afirmativas em uma sociedade machista e religiosa no qual é completamente oprimida, o que só consegue de forma mais efetiva com o apoio de outras na mesma situação, deixando o registro de sua história como contribuição para incentivar mudanças mais profundas que ela, sozinha, não pode realizar, mas fomenta.

O conflito tipicamente moderno persiste no romance pós-moderno, com as questões individuais ganhando espaço no embate contra a realidade. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, o percurso dos protagonistas é de caráter identitário, em busca de descobrir sua humanidade, estabelecer vínculos reais e vivenciar experiências que

---

<sup>12</sup> “By adjusting their focus to the needs of the individual, the novels in this chapter often reach conclusions that suggest a necessity for societal change along more communal and humanist lines”.

não sejam artificialmente induzidas, ou seja: questões de interesse individual para as personagens das narrativas e pertinentes na sociedade atual. Assim como o indivíduo da sociedade atual busca sobreviver e compreender seu lugar em uma sociedade em que a tecnologia está tão presente, amalgamada ao orgânico, que se perde a noção do real.

Em *Oryx e Crake* e *A estrada*, romances pós-apocalípticos, aparecem as marcas do enfraquecimento do indivíduo, e os anti-heróis alegoricamente vivenciam questões de percurso individual, mas que são de interesse coletivo, como a dificuldade de manter-se humanizado em um mundo sem sentido, degenerado pelos exageros da sociedade de consumo.

O romance, por sua trajetória em comum com o indivíduo, carrega em si os desafios enfrentados pelos anti-heróis da pós-modernidade, ao passo que reflete os desafios da própria sociedade contemporânea. O anti-herói pós-moderno revela em sua fragmentação e busca identitária o caos que enfrentamos. Citando Rita Gurung, “a figura arquetípica do anti-herói pós-moderno representa nossa confusão contemporânea, desespero e angústia sobre tempo, espaço e destino”<sup>13</sup> (GURUNG, 2010, p. vii, tradução minha).

Em seu estudo *The archetypal antihero in postmodern fiction* (2010), Rita Gurung analisa seis anti-heróis pós-modernos, com um *corpus* formado por romances escritos por autores de diferentes nacionalidades, de acordo com a característica global do período. No primeiro capítulo, Gurung trata dos anti-heróis que desafiam a sociedade convencional, os radicais rebeldes, como os protagonistas de *O senhor das moscas* (1963), de William Golding, e *Saturday night and sunday morning* (1958), de Alan Sillitoe. No segundo capítulo a investigação é sobre os anti-heróis marcados pelo colonialismo e a opressão, empreendendo uma busca identitária, presentes em *Uma casa para Mr. Biswas* (1961), de V. S. Naipul, e *Um grão de trigo* (1967), de Ngũgĩ wa Thiong'o. O terceiro capítulo, finalmente, é sobre os anti-heróis fracassados de *Molloy* (1955), de Samuel Beckett, e *The heart of the matter* (1948), de Graham Greene.

Os seis anti-heróis analisados em *The archetypal antihero in postmodern fiction* dão uma ideia do quanto essa figura pode ser plural e de características distintas, ainda que tenham aspectos em comum, como Gurung destaca: “Todos os seis anti-heróis são cheios de aflição, sofrendo de um sentimento de medo, angústia e ansiedade. Esta ansiedade os coloca

---

<sup>13</sup> “[...] the archetypal figure of the postmodern antihero represents our contemporary confusion, despair and the anguish of time, space and destiny”.

cara a cara com o vazio”<sup>14</sup> (GURUNG, 2010, p. 35, tradução minha). Do mesmo modo, os anti-heróis dos romances norte-americanos dos anos de 1960, analisados por David Simmons em *The anti-hero in the american novel*, enfrentam esse medo, que é o mesmo de todos nós. Esses anti-heróis reafirmam o indivíduo, mesmo que fragilizado, problemático, fragmentado etc. e demonstram que reflexo procuramos na arte. Como David Simmons conclui, citando Roger Rollin: “A literatura pode não ser capaz de nos transformar em heróis, mas pode ajudar a nos tornarmos mais humanos”<sup>15</sup> (SIMMONS, 2008, p. 152, tradução minha).

A metodologia que utilizo nesse estudo é semelhante à de Gurung, adaptada do proposto por ela, que divide seus anti-heróis em três categorias: os rebeldes, os colonizados em busca identitária e os fracassados. Nessas categorias, os anti-heróis não são homogêneos e no fundo todos eles compartilham algumas características. Como o *corpus* que selecionei é diferente do trabalhado por ela, formado por romances distópicos produzidos na pós-modernidade, com as obras que considero mais significativas e representantes da pluralidade do gênero, foi preciso adaptar as categorias propostas por Gurung para contemplarem os anti-heróis presentes nessas narrativas. A partir desses romances, busco verificar quais os anti-heróis que emergem dessa literatura, o que representam e o que a análise deles tem a dizer sobre a condição da sociedade pós-moderna. Desse modo, as categorias de anti-heróis adaptadas e vinculadas às categorias dos romances distópicos do meu *corpus*, também são três: os rebeldes em conflito com a sociedade de controle, os sujeitos em crise identitária com o corpo distópico e os fracassados que realizam a função de profetas pós-apocalípticos.

O estudo de David Simmons também contribui para a formação das categorias que utilizo. Ele parte de um *corpus* com viés distinto, mais focado nos romances norte-americanos da década de 1960, e apresenta seus anti-heróis em categorias articuladas de acordo com a subversão de figuras paradigmáticas do estilo de vida norte-americano consagrado. Uma delas, centrada na subversão da figura do messias, se relaciona com a figura do profeta pós-apocalíptico, que utilizo combinada à dos anti-heróis fracassados, de Gurung.

A escolha do *corpus* para esta pesquisa não foi uma tarefa simples e mesmo com as justificativas técnicas, que creio sólidas, reflete meu histórico como leitor de distopias, com escolhas que também não deixam de ser pessoais. Diante de tantas opções, seria possível fazer este estudo, nos mesmos moldes, com outros romances, filmes, séries ou histórias em quadrinhos, mas os seis romances selecionados, em ordem de análise, de acordo com as

---

<sup>14</sup> “All six antiheroes are angst ridden, suffering from a feeling of dread, anguish and anxiety. This anxiety brings them face to face with the void”.

<sup>15</sup> “Literature may not be able to transform us into heroes, but it may help us to become more human”.

categorias em que estão inseridos, são: *O concorrente* (1982), *O conto da aia* (1985), *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), *Neuromancer* (1984), *Oryx e Crake* (2003) e *A estrada* (2006). Essas obras abrangem diferentes momentos históricos da produção distópica e são representativas do mundo ocidental contemporâneo, escritas por autores de diferentes nacionalidades, ainda que sejam todos romances de língua inglesa - comprovando a característica global da pós-modernidade. Em uma época multicultural, em que se consome culinária, moda e campeonatos esportivos de países distantes e diferentes, as narrativas também se tornam globais e com significado similar em territórios distintos, porque há um padrão cultural comum. Essas obras não possuem significado apenas para norte-americanos ou ingleses, não explicam apenas uma identidade local, são parte e produto do mundo ocidental.

*Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968) é uma distopia produzida nos primeiros momentos da pós-modernidade, por um autor que hoje dá nome a uma premiação prestigiada de ficção científica. Aborda questões filosóficas sobre o que define o humano, religião e ecologia, consolidando temas fundadores do gênero, como o pós-humano. Sem o romance do norte-americano Philip K. Dick, não haveria *Neuromancer* (1984), em que o norte-americano naturalizado canadense William Gibson atualiza o gênero para a era digital, fundando o *cyberpunk*. *O concorrente* (1982) é uma narrativa do norte-americano Stephen King escrevendo como Richard Bachman, um autor ignorado pela academia, porém sucesso de público, mesmo com a utilização de um pseudônimo, e que produz arte considerada de baixa cultura, o que permeia o pós-modernismo, como Jameson lembra ao refletir sobre a pós-modernidade, de obras “da chamada sublitteratura, com suas categorias de horror e aventura em brochuras de aeroporto, da biografia popular, dos mistérios policiais e dos romances fantasiosos ou de ficção científica” (JAMESON, 1993, p. 26). A narrativa de King é um romance distópico ambientado em sociedade de controle, com o totalitarismo de quem conduz a sociedade impondo sua força sobre os indivíduos. A obra ainda problematiza a força da mídia, com seus *reality shows*, repercutindo em distopias recentes, como a trilogia *Jogos vorazes* (2008-2010). *O conto da aia* (1985), da canadense Margaret Atwood, é uma distopia narrada sob o ponto de vista feminino, também ambientada em uma sociedade de controle, uma teocracia totalitária cristã especialmente opressiva com as mulheres. Romance representativo das distopias feministas, é sucesso de público, com publicações em todos os anos desde o seu lançamento, e também de crítica, tendo recebido o prêmio Governor General's Award de 1985 e sendo nomeado para os prêmios Booker Prize e Nebula Award de

1986 e Prometheus Award de 1987. A narrativa tem uma adaptação cinematográfica de 1990, dirigida por Volker Schlöndorff, e uma celebrada série de televisão de 2017, do canal Hulu. Margaret Atwood também é a autora de *Oryx e Crake* (2003), romance pós-apocalíptico que aborda temas como o poder das grandes corporações e a relação entre a degradação ambiental e questões científicas, como a bioengenharia e o pós-humano, que levantam questionamentos éticos sobre o desenvolvimento da ciência. Primeiro romance da trilogia *MaddAddam*, foi bem recebido pela crítica, como as outras obras de Atwood, e pelo público, que deve aumentar com a iminente adaptação para série, que está sendo desenvolvida pelo diretor Darren Aronofsky. *A estrada* (2006), finalmente, é um romance bem recebido pela academia, premiado com um *Pulitzer* em 2007 e escrito por um autor celebrado pela crítica. O norte-americano Cormac McCarthy produz uma alegoria pessimista sobre a pós-modernidade, em uma narrativa que apresenta um novo mundo, pós-apocalíptico, inscrevendo-se na linhagem de romances distópicos importantes, como *The children of men* (1992), de P.D. James, e *No país das últimas coisas* (1987), de Paul Auster.

A aproximação entre os romances selecionados para a análise é natural, por conta da semelhança entre as temáticas, mas as seis obras também apresentam originalidade, uma vez que são representantes de diferentes vertentes do romance distópico pós-moderno, associadas pela presença da figura do anti-herói, revelando a subversão de modelos anteriores e uma representação de nós mesmos como testemunhas da distopia da sociedade contemporânea. Esses romances constituem um material literário que não pode ser ignorado, ainda que uma pequena e resistente parcela mais tradicional da academia, que ainda pensa em arte em termos de alta arte e alta cultura, sagradas, em oposição à arte de massa, ou baixa arte, não os considerem dignos de estudo.

Os seis anti-heróis são personagens com fragilidades que demonstram sua humanidade. O protagonista de *O concorrente* (1982) é Ben Richards, um anti-herói rebelde oprimido pela sociedade de controle e o mundo do espetáculo, tentando garantir a sua sobrevivência e a de sua família até não ter outra alternativa a não ser lutar contra um estado totalitário comandado pela indústria do entretenimento. Em *O conto da aia* (1985), a anti-heroína é Offred, que vivencia e narra os horrores de uma sociedade totalitária religiosa em que as mulheres são subjugadas pelos homens. O controle é tão rígido que quase não há espaço para resistência, mesmo assim Offred consegue sobreviver e realiza o maior ato de rebeldia possível: fugir e registrar sua experiência para as gerações futuras. Rick Deckard é o anti-herói do romance *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), um protagonista que



empreende uma jornada de busca identitária motivada pela angústia sobre o corpo distópico e a procura por experiências reais em um mundo tão contaminado pelo artificial que o leva a questionar a sua própria humanidade e a realidade. Em *Neuromancer* (1984), o cenário é parecido e Case é um anti-herói *cyberpunk*, um *hacker* em um mundo pós-humano que enfrenta dificuldades para ter unidade entre seu corpo, de carne e ossos, e a consciência, que ele expande no mundo digital, evidenciando uma ansiedade em relação ao corpo que reflete a angústia pós-moderna diante do mundo digital. O protagonista de *Orix e Crake* (2003) é Jimmy/Homem das Neves, um anti-herói que acredita ser o último ser humano do planeta e sofre com a solidão e desintegração física, mental e emocional de sua condição, ao mesmo tempo em que cria uma cosmogonia para os Crakers, como um profeta pós-apocalíptico que revela o novo mundo, conferindo humanidade ao pós-humano através da linguagem. Em *A estrada* (2006), o protagonista é um pai anônimo que viaja por um mundo pós-apocalíptico com seu filho procurando a sobrevivência e manter o que os define como humanos. É um anti-herói enfrentando a degradação de um mundo pós-apocalíptico, que tenta ensinar o filho a não perder a humanidade nos caminhos que percorrem, como um profeta de um mundo abandonado por deus.

As jornadas desses anti-heróis indicam a permanência do mito de Prometeu, que é revivido nas distopias produzidas na pós-modernidade de duas formas: sob o ponto de vista de Prometeu, com o anti-herói da narrativa iluminando a humanidade com o conhecimento que traz progresso e autonomia, mas também angústia pela solidão enfrentada com o afastamento dos deuses e a ausência de referenciais seguros, como em *O concorrente*, *O conto da aia*, *Orix e Crake* e *A estrada*; ou como as criaturas de Prometeu, refletindo sobre sua relação com o criador e o conhecimento, como em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*.

Os anti-heróis dos romances distópicos produzidos na pós-modernidade são personagens fracassados e com deficiências humanas, que revelam a nossa fragilidade ao enfrentar os desafios da sociedade contemporânea, ao mesmo tempo em que demonstram a nossa força, porque não estão paralisados, mas buscando a transcendência que é sobreviver e ter experiências intensas e com significado neste cenário por vezes distópico da pós-modernidade.

## 2 O ROMANCE DISTÓPICO PÓS-MODERNO

*No future, no future*

*No future for you*

*No future, no future*

*No future for me*

Sex Pistols – God save the queen

A produção de literatura distópica cresceu muito na pós-modernidade e hoje é um dos gêneros emblemáticos do período. O fascínio gerado pelas distopias permite que essas narrativas transitem em diferentes mídias, o que lhes garante onipresença em termos de mercado, através de romances, histórias em quadrinhos, filmes e seriados. Na base do interesse gerado pelas distopias estão os temas explorados pelo gênero, que são próprios da pós-modernidade, e por isso tão atraentes. Questões como a sociedade de controle, o medo do totalitarismo, a ansiedade em relação ao corpo, a degradação ambiental e a forte influência do espetáculo na vida cotidiana são reflexos dos anseios que permeiam a sociedade. Depois dos horrores da Segunda Guerra Mundial, no coração da civilização ocidental, o pessimismo e a dor manifestaram-se fortemente na arte, criticando o estado das coisas e prevendo um futuro sombrio, o que dá contornos distópicos aos tempos em que vivemos. Nesse mundo pós-moderno em que o homem se questiona sobre sua humanidade, o embate do indivíduo contra a realidade é acirrado e não conseguimos mais sequer identificar o real. Figurar um futuro melhor nesse cenário pode parecer apenas sonho inconsequente, de um ingênuo ou irresponsável.

Essa conjuntura de crise da utopia revela um sentimento antiutópico que começou a se manifestar na modernidade e que se tornou forte principalmente após os movimentos por direitos iguais nos anos de 1960 e posteriormente ganhou nova força com o colapso dos estados comunistas. Assim como acontece com os anti-heróis, esse sentimento revela o espírito do tempo. Demonstra que na busca por um reflexo que nos explique nas manifestações artísticas que produzimos, não aceitamos *dourar a pílula*, em uma visão romântica condescendente de verossimilhança questionável. Após vivenciar o horror, o esquecimento não é uma opção e o otimismo torna-se um exercício difícil de ser realizado ou não questionado.

O romance distópico pós-moderno é palco dessas problematizações, apresentando uma pós-modernidade radicalizada ou degenerada, se é que isso é possível, já que a radicalização e

a degeneração caracterizam a pós-modernidade. Para entender os anti-heróis que sobrevivem nesse mundo é essencial conhecer o pesadelo distópico que eles habitam, o que revela também os desafios que nós enfrentamos. Para isso, começo retomando o conceito de utopia, através da leitura de *Utopia*, de Thomas More, e de reflexões teóricas sobre o tema, com o auxílio de estudos de Russel Jacoby e Fredric Jameson. Só após conceituar e refletir sobre a utopia é possível discutir a distopia, que trato a partir da leitura de obras de teóricos como Chad Walsh (1962), Keith Booker (1994) e Alexandra Aldridge (1984). Além da apropriação teórica, considero importante registrar a produção dos romances distópicos que julgo mais relevantes na pós-modernidade, abrangendo desde livros publicados na década de 1960, como *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), até os mais recentes, como *MaddAddam* (2013), de Margaret Atwood, que sequer possui edição brasileira. Desse levantamento inicial é possível formar um panorama parcial que permite problematizar algumas questões de história da literatura sobre essa produção ocidental de distopia, tais como a filiação do gênero à ficção científica ou ao insólito ou fantástico. Também abordo temas como o pós-humanismo e o subgênero *cyberpunk*, questões que não são centrais neste trabalho, mas que se relacionam com a distopia.

A farta produção de romances distópicos inscreve o gênero como parte integrante do que forma a cultura *pop*, o que significa estar sujeito às regras do mercado. Por conta disso, há um nicho de mercado considerável para essas obras, de produtores e consumidores, e dessa produção, grande parte é de livros para jovens adultos, um expressivo público consumidor. Para continuar sendo um produto rentável, o mercado precisa sempre de novidades, isso explica algumas tendências, como a utilização de crianças ou jovens mulheres como protagonistas, e a busca por ampliar os limites do gênero, em obras que começam a subverter características típicas das distopias ao, por exemplo, ambientar o enredo da narrativa em um futuro mais próximo. Como elemento típico do período e manifestação artística de grande importância mercadológica, nada mais natural do que a utilização desses romances como material base para outros gêneros, através de adaptações cinematográficas, seriados, histórias em quadrinhos etc. Do mesmo modo, alimentam-se do vasto repertório da cultura *pop* para explorar novos caminhos, em obras como *The walking dead*, história em quadrinhos distópica com zumbis. A distopia é tão presente nesse contexto que está marcada na pele da pós-modernidade como uma tatuagem, inclusive de forma literal, em corpos que ostentam símbolos de narrativas distópicas.

## 2.1 Utopia

A relação da distopia com a utopia não é de simples oposição. Para melhor compreender o diálogo entre os conceitos, é necessário recuperar o conceito de utopia, mais antigo e tema de várias obras canônicas e estudos acadêmicos. Em *República*, de Platão, texto do século IV AEC, alguns elementos considerados utópicos já eram encontrados, ainda que não se utilizasse o termo. O crítico norte-americano M. Keith Booker reconhece essa ligação em um capítulo de seu *Dystopian literature: A theory and research guide* (1994), em que relaciona utopia e distopia com *República*:

Platão afirma que seu estado ideal levaria a um máximo de felicidade para todos os seus cidadãos, uma meta que permaneceria central para o pensamento utópico subsequente. No entanto, sua sugestão de que a liberdade individual deve ser sacrificada para garantir essa felicidade se tornaria uma preocupação central da ficção distópica<sup>16</sup> (BOOKER, 1994, p. 63, tradução minha).

As tendências utópicas de vários textos da Grécia antiga – e de Platão em específico – são bem claras, mas é Thomas More, em *Utopia*, publicado em 1516, quem cria a obra considerada fundadora do tema. More cunha o termo, que se refere, em um sentido geral, a relatos de um mundo melhor, com narrativas sobre um futuro ideal, em que o homem constrói o Paraíso na Terra.

Thomas More foi um dos representantes das ideologias humanistas que surgiram em seu tempo. Fez ficção e filosofia política, com crítica social, política e religiosa ao momento que a Inglaterra vivia, sob o comando do rei Henrique VIII. Em *Utopia* (1516), More narra o discurso do navegador português Rafael Hitlodeu sobre o país perdido de *Utopia, a melhor das Repúblicas*. Thomas More estrutura o texto em duas partes: na primeira há uma forte crítica à Inglaterra da época, onde o autor vivia, e na segunda há um contraponto, com o relato de Hitlodeu sobre uma ilha distante, a sociedade alternativa ao modelo criticado de então.

Entre as críticas à sociedade inglesa daquele momento, alguns pontos são destacados: os camponeses sendo expulsos dos campos para as cidades, as incoerências da justiça e da realeza e o ambiente sempre propício à guerra e perseguição religiosa. Já na segunda parte do livro, Thomas More trata especificamente da ilha de *Utopia*, um modelo alternativo de

---

<sup>16</sup> “Plato argues that his ideal state would lead to a maximum of happiness for all of its citizens, a goal that would remain central to subsequent utopian thought. However, his suggestion that individual freedom should be sacrificed in order to assure this happiness would become a central concern of dystopian fiction”.

sociedade, uma concepção de um estado ideal, em que todos vivem felizes, em paz e desfrutando de liberdade religiosa. Tudo na ilha faz parte de um sistema que funciona perfeitamente - ao contrário da outra ilha, a Inglaterra de Thomas More. A vida em *Utopia* é marcada pela busca da felicidade:

O principal objetivo de sua constituição é garantir que, desde que o bem público o permita, os cidadãos sejam livres, tanto quanto possível, para deixarem de gastar seu tempo e suas energias com as necessidades do corpo e dedicarem-se à liberdade e à cultura do espírito. É nisto que consiste, segundo os utopienses, a verdadeira felicidade na vida (MORE, 2004, p. 61).

O bem público como condicionante da busca pela felicidade em *Utopia* demonstra uma visão de mundo em que o coletivo é mais importante que o individual. No embate moderno entre indivíduo e sociedade, pelo viés utópico, o indivíduo pode ser sacrificado em nome do coletivo, por isso que muitas das distopias são narrativas antiutópicas, de projetos de utopias que acabaram oprimindo o indivíduo.

O contexto em que *Utopia* está inserida é muito diferente do atual. É louvável a defesa do direito de liberdade religiosa, porém o direito de não ter fé não é defendido por More, o que é mais próximo do fundamentalismo religioso do que da liberdade. Os direitos das mulheres também são percebidos de acordo com a época. Não há liberdade ou igualdade de direitos e elas devem obediência primeiro ao pai e depois ao marido: “Em cada família, é o mais velho que governa a casa; as mulheres devem obediência aos maridos; os filhos, aos pais e, de um modo geral, os mais jovens obedecem aos mais velhos” (MORE, 2004, p. 63). Além disso, “Os maridos são responsáveis pela punição das esposas e os pais pela punição dos filhos” (MORE, 2004, p. 96). Tal pensamento absurdo não estava em desacordo, no entanto, com o contexto de seu tempo em *Utopia*. Mesmo em uma ilha de fantasia, idealizada, as mulheres não são tratadas como iguais.

No geral, o texto de Thomas More apresenta uma alternativa melhor ao modelo corrente de então. Porém, *Utopia* é um projeto tão bom que contraria a natureza humana, de imperfeições, o que ajudou a criar uma aura de fantasia e inocência ao desejo de uma sociedade de engrenagens funcionando perfeitamente. Assim, o conceito de utopia desenvolvido após a obra de Thomas More ganhou o sentido de ideal, porém fantasioso e impossível.

*Utopia* é uma obra que teve influência nos campos da política, filosofia e sociologia, sendo lida especialmente por teóricos marxistas. Na literatura também exerceu impacto: no

ano de 1948, por exemplo, foram escritos dois romances influenciados por *Utopia*, *Walden II*, de Burrhus Frederic Skinner, e *1984*, de George Orwell. *Walden II* confirma e atualiza várias ideias desenvolvidas por Thomas More, já *1984* subverte a idealização de *Utopia*, ao ambientar seu enredo em um estado totalitário em que o indivíduo não tem liberdade nenhuma e é escravo do governo, com um título que remete ao ano corrente de sua publicação, 1948, criticando a realidade de sua produção, ponto em que utopia e distopia convergem. A crítica ao *status quo*, que faz ser necessária a criação de um outro mundo melhor, é o que torna o texto de *Utopia* tão atual, mesmo que apresente algumas ideias que hoje não são nada utópicas.

O historiador norte-americano Russell Jacoby realiza, em *Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*, originalmente publicado em 2005, no Brasil em 2007, um estudo sobre a utopia, mapeando sua história e analisando a situação do pensamento utópico atualmente. Jacoby reconhece a crise da utopia na pós-modernidade:

Hoje apenas os historicamente estúpidos acreditam ser urgente construir castelos no céu. O idealismo esfuziante desapareceu há muito tempo. Em uma época de emergências permanentes, mais do que nunca nos tornamos utilitaristas estritos, dedicados a consertar, e não reinventar, o aqui e o agora (JACOBY, 2007, p. 9).

A definição de utopia formulada por Jacoby abrange vários períodos históricos e sugere uma aproximação ao marxismo: “Das ideias greco-romanas de uma “época de ouro” até as fantasias de reinos mágicos no século XIX, noções de paz, bem-estar e plenitude caracterizaram a utopia, no mais das vezes ligadas à fraternidade e ao trabalho coletivo” (JACOBY, 2007, p. 10). Essa vinculação também se relaciona ao ânimo antiutópico que se ergue como combate ao stalinismo e que instaura a crise utópica, em que o totalitarismo passa a ser sinônimo de utopia. Fredric Jameson faz coro:

Durante a guerra fria (e na Europa Oriental imediatamente após o seu fim), *Utopia* tornou-se sinônimo de stalinismo e tinha vindo para designar um programa que negligenciou a fragilidade humana e o pecado original, e traiu a vontade de uniformidade e a pureza ideal de um sistema perfeito que sempre teve que ser imposto pela força sobre seus sujeitos imperfeitos e relutantes<sup>17</sup> (JAMESON, 2005, p. xi, tradução minha).

---

<sup>17</sup> "During the Cold War (and in Eastern Europe immediately after its end), *Utopia* had become a synonym for stalinism and had come to designate a program which neglected human frailty and original sin, and betrayed a will to uniformity and the ideal purity of a perfect system that always had to be imposed by force on its imperfect and reluctant subjects".

Russel Jacoby apresenta três motivos para o declínio do pensamento utópico: o colapso dos estados comunistas, a convicção corrente de que utópicos são totalitaristas e o empobrecimento da imaginação ocidental. A queda do comunismo foi um golpe forte no pensamento utópico, na medida em que representava para muitos o projeto utópico. Jacoby é taxativo: “O fracasso do comunismo soviético implicou o fim da utopia” (JACOBY, 2007, p. 31). O pensamento de Jacoby, na verdade, revela um contexto de crise ideológica já apontado pelo cientista político norte-americano Francis Fukuyama na década de 1990, em *O fim da história e o último homem* (1992). Em seu estudo, o norte-americano percebeu um quadro de crise do socialismo, com o fim da União Soviética, a unificação da Alemanha e a democratização de países do leste europeu, que o levou a decretar o fim das utopias, o triunfo do modelo capitalista, da democracia e do liberalismo econômico e o fim da história. Para Fukuyama, “a democracia liberal poderia constituir o ponto terminal da evolução ideológica da humanidade e a forma final do governo humano, constituindo assim, o fim da história” (FUKUYAMA, 1992, p. 13). O pensamento de Fukuyama tem um comprometimento ideológico claro, defendendo o capitalismo e o liberalismo econômico como o triunfo da cultura ocidental sobre o comunismo, com a democracia ocidental como solução final para a humanidade. O que interessa aqui, no entanto, não é a tese controversa de Fukuyama, mas o seu diagnóstico de um contexto de crise ideológica que consolidou um momento histórico de declínio do pensamento utópico.

No artigo “Da centralidade política à centralidade do corpo transumano: Movimentos da terceira virada distópica na literatura” (2014), o pesquisador brasileiro Eduardo Marks de Marques relaciona a tese de Fukuyama ao contexto distópico do período: “A morte da utopia, para Fukuyama, garante a permanência e a centralidade da distopia como único modo imaginativo e especulativo possível após o fim da história. A analogia entre história e utopia (enquanto desejo de mudança) é inevitável” (MARQUES, 2014, p. 14). Marques, no entanto, percebe que o espírito utópico sobrevive nas distopias, se incorporando ao gênero, que na pós-modernidade se caracteriza pelo diálogo com a tradição utópica.

O ânimo antiutópico do período, para Russel Jacoby, se torna evidente quando as distopias são percebidas não como utopias deterioradas, mas como utopias desenvolvidas. Para ilustrar essa questão, ele recupera a citação de Berdyaev feita por Huxley na epígrafe de *Admirável mundo novo*:

“Nós costumávamos não prestar muita atenção às utopias, chegávamos até a desconsiderá-las por completo, dizendo que, lamentavelmente, a sua

realização era impossível.” As coisas mudaram. “Agora, no entanto, elas parecem ser levadas a cabo muito mais facilmente do que pensamos e chegamos até a nos defrontar com um problema angustiante bem diferente: como podemos evitar a sua realização final? (JACOBY, 2007, p. 33).

Nesse sentido, a utopia configura-se como uma ameaça e algumas leituras de romances distópicos consagrados, como *Admirável mundo novo* (1932) e *1984* (1949), reforçam esse ânimo antiutópico. Jacoby discorda da leitura antiutópica (e anticomunista) dessas obras e procura desvincular seus autores dessa leitura, demonstrando que Huxley e Orwell não eram antissocialistas, mas sim autores de obras que demonstram preocupação com o totalitarismo. Para Jacoby, os romances distópicos mais importantes do século XX não são essencialmente antiutópicos, mas condenam problemas da sociedade contemporânea, focalizando e projetando seus piores aspectos.

Ao historicizar a utopia, Russell Jacoby distingue duas tradições do utopismo: uma de projetistas utópicos, que procuram transformar a sociedade, com um utopismo planejado detalhadamente e que se relaciona com a ditadura e o totalitarismo, e outra de utopistas iconoclastas, que não elaboram o futuro, mas esperam por algo aberto, não pronto, defendendo as ideias utópicas de sempre, de prazer, felicidade, paz e harmonia, porém sem descrever como precisariam ser.

O futuro ideal, planejado pelos projetistas utópicos, é de transformação da sociedade seguindo um projeto pronto, o que os vincula ao totalitarismo e reforça o pensamento que relaciona a utopia aos regimes antidemocráticos em geral e ao nazismo e o stalinismo em particular. O *ethos* antiutópico, como destaca Jacoby, “assolou todos os campos intelectuais (JACOBY, 2007, p. 127), associando a utopia ao totalitarismo e à violência. Jacoby argumenta que há uma visão equivocada que percebe no totalitarismo um ponto em comum entre nazismo e stalinismo, como produto do utopismo. Para Jacoby, porém, a versão iconoclasta do utopismo precisa ser defendida, porque a crítica não deve ser contra o utopismo, mas direcionada ao comunismo totalitário e ao nazismo: “a utopia é banida em nome da violência, que pode ser muito mais justamente atribuída a burocratas, nacionalistas e sectários religiosos do que a sonhadores” (JACOBY, 2007, p. 129).

Sobrevivente ao antiutopismo, o pensamento utópico iconoclasta, aberto para o futuro, precisa conectar-se aos problemas e à realidade contemporânea - é o que Jacoby defende: “o pensamento utópico consiste em mais do que devaneios e rabiscos” (JACOBY, 2007, p. 214). Para ele, o projeto utópico é definido por uma contradição, que o liga ao momento que vivemos e ao futuro, com uma esperança de um outro mundo melhor: “ele participa ao mesmo



tempo das escolhas limitadas do hoje e das possibilidades ilimitadas do amanhã” (JACOBY, 2007, p. 214).

Fredric Jameson dedica um livro a suas reflexões sobre utopia: *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fiction*, publicado em 2005, que trata de como um gênero literário foi utilizado politicamente, historicizando a utopia e também defendendo um programa contra o antiutopismo. Jameson faz distinção entre o impulso utópico hermenêutico (do cotidiano de quem tentar modificar o futuro) da forma utópica literária, que parte de *Utopia* (1517), de Thomas More, e forma uma tradição literária, que conta com romances como *Walden II* (1948), de Burrhus Frederic Skinner, e *A ilha* (1962), de Aldous Huxley.

A crise utópica no campo político relaciona-se com a própria crise de representação da pós-modernidade, que Jameson enfatiza ser diferente da que ocorreu na modernidade: “Na pós-modernidade a representação não é concebida como um dilema, mas uma impossibilidade”<sup>18</sup> (JAMESON, 2005, p. 212, tradução minha), o que estabelece um relativismo que para Jameson permite novos caminhos, inclusive para a utopia: “não há razão para temer que as utopias pós-modernas não sejam tão intensas no seu novo contexto histórico como as anteriores foram nos séculos anteriores”<sup>19</sup> (JAMESON, 2005, p. 212, tradução minha). O desafio, portanto, é diferenciar as novas formas utópicas da pós-modernidade de suas precedentes, o que reaviva o embate entre projetos coletivos e individuais, apontando para um contexto em que o sistema em volta do capital está tão fortemente desenvolvido que não permite mais uma revolução que consiga desestruturar o poder constituído, oferecendo espaço apenas para uma utopia que explore pequenas zonas de liberdade fora do alcance do estado, o que para Jameson trata-se de uma concepção diferente de temporalidade, revelando uma crise centrada na noção de tempo, de duas concepções diferentes, a da revolução permanente no dia-a-dia, “revolta perpétua”<sup>20</sup> (JAMESON, 2005, p. 213, tradução minha), e a da esquerda tradicional, de um marco celebrando o evento, “a ruptura que inaugura uma nova era”<sup>21</sup> (JAMESON, 2005, p. 213, tradução minha).

As oposições entre temporalidades, projetos coletivos e individuais e fantasia e imaginação caracterizam a utopia como um conceito que se preenche com seu contrário, que

---

<sup>18</sup> “In postmodernity representation is not conceived as a dilemma but an impossibility”.

<sup>19</sup> “[...] there is no reason to fear that postmodern Utopias will not be as energizing in their new historical context as the older ones were in previous centuries”.

<sup>20</sup> “[...] perpetual revolt”.

<sup>21</sup> “[...] the break that inaugurates a new era”.

se renova confrontando suas tensões. Para Jameson, essas antinomias são a chave para a nova utopia:

Não é uma questão de resolver este dilema ou de resolver a sua antinomia fundamental: mas sim de produzir novas versões dessas tensões, novas relações entre os dois termos, que interrompam as anteriores (incluindo aquelas inventadas no período moderno) e fazer da própria antinomia a estrutura central e o coração da Utopia como tal<sup>22</sup> (JAMESON, 2005, p. 214, tradução minha).

E uma das formas do pensamento utópico se renovar é através da distopia, que apesar de ser a antítese da utopia, converge no principal: a crítica ao atual estado das coisas.

M. Keith Booker reconhece essa convergência. Booker trata da utopia em um capítulo de *Dystopian literature: A theory and research guide* (1994), em que explica que selecionou textos importantes das tradições utópicas com os quais a literatura distópica dialoga. No guia de Booker há um levantamento sobre a produção de literatura utópica, com suas reflexões sobre obras como *New Atlantis*, de Francis Bacon, e *A república*, de Platão. Ele ainda destaca a importância de *Utopia*, de Thomas More, que pautou o pensamento utópico e foi relevante para o surgimento do seu contraponto, através da literatura distópica: “quaisquer que fossem as intenções de More, as questões com as quais ele lida em *Utopia* - e suas sugestões para lidar com essas questões - permaneceram no coração do pensamento utópico e distópico por quase cinco séculos”<sup>23</sup> (BOOKER, 1994, p. 56, tradução minha). A síntese da utopia está presente na obra de Thomas More, em seu caráter duplo de criticar a realidade e oferecer um projeto diferente, melhor. É com esse paradigma que a distopia dialoga, igualando-se à utopia na crítica.

## 2.2 Distopia

No último século foi expressiva a produção de romances que abordam sociedades imaginárias do futuro, com parte considerável dessa produção sendo de distopias. Se a utopia figura uma alternativa melhor, projetando um mundo diferente do atual, a distopia apresenta

---

<sup>22</sup> “It is not a matter of solving this dilemma or of resolving its fundamental antinomy: but rather of producing new versions of those tensions, new ratios between the two terms, which disrupt the older ones (including those invented in the modern period) and make of the antinomy itself the central structure and the beating heart of Utopia as such”.

<sup>23</sup> “[...] whatever More’s intentions, the issues with which he deals in *Utopia* – and his suggestions for dealing with those issues – have remained at the heart of utopian and dystopian thought for nearly five centuries”.

uma possibilidade pior, de um mundo degradado em decorrência dos problemas causados pela sociedade contemporânea.

Russel Jacoby utiliza pesquisa histórica para determinar as origens do termo distopia, revelando que foi empregado pela primeira vez pelo filósofo e economista inglês John Stuart Mill, em um debate parlamentar em 1868, argumentando sobre uma questão religiosa. Reproduzo o trecho:

É-me permitido, como alguém que, em comum a vários ilustres colegas, recebeu a acusação de ser utópico, parabenizar o governo por ter tomado parte nesse belo grupo. Talvez seja um excesso de cortesia chamá-los de utópicos; eles deveriam, ao contrário, ser chamados de distópicos ou cacotópicos. O que é comumente chamado utópico é algo bom demais para ser posto em prática, mas o que eles parecem defender é algo ruim demais para ser posto em prática (JACOBY, 2007, p. 222).

A oratória de Mill engendrou a distopia como antônimo de utopia, em um recurso estilístico, sem aprofundar o conceito. Seguindo adiante, de acordo com Jacoby, J. Max Patrick, já no século XX, é quem recupera o termo, ao referir-se a uma utopia satírica, em uma antologia de obras utópicas: “o oposto da *eutopia*, a sociedade ideal: ela é uma *distopia*, se for possível cunhar um termo” (JACOBY, 2007, p. 32). Ainda assim, é uma definição inconsistente, mas relevante por resgatar o trajeto de uso da palavra.

Com a popularização do vocábulo e dos romances distópicos no século XX, o conceito passou a ser abordado e estudado com maior profundidade por diversos teóricos. Selecionei alguns que buscam problematizar o conceito de distopia e associar essa produção com o pensamento utópico e contexto antiutópico do período, estabelecendo relações que permitem compreender a distopia e seu papel na produção artística contemporânea.

Alexandra Aldridge, em *The scientific world view in Dystopia* (de 1978, publicado em 1984), reconhece a ambiguidade que “ronda” utopia e distopia, como conceitos que permanecem controversos, e busca definir e examinar a distopia e a evolução do gênero. Na introdução de seu estudo ela estabelece algumas das bases sobre como entende a distopia:

A distopia não é meramente "utopia ao avesso" como muitas vezes tem sido chamada, mas uma categoria genérica única, emanando de uma mudança de atitudes do século XX em relação à utopia. [...] o romancista distópico, em vez de recriar algum fragmento do mundo real, extrapola seu conceito de realidade para fazer uma estrutura holística, uma estrutura alternativa

(inevitavelmente futurista) completa<sup>24</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. IX, tradução minha).

Aldridge percebe que a distopia pressupõe uma sociedade imaginária, ambientada no futuro, com estrutura própria e que, ao contrário da utopia, apresenta um mundo pior que o contemporâneo. Partindo disso, a pesquisadora focaliza seu trabalho na análise de obras que considera paradigmáticas do gênero, como *When the sleeper wakes* (H. G. Wells), *Nós* (Yevgeny Zamyatin) e *Admirável mundo novo* (Aldous Huxley), buscando estabelecer um conceito de distopia.

O conceito de distopia proposto por Alexandra Aldridge relaciona o gênero aos temas científicos e tecnológicos típicos da ficção científica. Nesse sentido, amparada pelos estudos de Mark Hillegas, ela afirma: “as grandes distopias são, na verdade, ficção científica”<sup>25</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 17, tradução minha), argumentando que os romances distópicos são muito próximos dos romances modernos presentes do cânone ocidental, distinguindo-se pela presença de elementos da ciência e da tecnologia, que ultrapassam a experiência individual, imprimindo consequências em larga escala na sociedade. Para Aldridge, o herói distópico, percebido como ativista politizado, confirma essa análise:

E onde o protagonista moderno tradicional tantas vezes se contenta com uma rejeição passiva das estruturas sociais e uma retirada para dentro de si mesmo, o herói distópico faz um ataque direto às estruturas existentes ou instituições do superego, através de revolta contra o ethos do *status quo*<sup>26</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 18, tradução minha).

A proposta de trabalho de Aldridge é pautada por conceituar a distopia aproximando-a da ficção científica, o que ela deixa bem claro ao comparar os romances distópicos com os canônicos modernos: “O que a distingue [distopia] dos [romances] canônicos é a sua concentração específica nos efeitos alienantes da ciência e da tecnologia”<sup>27</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 18, tradução minha). A definição de gênero proposta por Aldridge é importante, porque denota uma investigação sobre a distopia com o rigor científico necessário, tratando o

---

<sup>24</sup> “The dystopia is not merely “utopia in reverse” as it has often been called, but a singular generic category issuing out of a twentieth-century shift of attitudes toward utopia. [...] the dystopian novelist, instead of recreating some fragment of the actual world, extrapolates from his concept of actuality in order to make a holistic framework, a complete alternative (inevitably futuristic) structure”.

<sup>25</sup> “[...] the major dystopias are, in fact, science fiction”.

<sup>26</sup> “And where the traditional modern protagonist so often settles for a passive rejection of social structures and a withdrawal into self, the dystopian hero makes a direct attack on existing structures or superego institutions through revolt against the status quo ethos”.

<sup>27</sup> “What distinguishes it from the mainstream is its specific concentration on the alienating effects of science and technology”.

tema com respeito, porém formula um conceito muito fechado, porque não dá conta da variedade de romances produzidos com temas claramente distópicos, em que o elemento científico e tecnológico não é central. De acordo com o pensamento de Aldridge, distopias consagradas, como *1984*, não pertencem ao gênero, por terem no totalitarismo presente no enredo um aspecto mais importante. Do mesmo modo, não seriam distópicos outros romances mais recentes, como *No país das últimas coisas* (1987) e *A estrada* (2006), de ânimo pessimista e ambientados em um futuro em que a sociedade está ruindo, enfrentando graves problemas ambientais.

Neste trabalho prefiro utilizar um conceito de distopia mais aberto. Entendo o gênero como sendo o de romances ambientados em sociedades imaginadas, distintas da nossa, no futuro ou em um presente alternativo, em que os problemas da sociedade contemporânea são criticados através de seu exagero. Sigo a linha que M. Keith Booker utiliza em *Dystopian literature: A theory and research guide* (1994), em que o autor confirma a relação de crítica à sociedade contemporânea: “a literatura distópica genericamente se constitui também como crítica às condições sociais ou sistemas políticos existentes”<sup>28</sup> (BOOKER, 1994, p. 3, tradução minha). O pesquisador brasileiro Rudinei Kopp, em estudo sobre comunicação e mídia na literatura distópica, engrossa o coro: “as distopias são, portanto, formas para criticar, através da exacerbação, os regimes e modos vigentes” (KOPP, 2011, p. 58).

Enquanto o pensamento utópico projeta uma mudança positiva para a sociedade, o distópico denuncia os problemas do presente narrando suas consequências no futuro. Como observa Kopp, “utopias ou distopias são projetadas e imaginadas a partir dos desencantos do autor com o mundo que o cerca” (KOPP, 2011, p. 60). Utopia e distopia se igualam, portanto, em sua função subversiva, ao oferecer projetos alternativos que denunciam o atual estado das coisas. Kopp enumera os modos pelos quais a distopia dialoga criticamente com a sociedade contemporânea:

Se uma utopia promete ou indica um mundo melhor a partir da comparação com o atual (necessariamente diferente deste), a distopia simula um ‘mundo pior’ a partir do exagero, por exemplo, na aplicação de leis, modos de dominação, sistemas econômicos ou políticos, costumes, ideologias ou crenças contemporâneas (KOPP, 2011, p. 58).

Chris Ferns, teórico britânico que leciona no Canadá, trabalha com os conceitos de utopia e distopia em sua obra *Narrating utopia: Ideology, gender, form in utopian literature*

---

<sup>28</sup> “[...] dystopian literature generally also constitutes a critique of existing social conditions or political systems”.

(1999). Para Ferns a utopia funciona como um padrão pelo qual podemos julgar nossa sociedade e verificar pontos de deficiência, com os parâmetros elevados da utopia possibilitando a projeção de um mundo melhor. Já a distopia é caracterizada como uma projeção deteriorada do mundo, que serve como um espelho no qual é possível medir a nossa sociedade: “as semelhanças evidentes entre o distópico e a sociedade existente incentivam um processo paralelo, no qual os leitores são encorajados a julgar sua própria sociedade na medida em que ela incorpora características distópicas”<sup>29</sup> (FERNS, 1999, p. 109, tradução minha).

Outro conceito pertinente de distopia é o formulado por Russel Jacoby, que reflete sobre a relação com o pensamento utópico e encaminha a discussão para a questão do antiutopismo:

Eles [os mais importantes livros distópicos do século XX] não unem utopia e distopia, eles condenam a sociedade contemporânea ao projetarem no futuro os seus piores aspectos. Aqui reside a diferença entre utopia e distopia: as utopias buscam a emancipação ao visualizar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas; as distopias buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade (JACOBY, 2007, p. 40).

A palavra utopia foi criada em um contexto de descoberta de um novo mundo, a América, que foi celebrada como o paraíso terrestre. Do mesmo modo, a *Utopia* de More tem um ânimo positivo de busca por descobertas e novas possibilidades. Conforme Jacoby: “Esse otimismo e entusiasmo encontraram o seu lugar nas visões utópicas” (JACOBY, 2007, p. 32). Já a distopia tem seu reinado em um momento em que já conhecemos todos os continentes, mapeamos todo o planeta, fomos à Lua e enfrentamos crises como a Segunda Guerra Mundial. Kingsley Amis resume o *zeitgeist* distópico desse período no título de seu estudo sobre distopias na ficção científica pós-guerra: *New maps of hell* (1960). Em *From utopia to nightmare* (1962), Chad Walsh realiza relação semelhante, também comparando as distopias ao inferno: “Uma viagem pelas utopias invertidas modernas é uma repetição da jornada de Dante pelo inferno”<sup>30</sup> (WALSH, 1962, p. 78, tradução minha). Walsh relata o crescimento da produção de romances distópicos em igual proporção à diminuição dos utópicos. O crítico literário define esse contexto e a distopia do seguinte modo:

---

<sup>29</sup> “[...] the evident resemblances between dystopian and existing society encourage a parallel process, whereby readers are encouraged to judge their own society by the extent to which it embodies dystopian features”.

<sup>30</sup> “A trip through the modern inverted utopias is a repetition of Dante’s journey through hell”.

A "distopia" ou "utopia invertida" ou "antiutopia" - vou usar os termos como sinônimos - foi uma porção satírica menor da produção utópica no século 19. Ela promete tornar-se o tipo dominante atualmente, se já não tiver atingido preponderância estatística<sup>31</sup> (WALSH, 1962, p. 14, tradução minha)

O declínio da utopia, para Walsh, faz parte do espírito do século XX, ainda que o crítico escreva longe do fim do século e por conta disso não tenha levado em conta acontecimentos históricos importantes para essa discussão, como o fim dos estados comunistas. Walsh, que em seu estudo não demonstra um posicionamento antiutopista ou antimarxista, utiliza os termos distopia, utopia invertida e antiutopia indiscriminadamente, revelando um contexto antiutópico, em que a distopia é entendida como uma consequência da utopia, em conclusão semelhante a de Jacoby: “As distopias são habitualmente vistas não como o oposto das utopias, mas como o seu complemento lógico” (JACOBY, 2007, p. 33).

O conceito de distopia utilizado por Booker também indica uma oposição entre distopia e o pensamento utópico como característica do gênero. Para ele, “literatura distópica é especificamente aquela que se situa em oposição direta ao pensamento utópico, advertindo sobre as potenciais consequências negativas do utopismo notório”<sup>32</sup> (BOOKER, 1994, p. 3, tradução minha). Na sequência, Booker reafirma sua posição, reforçando uma oposição entre distopia e pensamento utópico: “Considero literatura distópica aquelas obras que consideram o diálogo com o idealismo utópico como um elemento importante de sua crítica social”<sup>33</sup> (BOOKER, 1994, p. 3, tradução minha). No romance *O conto da aia*, de Margaret Atwood, o ânimo utópico que se degrada e transforma em distopia é problematizado, em um trecho em que o Comandante, figura importante na sociedade teocrática da narrativa, reflete sobre o tema: “Melhor nunca significa melhor para todo mundo, diz ele. Sempre significa pior, para alguns” (ATWOOD, 2006, p. 254).

O elemento opositivo entre os termos utopia e distopia está presente de forma clara na formação dos vocábulos, mas uma distopia não precisa ser necessariamente antiutópica. Russel Jacoby explica que o prefixo grego “dis-“ significa doença ou imperfeição, sentido em que é utilizado em palavras como dislexia e dispepsia, porém pelo julgamento histórico sobre o pensamento utópico, a distopia é percebida como antiutópica: “a distopia é considerada

---

<sup>31</sup> “The ‘dystopia’ or ‘inverted utopia’ or ‘anti-utopia’ – I shall use the terms interchangeably – was a minor satiric fringe of the utopian output in the 19th century. It promises to become the dominant type today, if it has not already achieved statistical preponderance”.

<sup>32</sup> “[...] dystopian literature is specifically that literature which situates itself in direct opposition to utopian thought, warning against the potential negative consequences of arrant utopianism”.

<sup>33</sup> “I consider dystopian literature to include those works that rely on a dialogue with utopian idealism as an important element of their social criticism”.

menos como uma utopia deteriorada, do que como uma utopia desenvolvida” (JACOBY, 2007, p. 33).

Alexandra Aldridge recorda que a ascensão dos romances distópicos se dá em um cenário de desilusão com a utopia: “A maior parte da crítica sobre distopia menciona a ascensão do gênero após a Primeira Guerra Mundial, devido à desilusão com possibilidades utópicas reais”<sup>34</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 16, tradução minha). Além disso, as utopias constituíam uma ameaça em termos políticos para alguns grupos, que reagiram produzindo respostas antiutópicas. Chad Walsh percebe essa manobra, em decorrência do sucesso do romance utópico *Looking backward*, de Bellamy, que serviu como inspiração para experiências utópicas reais em países da Europa e na América do Norte:

Os conservadores ficaram alarmados e seu braço literário moveu-se para o contra-ataque. Com a média de um livro por ano na década após *Looking backward*, eles produziram romances dramatizando as horríveis consequências das teorias de Bellamy”<sup>35</sup> (WALSH, 1962, p. 74, tradução minha).

Essa produção antiutópica em particular não tinha pretensões artístico-literárias, pois o foco era político, tanto que não sobreviveram aos anos. Walsh confirma esse prognóstico: “A maioria destas antiutopias são superficiais e dão pouca atenção ao debate sobre os pressupostos fundamentais da utopia [...]. Sua finalidade é clara e prática: eles desejam expor o socialismo e defender o capitalismo *laissez-faire*”<sup>36</sup> (WALSH, 1962, p. 74, tradução minha).

Nesse diálogo entre história, literatura, economia, política e pensamento utópico para refletir sobre a distopia, o contexto histórico revela-se fundamental para a compreensão de que a distopia não é necessariamente antiutópica. O contexto histórico é antiutópico e de resistência contra a utopia. A distopia é um produto desse momento, mas não é em si antiutópica. As distopias e as utopias criticam o estado das coisas, projetando mundos diferentes em que ou a sociedade é melhor, porque transformou-se, abandonando práticas nocivas, ou pior, porque degenerou-se a partir dos erros atuais. As antiutopias não criticam o presente, estabelecem um diálogo com uma possibilidade de futuro, fruto do pensamento

---

<sup>34</sup> “Most criticism on dystopia mentions the rise of that genre after the First World War due to disillusionment with actual utopian possibilities”.

<sup>35</sup> “Conservatives became alarmed, and their literary arm moved to the counter-attack. At the rate of about a book a year for the decade after *Looking Backward*, they produced novels dramatising the horrible consequences of Bellamy’s theories”.

<sup>36</sup> “Most of these anti-utopias are superficial enough, and pay little attention to debating the fundamental assumptions of utopianism [...]. Their purpose is clear-cut and practical: they wish to expose socialism and defend *laissez-faire* capitalism”.



utópico, que critica o presente. O pensamento antiutópico reforça a manutenção do *status quo*, é o próprio *status quo* defendendo-se.

Raffaella Baccolini e Tom Moylan, em *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination* (2003), endossam a não associação entre distopia e antiutopia: “Distopia é diferente de sua nêmesis, a antiutopia<sup>37</sup>” (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p. 4, tradução minha). Para eles, utopias e distopias compartilham uma vocação utópica, por buscarem uma sociedade diferente da atual. Baccolini e Moylan também identificam aspectos típicos dos romances distópicos, definindo o gênero para posteriormente trazer o conceito de distopia crítica. Entre tais aspectos, há a aproximação com a ficção científica, porque, ao contrário da utopia típica, não há sonho, viagem ou visita guiada ao mundo diferente; o protagonista encontra-se na sociedade em questão desde o início da narrativa. Há, ainda, um elemento estrutural apontado por Baccolini e Moylan que merece destaque: a linguagem, que revela uma estrutura de resistência contra a ordem hegemônica: “a resistência do protagonista distópico muitas vezes começa com um confronto verbal e a reapropriação da linguagem, uma vez que ele/ela é geralmente proibido de usar a linguagem”<sup>38</sup> (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p. 6, tradução minha).

A distopia crítica surge como reação ao impulso antiutópico posterior aos anos de 1980, trazendo novo fôlego para o utopismo, através das distopias. Baccolini e Moylan trabalham esse conceito como distopias que mantêm o impulso utópico, e assim o definem:

Estes textos historicamente específicos negociam o pessimismo necessário da distopia genérica com uma postura militante ou utópica que não só rompe o cerco hegemônico do mundo alternativo do texto, mas também auto-reflexivamente recusa a tentação antiutópica que persiste em cada relato distópico<sup>39</sup> (BACCOLINI; MOYLAN, 2003, p. 7, tradução minha).

O espaço para a esperança tradicionalmente é muito pequeno ou inexistente nas distopias, pelas características típicas do gênero, como o pessimismo. Na dissertação *Building bridges between Brave new worlds: A study of Margaret Atwood's Oryx and Crake* (2008), a pesquisadora dinamarquesa Julie de Molade confirma essa relação. Para Molade, “A distopia crítica mantém a esperança dentro de suas páginas, ao contrário da distopia clássica, em que a

---

<sup>37</sup> “Dystopia is distinct from its nemesis, the anti-utopia”.

<sup>38</sup> “[...] the dystopian protagonist’s resistance often begins with a verbal confrontation and the reappropriation of language since s/he is generally prohibited from using language”.

<sup>39</sup> “These historically specific texts negotiate the necessary pessimism of the generic dystopia with a militant or utopian stance that not only breaks through the hegemonic enclosure of the text’s alternative world but also self-reflexively refuses the anti-utopian temptation that lingers in every dystopian account”.

esperança, se existe alguma, é fora de suas páginas”<sup>40</sup> (MOLADE, 2008, p. 12, tradução minha). Nesse sentido, Baccolini e Moylan consideram a distopia como um aviso para os leitores não precisarem enfrentar um futuro de problemas sociais fora das páginas dos romances distópicos. Não há esperança para os protagonistas de *1984* e *Admirável mundo novo*, citados em *Dark horizons*, ou para Ben Richards, de *O concorrente*, porém para os leitores sempre há esperança, pois é uma expectativa pós-obra, em que existe a possibilidade de que a crítica narrada funcione. As novas distopias críticas, de acordo com Baccolini e Moylan, permitem esperança aos leitores e protagonistas, através de brechas utópicas em finais abertos ou ambíguos. Julie de Molade endossa essa visão: “A esperança das distopias críticas muitas vezes consiste em um enclave imaginado que resiste ao mundo distópico e elas muitas vezes contêm um ambíguo final em aberto, que resiste a um fechamento”<sup>41</sup> (MOLADE, 2008, p. 12, tradução minha).

Em *Scraps of the untainted sky: Science-fiction, utopia, dystopia* (2000), Thomas Moylan reflete sobre a relação entre utopia e distopia e o conceito de distopia crítica. Para ele:

[...] as novas distopias (chamadas "distopias críticas") incorporam a oposição contraditória de Utopia e Anti-Utopia não só no seu conteúdo manifesto, mas também em suas estratégias formais. Todas resistem à antiutópica subversão da utopia que pode ocorrer dentro da narrativa distópica, mas algumas se abrem para mínimas possibilidades utópicas que talvez não estejam nem mesmo pré-figurativamente disponíveis; outras ainda oferecem novas trajetórias utópicas contra um sistema de mundo aparentemente esmagador que está se esforçando para alcançar o seu objetivo histórico de exploração externa e interna total da humanidade e da natureza<sup>42</sup> (MOYLAN, 2000, p. 105, tradução minha).

Moylan ainda pontua o momento, a partir da década de 1980, em que as distopias clássicas passaram a dar lugar a um novo tipo de distopia, que se consolidou como distopia crítica, apontando *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, como uma das últimas distopias clássicas, e *The parable of the sower* (1993), de Octavia Butler, como um dos primeiros romances de distopia crítica.

---

<sup>40</sup> “The critical dystopia maintains hope inside its pages as opposed to the classical dystopia where hope, if there at all, is outside its pages”.

<sup>41</sup> “The critical dystopia’s hope often consists of an imagined enclave who resists the dystopian world and they often contain an ambiguous open ending that resists closure”.

<sup>42</sup> “[...] the new dystopias (named "critical dystopias") embody the antinomic opposition of Utopia and Anti-Utopia not only in their manifest content but also in their formal strategies. All resist the anti-utopian subversion of Utopia that can occur within dystopian narrative, but some open out to minimal utopian possibilities that are perhaps not even prefiguratively available; yet others offer new utopian trajectories against a seemingly overwhelming world system that is striving to achieve its historical goal of total external and internal exploitation of humanity and nature”.

Fredric Jameson, em *Archaeologies of the future* (2005), trata brevemente do conceito de distopia crítica, que para ele se aproxima da utopia: “A distopia crítica é prima negativa da própria Utopia, pois é à luz de uma concepção positiva de possibilidades sociais humanas que seus efeitos são gerados e de ideais utópicos sua postura permissiva politicamente deriva”<sup>43</sup> (JAMESON, 2005, p. 198, tradução minha). Porém, o crítico segue problematizando a questão, categorizando outras distopias, como as produzidas por Orwell, como antiutópicas e considerando necessário mais um termo-categoria: o apocalíptico<sup>44</sup>, que por ser dialético, contendo em si a destruição e a renovação, retoma o sentido utópico presente nas distopias.

Da profusão de termos que Jameson habilmente trabalha, é possível perceber o quanto a distopia dialoga com a tradição utópica e é aberta para misturar-se com outros gêneros, com os limites entre gêneros desfocados. Walsh confirma esse prognóstico: “[...] algumas vezes é difícil dizer se algo é uma distopia ou uma utopia rival”<sup>45</sup> (WALSH, 1962, p. 73, tradução minha). Além disso, como existem diferentes visões de mundo, as percepções sobre o que é utópico também variam: um romance como *Walden II* para alguns projeta uma sociedade melhor, caracterizando-se como uma utopia, enquanto para outros é uma transcrição do inferno, e claramente distópico. Walsh reconhece essa ambiguidade: “Assim, a utopia de um pode ser também uma distopia para quem tem uma utopia diferente”<sup>46</sup> (WALSH, 1962, p. 74, tradução minha). Margaret Atwood também reflete sobre essa questão, reafirmando a aproximação entre utopia e distopia e propondo o conceito de ustopia, para marcar essa relação entre os gêneros: “Ustopia é uma palavra que eu inventei combinando utopia e distopia - a sociedade perfeita imaginada e seu oposto - porque, na minha opinião, cada uma contém uma versão latente da outra”<sup>47</sup> (ATWOOD, 2011, p. 66).

Diante de tantos conceitos e definições sobre a distopia, a ambiguidade pode parecer uma característica vaga, mas é sem dúvida um dos aspectos marcantes do gênero. As relações da distopia com a ficção científica e com a ficção especulativa inscrevem-se nessa “brecha”, em um jogo intrincado de gêneros literários, que reflete o terreno em que são ambientados os romances pós-modernos e a condição do anti-herói.

---

<sup>43</sup> “The critical dystopia is a negative cousin of the Utopia proper, for it is in the light of some positive conception of human social possibilities that its effects are generated and from Utopian ideals its politically enabling stance derives”.

<sup>44</sup> Ver JAMESON, 2005, p. 199.

<sup>45</sup> “[...] sometimes it is difficult to tell whether something is a dystopia or a rival utopia”.

<sup>46</sup> “Thus one man's utopia may also be a dystopia to the person who has a different utopia”.

<sup>47</sup> “Ustopia is a word I made up by combining utopia and dystopia – the imagined perfect society and its opposite – because, in my view, each contains a latent version of the other”.

### 2.2.1 Ficção científica e ficção especulativa

Como um mantra, é possível afirmar que a distopia critica os problemas da sociedade contemporânea, projetando uma sociedade pior do que a do leitor. Esse impulso para o futuro e a relação com o âmbito social, em que a ciência e a tecnologia apresentam avanços, são os fatores responsáveis pela associação entre distopia e ficção científica.

A ficção científica e a distopia são literaturas de uma outra cultura e sociedade, geralmente marcadas por avanços da ciência e da tecnologia. A ficção científica especula possibilidades, trabalhando com elementos desconhecidos da sociedade contemporânea, que podem surgir como produtos da ciência e causar estranhamento. A obra considerada fundadora do gênero é *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, que trata de questões científicas como a eletricidade no contexto da revolução industrial. Em seu romance, Shelley coloca uma criatura que só ganhou vida devido ao progresso científico, deformada, sem nome e rejeitada por seu criador, no coração do mundo civilizado, como metáfora da condição humana. A partir de então, a ficção científica foi um gênero que sempre teve produção e público, instigando os leitores.

Tzvetan Todorov, em *Introdução à literatura fantástica* (1970), relaciona a ficção científica ao maravilhoso, gênero em que um acontecimento assombroso da narrativa tem explicação racional. Para ele, na ficção científica “o sobrenatural está explicado de maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece” (TODOROV, 1992, p. 31), enquanto que o fantástico seria o efeito criado pela hesitação diante de uma explicação racional e outra sobrenatural. A classificação de Todorov é importante, reconhece a ficção científica como objeto de estudo, levando-a em conta em um trabalho sobre gêneros literários, porém sem aprofundamento específico sobre o tema - sequer há uma conceitualização de ficção científica. O vínculo com o maravilhoso, como proposto, leva em conta apenas um aspecto, o da explicação racional sobre o acontecimento que causa estranhamento na narrativa, sem relacionar a ficção científica a um alargamento da noção de realidade, através da literatura, questionando a racionalidade e especulando sobre o próprio real. Todorov apenas tangencia essa discussão sobre ficção científica quando trata da estrutura do fantástico na obra de Kafka.

Darko Suvin é quem pensa a ficção científica nesses termos. O crítico literário croata desenvolve uma teoria sobre ficção científica como literatura do estranhamento cognitivo, em seu estudo *Metamorphoses of science fiction: On the poetics and history of a literary genre*

(1979). Suvin descreve a ficção científica em oposição ao mito e ao sobrenatural, enfrentando o desconhecido com o método que se utiliza do que já foi mapeado pela ciência:

Ficção científica é, então, um gênero literário cujas condições necessárias e suficientes são a presença e a interação do estranhamento e da cognição, e cujo principal dispositivo formal é uma estrutura imaginativa alternativa ao ambiente empírico do autor<sup>48</sup> (SUVIN, 1979, p.7-8, tradução minha).

Desse modo, para Suvin o estranhamento é o que diferencia a ficção científica da literatura considerada realista, enquanto a percepção cognitiva a diferencia do mito, da fantasia e do folclore, gêneros que normalmente não buscam uma explicação científica para os fenômenos. A fantasia, porém, também passa a buscar explicações científicas em suas narrativas, tornando obsoleto o quadro proposto pelo teórico.

Robert A. Heinlein confirma a importância da lógica da ciência em sua concepção de ficção científica. Para ele, o gênero é uma "especulação realista sobre eventos possíveis no futuro, solidamente baseada no conhecimento adequado do mundo real, passado e presente, e num minucioso entendimento da natureza e importância do método científico"<sup>49</sup> (in PARRINDER, 1980, p. 16, tradução minha).

A definição de literatura do estranhamento cognitivo, elaborada por Suvin, leva em conta a presença de uma novidade estranha na narrativa, que é validada cognitivamente e submete-se aos limites da lógica científica. Essa novidade, que Suvin chama de *novum*, é central na narrativa. Não é uma novidade comum, mas algo que transita no campo tecnológico e científico, que se relaciona com a sociedade em eventos que não seriam possíveis nela.

A ficção científica pode apresentar novidades que partem de pressupostos científicos e tecnológicos conhecidos, especulando sobre uma estrada que conhecemos, ou extrapolar, abrangendo possibilidades mais remotas, fruto da imaginação dos autores. A escritora canadense Margaret Atwood, autora de romances distópicos como *O conto da aia* (1985) e *Oryx e Crake* (2003), reflete sobre isso e revela sua preferência pelo conceito de ficção especulativa:

Eu gostaria de fazer uma distinção entre a ficção científica propriamente dita - para mim, este rótulo indica livros com coisas neles que não podemos

---

<sup>48</sup> "SF is, then, a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment".

<sup>49</sup> "[...] realistic speculation about possible future events, based solidly on adequate knowledge of the real world, past and present, and on a thorough understanding of the nature and significance of the scientific method".

ainda fazer ou começar a fazer, seres falantes que não podemos encontrar e lugares aos quais não podemos ir - e ficção especulativa, que emprega os meios já mais ou menos estabelecidos, e tem lugar no Planeta Terra<sup>50</sup> (ATWOOD, 2004a, p. 513, tradução minha).

A ficção especulativa, no sentido proposto por Atwood, pode ser definida como uma ficção científica mais próxima, diante das circunstâncias da sociedade contemporânea. A aproximação da ficção científica com esse gênero é evidente, porque a ficção científica é um subgênero da ficção especulativa. Atwood observa essa associação, explicando como alguns teóricos relacionam os gêneros:

[...] algumas pessoas usam os dois termos como sinônimos, e algumas utilizam um deles como um termo guarda-chuva, sob o qual subgêneros podem se agrupar. Ficção especulativa pode ser utilizada como a árvore, na qual ficção científica, fantasia de ficção científica e fantasia são os galhos<sup>51</sup> (ATWOOD, 2004a, p. 513, tradução minha).

O brasileiro Roberto de Sousa Causo, autor de *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil, 1875 a 1950* (2003), reforça a indicação de Atwood, definindo ficção especulativa como um termo guarda-chuva, que abrange a ficção científica e outros gêneros: “Porque o termo ‘ficção especulativa’, como agora mais frequentemente usado, não define claramente nenhuma limitação genérica, ele veio a incluir [além da ficção científica] também a fantasia como um todo [incluindo o horror]” (CAUSO, 2003, p. 36). Desse modo, quando se fala em ficção científica, também se está falando em ficção especulativa. A preferência de Atwood por ficção especulativa pode ser explicada por conta de sua produção distópica, que trata de temas importantes da sociedade do capitalismo tardio, como o feminismo e a ecologia, que ela explora nas narrativas em um futuro próximo, especulando sobre os problemas que o mundo contemporâneo está produzindo, questões que já são discutidas na sociedade e que a literatura sempre se apropria.

As narrativas de ficção científica, como proposto por Suvin, são marcadas por uma novidade estranha. Esta pode estar presente em um universo paralelo ou no presente, mas o mais comum são as visões futuristas, que projetam o novo como decorrência da sociedade contemporânea; por esse motivo é uma literatura relacionada aos temas utópicos ou

---

<sup>50</sup> “I liked to make a distinction between science fiction proper - for me, this label denotes books with things in them we can't yet do or begin to do, talking beings we can never meet, and places we can't go - and speculative fiction, which employs the means already more or less to hand, and takes place on Planet Earth”.

<sup>51</sup> “[...] some people use both terms interchangeably, and some employ one of them as an umbrella term, under which subgenres may cluster. Speculative fiction may be used as the tree, for which science fiction, science fiction fantasy, and fantasy are the branches”.

distópicos, especulando novas realidades - melhores ou piores. Pelo contexto antiutópico do período, e como crítica aos problemas mais graves da sociedade, a ficção científica associa-se com a distopia, mudando o paradigma, que anteriormente era de um futuro distante, com viagens espaciais e alienígenas, para um presente sem futuro, inevitavelmente distópico. Fredric Jameson, refletindo sobre a obra de Philip K. Dick, constata essa preocupação da ficção científica, que também é das distopias, com o presente histórico: “A ficção científica é geralmente entendida como a tentativa de imaginar futuros inimagináveis. Mas seu tema mais profundo pode de fato ser o nosso próprio presente histórico”<sup>52</sup> (JAMESON, 2005, p. 345, tradução minha). Philip K. Dick também avalia essa associação, em entrevista realizada em 1982 para a revista *The twilight zone magazine*<sup>53</sup>, na qual afirma a proximidade da ficção científica com a realidade contemporânea: “É realmente como se o mundo tivesse chegado na ficção científica. Os anos se passaram e a disparidade, a lacuna temporal, começou a se preencher até que finalmente não existisse mais. Não estávamos mais escrevendo sobre o futuro” (DICK, 2014, p. 247).

Nesse sentido, o pessimismo que paira sobre parte das artes da pós-modernidade capta o espírito do tempo, de uma sociedade crítica sobre seu presente e pessimista sobre o futuro, revelando um período de baixa da utopia, característica que Jameson relaciona com a ficção científica, como aspecto que traduz a impossibilidade de pensar o futuro:

Devemos, portanto, voltar agora para a relação entre a ficção científica e a história futura e reverter a descrição estereotipada desse gênero: o que é de fato autêntico sobre isso, como um modo de narrativa e uma forma de conhecimento, não é definitivamente a sua capacidade de manter o futuro vivo, mesmo na imaginação. Pelo contrário, a sua mais profunda vocação é repetidamente demonstrar e dramatizar nossa incapacidade de imaginar o futuro<sup>54</sup> (JAMESON, 2005, p. 288-289, tradução minha).

Para Jameson, porém, essa condição é cíclica, e após um período de asfixia e atrofia do impulso utópico, há uma retomada, o que marca a utopia e, por consequência, os outros gêneros relacionados.

---

<sup>52</sup> “Science fiction is generally understood as the attempt to imagine unimaginable futures. But its deepest subject may in fact be our own historical present ”.

<sup>53</sup> Presente na edição nacional de *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* de 2014.

<sup>54</sup> “We must therefore now return to the relationship of SF and future history and reverse the stereotypical description of this genre: what is indeed authentic about it, as a mode of narrative and a form of knowledge, is not at all its capacity to keep the future alive, even in imagination. On the contrary, its deepest vocation is over and over again to demonstrate and to dramatize our incapacity to imagine the future”.

Keith M. Booker também identifica a ligação entre distopia e ficção científica, reforçando a perspectiva de que são gêneros próximos, com obras que transitam nas duas esferas:

Nesse sentido, a ficção distópica também se assemelha à ficção científica, um gênero com o qual é frequentemente associada. Lembremos, por exemplo, a ênfase útil de Darko Suvin no "estranhamento cognitivo" como a estratégia central da ficção científica. Há claramente uma grande sobreposição entre ficção distópica e ficção científica, e muitos textos pertencem a ambas as categorias<sup>55</sup> (BOOKER, 1994, p. 4, tradução minha).

Já Alexandra Aldridge só considera distopia as narrativas que transitam no campo do científico e tecnológico. Para ela, há uma convergência entre distopia e ficção científica nas últimas décadas (considerando que ela publica em 1984), que se explica através do ambiente em que vivemos, que é moldado pela ciência e tecnologia - e assim a sociedade naturalmente também é afetada. Aldridge percebe a distopia tão marcada pela ficção científica que prefere falar em ficção científica distópica:

Muitas ficções científicas (particularmente as da variedade "hard") como ficções utópicas, vivem em harmonia com a visão de mundo científica. Mas algo que pode ser chamado de *ficção científica distópica* emerge quando um autor cria uma imagem parcial de uma estrutura sócio-política alternativa cujo fracasso está de alguma forma ligado ao seu uso da ciência e da tecnologia<sup>56</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 18, tradução minha).

O conceito de Aldridge leva em conta o desenvolvimento da distopia, porém a principal característica é recorrente na discussão sobre os gêneros utópicos e distópicos, a crítica sobre os problemas do presente da produção da narrativa:

Quando vista por uma perspectiva de gênero, a distopia pura continua a tomar outros direcionamentos evolucionários, ou convolucionários, culminando na ficção científica distópica. Como a sátira utópica, a ficção científica distópica não dá ênfase primeiramente à elaboração de uma estrutura alternativa; enquanto que, como a distopia pura, contém um

---

<sup>55</sup> "In this sense, dystopian fiction also resembles science fiction, a genre with which it is often associated. One recalls, for example, Darko Suvin's useful emphasis on "cognitive estrangement" as the central strategy of science fiction. There is clearly a great deal of overlap between dystopian fiction and science fiction, and many texts belong to both categories".

<sup>56</sup> "Much science fiction (particularly the so-called "hard" variety) like utopian fiction, lives in harmony with the scientific world view. But something that can be called *dystopian science fiction* emerges when an author creates a partial picture of an alternative sociopolitical structure whose failure is somehow linked to its uses of science and technology".



elemento de advertência sobre o futuro, com base na extrapolação de tendências atuais<sup>57</sup> (ALDRIDGE, 1984, p. 65, tradução minha).

Através dessa jornada teórica, fica claro o quanto esses gêneros são próximos, seguindo um caminho intrincado que permite que alguns romances distópicos sejam lidos sob diferentes perspectivas. Aldridge, por exemplo, não considera *1984* uma obra distópica, do mesmo modo que há teóricos que realizam leituras antiutópicas da narrativa de Orwell, bem diferentes das análises que focalizam a crítica dessa distopia no totalitarismo, sem necessariamente um vínculo ao comunismo.

O que é distópico para alguns, não é para outros. Não posso, porém, assumir um discurso com tamanha relatividade, por isso faço algumas afirmativas, buscando um conceito que pode não ser definitivo, mas que é claro e segue uma metodologia, ancorando-se nas proposições de outros teóricos citados ao longo deste trabalho. Para Aldridge, a distopia precisa ter o elemento científico, para outros a distopia tem como elemento essencial uma sociedade totalitária, porém não considero essas premissas delimitadoras: o que define a distopia é a crítica ao presente, através da projeção de um mundo pior, em uma sociedade alternativa ou do futuro, como consequência da sociedade em que a obra está sendo produzida. Nesse sentido, o gênero distópico inscreve-se como um subgênero da ficção especulativa e dialoga com uma longa tradição utópica e com a ficção científica. Há romances distópicos que também são ficção científica, mas nem toda distopia é ficção científica. Há romances distópicos que também são antiutópicos, mas nem toda distopia é antiutópica. No entanto, toda distopia é especulativa, então, assim como a ficção científica, a distopia é um subgênero da ficção especulativa.

É inegável que a ciência e a tecnologia desempenham um papel muito importante no mundo do capitalismo tardio. Por conta disso, alguns teóricos trabalham com o conceito de pós-humano e consideram que devido à ubiquidade das máquinas, já somos ciborgues. A literatura pós-moderna explora esse tema, são várias as narrativas que problematizam a questão de o que é ser humano nesse contexto. Não é mais possível, portanto, livrar-se da influência da ciência, porém a ficção científica não é só isso: é preciso que a novidade científica atue como centro da narrativa – o que nem sempre é o caso dos romances ambientados em um mundo como o da sociedade contemporânea, governado pelo

---

<sup>57</sup> “When seen from a genre perspective, the pure dystopia has continued to take other evolutionary, or convolutionary, turns culminating in dystopian science fiction. Like utopian satire, dystopian science fiction does not place primary emphasis on the elaboration of an alternative structure; whereas, like the pure dystopia it contains an element of future warning, based on extrapolation from present trends”.

tecnológico. Há vários exemplos de romances distópicos em que o elemento científico não é central, como *A estrada*, de Cormac McCarthy, *O conto da aia*, de Margaret Atwood, e *No país das últimas coisas*, de Paul Auster. Essas obras são distopias, projetam um futuro pior, criticando e exacerbando os problemas da sociedade contemporânea, e também ficção especulativa, pois trilham um caminho provável, devido ao estado atual das coisas.

Por outro lado, há romances distópicos que transitam mais pelo campo da ficção científica, tendo a ciência e a tecnologia como elementos centrais da narrativa. São obras que exploram a temática do pós-humano e tratam de questões importantes da pós-modernidade. Entre essas distopias há um subgênero que repercute as transformações pelas quais a sociedade do capitalismo tardio está passando e reflete sobre como o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação podem afetar a sociedade: trata-se do *cyberpunk*.

### **2.2.2 O pós-humano e o *cyberpunk***

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, publicado na década de 1960, Philip K. Dick já trabalhava com o tema do pós-humano, através de animais de estimação elétricos, personagens que não sabiam se eram humanos ou máquinas e aparelhos tecnológicos onipresentes no cotidiano da sociedade da narrativa. O termo pós-humano, porém, é posterior ao romance de Dick, datando da década de 1980. Lucia Santaella, em *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2004), recupera o surgimento do conceito:

Com uma publicação sob o título de *A condição pós-humana*, o artista inglês Robert Pepperell (1995), emprega o termo pós-humano tanto para se referir ao fato de que nossa visão daquilo que constitui o ser humano está passando por profundas transformações, quanto para apontar para a convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis (SANTAELLA, 2004, p. 192).

Essa condição pós-biológica configura-se no romance de Philip K. Dick através dos andróides. Na narrativa, as tecnologias tornam impossível diferenciar quem é humano de quem é andróide, ou mesmo o que é biológico do que é orgânico, como o gato de estimação que morreu e havia sido recolhido como artificial: “Eu pensei – Isidore tentava dizer – que fosse uma boa imitação. Tão boa que tinha me enganado” (DICK, 2014, p. 84).

Tomaz Tadeu Silva, no ensaio “Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano”, presente em *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano* (2000), reflete

sobre os processos de transformação sofridos pelo corpo, que para ele são o que nos faz pensar na subjetividade humana:

Ironicamente, são os processos que estão transformando, de forma radical, o corpo humano que nos obrigam a repensar a “alma” humana. Quando aquilo que é supostamente animado se vê profunda e radicalmente afetado, é hora de perguntar: qual é mesmo a natureza daquilo que anima o que é animado? É no confronto com clones, ciborgues e outros híbridos tecnonaturais que a “humanidade” de nossa subjetividade se vê colocada em questão (SILVA, 2000, p. 10).

A conjunção entre máquina e humano apresenta-se como uma característica da pós-modernidade, o que também representa as relações entre ciência e política, tecnologia e sociedade e natureza e cultura; tudo interligado, revelando o fim da pureza. Assim, para entender a subjetividade humana é preciso também estudar a máquina, como Silva o percebe: “Aquilo que caracteriza a máquina nos faz questionar aquilo que caracteriza o humano: a matéria de que somos feitos. A imagem do ciborgue nos estimula a repensar a subjetividade humana” (SILVA, 2000, p. 13).

Na busca por mapear o pós-humano, o termo ciborgue é o mais utilizado para os corpos que unem máquina e organismo, eletrificando o humano e humanizando a máquina. Donna Haraway, autora do *Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (2000), publicado em 1991, explica o conceito:

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo (HARAWAY, 2000, p. 40).

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o pós-humano se faz presente através de androides, seres geneticamente modificados, simulacros de humanos: “clonagens que embaralham as distinções entre reprodução natural e reprodução artificial” (SILVA, 2000, p. 12). Se os androides se questionam sobre sua humanidade, mas não há distinção entre o natural e o artificial, então é também a originalidade do humano que está sendo questionada, como Tomas Tadeu destaca: “A ideia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a da possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano” (SILVA, 2000, p. 14).

Ao compreender o pós-humano como um estágio posterior ao humano, as características anteriores são, por consequência, inerentes ao humano. Nesse sentido, é possível pensar o pós-humano como etapa final do processo de evolução do homem, que se torna um ser híbrido que une o orgânico ao tecnológico para transcender as limitações humanas. Para Donna Haraway já somos ciborgues, pelo uso que continuamente fazemos das tecnologias, bem como por outros fatores: “No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues (HARAWAY, 2000, p. 37).

A cultura de massa também é afetada pelas transformações científicas e tecnológicas que produziram o pós-humano. Com os avanços na área de tecnologias da informação e comunicação, principalmente através da *internet*, a cibercultura representa uma característica importante da sociedade contemporânea. O termo, formado da junção das palavras cultura e cibernética, refere-se aos fenômenos sociais que se relacionam com a comunicação global, através da *internet* e de outras formas de comunicação em rede, que se vinculam ao ciberespaço.

William Gibson, em *Neuromancer*, é quem primeiro utilizou a palavra ciberespaço, como sinônimo de *matrix*, uma rede global de comunicação através de computadores:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando... (GIBSON, 2011, p. 75).

*Neuromancer*, publicado em 1984, é o romance *cyberpunk* por excelência. Lucia Santaella reconhece a importância da narrativa para o subgênero, que define como o utilizado “para designar a literatura que trata da alienação do corpo carnal em construtos informáticos” (SANTAELLA, 2004, p. 189).

Philip K. Dick trabalha com questões identitárias em várias de suas obras, tendo as indagações sobre o sujeito como uma de suas temáticas. A influência de suas obras é grande no *cyberpunk*, sendo considerado por Adriana da Rosa Amaral, em *Visões Perigosas: Uma arque-genealogia do cyberpunk* (2005) como um *proto-cyberpunk*:

O *cyberpunk* é um subgênero cuja tradição é herdada das visões obscuras e distópicas do romantismo gótico, e sua atitude origina-se de um passado de

contracultura. Nesse contexto, o escritor norte-americano de ficção científica Philip K. Dick (1928-1982) é “transformado” em um visionário proto-cyberpunk, através das adaptações cinematográficas de suas obras (*Blade Runner*, *Total Recall* e *Minority Report*) (AMARAL, 2005, p. XIII).

A evidente relação do *cyberpunk* com a ficção-científica é confirmada pelo quadrinista gaúcho Law Tisot: “o cyberpunk, de qualquer maneira, é apenas uma das inúmeras facetas da fascinante ficção-científica.” (TISSOT, 2013, p. 14). Nesse sentido, é natural que o subgênero se alimente da ficção-científica em geral e de um de seus autores mais proeminentes, Philip K. Dick, em especial.

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, obra de Dick que claramente influenciou o *cyberpunk*, os indícios da crise da subjetividade revelam-se devido à falta de limites estáveis sobre o que é natural, orgânico e real, percebidos na questão central do romance, através do questionamento do protagonista sobre sua humanidade. A narrativa demonstra que este é um período em que a realidade é colocada sob suspeita, uma época em que, conforme Baudrillard, “já não há esperança para o sentido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 201). Esse contexto, segundo Santaella, “é profundamente perturbador. O corpo humano está, de fato, sob interrogação” (SANTAELLA, 2004, p. 207).

*Neuromancer* vai além, em relação à obra de Dick. No romance de Gibson o ciberespaço pode ser acessado através de dispositivos que conectam o usuário. Uma vez na *matrix*, o corpo orgânico torna-se uma simulação digital:

Ele colocou a bandana de tecido atoalhado preto na testa, tomando cuidado para não perturbar os dermatodos Sendai. Ficou olhando para o deck no seu colo, mas não o estava vendo de verdade; [...] E fluiu, floresceu para ele, um truque de origami de neon fluido, o desdobrar de sua casa sem distância, seu país, um tabuleiro de xadrez 3D transparente se estendendo até o infinito. [...] Quando ele tirou os trodos, Molly não estava lá, e o loft estava escuro. Olhou as horas. Tinha ficado cinco horas no ciberespaço (GIBSON, 2011, p. 75-76).

*Neuromancer*, desse modo, muda o panorama do pós-humano, do híbrido entre humano e máquina para o avatar, com representação digital no ciberespaço. Para Santaella, é por isso que o romance de William Gibson é tão relevante:

A importância dessa obra reside no fato de que ela marca a passagem do modelo do *ciborg* híbrido, ainda dividido entre o orgânico e o maquínico, para o *ciborg* como simulação digital, numa gradação que vai do simples usuário plugado no ciberespaço, tendo em vista a entrada e saída de fluxos de informação, até o limite dos avatares, cibercorpos inteiramente digitais

que emprestam suas vidas simuladas para o transporte identificatório de usuários para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço (SANTAELLA, 2004, p. 190).

Além de representar essa mudança de paradigma no pós-humano, *Neuromancer*, e por extensão também o *cyberpunk*, exerce influência em outras áreas para além da literatura, como no cinema, em filmes como *O exterminador do futuro* (1984), *Os doze macacos* (1995) e *Matrix* (1999), na série britânica *Black Mirror* (2011), em mangás, como *Akira* (1982-1990) e *Ghost in the shell* (1989), na música, de bandas como *Atari Teenage Riot* e *Nine Inch Nails*, na arquitetura etc. Por suas características e influência, para Jameson o *cyberpunk* representa “de agora em diante, para muitos de nós, a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (JAMESON, 1996, p. 414).

As narrativas distópicas produzidas na pós-modernidade exploram o pós-humano de duas formas: através do ciborgue que enfrenta a ansiedade em relação ao corpo, produto da junção entre o humano e a máquina, dos romances de ficção científica, e do ciborgue com representação digital, um avatar do ciberespaço, do *cyberpunk*. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, a necessidade de ter um animal orgânico representa a tentativa de busca de algo real, sem vínculo com o simulacro pós-humano que caracteriza parte da crise tecnotópica do período. O questionamento do anti-herói Rick Deckard sobre sua humanidade recupera novamente o mito de Prometeu, tema que foi atualizado em *Frankenstein* (1818) e é recorrente na literatura, enfatizando que o homem não poder brincar de deus, ou sofrerá as consequências – um traço de tecnofobia presente em narrativas distópicas como a de Dick, através dos androides, que representam o perigo de tornar a natureza artificial. O homem experimentar ser deus também aparece na narrativa através do Mercerismo, espécie de religião em que os praticantes se conectam para comungar entre si e com Wilbur Mercer, messias que emula o mito de Sísifo, com seu sofrimento sendo sentido pelos fiéis através de um aparato tecnológico. Em *Neuromancer*, o anti-herói Case está impedido de entrar na *matrix* no início do romance, o que significa não poder comungar do espaço digital com os outros consumidores plenos da sociedade. A relação com o avatar, o corpo digital, é mais positiva do que com o corpo orgânico, limitado biologicamente. Desse modo, o anti-herói pós-humano, da distopia, da ficção-científica, do *cyberpunk*, configura-se como um híbrido, demonstrando a impossibilidade da pureza na pós-modernidade. Uma nova criatura do Dr. Victor Frankenstein, um Prometeu pós-moderno, que revela os desafios que enfrentamos na sociedade contemporânea.

### 2.2.3 Mapeando o romance distópico pós-moderno

Após o levantamento teórico sobre as distopias e a discussão sobre as relações entre os gêneros literários envolvidos nesta pesquisa, é oportuno refletir sobre como se organiza a produção distópica pós-moderna, e em que vertentes distópicas é possível agrupar os romances desse período. É claro que essas obras transitam por mais de uma categoria, do mesmo modo que uma distopia pode ser considerada também ficção científica e ficção especulativa. Tentar catalogar arte é um exercício difícil, mas que neste caso é útil, pois auxilia na organização da produção distópica e escolha dos romances a serem analisados.

Ao afirmar que o pós-modernismo é a dominante cultural do capitalismo tardio, Jameson utiliza o termo que retoma o conceito de dominante formulado por formalistas russos e desenvolvido e aprofundado por Roman Jakobson. O dominante, para Jakobson, é um elemento de foco em torno do qual se organizam outros elementos rivais no texto, formando uma estrutura coesa. Segundo Jakobson, “ele regulamenta, determina e transforma os seus componentes. O dominante garante a integridade da estrutura. É ele que torna específico o trabalho” (JAKOBSON, 2002, p. 513). Nesse sentido, as categorias que utilizo para sistematizar a produção de romances distópicos na pós-modernidade são formadas a partir de aspectos dominantes nas obras, mas não são isoladas e podem se contaminar umas às outras, já que são próximas em vários sentidos, tanto na temática, da projeção de uma sociedade imaginada pior que a do contexto de sua produção, como no período e gênero literário no qual foram escritas. As categorias se apresentam dessa forma como um aspecto que orienta certa leitura, mas que está em relação dinâmica com outras questões em menor relevo.

Assim, organizo os romances distópicos produzidos na pós-modernidade em três áreas temáticas: narrativas ambientadas em sociedades de controle, ansiedade em relação ao corpo e angústia pós-apocalíptica. O subgênero *cyberpunk* pode ter elementos dos três grupos, mas normalmente é associado com a temática de ansiedade em relação ao corpo, por sua característica de atualizar o pós-humano através do corpo digital. Há ainda uma quarta categoria, que não é propriamente uma categoria literária, em que não há uma unidade temática, mas agrupa uma produção recente, de caráter mais comercial: as distopias para jovens adultos – ou, como é mais comum em inglês, *young adult dystopian novels*.

As narrativas distópicas ambientadas em sociedades de controle recuperam o tema do totalitarismo, recorrente nas distopias, presente em obras clássicas do gênero, como *Nós* (1924), de Yevgeny Zamyatin, *1984* (1949), de George Orwell, e *Fahrenheit 451* (1953), de

Ray Bradbury. O totalitarismo nas distopias modernas normalmente é aplicado pelo estado, oprimindo o indivíduo e sendo lido por alguns como antiutopismo, quando em um estado comunista. Na pós-modernidade, grandes corporações também passam a exercer controle e opressão sobre o indivíduo: a violência não é mais monopólio do governo. O conceito de sociedades de controle é do filósofo francês Gilles Deleuze, que no *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*, em *Conversações: 1972-1990* (1992), reflete sobre uma mudança de paradigma no período após a Segunda Guerra Mundial, que pode ser percebida pela crise dos confinamentos que o indivíduo enfrenta na sociedade, em ambientes distintos, como família, escola e trabalho, que representam as sociedades disciplinares, como postulado por Foucault, e que estão sendo substituídas por sociedades de controle, nas quais os mecanismos já estão funcionando. Deleuze descreve esse cenário:

Não há necessidade de ficção científica para se conceber um mecanismo de controle que dê, a cada instante, a posição de um elemento em espaço aberto, animal numa reserva, homem numa empresa (coleira eletrônica). Félix Guattari imaginou uma cidade onde cada um pudesse deixar seu apartamento, sua rua, seu bairro, graças a um cartão eletrônico (dividual) que abria as barreiras; mas o cartão poderia também ser recusado em tal dia, ou entre tal e tal hora; o que conta não é a barreira, mas o computador que detecta a posição de cada um, lícita ou ilícita, e opera uma modulação universal (DELEUZE, 1992, p.224-225).

As distopias figuram uma realidade em que os mecanismos de controle da sociedade são um pesadelo para os indivíduos, pelo exagero das limitações das liberdades individuais ou por representarem ameaças muito próximas. Pertencem a essa categoria romances como *Logan's run* (1967), de William F. Nolan e George Clayton Johnson, em que no futuro os problemas da superpopulação permitem ao estado instituir a idade de 20 anos como faixa etária máxima, executando quem chega nessa idade; *Este mundo perfeito* (1970), de Ira Levin, em que um computador central, chamado UniComp, vigia toda a sociedade; *O concorrente* (1982), de Stephen King, no qual a América é uma sociedade totalitária em que televisão exerce grande influência, com programação repleta de *reality shows* de diversos tipos, incluindo um de caçada humana, que premia o participante que consegue sobreviver por mais tempo. Ben Richards, o anti-herói do romance, é um desempregado que precisa de dinheiro para tratamento médico para sua filha, por isso aceita participar de um dos programas, passando a ser caçado, enquanto é considerado inimigo do estado pela propaganda oficial; *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, ambientado em um futuro em que os Estados Unidos tornam-se uma teocracia totalitária cristã organizada por castas, no qual há mulheres



responsáveis por procriação, desenvolvendo temas feministas; e *Battle Royale* (1999), do japonês Koushun Takami, em que o governo sorteia periodicamente uma turma de estudantes que são levados para uma ilha em que ocorre um jogo em que a principal regra é matarem-se uns aos outros até restar apenas um, servindo ao propósito de um programa do governo para manter a população obediente.

Como já existem vários mecanismos de controle atuando na pós-modernidade, alguns romances trabalham com essa questão apresentando distopias ambientadas em um futuro mais próximo, parecido com o presente da sociedade contemporânea, em que o efeito de pessimismo ocorre justamente por ser algo possível. A trilogia do quarto reinado, de John Twelve Hawks, composta por *O peregrino* (2005), *Rio escuro* (2007) e *A cidade dourada* (2009), trabalha com essa temática, criticando o modo como a sociedade atual é conduzida como uma prisão, seguindo o modelo de panóptico de Jeremy Bentham, vigiando a todos, com o controle sendo exercido por uma organização mundial poderosa, a Imensa Máquina<sup>58</sup>. Alguns episódios da série britânica *Black mirror* (2011) também se utilizam do mesmo efeito, do mesmo modo que o filme norte-americano *Her* (2013), dirigido por Spike Jonze. Essas obras afirmam a tendência de transformação do gênero, marcado por geralmente ser de narrativas sobre o futuro. O romance *Clube da luta* (1996) e as séries britânica *Utopia* (2013) e norte-americana *Mr. Robot* (2015), se relacionam com essa temática e confirmam a tendência de aproximação das narrativas ao presente, mas não são distopias, porque apesar do pessimismo e da crítica ao *status quo*, são projeções da sociedade contemporânea, não projetam de forma exagerada as causas negativas que o modo de vida atual vai causar, apenas denunciam o que já está ocorrendo.

As distopias ambientadas em sociedades de controle demonstram que a autoridade rigidamente exercida oprime os indivíduos, temática que se associa com a da segunda categoria, porque essa dominação é causa direta das angústias relacionadas ao corpo distópico. O controle da sociedade é uma característica tão forte na pós-modernidade que já está presente, em diferentes graus, em praticamente todas as distopias, gerando a ansiedade sobre o corpo como um resultado dessa dominação sobre o indivíduo, que em algumas obras, por ser um fator muito importante dentro da narrativa, se torna a dominante.

Assim, a segunda categoria, de narrativas de ansiedade em relação ao corpo, abarca obras que desenvolvem questões relativas ao pós-humano e vinculadas ao impacto ético dos

---

<sup>58</sup> A Imensa Máquina está presente na narrativa de Hawks como um elemento que não existe atualmente na sociedade contemporânea, o que confirma a caracterização da obra como distopia, por figurar algo diferente que transforma a humanidade para pior.

avanços da tecnologia e da ciência, que problematizam os limites do humano. São romances como *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, em que as fronteiras entre o humano e a máquina não são claras, levando o anti-herói da narrativa a questionar sua própria humanidade; *Ensaio sobre a cegueira* (1995), do português José Saramago, em que o governo que segrega e exclui da sociedade os infectados por uma pandemia que deixa todos cegos; *Não me abandone jamais* (2005), de Kazuo Ishiguro, em que há clones, crianças criadas com o fim específico de servirem como doadoras de órgãos, e *Lágrimas na chuva* (2011), da escritora espanhola Rosa Montero, romance que trata de temas como memória e identidade, em que a protagonista é uma replicante que tenta ampliar seu período de vida, limitado a dez anos por um tumor tecnológico que todos os replicantes enfrentam.

Os romances *cyberpunk* normalmente relacionam-se com essa categoria, porque trazem uma novidade no tema do pós-humano, através do corpo digital, um avatar que pode acessar o ciberespaço e que problematiza o corpo humano orgânico. São romances como os da *trilogia do Sprawl*, de William Gibson, com *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988), de um futuro tecnológico, em um mundo dominado por corporações, em que as pessoas são modificadas com próteses biotecnológicas e interagem na *matrix*, o ciberespaço no qual toda a humanidade está conectada; *Nevasca* (1992), de Neal Stephenson, que cria o termo avatar, para referir-se à representação digital no ciberespaço, em um futuro em que os Estados Unidos tornam-se várias nações-corporações, *Nevasca* é uma droga-vírus do Metaverso, a realidade virtual da narrativa, que passa a representar um problema para o anti-herói *Hiro Protagonist* também fora do ciberespaço; *Trouble and her friends* (1994), de Melissa Scott, com perspectiva feminista e temática de realidade virtual, em que a protagonista *Trouble*, uma *hacker*, enfrenta problemas por ter alguém imitando-a no ciberespaço, e *Holy fire* (1996), de Bruce Sterling, sobre tecnologias de extensão da vida, com processos de rejuvenescimento que permitem transformar as pessoas idosas em jovens, levando a sociedade a uma *gerontocracia*.

A terceira categoria, os romances distópicos pós-apocalípticos, compreende as obras que são ambientadas em um futuro em que o planeta foi devastado, destruído por alguma catástrofe ou problema ambiental que o transforma para pior. São narrativas geralmente relacionadas com questões ecológicas, projetando consequências ambientais negativas decorrentes dos costumes e políticas atuais, suscitando questionamentos teológicos que revelam um mundo abandonado por deus, em obras como *No país das últimas coisas* (1987),

de Paul Auster, romance epistolar de doze meses após um apocalipse não explicado na narrativa, no qual a protagonista, Anne Blume, narra sobre como a humanidade sobrevive em meio ao caos, enquanto muitos preferem o suicídio, em um mundo em que as coisas deixam de ter sentido e algumas palavras são esquecidas, por não terem mais seu correspondente na realidade; *Parable of the sower* (1993), de Octavia E. Butler, em que a protagonista Lauren Olamina, dotada de empatia fora do comum, desenvolve um sistema filosófico e religioso em meio ao caos de uma América que colapsou economicamente e se torna cada vez mais totalitária; *The ice people* (1998), de Maggie Gee, sobre uma nova era do gelo, em decorrência do aquecimento global; *A estrada* (2006), de Cormac McCarthy, sobre pai e filho que percorrem um mundo devastado procurando sobreviver, e *Oryx e Crake* (2003), primeiro romance da trilogia *MaddAddam*, de Margaret Atwood, em que são desenvolvidos temas como a modificação genética e tecnologias de reprodução e hibridização, avanços tecnológicos que contribuíram para ajudar a devastar o planeta.

Existem, ainda, as distopias do tipo *young adults*, de produção elevada e recente, abordando diversas temáticas, tendo como regularidade o uso de jovens como protagonistas. São obras como *The giver* (1993), de Lois Lowry, ainda nos anos de 1990, *Mortal engines* (2001), de Philip Reeve, e *The house of the scorpion* (2002), de Nancy Farmer, no início dos anos 2000, e depois grandes sucessos de mercado, que se tornaram franquias, com adaptação cinematográfica e exploração comercial de vários produtos, como a trilogia *Jogos vorazes* (2008-2010), de Suzanne Collins, a série *Feios* (2010-2012), de Scott Westerfeld, e *Divergente* (2011), de Veronica Roth. Esses romances transitam por temáticas diferentes, reafirmando o caráter plural das distopias, porém essa pluralidade temática também indica que não se trata de uma categoria literária, mas uma classificação de viés comercial, que deixa claro em seu nome qual o público-alvo dessas obras e em qual prateleira devem se agrupar, evidenciando um esvaziamento do sentido literário da nomenclatura.

As distopias feministas e de autoria feminina constituem um material importante dentro da produção distópica da pós-modernidade, com obras e autoras respeitadas pela crítica literária, fornecendo farto material para estudos da academia e com público leitor consolidado. Narrativas como *Walk to the end of the world* (1974) de Suzy McKee Charnas, *Parable of the sower* (1993), de Octavia E. Butler, e *O conto da aia* (1985) e *O ano do dilúvio* (2009), de Margaret Atwood, formam um painel dessa produção, revelando um aspecto importante de luta por direitos individuais que se firmou no período e que filmes como *Mad Max: estrada da fúria* (2015) evidenciam que ainda é uma questão pertinente e, infelizmente,

com o patriarcado vinculado ao capitalismo, representa um sério problema na sociedade contemporânea. No entanto, essa produção abarca narrativas focalizadas em diferentes temáticas distópicas, tendo em comum a questão da mulher, e que, portanto, permite que as obras sejam relacionadas às três categorias temáticas utilizadas nesse trabalho como uma forma de sistematizar melhor esse material.

Voltando ao conceito de dominante, alguns temas permeiam essas categorias, sendo comuns a todas, como a influência da mídia e da sociedade de espetáculo no cotidiano, os discursos com preocupação ambientalista, feminista e com direitos de minorias etc. *Oryx e Crake* (2003), por exemplo, é uma distopia que transita pelos três temas: é pós-apocalíptica, narra o contexto de uma sociedade de controle e trabalha com o tema da ansiedade sobre o corpo. Na minha leitura, a dominante é a temática pós-apocalíptica, mas é claro que é possível analisar a narrativa – e também os outros romances do *corpus* - com outras chaves de leitura.

A produção distópica do período também é marcada por reafirmar o caráter globalizado da pós-modernidade, já que apresenta romances em diferentes línguas, escritos por autores de diferentes nacionalidades. As seis narrativas selecionadas para análise foram originalmente escritas em língua inglesa, mas nessa produção há obras em espanhol, como *Lágrimas na chuva* (2011), de Rosa Montero, em japonês, como *Battle royale* (1999), de Koushun Takami, em português, como *Ensaio sobre a cegueira* (1995), de José Saramago, etc. Confirmando esse caráter global das distopias, no prefácio de *Maldito seja Law Tissot* (2013) o ilustrador gaúcho Fábio Zimbres fala sobre a obra distópica do quadrinista Law Tissot, de Rio Grande, sul do Rio Grande do Sul, que produz quadrinhos distópicos desde a década de 1980:

É comum dizerem que ficção científica é escapismo, fantasia e como são os países desenvolvidos que produzem a tecnologia que está retratada nessas histórias, que é uma coisa importada. O Oesterheld já mudou essa ideia quando ele fez o Eternauta. E o Law me mostrou que ele faz uma fantasia distorcida que é a cara de Rio Grande. Ou uma das caras, não importa, é a cara que ele enxerga (TISSOT, 2013, p. 7).

Essa índole das distopias, percebida por Zimbres, evidencia um dos motivos pelo qual o gênero se adapta às diversas realidades. Além disso, as questões debatidas nessas obras são as mesmas que preocupam a sociedade contemporânea, confirmando o gênero como um dos característicos da pós-modernidade. Nesse sentido, o anti-herói que emerge dessas narrativas tem muito a dizer sobre os desafios enfrentados por quem vive a pós-modernidade.

### 3 OS ANTI-HERÓIS NO ROMANCE DISTÓPICO PÓS-MODERNO

*As sure as life means nothing  
And all things end in nothing  
And heaven I think is too close to hell*  
The Jesus and Mary Chain – Darklands

*Am I the happy loss  
Will I still be soiled  
When the dirt is off*  
Echo and the Bunnymen – The cutter

Nos romances contemporâneos em que a literatura, especialmente a distópica, trata de um mundo degradado e agressivo, envolto em violência e caos, os anti-heróis protagonizam as narrativas, experimentando o caminho do herói como *outsiders*, sujeitos inadaptados tentando sobreviver, fazendo o que precisa ser feito.

Esse herói problemático, fraco, inseguro, de modos não-heroicos, contesta a imagem de ideal, postura que o faz anti-herói. A posição subversiva acaba sendo paradoxal, pois ao mesmo tempo em que assume as ações necessárias, demonstrando forças ocultas em sua fragilidade, mantém uma chama desafiadora, contestando o *status quo*, e por isso sendo considerado presença incômoda e rejeitado pela sociedade. É assim que os anti-heróis dos romances selecionados para análise enfrentam os desafios da sociedade contemporânea, simbolicamente representados nas narrativas distópicas. Seguindo a metodologia proposta, nesse capítulo analiso seis romances, divididos em três categorias distópicas, formadas a partir de diferentes temáticas que surgem das narrativas, e que produzem três tipos diferentes de anti-heróis.

A temática da sociedade de controle, com poder disciplinar centralizado, é uma característica muito forte das distopias em geral, e em obras como *O concorrente* (1982), de Stephen King, e *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, na qual é o centro da narrativa, impondo seu domínio sobre os indivíduos, o que leva os protagonistas a tornarem-se anti-heróis rebeldes, sem outra opção que não tentar modificar a sociedade.

A ansiedade sobre o corpo distópico é a segunda temática, abordada através da análise dos romances *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, e *Neuromancer* (1984), de William Gibson. Com o corpo ameaçado pela sociedade de controle e a incerteza do anti-herói sobre sua própria humanidade, o protagonista dessa literatura está

em crise com o corpo distópico, empreendendo uma jornada de construção identitária, buscando alguma segurança em um mundo de incertezas.

Os romances pós-apocalípticos estão presentes na terceira categoria distópica, representados na análise de *Oryx e Crake* (2003), de Margaret Atwood, e *A estrada* (2006), de Cormac McCarthy. A devastação ambiental nas distopias pós-apocalípticas evidencia a angústia frente à degradação do planeta e o deserto do real, com anti-heróis que desempenham o papel de profetas pós-apocalípticos, revelando o novo mundo aos sobreviventes e procurando sentido e humanidade em meio ao caos.

Os autores dessas obras são artistas cuja produção e trajetória também explicam o período. O norte-americano Stephen King, escrevendo como Richard Bachman, utiliza o pseudônimo para publicar mais livros, sem a limitação de ordem mercadológica da editora de apenas um romance por ano. As obras publicadas sob o pseudônimo são algumas das mais pessimistas do escritor, que apesar de todo o sucesso de público, reforçado pelas adaptações ao cinema de parte de sua obra, ainda é percebido com ressalvas por parte da academia e crítica literária, o que se comprova com a fortuna crítica sobre o autor produzida no Brasil, que é quase inexistente. A canadense Margaret Atwood, por outro lado, tem vasta produção acadêmica sobre suas obras, inclusive no Brasil, comprovando seu prestígio na academia e com a crítica literária, que também é reforçado pelas inúmeras premiações que a escritora já recebeu, como Arthur C. Clarke Award e Prince of Asturias Award. Atwood aborda em sua obra temas importantes para a sociedade contemporânea, como o feminismo, direito dos animais e ambientalismo, o que reflete seu engajamento com essas questões. O norte-americano Philip K. Dick, por sua vez, é um dos mais influentes escritores da pós-modernidade. Vencedor do Hugo Awards de 1963 e de várias outras premiações, é um raro caso de autor com sucesso comercial, ampliado por adaptações cinematográficas como *Blade Runner* (1982), e respeito da crítica, sendo estudado por teóricos como Jean Baudrillard, Fredric Jameson e David Harvey. Dick é um autor de ficção científica que trabalha com temas como identidade, memória e o estatuto do real. Sua importância é tão grande que desde 1983, após a sua morte, passou a nomear uma premiação anual de ficção científica, patrocinada pela Philadelphia science fiction society. O norte-americano naturalizado canadense William Gibson é um dos escritores que já ganhou o prêmio. Gibson também já foi premiado com o Hugo Awards e o Nebula Award, obtendo reconhecimento das três maiores premiações para autores de ficção científica. Sua importância e influência na pós-modernidade é muito grande e vai além da área da literatura, o que tem relação principalmente com o seu trabalho com

temática tecnológica no subgênero *cyberpunk*. O norte-americano Cormac McCarthy, finalmente, é um escritor reverenciado pela academia, com vasta fortuna crítica e considerado pelo crítico literário Harold Bloom como um dos maiores romancistas norte-americanos de seu tempo, o que se confirma com suas inúmeras premiações, que incluem um Pulitzer, por *A estrada* (2006). Além do reconhecimento da crítica, McCarthy ainda vem ampliando seu público leitor e expandindo sua influência, através de adaptações cinematográficas bem sucedidas, como os filmes *Onde os fracos não têm vez* (2007), premiado com o Oscar de melhor filme em 2008, e *A estrada* (2009).

Os anti-heróis dos romances distópicos produzidos por esses autores cumprem diferentes papéis nas narrativas, mas dividem algumas características importantes, como a fragilidade e humanidade ao encarar o fracasso e jornadas que revelam as dificuldades enfrentadas na sociedade contemporânea. Esses anti-heróis também compartilham a relação que estabelecem com o mito de Prometeu, que permanece na pós-modernidade através dessas obras. Ben Richards, Offred, Rick Deckard, Case, Jimmy/Homem das Neves e o pai anônimo de *A estrada* são, cada um deles, um Prometeu pós-moderno. A atualização do mito evidencia que ainda é relevante uma narrativa sobre a aquisição de conhecimento que dá autonomia à humanidade, mas também gera angústia pela perda de referenciais. A jornada de afastamento dos deuses, marca do início da história dos heróis, ainda está em curso e é uma questão que instiga a humanidade.

### **3.1 O anti-herói rebelde e a sociedade de controle em *O concorrente* (1982) e *O conto da aia* (1985)**

Denunciar o totalitarismo é uma das características mais marcantes de algumas distopias. Nos romances clássicos do gênero, obras modernas como *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley, *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, e *1984* (1949), de George Orwell, a imposição da sociedade sobre o indivíduo é flagrante. Nas distopias produzidas na pós-modernidade, tal característica se mantém, em romances que demonstram o pesadelo humano de ser privado da liberdade. O totalitarismo pode aparecer nessas obras de forma manifesta, como em *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, e *Children of men* (1992), de P.D. James, em que há um governo forte conduzindo a sociedade com mão de ferro, projetando o terror de uma sociedade do futuro pior do que a atual, ou mais próximos do modo de vida do mundo civilizado contemporâneo, como em *O peregrino* (2005), de John

Twelve Hawks, em narrativas no qual o terror é verificar que já há mecanismos de controle atuando na sociedade atual. O romance *Clube da luta* (1996), de Chuck Palahniuk, ainda que não seja uma distopia, é outro exemplo, criticando o quanto estamos presos em um modelo de consumo, entretenimento e obediência que reforça o poder do *status quo* e diminui cada vez mais as liberdades individuais. Como lamenta o narrador, consciente de sua condição dentro da sociedade de controle, domesticado pelo consumo: “Minha vidinha. Meu trabalhinho de merda. Minha mobília sueca” (PALAHNIUK, 2000, p. 157).

Narrar os terrores de distopias com sociedades de controle revela um temor sobre vários aspectos da vida cotidiana da sociedade contemporânea, em que a maioria dos mecanismos de controle são prestigiados, como a indústria do entretenimento, os dispositivos e sistemas de segurança e as tecnologias de informação. Todos esses sistemas são úteis e/ou importantes, mas controlados pelo governo ou por grandes corporações, com pouca gerência dos indivíduos que os utilizam – por exemplo, hoje é possível, ainda que difícil, viver sem uma conta de e-mail, mas não sem documentação e registros oficiais. Assim, não é difícil figurar um cenário em que os dados eletrônicos sejam manipulados de acordo com a vontade de um governo totalitário ou grande corporação e um indivíduo inocente seja responsabilizado criminalmente por algo que não cometeu. Do mesmo modo, uma simples edição com menor imparcialidade pode transformar notícias e acabar com reputações públicas, influenciar em eleições etc.

Esse tema, portanto, mostra-se atual e os temores veiculados nas distopias comprovam-se pertinentes, mas não é um assunto novo e já vem sendo desenvolvido desde o início da pós-modernidade, sendo recorrente em narrativas distópicas, ainda que não esteja no centro de todas elas. No romance mais antigo do *corpus* deste estudo, *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, de 1968, a sociedade de controle não é a dominante da narrativa, mas aparece de vários modos. No romance de Dick há controle através da mídia, com o governo utilizando o único canal de televisão para fazer propaganda oficial sobre a necessidade de emigração e abandonar o planeta rumo a uma das colônias, para que os habitantes não fossem afetados pela poeira tóxica que tornava os moradores da Terra inférteis. Uma vez infértil, o cidadão é considerado especial, um eufemismo para classificar os impedidos de abandonar a Terra, o que não leva em conta a vontade do indivíduo e demonstra o poder de quem governa. Quem não tem quociente de inteligência no nível desejado pelo governo também é segregado e impedido de deixar o planeta. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o controle sobre os excluídos é rigoroso: os androides são perseguidos na Terra de forma institucional,



para que sejam aposentados, eufemismo para assassinados, uma vez que não podem ser mortos, porque não são considerados seres vivos. Através da programação de TV, o controle também é exercido com o entretenimento. Buster Gente Fina é um comediante famoso, considerado pelo especial Isidore como “o mais importante ser humano vivo” (DICK, 2014, p. 76), o que dá o tom sobre a importância que a sociedade dá aos representantes mais famosos da indústria cultural.

Na versão cinematográfica do romance, o filme *Blade runner: O caçador de andróides* (1982), dirigido por Ridley Scott, a importância da mídia se manifesta de forma impactante, através de anúncios luminosos gigantescos, que iluminam a noite da Los Angeles de 2019 e tornaram-se ícone de uma estética distópica, influenciando outras obras futurísticas no cinema e romances importantes de ficção científica, como *Neuromancer*. As propagandas gigantes do filme de Ridley Scott, que mostram até um painel da Coca-Cola, reforçam o caráter de exacerbação do consumo e onipresença da mídia, do entretenimento e da indústria cultural.

Da obra de Philip K Dick da década de 1960 para os romances distópicos mais recentes, a sociedade de controle se desenvolveu e da mesma forma as narrativas acompanharam essas mudanças. Assim, há um acréscimo de elementos tecnológicos utilizados como ferramentas para vigiar os indivíduos e o governo pode dar lugar a grandes corporações ou se confundir com as mesmas. Isso pode ser observado principalmente em obras mais atuais, como os romances que compõem a trilogia do quarto reinado, de John Twelve Hawks, *O peregrino* (2005), *Rio escuro* (2007) e *A cidade dourada* (2009), e a trilogia *MaddAddam*, de Margaret Atwood, com *Oryx e Crake* (2003), *O ano do dilúvio* (2009) e *MaddAddam* (2013).

O anti-herói que emerge da opressão da sociedade de controle é um rebelde que para sobreviver não tem escolha: precisa agir contra o que está estabelecido. Rita Gurung, em *The archetypal antihero in postmodern fiction* (2010), define o rebelde do seguinte modo: “Um rebelde é um homem que diz 'não', o que resiste ou se ressentido de autoridade, o que se recusa a estar em conformidade com os modos de comportamento aceitos, e rejeita as convenções aceitas”<sup>59</sup> (GURUNG, 2010, p. 42, tradução minha). Nos dois romances analisados neste capítulo, *O concorrente* (1982) e *O conto da aia* (1985), os anti-heróis são rebeldes que resistem contra a autoridade da sociedade de controle, não por princípios ou questões

---

<sup>59</sup> “A rebel is a man who says ‘no’, one who resists or resents authority, one who refuses to conform to the accepted modes of behaviour, and rejection of accepted conventions”.

ideológicas, mas para sobreviverem, porque representam um risco para a sociedade ou figuras menores em um jogo maior de poder, e por isso são descartáveis.

A figura do anti-herói que se rebela contra a sociedade, ainda que seja fraco, revela uma sociedade que oprime quem está em situação vulnerável, que coloca à margem quem não consome plenamente, que em nome da manutenção da ordem restringe as liberdades individuais e faz propaganda para prestigiar o *status quo*, convencendo a todos de que a única maneira de viver é esta, de que democracia é escolher o que será consumido, não se é necessário consumir. Rita Gurung vincula essa temática social com a própria pós-modernidade, para ela: “a representação da realidade social torna-se um recurso pós-moderno”<sup>60</sup> (GURUNG, 2010, p. 41, tradução minha), por ir na contramão do modernismo do fluxo de consciência e do mundo interno mais importante que a realidade social, e também por dar sequência ao modernismo que buscava representar a realidade com rigor.

Em *O concorrente* (1982), de Stephen King, Ben Richards é o anti-herói rebelde que no início do romance se encontra em uma situação-limite e resolve agir. O contexto do protagonista é degradante: o planeta Terra em 2025 está poluído, ele está desempregado e sua filha Cathy, uma criança de um ano e meio, está doente. No texto há pistas de que os problemas da família Richards são crônicos e que a esposa de Ben, Sheila, já precisou se prostituir. Assim, Ben Richards decide participar de um dos *reality shows* que fazem parte da programação da GratuiTV, um eletrodoméstico que atualiza a teletela, de 1984, sendo onipresente nos lares de *O concorrente*: “todos os apartamentos do conjunto habitacional tinham uma – era a lei -, mas ainda era legalmente permitido desligá-la. A Lei de Benefícios Compulsórios de 2021 não obtivera a maioria necessária de dois terços, por uma diferença de seis votos” (BACHMAN, 2006, p. 5). A presença massiva do aparelho reforça a condição de opressão da sociedade de controle. Através dos programas da GratuiTV o público é mantido em constante estado de entorpecimento, dando atenção somente aos temas veiculados na GratuiTV. Como a droga *soma* em *Admirável Mundo Novo*, a GratuiTV tem um papel importante para a manutenção da ordem, principalmente entre as camadas mais pobres da população:

Os cabos da GratuiTV ficam enterrados em segurança sob as ruas, e ninguém, a não ser um idiota ou revolucionário, quereria vandalizá-los. A GratuiTV é o material do sonho, o pão da vida. Um sacolé de cocaína custa 12 dólares antigos, um comprimido de Embalo Frisco sai por 20, mas a GratuiTV faz a gente pirar de graça. Mais adiante, do outro lado do Canal, a

---

<sup>60</sup> “[...] the depiction of social reality becomes a postmodern feature”.

máquina de sonhos funciona 24 horas por dia... mas funciona com dólares novos, e só quem está empregado os tem (BACHMAN, 2006, p. 11).

O entretenimento da GratiTV funciona como propaganda oficial, reafirmando através da programação o que interessa a quem está na classe dominante, com o poder de governar sobre os mais pobres. O controle estabelecido é tão grande, que o narrador compara o ambiente em que Ben Richards vive a uma prisão: “os outros prédios da Co-Op City erguiam-se como os torreões cinzentos de uma penitenciária” (BACHMAN, 2006, p. 5).

Sem ter outra saída para tratar da saúde de sua filha, Richards resolve participar de um dos *reality shows* que passam o dia todo na GratiTV, para conseguir algum dinheiro. São programas como o “Esteira para a Grana”, em que pacientes crônicos de alguma doença ganham dez dólares a cada minuto em que permanecem conversando com o apresentador e correndo em uma esteira. No entanto, nem todos os programas são de pouco risco, no mais famoso, “O foragido”, acontece uma caçada humana em que todos os participantes normalmente morrem, por isso o protagonista precisa convencer sua esposa, que é contrária à ideia. Também há a possibilidade de ele não ser aceito, mas Richards sabe que sua condição degradada é um atrativo e intui algo mais sobre si mesmo, que a princípio ele não sabe racionalizar:

Ben estava contra ela, abatido e mal humorado, agarrando-se a alguma coisa que o distinguia, um algo invisível com que a Rede contava de maneira implacável. Ele era um dinossauro nessa época. Não dos grandes, mas, mesmo assim, um retrocesso, um embaraço. Talvez um perigo. As nuvens grandes se condensam em torno de partículas pequenas (BACHMAN, 2006, p. 7).

A consciência do protagonista de *O concorrente* sobre si revela pistas sobre um anti-herói com voz e forças ocultas, um rebelde em potencial, ainda que tenha vivido subjugado. A degradação que recai sobre Ben Richards é a mesma que enfrentam os outros concorrentes - a fila para a inscrição era de nove quarteirões e mais de um quilômetro e meio. Com vinte e oito anos, Richards aparenta ter muito mais. É a consequência da fome, das condições ruins de vida, da exposição ao ar poluído etc. São essas características que ajudam a formar a personalidade que o distingue. Já na primeira etapa da seleção para os jogos, após preencher a ficha, a atendente do guichê percebe que Richards tem algo a mais: “Agora estava olhando para ele, vendo seu rosto, o olhar raivoso, o corpo magricela. Não era feio. Ao menos alguma inteligência. Bons dados estatísticos” (BACHMAN, 2006, p. 14). Por causa disso, ela faz uma

pequena marca na ficha, já encaminhando para que recaia sobre ele um olhar mais cuidadoso na próxima etapa.

Ainda no início do romance um pequeno diálogo entre Richards e um policial revela que o protagonista de *O concorrente* tem problemas com autoridade:

Richards mostrou seu cartão a um dos policiais de serviço e o homem o examinou de perto.

- Um burro metido a caga-regras, filhote?

- Tão esperto quanto você, falando sem esse revólver na perna e com as calças arriadas até os tornozelos – respondeu Richards, sorridente. – Quer experimentar?

Por um instante, achou que o homem ia esmurrá-lo.

- Eles lhe darão um jeito – disse o policial. – Você vai andar um bocado de joelhos antes de terminar (BACHMAN, 2006, p. 16).

Aos poucos, outros detalhes sobre a personalidade de Ben Richards vão sendo revelados e demonstram que o anti-herói da narrativa é uma figura diferente dos seus iguais, por características como a sua predileção pela leitura: “Desejou ter trazido um livro, mas achou que talvez fosse melhor assim. Os livros eram vistos com desconfiança, especialmente nas mãos de alguém do sul do Canal” (BACHMAN, 2006, p. 18).

No processo de seleção para os jogos, o exame médico é criterioso e invasivo. O corpo revela-se como a última fronteira da sociedade de controle, e também é mapeado e subjugado: “- Incline-se para frente e afaste as nádegas. Richards dobrou-se e as afastou. Um dedo recoberto de plástico invadiu seu canal retal, explorou-o e se retirou” (BACHMAN, 2006, p. 22). Do mesmo modo, a mente de Richards é analisada. Em um teste de Rorschach, a resposta dele demonstra o quanto está inserido em um contexto de dominação e insalubridade: “Uma pessoa doente. Deitada de lado. As sombras sobre seu rosto parecem grades de presídio” (BACHMAN, 2006, p. 35).

Conforme a personalidade de Richards vai sendo desvendada, torna-se cada vez mais claro seu problema com a autoridade, reação a uma vida rigidamente controlada. Durante a seleção para os jogos ocorre um desses momentos, após o exame médico e um questionário sobre seu histórico de saúde: “Richards teve uma ânsia súbita de estender a mão por cima da mesa e quebrar o pescoço daquele cretino. Em vez disso, seguiu em frente” (BACHMAN, 2006, p. 24). Do mesmo modo, à medida que a rebeldia de Richards vai aflorando, sua tomada de consciência também se revela. Ao final do processo seletivo ele já começa a racionalizar que o seu problema individual é o reflexo de um problema social mais complexo. Richards compara a sua situação e a dos outros competidores – e, por conseguinte, das classes menos

favorecidas da sociedade – com a de ratos: “eles eram como ratos num imenso labirinto ascendente: um labirinto norte-americano, refletiu Richards” (BACHMAN, 2006, p. 28). E como ratos, são despidos de sua individualidade pela sociedade de controle, o que acontece metaforicamente quando os concorrentes recebem os macacões com o emblema dos Jogos, que todos deveriam vestir: “Ben Richards sentiu-se como se tivesse perdido suas feições” (BACHMAN, 2006, p. 29).

No fim da seleção, Richards e alguns poucos outros candidatos não recebem indicação de qual programa participarão, apenas o local ao qual devem se dirigir. Um deles, Jimmy Laughlin, descrito como um homem de voz amarga, intui que serão destinados aos programas mais importantes, do horário nobre, nos quais os participantes na maioria das vezes morrem ou ficam gravemente feridos. Para ele, foram selecionados por serem considerados perigosos para a sociedade e, como tal, devem ser eliminados, em nome da manutenção da pureza do *status quo* e da ordem: “Somos os tipos perigosos. Inimigos públicos. Eles vão nos apagar” (BACHMAN, 2006, p. 45). Jimmy Laughlin estava correto, Ben Richards foi selecionado para o programa mais importante da emissora: *O Foragido*, *reality show* em que os concorrentes são caçados por uma equipe da emissora e que conta com o apoio do público, que pode ajudar dando dicas que levam à captura dos participantes. As regras são simples, como Dan Killian, o representante da rede que dá a Richards a notícia de que foi selecionado para *O Foragido*, informa:

O senhor ou os membros sobreviventes de sua família ganharão 100 dólares novos para cada hora que o senhor continuar livre. Apostamos 4.800 dólares no senhor, em moeda corrente, na suposição de que consiga burlar os Caçadores por 48 horas. O saldo não despendido será reembolsável, é claro, se o senhor for pego antes de terminadas as 48 horas. O senhor terá uma vantagem de 12 horas na largada. Se durar trinta dias, receberá o Grande Prêmio. Um bilhão de dólares novos (BACHMAN, 2006, p. 52).

Dan Killian traz a ficha completa do protagonista do romance de King, confirmando sua caracterização como a de alguém com problemas com as autoridades: “Frequentou a Escola de Ofícios Manuais de South City (...) Suspenso duas vezes por desacato à autoridade. Creio que o senhor chutou o diretor assistente na parte superior da coxa, quando ele estava de costas, certo?” (BACHMAN, 2006, p. 49). As informações de Killian apontam para um Richards que também não obedece aos dogmas da esquerda oficial, trabalhista: “Rebelde até o fim, hein? Nenhuma filiação sindical, em virtude de sua recusa a assinar o Juramento de Fidelidade ao Sindicato, bem como o Contrato de Controle Salarial” (BACHMAN, 2006, p.

50). Há, ainda, o histórico profissional de Richards, que também é revelador: “Seu histórico profissional tem sido irregular, e o senhor foi demitido... vejamos... seis vezes ao todo, por coisas como insubordinação, insulto aos superiores e críticas abusivas às autoridades” (BACHMAN, 2006, p. 50). Killian complementa a caracterização de Ben Richards com um resumo esclarecedor sobre quem é o anti-herói rebelde de *O concorrente*: “Em suma, o senhor é visto como desrespeitador da autoridade e anti-social. É um desgarrado que tem sido inteligente o bastante para se manter longe da prisão e de problemas graves com o governo” (BACHMAN, 2006, p. 50).

Ao ficar claro que Richards é um rebelde em potencial, ainda que individualista, também fica claro que foi selecionado por esse motivo. Assim, *O Foragido* cumpre uma função importante para a sociedade de *O concorrente*, que é a de ajudar na manutenção da ordem, eliminando possíveis focos de desobediência, o que é confirmado por Killian: “O programa é um dos meios mais seguros de que dispõe a Rede para se livrar de baderneiros embrionários como o senhor, Sr. Richards” (BACHMAN, 2006, p. 51). O fato de até então não existir registros de sobreviventes do programa só comprova o quanto a sociedade de controle tem sucesso em suas ações de limpeza.

Além das regras oficiais do programa, há outros detalhes que não são de conhecimento do público e que confirmam o quanto os espetáculos da sociedade de controle podem ser manipulados de acordo com a vontade de quem está no comando. Como concorrente, Richards recebe um aparelho de gravação e sessenta pequenas fitas para registrar sua fuga, com a obrigação de enviar duas dessas fitas gravadas por dia, o que, embora negado pela Rede, ajuda a identificar sua localização. Há também uma premiação extra, que é desconhecida pelo público, de cem dólares para cada caçador ou representante da lei eliminado pelos concorrentes. O público é incentivado a participar – interatividade é uma das características mais louvadas pela indústria do entretenimento – através de denúncias por telefone, e a cada informação correta enviada pelo público, o denunciante ganha cem dólares, mil em caso de captura. O que é levado ao público na apresentação dos concorrentes também é editado de acordo com os interesses do programa. A foto de Ben Richards exposta no *show* é alterada para apresentar uma aparência mais ameaçadora e ele é descrito como um sociopata perigoso: “No conjunto, o Richards do monitor era apavorante – o anjo da morte urbano, abrutalhado e não muito inteligente, mas dotado de uma certa astúcia primitiva e animalesca. O bicho-papão do morador dos apartamentos da região nobre” (BACHMAN, 2006, p. 69).

Todas essas ações tornam muito difícil a fuga dos participantes, o que auxilia no trabalho de manutenção da ordem realizado pelo programa.

A foto da esposa de Richards também é apresentada com alterações e os seios nus expostos, o que o deixa atônito e furioso: “Quero dizer a todos, no estúdio e em casa, que aquela não era a minha mulher. Aquilo era uma falsificação barata...” (BACHMAN, 2006, p. 70). A reação de Ben serve aos propósitos do programa, o que apenas estimula ainda mais o comportamento exageradamente dramático da plateia, afinada com os modos da sociedade do espetáculo. Para Baudrillard, esse tipo de simulação causa o hiper-real, criando um ambiente de espetáculo em que se perde a medida da realidade. No hiper-real o que é simulado é tratado como todo o resto, porque as consequências são as mesmas. Baudrillard utiliza como exemplo a simulação de um assalto, em que independente da utilização de armas e munição verdadeiras ou falsas, as consequências podem ser tão perigosas quanto as de um assalto dito real, com reação da polícia, pânico etc. Em *O concorrente*, na hiper-realidade da apresentação de Richards no programa *O Foragido*, com fotos alteradas e um texto cuidadosamente editado, ocorre todo um desenvolvimento de ação que embaralha o retrato de Richards planejado pela Rede com as reações que o protagonista e a plateia desenvolvem em um ambiente espetacularizado:

De repente, Richards fez-lhes um gesto obsceno – com as duas mãos. Dessa vez, não houve como imaginar que a corrida em direção ao palco fosse simulada. Ele foi retirado às pressas pela saída da esquerda, antes que o trucidassem ao vivo e em cores, privando, com isso, a Rede de toda a lucrativa cobertura que viria depois (BACHMAN, 2006, p. 71).

O desenvolvimento, embora não previsto, funciona tão bem quanto o planejado, porque quanto mais exagerado o resultado, mais espetacularizado, o que contribui para se criar uma atmosfera em que se perde o sentido do real, com o constante bombardeio de notícias e entretenimento apresentados com grandiosidade. Nesse sentido, é cada vez mais difícil chamar a atenção do público, o que culmina em uma escalada de violência, sexualidade e bizarrices que vão mais e mais tornando-se triviais, vinculando-se ao que Jameson chama de esmaecimento dos afetos.

Nesse mundo em que se perde a noção do real, em que o consumismo, a mídia e a moda tornam todos parecidos, Ben Richards é alguém fora da curva, um anti-herói rebelde que, por ser genuíno, não parece pertencer a um mundo em que o artificial é tão presente. Killian percebe essa particularidade e compara Richards com a arte das cavernas, produto

legítimo de outro tempo: “Gostaria que você pudesse ser preservado, colecionado, se preferir, tal como foram colecionadas e preservadas as minhas pinturas de cavernas asiáticas” (BACHMAN, 20006, p. 72). Porém, Killian sabe que a mesma característica que destaca Richards é a que não permite que ele seja colecionado e o coloca em perigo: a rebeldia. Para o cidadão médio, a massa amorfa que forma a sociedade, o rebelde representa um perigo. Ben Richards, além de rebelde, tem origem nas camadas menos privilegiadas da sociedade, representando duplamente um risco: ele é uma promessa de violência. Após a cena de apresentação de Richards, Killian lê além do jogo de cena e explica sua leitura sobre o embate entre classes que a situação de Ben Richards representa: “Você simboliza todos os medos desta época sombria e decaída. Não foi tudo espetáculo e instigação da plateia lá dentro, Richards. *Eles o odeiam*. Deu para sentir?” (BACHMAN, 2006, p. 73), por isso a recomendação dele – “fique perto de sua própria gente” (BACHMAN, 2006, p. 73) – faz sentido e representa a chance de Richards e seus iguais sobreviverem, já que serão sempre o outro, o perigo, a sujeira da sociedade, quando confrontados com as classes média ou dominante.

Durante a fuga de Richards, ele presencia em um hotel uma cena em que o recepcionista e uma criança pobre discutem. O recepcionista, ainda que seja uma peça muito pequena da engrenagem do sistema, representa seu papel de autoridade: “Não se pode mais falar com essa negrada. Eu botava eles numa jaula, se fosse diretor da rede” (BACHMAN, 2006, p. 92). Esse pequeno embate representa uma divisão de classes bem clara, que Richards começa a compreender, e remete a uma cena do filme *The wall* (1982), ópera-rock dirigida por Alan Parker, em que a música *In the flesh* apresenta um ditador discursando para uma plateia de fanáticos, com uma caracterização espetacularizada, remetendo a Hitler, cantando os versos:

Há algum bicha aqui, esta noite?  
Coloquem eles no paredão!  
Lá está um no holofote, ele não parece certo pra mim,  
Coloquem ele no paredão!  
Aquele parece judeu!  
E aquele é um preto!  
Quem deixou toda essa escória entrar?  
Tem um fumando maconha!  
E outro com espinhas!  
Se fosse do meu jeito, eu fuzilaria todos vocês!<sup>61</sup> (PARKER, 1982, tradução minha).

---

<sup>61</sup> “Are there any queers in the theater tonight?  
Get them up against the wall!”



O discurso do recepcionista do hotel de *O concorrente* não é tão grandioso e tem apenas Richards como plateia, mas carrega o mesmo sentido moralista e totalitário de quem quer uma sociedade conservadora, sob controle e higienizada de acordo com os seus preceitos tradicionais. Na voz do recepcionista, se repete a ameaça do ditador totalitário denunciado em *The wall*: “É um pecado e uma vergonha. Eu botava eles todos na jaula” (BACHMAN, 2006, p. 93).

Alguns aspectos da personalidade do protagonista de *O concorrente* eram desconhecidos até dele mesmo. Diante do desafio que enfrenta, Ben Richards se descobre com um senso de humor improvável, típico dos anti-heróis rebeldes, que zombam da autoridade, desconstruindo a imagem do “durão” solitário que leva tudo a sério:

A câmera havia inspirado nele uma espécie de humor criativo que Richards nunca imaginara possuir. A auto-imagem que sempre tivera era a de um homem bastante austero, com pouco ou nenhum senso de humor. A perspectiva da aproximação da morte havia revelado um comediante solitário escondido em seu interior (BACHMAN, 2006, p. 96).

Na história em quadrinhos *Watchmen*, de Alan Moore, publicada originalmente entre 1986 e 1987, o personagem Edward Blake, o Comediante, utiliza o humor da mesma forma, como refúgio diante da percepção dos horrores da vida. Há uma frase célebre do personagem que reitera e explica essa condição: “Quando se percebe que tudo é uma piada, ser O Comediante é a única coisa que faz sentido” (MOORE, 1999, p. 13).

Uma das etapas na jornada do herói, como proposto por Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (1949), é a formação de aliados para enfrentar um teste ou inimigos. Ben Richards, após fugir de um hotel em que estava se escondendo, chega nessa etapa, ao fazer contato com uma criança negra e pobre, Stacey, que o auxilia em troca de três dólares, trazendo seu irmão mais velho, Bradley, para ajudá-lo a esconder-se. Como Richards tem um pouco de dinheiro para a fuga e a família de Stacey e Bradley enfrenta dificuldades financeiras, os irmãos assumem o risco de ajudar um foragido, porém isso não se trata apenas

---

There's one in the spotlight, he don't look right to me,  
Get him up against the wall!  
That one looks Jewish!  
And that one's a coon!  
Who let all of this riff-raff into the room?  
There's one smoking a joint!  
And another with spots!  
If I had my way, I'd have all of you shot!”.

de uma questão financeira para eles. Bradley representa os jovens das classes mais baixas que já despertaram para os problemas socioeconômicos que enfrentam, que têm consciência da necessidade de questionar as informações oficiais e buscar outros meios de sobrevivência fora da cartilha midiática: “Nós temos lido. Aquela tática de GratiTV é para os cabeças-de-vento. A turma, você sabe. (...) Alguns de nós frequentamos a biblioteca desde que tínhamos 12 anos” (BACHMAN, 2006, p. 125).

O acesso às informações, porém, como todo o resto da vida na sociedade de controle da distopia *O concorrente*, é regulado pela lógica de mercado. Assim, até mesmo para frequentar a biblioteca, Bradley e seus colegas enfrentam dificuldades. Ao ser questionado por Richards sobre como conseguiam, Bradley explica:

Não se pode obter um cartão, a menos que haja alguém com renda garantida de 5 mil dólares por ano na família. Achemos um garoto bundão e afanamos o cartão dele. Nós nos alternamos para ir lá. Temos um uniforme da turma que usamos para ir lá (BACHMAN, 2006, p. 125).

Apesar das dificuldades, o acesso às informações permite não apenas um despertar ideológico, mas a apropriação de conhecimento útil para auxiliar na sobrevivência, como a possibilidade de fabricação de filtros artesanais para proteção contra a poluição: “Eles têm todos os livros sobre contagem de impurezas e níveis de poluição e filtros nasais na seção reservada. Arranjamos uma chave, feita a partir de um molde de cera” (BACHMAN, 2006, p. 125).

A partir do conhecimento técnico sobre questões importantes para a sobrevivência, outros questionamentos surgem, principalmente os relacionados à informação e aos dados oficiais do governo sobre saúde. Assim, o conhecimento se amplia, em áreas diversas, levando a uma consciência social e fortes críticas contra o sistema:

– Disso eles não falam – disse Bradley, como se lesse os pensamentos de Richards. – Atualmente, num bom dia, a poluição em Boston atinge vinte pontos na escala. É como fumar quatro maços de cigarros por dia, só por respirar. Num dia ruim, ela chega a atingir 42. Os caras idosos caem mortos por toda a cidade. Os atestados de óbito registram asma. Mas é o ar, o ar, o ar. E eles continuam a jogar isso no ar o mais depressa que podem, aquelas grandes chaminés que funcionam 24 horas por dia. É assim que os mandachuvas gostam (BACHMAN, 2006, p. 127).

Esse pensamento crítico é absorvido por Richards, o que contribui para ele racionalizar e ter consciência de sua rebeldia. O papel da indústria do entretenimento é claro

nesse jogo, como Bradley ressalta: “Eles nos dão a GratiuTV para nos manter longe das ruas, para podermos morrer pela respiração sem criar caso” (BACHMAN, 2006, p. 127). Richards, que já não gostava da GratiuTV, compreende que tinha motivos, mesmo que a princípio não fosse claro para si quais eram. Bradley resume o papel da mídia e do entretenimento na sociedade de controle: “A GratiuTV está nos matando. É feito um mágico que faz você olhar pros peitos que saltam da blusa da ajudante dele, enquanto tira coelhos das calças e os enfia na cartola” (BACHMAN, 2006, p. 128).

Bradley é caracterizado em *O concorrente* como um utópico, alguém que fala em “tom sonhador” (BACHMAN, 2006, p. 128) sobre uma tomada de consciência maior da sociedade: “Às vezes, acho que eu poderia desmascarar tudo isso com dez minutos de fala na GratiuTV. Contar a eles. Mostrar a eles. Todo o mundo poderia ter um filtro nasal se a rede quisesse” (BACHMAN, 2006, p. 128). Portanto, é através de Bradley que Ben Richards percebe com clareza o contexto social em que está e o papel de rebelde que pode exercer, já que tem voz dentro do sistema, por sua situação de foragido. O discernimento dessa condição não traz paz para o protagonista de *O concorrente*, o ódio dos poderosos e a rebeldia contra a autoridade de Ben Richards só aumentam: “O rosto de Killian e o rosto de Arthur M. Burns surgiram diante de Richards. Ele sentiu vontade de esfaqueá-los, esmagá-los, pisoteá-los. Melhor ainda, arrancar-lhes os filtros nasais e soltá-los na rua” (BACHMAN, 2006, p. 128).

Apesar de sonhador, Bradley sabe que os pobres já estão no limite e que se alguma mudança acontecer, virá deles: “O povo está furioso – disse Bradley. – Está furioso com os branqueiras há trinta anos. Eles só precisam de uma razão. Uma razão...” (BACHMAN, 2006, p. 128). O impacto dessas informações reverbera em Richards, sendo determinante para complementar sua condição de rebelde e pautar suas ações. Do mesmo modo, Bobby Thompson, apresentador de *O foragido*, também reconhece a importância dos pobres, marginalizados e necessitados nesse jogo de classes, por isso habilmente molda o que é veiculado no programa. O forte discurso que Richards faz, em uma das fitas que precisa enviar todos os dias, tem o áudio cortado, em um jogo de edição que só serve aos interesses da Rede em caracterizá-lo como alguém perigoso. As palavras de Richards, porém, já demonstram o rápido amadurecimento pelo qual ele passou e o reconhecimento de que a esperança se concentra nos seus:

- Todos vocês que estão assistindo a isto - disse lentamente a imagem de Richards -, não os técnicos, não o pessoal dos apartamentos de cobertura... não me refiro a vocês, seus merdas. Vocês, as pessoas dos conjuntos residenciais e dos guetos e dos cortiços baratos. Vocês, as pessoas das

ganges de motos. Vocês, as pessoas sem emprego. Vocês, garotos, que são presos por porte de drogas que não têm e por crimes que não cometeram, porque a Rede quer se certificar de que vocês não se reúnam e não conversem. Quero lhes falar de uma conspiração monstruosa, que pretende privá-los do próprio ar que vocês respir... (BACHMAN, 2006, p. 129-130).

A interrupção de Bobby Thompson não apenas serve ao interesse da Rede por não completar a mensagem de Richards, mas também por caracterizá-lo como um rebelde sem causa, um perigoso irracional. Thompson conduz o público após cortar o áudio da mensagem de Richards: “não precisamos ouvir mais nada dos delírios radicais desse assassino para compreender com quem estamos lidando, não é?” (BACHMAN, 2006, p. 130). A segunda mensagem, em que Richards pede às pessoas que estudem e pesquisem sobre a poluição do ar não é cortada, mas alterada para servir aos interesses da Rede, com a imagem sendo mantida, mas o áudio sendo adulterado, com uma dublagem que subverte a mensagem original, pregando ódio contra os jogos e a polícia, caracterizando Richards como um rebelde perigoso contra os aparelhos do Estado responsáveis por manter a ordem. Além da condução do programa com edições e alterações do material enviado, há a habilidade de Thompson em discursar para o público:

O homem disposto a matar. O homem disposto a mobilizar um exército de insatisfeitos como ele, para que tumultuem suas ruas, estuprando, incendiando e derrubando. O homem disposto a mentir, enganar, matar. Ele fez todas essas coisas (BACHMAN, 2006, p. 131).

Assim, Ben Richards é caracterizado e ganha *status* de inimigo público número um. O mal maior que o cidadão de bem deve temer e ajudar a exterminar. Na plateia de *O foragido*, a confirmação de que o trabalho da Rede obteve êxito: “- Assassino! – soluçava uma mulher. – Assassino vil e imundo! Deus vai acabar com a sua raça!” (BACHMAN, 2006, p. 132).

Em um breve momento de tranquilidade na fuga de Richards, quando ele passa alguns dias fingindo ser um padre hospedado em um hotel, o protagonista de *O concorrente* pode refletir sobre sua situação e percebe o quanto mudou em pouco tempo, pela necessidade de sua família e a influência de Bradley, o que transforma sua condição de individualista para alguém preocupado com o social: “Agora já não era apenas ele, um homem solitário lutando por sua família, fadado a ser eliminado. Havia todos eles lá fora, sendo sufocados pela própria respiração” (BACHMAN, 2006, p. 146). Finalmente complementadas as informações sobre Richards, essas mudanças são confirmadas: “Richards nunca fora um homem voltado para o social. Tinha evitado as causas com desdém e repulsa. Elas eram para babacas idiotas e para

gente com tempo e dinheiro demais nas mãos” (BACHMAN, 2006, p. 146). A alienação de Richards é confirmada por sua desinformação e não envolvimento com os atos públicos, manifestações e protestos que ainda ocorriam “Os grandes movimentos da década tinham passado por ele sem registro, como fantasmas aos olhos do incrédulo” (BACHMAN, 2006, p. 149). Antes da tomada de consciência, por mais que Richards tivesse problemas com autoridades, era mais um na multidão, que aprendeu, como todos os outros trabalhadores domesticados, a cuidar apenas de si. O individualismo de Richards aparece textualmente na narrativa:

Richards tinha uma vaga noção de que andavam usando gás asfíxiante no Oriente Médio. Mas nada daquilo o afetava. Protestar não adiantava. A violência não adiantava. O mundo era como era, e Ben Richards circulava por ele como uma foice fina, sem pedir nada, procurando trabalho (BACHMAN, 2006, p. 149).

Consciente de sua própria mudança, Richards abandona o individualismo ao perceber que a sua condição e a de seus pares só vai mudar com uma transformação da sociedade, o que para ele passa pelo fim da Federação dos Jogos. Com essa consciência, porém, também cresce o ódio, aflorando uma característica que Rita Gurung considera importante para definir a diferença entre o herói e o anti-herói, o mal. Conforme Gurung: “A presença ou ausência do mal é também um fator na decisão sobre o heroísmo ou anti-heroísmo de um personagem”<sup>62</sup> (GURUNG, 2010, p. 49, tradução minha). Esse aspecto cresce em Ben Richards, conforme sua rebeldia também aumenta:

Sozinho em seu quarto, não se deu conta de que, enquanto pensava, arreganhava um enorme sorriso de lobo branco que, por si só, parecia ter força suficiente para vergar ruas e derreter edifícios. O mesmo sorriso que exibira naquele dia quase esquecido em que havia derrubado um ricaço e fugido, com os bolsos vazios e a cabeça pegando fogo” (BACHMAN, 2006, p. 150)

O alvo mais próximo de Ben Richards é a Federação dos Jogos, mas metonimicamente sua rebeldia é contra a própria sociedade. Em outro trecho da narrativa essa revolta é reafirmada: “ele teria amaldiçoado o próprio Deus, se um alvo melhor não se houvesse interposto na tela escura de sua mente: a Federação dos Jogos. E, por trás dela, como a sombra de um deus mais tenebroso, a Rede” (BACHMAN, 2006, p. 189).

---

<sup>62</sup> “The presence or absence of evil is also a factor in deciding the heroism or antiheroism of a character”.

Durante a fuga de Richards ele faz uma refém com veículo, após ser ferido em uma perseguição. Stephen King utiliza essa refém, Amelia Williams, para dar voz ao cidadão comum plenamente integrado na sociedade de *O concorrente*. O diálogo que Amelia Williams trava com Ben Richards é uma metáfora da luta de classes. A imagem que ela tem de Richards representa a visão caricata que alguns ricos conservadores têm da classe trabalhadora. Nas palavras dela: “Disposto a fazer qualquer coisa por dinheiro. Querendo subverter o país. Por que não arranja um trabalho decente? Porque é preguiçoso demais! Gente da sua laia cospe na cara de qualquer coisa decente” (BACHMAN, 2006, p. 195). Por outro lado, Richards também a percebe de forma parcial, a culpando por questões maiores das quais ela não tem controle: “Se a senhora é tão decente, como é que tem 6 mil dólares novos para comprar este carro de luxo, enquanto minha filhinha morre de *influenza*?” (BACHMAN, 2006, p. 195). Nessa metáfora do diálogo entre as classes diferentes, fica bem claro que a comunicação é falha e os interesses distintos.

Amelia Williams, no entanto, percebe que os privilégios de sua vida são circunstanciais e podem ser retirados se for de interesse da sociedade de controle. Isso fica claro quando policiais continuam a atirar ao caçar Richards, mesmo ela tendo se identificado como refém. O narrador descreve essa transformação: “a máscara de dona de casa abastada, voltando do supermercado, estava em frangalhos” (BACHMAN, 2006, p. 203). Richards compreende o contexto e chama a imprensa, para garantir que Amelia continuasse sua refém e com segurança, já que não a matariam na frente das câmeras. É com essa linha de pensamento que ele a tranquiliza: “Eles não vão baleá-la. Há gente demais. Não se pode matar reféns, a menos que não haja ninguém olhando” (BACHMAN, 2006, p. 209). Dessa forma, finalmente há alguma empatia entre os dois e é através da voz dela que é transmitida a mensagem de Richards para que possam passar por um bloqueio na estrada. Nesse bloqueio, com uma multidão acompanhando no local, mais imprensa e polícia, há uma metáfora da condição da sociedade de *O concorrente*, em que o caos se instaura e há confronto entre civis e militares e entre pobres e ricos, enquanto Richards passa entre eles. A segregação entre os grupos é natural, com os ricos se concentrando no lado direito da estrada enquanto os pobres ficam na margem esquerda, em uma metáfora sobre direita e esquerda política. A maior parte da polícia enfrenta os pobres, reforçando a necessidade de abafar qualquer possível revolta popular:

Mantinhm-se cães famintos nos canis. Os pobres invadem os chalés de veraneio, fechados durante o outono e o inverno. Os pobres assaltam supermercados em bandos de pré-adolescentes. É sabido que os pobres rabiscam obscenidades cheias de erros ortográficos nas vitrines das lojas. Os

pobres sempre têm coceira na bunda, e é sabido que a visão de forrações de couro, ternos de 200 dólares e barrigas protuberantes faz suas bocas se encherem de um cuspe raivoso. E os pobres precisam ter seu Jack Johnson, seu Muhammad Ali, seu Clyde Barrow (BACHMAN, 2006, p. 213-214).

A relação dos pobres com os rebeldes é clara, reforçando a importância que Ben Richards assume na trama e sua posição de referência e bode expiatório.

No aeroporto em que Richards planeja sequestrar um avião em troca da refém Amelia Williams, ela se assusta com o barulho de uma aeronave e demonstra preocupação com Richards: “Ela teve um sobressalto e o olhou, assustada. Richards fez-lhe um aceno descontraído. Tudo bem, mamãe. Só estou morrendo” (BACHMAN, 2006, p. 218). Esse trecho, além de indicar a transformação da relação entre os personagens, faz uma referência à música *It's alright, Ma (I'm only bleeding)*, de Bob Dylan, um clássico *folk* com letra de protesto pessimista e de versos apocalípticos, que apresenta um sujeito lírico em conflito com a sociedade, que conclui: “E se meus sonhos pensados pudessem ser vistos / Eles provavelmente colocariam minha cabeça em uma guilhotina”<sup>63</sup> (tradução minha). A referência se encaixa perfeitamente com o contexto do anti-herói rebelde Ben Richards em *O concorrente*.

Para o confronto final, Richards, um anti-herói frágil já por sua condição de origem, ainda está baleado e com uma fratura, reforçando essa condição. Assim, monta um circo midiático, com intensa cobertura da GratiTV, e libera a refém, para comprovar sua ameaça de ter explosivos, que ele não tinha, o que demonstra que a relação dos dois mudou e Amelia Williams também experimentou um despertar crítico sobre a condição da sociedade. Com essa ação, Richards usa as regras do próprio sistema, pois sabe que existem limites diferentes em um interrogatório de acordo com a classe social do interrogado: “até onde se atreveriam a ir com uma mulher que não pertencia à sociedade de gueto formada pelos pobres, onde as pessoas não tinham rosto?” (BACHMAN, 2006, p. 232). Com a resistência de Amelia, a Rede precisa ceder e Ben Richards consegue um avião com a tripulação mínima e a volta da refém, acompanhada do mais famoso caçador do programa *O foragido*, Evan McCone.

Há novamente um trecho da trama que pode ser relacionado ao conceito de simulacro, de Jean Baudrillard. Ben Richards e Amelia Williams combinam por escrito que ela irá fingir um ataque histérico, porque pode estar sendo monitorada com uma escuta e isso confirmaria a versão deles de possuir explosivos. Como no assalto simulado que Baudrillard utiliza como exemplo para explicar o simulacro e o hiper-real, em que a reação e as consequências seriam

---

<sup>63</sup> “And if my thought-dreams could be seen / They'd probably put my head in a guillotine”.

as mesmas de um assalto de verdade, a atuação de Amelia Williams é real: “Passados uns cinco minutos, Amelia Williams começou a gemer. Foi um som tão real que, por um instante, Richards levou um susto. Depois lhe veio a ideia repentina de que, provavelmente, era real” (BACHMAN, 2006, p. 254).

No avião, Richards é informado que sabiam que sua ameaça era um blefe, porque os explosivos que ele alegava ter não foram detectados, e ele é convidado para substituir McCone como Caçador Chefe e informado de que sua esposa e sua filha haviam sido assassinadas por ladrões, sem a interferência da Rede. A perda da família deixa o protagonista de *O concorrente* sem o seu motivo inicial, individual, para lutar, porém é o fator decisivo para sua ação final: jogar o avião no Edifício dos Jogos. A ação final de Ben Richards reforça sua condição de anti-herói rebelde, mostrando sua consciência crítica e de sacrifício, em um ato afirmativo típico dos anti-heróis:

[...] por um breve momento, um momento insano de completa surpresa, horror e incredulidade, Killian pode ver Richards a encará-lo. Tinha o rosto manchado de sangue e os olhos negros ardendo como os de um demônio. Richards sorria. E lhe mostrava o dedo médio (BACHMAN, 2006, p. 300).

O sacrifício de Ben Richards representa uma morte diferente da experimentada pelo herói moderno, esmagado pela sociedade e vencido. A morte do anti-herói de *O concorrente* é afirmativa, um ato de rebeldia que marca o ponto máximo do processo de uma luta individual que se torna coletiva. David Simmons, ao comparar o anti-herói da década de 1960 com o herói romântico, reforça essa análise, argumentando que o anti-herói “muitas vezes exorciza seu tormento interior através de um ato de rebelião humanitária”<sup>64</sup> (SIMMONS, 2008, p. 6, tradução minha). Nesse sentido, Ben Richards representa a morte do sujeito pós-moderno, em um suicídio que remete ao aniquilamento do indivíduo frente aos desafios da sociedade contemporânea - uma questão moderna que permanece na pós-modernidade, mas que aqui é transformada, já que o ato do anti-herói da narrativa é uma afirmação de sua individualidade, se impondo mesmo fragmentado e sem referências estáveis, assumindo o risco da relação intensa com o presente como a única forma de construir um projeto futuro, mesmo que ele esteja ausente.

A organização dos capítulos do romance, através de uma contagem regressiva em ordem cronológica, reafirma na forma essa diferença, uma vez que não há o fluxo de

---

<sup>64</sup> “[...] often exorcizes his inner torment through an act of humanitarian rebellion”.



consciência, voltado para o interior do herói, como no modernismo, mas uma apropriação de um tema *pop* da pós-modernidade, presente em filmes de ação, por exemplo, e que demarcam um tempo acelerado e linear. Do mesmo modo, a linguagem utilizada por Stephen King reforça a característica pós-moderna de se apropriar de manifestações artísticas *pop*, com vocabulário próximo ao das narrativas de ficção científica, histórias em quadrinhos e revistas *pulp fiction*. Não por acaso, o romance foi publicado originalmente em material de menor qualidade, para ser vendido em locais populares com preço baixo, sob a autoria de Richard Bachman, em uma investida de King com pseudônimo em busca de uma nova experiência como escritor desconhecido, sem o aparato comercial que um nome estabelecido tem na indústria, como manifestação genuína desse tipo de arte com o qual *O Concorrente* dialoga.

A adaptação cinematográfica de *O Concorrente*, *O sobrevivente* (1987), com o ator Arnold Schwarzenegger no papel de Ben Richards, e que posteriormente gerou também um jogo de videogame, reforça o caráter popular e pós-moderno do romance de Stephen King. Dando sequência a esse jogo de apropriação e retroalimentação de arte típico da pós-modernidade, *O Concorrente* também serviu como referência para outras obras, como o romance japonês *Battle royale* (1999), de Koushun Takami, e a trilogia *Jogos vorazes* (2008-2010), de Suzanne Collins, narrativas distópicas com conteúdo violento e uma extensa cobertura midiática de caçada humana. Nesse sentido, *O Concorrente* pode ser considerado uma das obras responsáveis pelo *boom* da produção de distopias para jovens adultos que acontece nos últimos anos, já que *Jogos vorazes* é um dos seus produtos mais conhecidos e de sucesso comercial, incluindo uma rentável franquia de filmes, e em seu *plot* inicial se alimenta dos enredos de *O Concorrente* e *Battle royale* em um jogo intertextual próximo ao plágio.

A edição brasileira do romance de King traz no posfácio o texto *A importância de ser Bachman*, na íntegra, no qual o autor descreve o pseudônimo como a sua face negra de escritor. A referência de King sobre a obra deixa claro o quanto ela é pessimista e Bachman sinistro:

Ben Richards, o protagonista magrelo e pré-tuberculoso de *O Concorrente* (mais ou menos tão distante quanto se poderia ser do personagem de Arnold Schwarzenegger no filme), atira seu avião sequestrado contra o arranha-céu dos Jogos da Rede e se mata, mas leva com ele centenas (talvez milhares) de executivos da GratiuTV; essa é a versão de final feliz de Richard Bachman (BACHMAN, 2006, p. 304).

Ben Richards se caracteriza como um anti-herói rebelde do princípio ao fim, que se torna mais rebelde conforme toma consciência de que a sua condição individual é tão degradada quanto a dos seus iguais e só pode mudar com uma transformação mais profunda na sociedade, que mesmo ele, frágil e sem dinheiro ou *status* social, pode ajudar a construir. Sua morte no romance simbolicamente sinaliza esse poder, tornando-se assim uma ação afirmativa, que serve como demonstração de inconformismo e inspiração para outros construírem uma nova realidade, já que irá fomentar o surgimento de outros Ben Richards, que associados e organizados terão condições de, enfim, causar uma transformação mais profunda na sociedade.

Os temas que a obra aborda, como a preocupação com o meio ambiente, o controle da mídia e a violência do cotidiano, são problemas que apenas se acentuaram com o passar dos anos após a publicação do romance, que se mostrou particularmente profético em sua conclusão, com um avião destruindo um grande edifício símbolo da sociedade contemporânea, em um inevitável e sinistro paralelo com os eventos terroristas de onze de setembro de 2001.

A obra de Stephen King tem estudos consagrados, como *Writing horror and the body: the fiction of Stephen King, Clive Barker and Anne Rice* (1996), de Linda Badley, *Stephen King from A to Z – an encyclopedia of his work and life* (1998), de George Beahm e *O essencial de Stephen King* (2003), de Stephen Spignesi, que cobrem de forma didática e enciclopédica a produção do autor, porém sem aprofundar teoricamente questões pertinentes para a análise da obra que empreendi aqui. A produção acadêmica brasileira sobre o autor, por sua vez, é muito pequena: a fortuna crítica de Stephen King no Brasil é praticamente nula, com poucos trabalhos isolados sobre literatura de terror, como *O antagonismo nos finais de Stephen King* (2001), trabalho de conclusão de curso de Rhuan Felipe Scomação da Silva, da Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR, e *A autoria como duplo, o duplo como autoria: análise de “Janela Secreta, Secreto Jardim”, de Stephen King* (2014), dissertação de Ricardo Cabral Pentead, da Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO - estudos que não abordam o romance *O concorrente*. Não encontrei nenhuma tese de doutorado em literatura sobre o autor e sua obra produzida no Brasil, o que demonstra, se não um preconceito velado sobre o autor na academia, pelo menos uma lacuna importante, já que se trata de um escritor que é bastante lido.

Por outro lado, o romance *O conto da aia* (1985), de Margaret Atwood, se encontra no centro de vários estudos acadêmicos realizados no Brasil e no exterior, tornando possível

selecionar os que considero mais relevantes para este trabalho como suporte para a análise que realizo, os citando conforme a análise é desenvolvida. A obra de Atwood, assim como *O concorrente*, também tem uma versão cinematográfica, homônima, de 1990, com atores prestigiados, como Faye Dunaway e Robert Duvall, o que reforça a importância do romance e o quanto repercutiu como produto da cultura *pop*.

Em *O conto da aia*, a figura do anti-herói rebelde é problematizada em Offred, personagem protagonista da narrativa. Assim como Ben Richards, Offred se encontra em uma sociedade de controle, em que é rigidamente vigiada e sua liberdade é restringida. Diferente de Ben Richards, a condição feminina de Offred a torna ainda mais frágil, nesse contexto. A narrativa de Atwood inova ao dar protagonismo a uma anti-heroína em um gênero até então predominantemente masculino. A centralidade da mulher em *O conto da aia* é um precedente que, devido ao impacto da obra, serviu como influência e incentivo para outras distopias abordarem o papel feminino nesse tipo de literatura, renovando o gênero.

*O conto da aia* é uma distopia dividida em duas partes, em que a primeira, e maior, apresenta o ponto de vista feminino, com uma narradora que relata o que ocorreu na República de Gilead, que um dia foi os Estados Unidos, em que através da força da religião se estabeleceu um regime totalitário que retirou direitos e liberdades individuais, principalmente das mulheres. A segunda parte são notas históricas, transcrevendo um evento acadêmico do ano de 2195 sobre o passado de Gilead.

O romance de Atwood apresenta uma sociedade de controle organizada em castas, em que devido à crescente baixa da taxa de fertilidade como argumento oficial, as mulheres férteis foram consideradas um bem do estado e utilizadas de acordo com o que o governo considerava mais produtivo, as alocando como aias para serem fecundadas pelos homens mais importantes de Gilead. As inférteis foram designadas para treinar as aias e servirem de empregadas desses homens de maior *status* na sociedade, função que na narrativa recebe o nome de Martha, ou consideradas “Não mulheres” e enviadas para as colônias, em expurgos. Há ainda as econoesposas, mulheres dos homens mais pobres, que acumulam funções, sendo esposas e empregadas, e as mulheres da Casa de Jezebel, área de prostituição intermediária entre Gilead e as colônias. As esposas dos comandantes, os cargos mais importantes, são mulheres troféus, de função social, como se uma pessoa fosse um objeto decorativo. A cor das roupas que cada mulher veste identifica seu lugar na sociedade: as Marthas vestem verde, aias vermelho, as esposas azul, as filhas branco e as viúvas preto. As econoesposas usam vestidos que combinam as três cores, reafirmando seu caráter polivalente de esposa, empregada e aia:

“com vestidos listrados, de vermelho, azul e verde, ordinários e feitos com pouco tecido, que são típicos das mulheres dos homens mais pobres” (ATWOOD, 2006, p. 35).

No início da narrativa, Offred é encaminhada para cumprir pela terceira vez sua função de aia, em um lar no qual se desenvolvem a maioria das ações da narrativa. É recebida por Serena Joy, esposa do Comandante. Na casa ainda moram os empregados: as Marthas Rita e Cora e o motorista Nick. A rotina de Offred é rigidamente controlada e nas poucas atribuições que recebe é sempre vigiada: pelas Marthas, pela esposa do comandante, por outra aia (elas só têm permissão para ir na zona central da cidade em dupla), pelos guardiões e por todo o esquema de segurança da sociedade de controle estabelecida em Gilead. A comunicação entre as aias possuiu regras e é perigoso tocar em assuntos que não sejam os incentivados oficialmente pelo governo. Offred sabe que toda aia pode ser um agente de repressão do estado, do mesmo modo que ela precisa ser, para se proteger e não ser questionada ou punida, por isso procura ser discreta quando se comunica com outra aia: “A verdade é que ela é minha espiã, como eu sou a dela” (ATWOOD, 2006, p. 30).

Na trilogia do Quarto Reinado, de John Twelve Hawks, composta pelos romances *O peregrino* (2005), *Rio escuro* (2007) e *A cidade dourada* (2009), essa temática de controle e vigilância também é desenvolvida e a literatura explica como a sociedade atual é conduzida como uma prisão, seguindo o modelo de panóptico de Jeremy Bentham, através do narrador de *O peregrino* (2005): “No século XVIII, o filósofo inglês Jeremy Bentham criou o panóptico: uma prisão modelo onde um observador podia monitorar centenas de prisioneiros, permanecendo invisível” (TWELVE HAWKS, 2006, p. 103). Em *Vigiar e punir* (1987), Michel Foucault trata teoricamente desse tema, explicando mais detalhadamente o conceito:

*O Panóptico* de Bentham é a figura arquitetural dessa composição. O princípio é conhecido: na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. Pelo efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se exatamente sobre a claridade, as pequenas silhuetas cativas nas celas da periferia. (FOUCAULT, 1999, p. 165-166).

Na narrativa de Hawks a sociedade atual é controlada pela vigilância constante da Imensa Máquina, uma organização mundial poderosa, que não utiliza nenhuma novidade futurística, mas o aparato tecnológico já conhecido, que regula a vida diária na civilização

ocidental, a serviço de poucos privilegiados ocultos. O autor reafirma a atualidade do tema ao permanecer anônimo e utilizar o pseudônimo John Twelve Hawks, protegendo sua identidade. Em *O conto da aia*, a vigilância da sociedade de Gilead sobre seus indivíduos também remete à estrutura do panóptico, como a pesquisadora brasileira Milena Legroski aponta em seu trabalho de conclusão de curso “*O poder disciplinar em A história da aia, de Margaret Atwood: O panóptico na vida de Offred*” (2014), realizado na Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. Legroski reflete sobre o panóptico como um elemento disciplinador presente na sociedade:

[...] o panóptico não é apenas uma tecnologia das prisões, mas sim um mecanismo de poder presente em instituições como hospitais, escolas, fábricas. O panoptismo extrapola os muros das prisões e passa a ser um componente da sociedade moderna, uma sociedade disciplinar (LEGROSKI, 2014, p. 16)

Assim, o efeito do panóptico na sociedade é de uma vigilância invasiva, que cria um estado de paranoia em quem está sendo disciplinado. Foucault percebe esse efeito, de “induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (FOUCAULT, 1999, p. 166). As narrativas igualmente revelam o sucesso do panoptismo na sociedade de controle, como se pode perceber em *O peregrino*: “ninguém nunca sabia quando estava sendo observado, por isso o melhor era supor que devia ser o tempo todo” (TWELVE HAWKS, 2006, p. 119) e em *O conto da aia*: “A República de Gilead, dizia tia Lydia, não conhece fronteiras. Gilead está dentro de você” (ATWOOD, 2006, p. 35).

O estado de paranoia ao qual quem é constantemente vigiado fica submetido tem influência nos atos comunicativos. Foucault reconhece essa impossibilidade, afirmando que o sujeito preso no panóptico “É visto, mas não vê; objeto de uma informação, nunca sujeito numa comunicação” (FOUCAULT, 1999, p. 166). Quando todos podem ser espiões, como é possível se comunicar plenamente? Offred enfrenta esse dilema, já que em *O conto da aia* o outro é sempre um agente de controle em potencial, porque o sistema vigia a todos e tem vários olhos – termo que nomeia os espiões de Gilead. Quando Offred conhece Nick, motorista da casa, não consegue se comunicar, por conta do risco que qualquer pequeno ato envolveria, porque: “Talvez ele seja um olho” (ATWOOD, 2006, p. 29).

O panoptismo em Gilead fica ainda mais claro quando a narrativa explica que na estrutura da cidade há um muro que impede a fuga de todos que estão dentro, como uma

verdadeira prisão, com arame farpado e holofotes. Ao lado do portão, ficam expostos os corpos de quem tentou fugir ou cometeu algum ato em desacordo com o governo. Diante de todo esse controle, a rebeldia de Offred precisa ser planejada, sendo inicialmente mais simbólica e pessoal, como válvula de escape para manter a sanidade, e sempre calculada, por conta dos riscos que envolvem. Desse modo, cada pequeno ato comunicativo proibido que Offred estabelece é uma possibilidade de transgressão que ela celebra: “É um acontecimento, um pequeno desafio às regras, tão pequeno a ponto de ser indetectável, mas momentos como esse são as recompensas que guardo para mim mesma” (ATWOOD, 2006, p. 32-33).

Quando Offred encontra Ofglen, aia como ela, vivenciando os mesmos problemas, inicialmente não conseguem se comunicar, utilizando apenas as frases prontas consideradas corretas em Gilead para a situação delas, mas aos poucos estabelecem um vínculo, ao ponto de Ofglen testar uma senha para estabelecer uma comunicação sem a paranoia da vigilância com Offred: “Está um belo dia de maio – diz Ofglen. Sinto mais do que vejo ela se virar em minha direção, esperando por uma resposta” (p. 57). Offred lembra que dia de maio, em inglês *mayday*, é um código de guerra, que vem do francês *M'aidez* (ajudai-me), porém inicialmente não percebe a senha. Quando se despedem, repetem os termos considerados corretos, que também revelam o contexto de extremo controle: “- Sob o Olho Dele – diz ela. A despedida correta. – Sob o Olho Dele – respondo” (p. 59). Vigiadas e isoladas, seguem solitárias e disciplinadas, sem chance contra o panoptismo do sistema estabelecido em Gilead.

Há outro trecho de *O conto da aia* que narra o encontro de Offred e Ofglen com turistas do Japão. Chama a atenção a reação das aias diante das mulheres livres do grupo turístico, iguais às que eram consideradas ocidentalizadas antes do modelo disciplinar de Gilead se estabelecer completamente, mulheres que: “Têm a cabeça descoberta, e os cabelos também estão expostos em toda a sua escuridão e sexualidade. Usam batom vermelho, delineando as cavidades úmidas de suas bocas” (ATWOOD, 2006, p. 41). A reação de Offred e Ofglen revela o quanto estão imersas na sociedade de controle de Gilead: “Estamos fascinadas, mas ao mesmo tempo sentimos repulsa. Elas parecem despidas. Foi preciso tão pouco tempo para mudar nossas ideias a respeito de coisas como essa” (ATWOOD, 2006, p. 41). O encontro revela o grande contraste entre uma nação desenvolvida e uma teocracia, tanto pela reação de choque e inveja por parte das aias quanto pela curiosidade das turistas, que querem saber se elas são felizes, em um paralelo claro com a curiosidade que a situação das mulheres de países com cultura mais patriarcal causa na sociedade contemporânea ocidental, como, por exemplo, na interação entre mulheres de países europeus e islâmicos.

A narrativa de Offred alterna entre capítulos que contam os fatos do cotidiano e os que relembram o passado, intitulados Noite, em que ela demonstra consciência de sua situação e de que está narrando como um ato subversivo, sua maior rebeldia possível, ao mesmo tempo em que faz isso para ter uma voz, abafada durante o dia, e enfrentar os horrores de seu cativeiro. Não ter voz não é um problema enfrentado apenas por Offred e as outras aias, em Gilead todas as figuras femininas são oprimidas e enfrentam limitações e cerceamento da liberdade: “Nesta casa todas nós invejamos umas às outras por alguma coisa” (ATWOOD, 2006, p. 62). Mesmo as mulheres que estão em uma posição social mais elevada, como as esposas dos comandantes, sofrem. Antes do regime teocrático se estabelecer, Serena Joy tinha um programa de televisão no qual defendia ideias conservadoras em longos discursos. Quando finalmente suas ideias foram implementadas, ironicamente ela também foi silenciada: “Ela não faz mais discursos. Tornou-se incapaz de falar. Fica em casa, mas isso não parece lhe fazer bem. Como deve estar furiosa, agora que suas palavras foram levadas a sério” (ATWOOD, 2006, p. 60).

A ausência ou o abafamento da voz feminina em *O conto da aia* é uma metáfora sobre a retirada da liberdade das mulheres, ao ponto de não terem o direito de expressarem sua posição. Nesse sentido, as mulheres não cantam, porque isso seria ter voz, veicular uma ideia, o que é proibido. E mesmo ouvir um canto do passado, com discurso de apoio ao governo que se estabelece, é uma pequena transgressão, em que a voz feminina chega como um eco do passado, que precisa ser ouvida escondido, em volume baixo, porque não é permitida no presente:

Não há muita música nesta casa, exceto a que ouvimos na televisão. De vez em quando Rita cantarola, enquanto amassa farinha para fazer massa ou descasca alguma coisa; é um cantarolar sem palavras, sem melodia, impenetrável. E por vezes da sala de estar virá o som ténue da voz de Serena, de um disco gravado há muito tempo e agora tocado com o volume baixo, de modo que ela não seja apanhada ouvindo, enquanto faz tricô, recordando-se de sua antiga glória agora amputada. *Haleluiáah*. (ATWOOD, 2006, p. 70).

Atwood reflete sobre como trabalhou em *O conto da aia* essa questão e o tema do feminino nas distopias (inclusive lembrando de uma personagem de 1984), no artigo “*The handmaid's tale and Oryx and Crake* ‘in context’” (2004):

Eu queria tentar uma distopia do ponto de vista feminino - o mundo de acordo com Julia, por assim dizer. No entanto, isso não faz de *O conto da aia* uma "distopia feminista", exceto na medida em que se dar a uma mulher

uma voz e uma vida interior será sempre considerado "feminista" por aqueles que pensam que as mulheres não deveriam ter essas coisas<sup>65</sup> (ATWOOD, 2004a, p. 516, tradução minha).

A voz de Offred, mesmo tão silenciada em Gilead, ecoa desse modo como representativa de uma afirmação feminina na sociedade contemporânea, denunciando não apenas os terrores imaginados de uma sociedade totalitária, mas também os problemas atuais de uma sociedade ainda patriarcal, em que um romance distópico narrado do ponto de vista de uma mulher é novidade.

O corpo é a última fronteira do domínio da sociedade sobre o indivíduo, por isso os temas da sociedade de controle e da ansiedade sobre o corpo distópico são tão ligados e há vários romances que apresentam as duas temáticas. Em *O conto da aia*, as mulheres, em especial as aias, não têm direitos sobre seus corpos, que são tratados como propriedade do governo:

Não posso evitar agora a pequena tatuagem em meu tornozelo. Quatro números e um olho, um passaporte ao contrário. Supõe-se que isso garanta que eu nunca possa vir a desaparecer, por fim, em outra paisagem. Sou importante demais, escassa demais, para isso. Sou uma riqueza nacional (ATWOOD, 2006, p. 82).

Além de ser marcada como gado, Offred precisa fazer exames médicos obrigatórios regularmente, para que o governo de Gilead garanta que sua propriedade está em boas condições. Assim como o corpo de Ben Richards é explorado e mapeado em *O concorrente*, em um trecho anteriormente citado, o corpo de Offred também é examinado de forma invasiva: Um dedo frio, com luva de borracha e melado de vaselina, desliza para dentro de mim. Sou apalpada e cutucada. O dedo recua, entra de outra maneira, é retirado” (ATWOOD, 2006, p. 76).

A pesquisadora brasileira Eliane Campello, no artigo “A visão distópica de Atwood na literatura e no cinema” (2003), reflete sobre a relação da protagonista de *O conto da aia* com seu corpo: “Offred é levada a pensar corpo e sentimento como dois elementos estranhos um ao outro” (CAMPELLO, 2003, p. 201). Essa relação, portanto, apresenta uma dicotomia entre corpo e mente, expressa em vários momentos ao longo do romance, ao ponto de Offred se

---

<sup>65</sup> “I wanted to try a dystopia from the female point of view – the world according to Julia, as it were. However, this does not make *The handmaid’s tale* a “feminist dystopia”, except insofar as giving a woman a voice and an inner life will always be considered “feminist” by those who think women ought not to have these things”.



caracterizar como “O útero errante” (ATWOOD, 2006, p. 179), o que para Campello é “a imagem perfeita de sua mutilação (física e emocional)” (CAMPELLO, 2003, p. 201).

Os exames médicos obrigatórios aos quais as aias são submetidas na narrativa de Atwood possuem dupla função, de verificar se elas estão em bom estado de saúde e se continuam férteis. Em Gilead, porém, somente a fertilidade feminina é questionada. Como quem detém o poder são os homens, o discurso oficial é de que não existem homens inférteis, conforme o diálogo de Offred com o médico responsável por seus exames de rotina deixa claro:

- A maioria desses velhos não consegue mais ter uma ereção e ejacular – diz ele. – Ou então são estéreis.  
Eu quase engasgo de espanto: ele disse uma palavra proibida. *Estéril*. Isso é uma coisa que não existe mais, um homem estéril não existe, não oficialmente. Existem apenas mulheres que são fecundas e mulheres que são estéreis, essa é a lei (ATWOOD, 2006, p. 77).

A negação da existência de homens estéreis, utilizando a lei para classificar as mulheres como fecundas ou não, é mais um fator a confirmar o quanto Gilead é regida pelo patriarcado. Aceitar que os homens também podem ser estéreis seria reconhecer uma fraqueza, característica que para eles é feminina. Nesse sentido, também recai sobre os homens de Gilead uma forte pressão para que sejam fortes, infalíveis e sem características consideradas femininas por eles, mas que na verdade são humanas, como demonstrar fraqueza ou sentimentos. Claro que é um fardo bem menos pesado que o das mulheres, que são oprimidas de forma intensa, mas igualmente ridículo, por seu absurdo.

A frágil posição de Offred, nesse contexto, fica ainda mais evidente quando recebe a oferta do médico que faz seus exames de rotina para que ele a engravide. O diálogo entre eles demonstra a necessidade dela de engravidar, como questão de sobrevivência, decorrente da teocracia vigente em Gilead:

- Muitas mulheres fazem isso – prossegue ele. – Você quer um bebê, não quer?  
- Sim, quero – respondo. É verdade, e não pergunto por que, porque eu sei. *Dá-me filhos, ou senão eu morro*. Há mais de um significado para isso (ATWOOD, 2006, p. 77).

Nas distopias clássicas, produzidas na modernidade, como *1984* e *Admirável mundo novo*, o controle da sociedade estava nas mãos de um governo centralizador do poder. Em *O conto da aia*, que o teórico americano Thomas Moylan classifica em sua obra *Scraps of the*

*untainted sky*: Science-fiction, utopia, dystopia (2000) como “uma das últimas distopias clássicas”<sup>66</sup> (p. 105, tradução minha), do mesmo modo o poder disciplinar está nas mãos de um governo centralizador, que neste caso é regido pela religião. A narrativa de Atwood, centrada no totalitarismo, se inscreve como representante da fase final da distopia clássica, na fronteira com o surgimento das distopias críticas, portanto dando sequência a uma tradição distópica, desafiando os limites do gênero, conforme afirmação de Moylan: “*O conto da aia*, de Atwood, é adicionado a esta amostra intertextual como uma continuação e desafio para a distopia clássica”<sup>67</sup> (MOYLAN, 2000, p. 163, tradução minha).

O totalitarismo de *O conto da aia*, de cunho religioso, marca uma flexibilização sobre quem detém o poder, o que se justifica pela influência das religiões e do mercado nos governos da civilização ocidental na sociedade contemporânea. Desse modo, em algumas narrativas distópicas mais recentes as corporações tomam o lugar do estado no comando do controle da sociedade. Em *O peregrino*, por exemplo, a vigilância e o controle sobre a civilização ocidental são exercidos por uma organização mundial poderosa, a Imensa Máquina, já na trilogia *MaddAddam*, de Atwood, o poder está nas mãos de companhias que controlam os condomínios onde as classes média e alta moram e que desenvolvem os avanços científicos com lógica de mercado.

Em *O conto da aia*, a República de Gilead se estrutura como uma teocracia. A frase “*Dá-me filhos, ou senão eu morro*”, na voz de Offred, faz referência ao texto bíblico do capítulo 30 do livro de Gênesis, que narra como Raquel, incapaz de gerar filhos, oferece sua serva para que seu marido Jacó a engravide. A adoção da mesma prática na Gilead do século XX desvela uma sociedade patriarcal baseada em conceitos arraigados em uma tradição arcaica, em nome da manutenção da ordem, que não segue uma lógica científica, mas baseada na fé. Na dissertação *O (des)velar de ideologias em The handmaid’s tale: Vozes/discursos entrelaçados nas amarras do poder* (2012), a pesquisadora brasileira Relines Rufino Abreu, da Universidade Federal de Viçosa - UFV, reflete sobre essa questão:

O conceito de natural é uma produção de saber advinda das instituições de poder, as quais entendem as mulheres como figuras destinadas à procriação e os homens à manutenção da ordem. O conceito de natural de *Gilead* deve ser colocado em circulação e justificado pela *Bíblia*, uma das principais bases culturais das sociedades ocidentais. Tanto na sociedade anterior a *Gilead* quanto na comunidade vigente, é ensinado que o livro sagrado não deve ser

---

<sup>66</sup> “[...] one of the last “classical” dystopias”.

<sup>67</sup> “Atwood’s *The handmaid’s tale* is added to this intertextual sample as a continuation and challenge to the classical dystopia”.

questionado, pois é fonte de verdade e saber. Se em *Gênesis*, Raquel, para que pudesse ter um filho, pede a Jacob que tenha relações sexuais com sua serva Bilah, nada mais “natural”, sagrado e inquestionável que a reprodução desse sistema se faça pela sociedade de *Gilead* (ABREU, 2012, p. 40)

A mesma passagem bíblica também explica o novo nome dado aos Estados Unidos após o golpe, pois a narrativa do capítulo 30 de *Gênesis* se desenvolve na montanha de *Gilead*. A adoção desse nome simboliza a consolidação do regime baseado na religião e remete ao ritual de fecundação, na cerimônia de fertilidade, que envolve a esposa, a serva/aia e o marido, revivendo o mito do texto bíblico.

No ritual narrado por Offred, o Comandante desempenha o papel do estado. Vestindo seu uniforme preto oficial, é ele que tem a chave para abrir a caixa na qual a *Bíblia* é mantida trancada, é quem tem voz para ler o texto bíblico e é quem fecunda Offred. Na passagem do texto que descreve a cerimônia, a narradora não ameniza o relato:

Meus braços estão levantados; ela segura minhas mãos, cada uma das minhas numa das dela. Isso deveria significar que somos uma mesma carne, um mesmo ser. O que realmente significa é que ela está no controle do processo e portanto do produto. Se houver algum. Os anéis de sua mão esquerda se enterram em meus dedos. Pode ser ou não vingança. Minha saia vermelha é puxada para cima até minha cintura, mas não acima disso. Abaixo dela o Comandante está fodendo. O que ele está fodendo é a parte inferior do meu corpo. Não digo fazendo amor, porque não é o que ele está fazendo. Copular também seria inadequado porque teria como pressuposto duas pessoas e apenas uma está envolvida. Tampouco estupro descreve o ato: nada está acontecendo aqui que eu não tenha concordado formalmente em fazer (ATWOOD, 2006, p. 117).

A ação do Comandante é a manifestação da sociedade de controle exercendo seu poder, lembrando Offred de que ela não tem direitos sobre seu corpo. Também confirma o que Eliane Campello, no artigo “A visão distópica de Atwood na literatura e no cinema” (2003), chama de desmembramento do corpo feminino, revelando textualmente a relação dicotômica entre corpo e mente de Offred, simbolizada pela narração da protagonista, que percebe a parte inferior de seu corpo como algo separado, que não lhe pertence. Ao cumprir o ritual, o mito narrado na *Bíblia* é revivido, porém com novo significado. Milena Legroski, em seu texto citado anteriormente, “*O poder disciplinar em A história da aia, de Margaret Atwood: O panóptico na vida de Offred*”, reflete sobre essa questão:

A narração idílica bíblica é substituída pelo dever, pela relação sexual sem nenhum sentimento envolvido, algo ritualístico. Essa reconstrução de um

discurso canônico é um dos pilares do controle exercido nessa sociedade, uma vez que os discursos são quase sempre manipulados (LEGROSKI, 2014, p. 27).

Legroski destaca a apropriação e subversão do discurso religioso pela sociedade de controle como forma de manutenção do poder. Para ela, “percebemos que em Gilead, a partir da conquista do apoio da maioria da população via discurso religioso, o próprio significado da palavra bíblica passa a mudar aos olhos do regime, sendo considerada a partir de agora lei universal” (LEGROSKI, 2014, p. 26). A palavra bíblica que ganha *status* de lei é utilizada como ferramenta de poder disciplinar, sendo interpretada do modo mais conservador possível, e quando isso não é o suficiente, alterada conforme a conveniência de quem detém o poder. Assim, o próprio texto bíblico original passa a ser considerado perigoso, porque se seu conteúdo fosse conhecido poderia ser constatada a diferença do texto original com relação ao editado, do discurso oficial, por isso a *Bíblia* é guardada em uma caixa trancada a chave e apenas o Comandante tem acesso:

A *Bíblia* é mantida trancada, da mesma maneira como as pessoas antigamente trancavam o chá, para que os criados não o roubassem. É um instrumento incendiário: quem sabe o que fariamos com ela, se puséssemos nossas mãos nela? Podemos ouvi-la lida em voz alta, por ele, mas não podemos ler (ATWOOD, 2006, p. 109).

Em *O conto da aia*, portanto, o texto religioso não é libertador e portador de uma mensagem de amor, mas ferramenta de controle e opressão, a serviço do estado. Como afirma Legroski: “Não apenas o direito ao conhecimento da palavra religiosa é cerceado, mas mesmo quando ela é utilizada como forma de doutrinação ela é modificada para atender os interesses do estado” (LEGROSKI, 2014, p. 27). Essa prática é narrada por Offred: “*Bem-aventurados os que se calam*. Eu sabia que este último eles tinham inventado, sabia que estava errado, e que tinham excluído partes também” (ATWOOD, 2006, p. 112).

Após a cerimônia de fertilidade, a reação de Offred simboliza a condição do anti-herói distópico pós-moderno na sociedade de controle. Ela sofre pelo que lhe é imposto pela sociedade disciplinar e a reação natural é a rebeldia:

Quero ser abraçada e que digam meu nome. Quero ser apreciada, de maneiras que não sou, não, quero ser mais do que valiosa. Repito meu nome antigo, recordo a mim mesma do que outrora eu podia fazer, de como os outros me viam.  
Quero roubar alguma coisa (ATWOOD, 2006, p. 121)

O nome antigo que Offred se refere foi apagado, do mesmo modo que todas as outras aias tiveram seus nomes alterados. Offred tem um significado que revela posse, significando “de Fred”, como se ela fosse uma mercadoria que pertence ao comandante, o que também é afirmado através da sonoridade do nome, próximo ao termo “offered”, em inglês ofertada ou oferecida. Como o próprio romance explica, nas Notas Históricas: “‘Offred’ não nos dá nenhuma pista, uma vez que, como ‘Ofglen’ e ‘Ofwarren’, era um patronímico, composto da preposição possessiva ‘of’, ou seja ‘de’, e o nome de batismo do cavaleiro em questão” (ATWOOD, 2006, p. 359). O apagamento do nome, o silenciamento da voz, ter o corpo subjugado, enfim, todos os processos disciplinares que Offred sofre revelam o quanto a sociedade de controle de *O conto da aia* é forte, ao ponto de ela não ter condições de se rebelar e só restar a manifestação de atos mínimos, como querer roubar algum objeto. Nesse contexto, ela querer roubar é um modo de afirmar sua identidade contra a opressão que sofre. Um pequeno gesto de rebeldia, mas o único possível.

Do mesmo modo que o nome, o pronome de tratamento utilizado pelo médico que assedia Offred também a inferioriza e objetifica: “Levaria apenas um minuto, querida. – Era assim que chamava sua esposa, outrora; talvez ainda chame, mas na verdade é um termo genérico. Todas nós somos *querida*” (ATWOOD, 2006, p. 77). Esse trecho deixa clara uma das características mais marcantes das distopias, a crítica a um problema da sociedade em que a obra é produzida. A sociedade que produziu *O conto da aia*, em 1984, enfrentava um problema de desigualdade de gênero do mesmo modo que o narrado nesse trecho do romance - e que atualmente ainda é uma questão a ser resolvida.

A narrativa de Offred é intercalada entre os acontecimentos do presente, na República de Gilead, e do passado, sobre a vida antes do golpe, quando ela tinha uma família, com mãe, marido e filha, amigas, emprego etc. Pensar sobre a identidade de Offred pressupõe alteridade, retomar esses outros que ficaram perdidos no passado, porque a identidade forma-se numa relação de alteridade. Os outros que faziam parte da vida anterior de Offred também faziam parte do que a constituía. Ao ter todos afastados pelo estado, ela também se afasta de quem era:

Não há ninguém que eu possa amar, todas as pessoas que eu podia amar estão mortas ou em outro lugar. Quem sabe onde estão ou quais são seus nomes agora? Poderiam muito bem não estar em lugar nenhum, como eu estou para elas. Também sou uma pessoa desaparecida (ATWOOD, 2006, p. 127)

Essas ausências tornam-se parte da nova identidade de Offred, com um novo nome, silenciada, sem os seus e sem direito sobre seu próprio corpo. Diante da solidão, ela precisa de algum outro para poder entender sua própria identidade: “Posso ser culpada por querer um corpo de verdade para ao redor pôr meus braços? Sem isso também estou desprovida de corpo” (ATWOOD, 2006, p. 128).

Quando ocorreu a revolução que estabeleceu a República de Gilead e os primeiros direitos individuais das mulheres foram retirados, a identidade de Offred, então com o seu verdadeiro nome, foi imediatamente transformada, bem como sua relação com Luke. Na noite em que perdeu o emprego, Offred não quis fazer sexo com ele, pois já se sentia afetada pelas restrições que começavam a ser impostas. Já entendia que a relação não era mais entre iguais: “(...) alguma coisa havia se alterado, algum equilíbrio. Sentia-me abalada, de maneira que quando ele me tomou nos braços, me pegando no colo, estava pequena como uma boneca” (ATWOOD, 2006, p. 221). Diante do fim desse equilíbrio, a objetificação feminina que pautaria as relações em Gilead foi imediatamente percebida por Offred: “Não somos mais um do outro, não mais. Em vez disso, eu sou dele” (ATWOOD, 2006, p. 221).

Conforme a teocracia foi sendo instaurada e ficando claro o tipo de ditadura que enfrentariam, Offred tentou fugir com sua família, mas foram capturados com passaportes falsos na fronteira. Quando ela pensa sobre o que possivelmente aconteceu com Luke, cogita três possibilidades que embora distintas, são todas plausíveis, e ela as aceita como verdadeiras ao mesmo tempo. Nesse jogo, Atwood faz referência ao duplipensar, de 1984, obra em que Orwell cria o conceito, que pode ser resumido pela aceitação de duas possibilidades contraditórias, se assim o poder instituído ordenar. O duplipensar em 1984 evidencia o absurdo do totalitarismo, por apresentar ideias excludentes que precisam ser aceitas, ou que a soma de dois mais dois é cinco, mas também demonstra o poder disciplinar do governo, porque mesmo diante do absurdo o duplipensar é realizado. Em *O conto da aia*, Offred acredita ao mesmo tempo em três destinos diferentes para Luke – que ele foi assassinado, preso ou conseguiu fugir -, porque diante dos horrores que enfrenta, a verdade é desconhecida e a história precisa ser moldada, para que ela mantenha alguma esperança:

As coisas em que acredito não podem todas ser verdadeiras, embora uma delas tenha que ser. Mas acredito em todas elas, todas as três versões de Luke, exatamente ao mesmo tempo. Essa maneira contraditória de crer me parece, agora neste momento, a única maneira como posso acreditar em

qualquer coisa. Qualquer que seja a verdade, estarei pronta para ela (ATWOOD, 2006, p. 130-131).

O jogo de aceitar possibilidades contraditórias se configura como um mecanismo utilizado por Offred para enfrentar a dificuldade de sua situação, o que ela faz de forma consciente, como revela na sequência: “Essa também é uma de minhas crenças. E também pode não ser verdadeira” (ATWOOD, 2006, p. 131). Como em *1984*, tal expediente transparece de forma manifesta o poder da sociedade de controle sobre o indivíduo. Um poder tão forte que a força de reação de Offred é praticamente nula.

A associação de *O conto da aia* a *1984* não é à toa. Como dito anteriormente, Atwood relata no artigo “*The handmaid’s tale and Oryx and Crake ‘in context’*” (2004) que escreveu o romance como uma distopia do ponto de vista feminino, pensando em Julia, personagem de *1984*. E assim como *1984*, *O conto da aia* explora uma questão importante da modernidade e do próprio gênero romance, que é a do indivíduo em conflito com a sociedade, questão que é atualizada em vários romances distópicos pós-modernos produzidos no mesmo momento que a narrativa de Atwood. Thomas Moylan, em *Scraps of the untainted sky: Science-fiction, utopia, dystopia* (2000), reflete sobre como *O conto da aia* e outras obras distópicas das décadas de 1980 e 1990 formam o que ele chama de “virada distópica”:

[...] um movimento distópico discernível e crítico emergiu da ficção científica e do cinema contemporâneos que fez seu melhor em direção à Utopia não pela delineação de lugares melhores completamente detalhados, mas por abarcar lugares decididamente piores e rastrear os movimentos de um cidadão distópico e como ela ou ele torna-se consciente do inferno social e – de uma forma ou de outra, e nem sempre com sucesso – entra em conflito com esse lugar diabólico enquanto se move em direção a uma alternativa melhor, que é frequentemente encontrada nos espaços da memória ou nas margens da cultura dominante<sup>68</sup> (MOYLAN, 2000, p. 106, tradução minha).

Em *O conto da aia*, assim como em *O concorrente*, esse conflito referido por Moylan se estabelece, do mesmo modo que parte da jornada de Offred é realizada nos espaços da memória, quando ela relata sobre seu passado, e que suas esperanças se concentram nas margens da cultura dominante, através da resistência clandestina de *Mayday*.

---

<sup>68</sup> “[...] a discernible and critical dystopian movement emerged within contemporary Science fiction and film that at its best reached toward Utopia not by delineation of fully detailed better places but by dropping in on decidedly worse places and tracking the moves of a dystopian citizen as she or he becomes aware of the social hell and – in one way or another, and not always successfully – contends with that diabolical place while moving toward a better alternative, which is often found in the recesses of memory or the margins of the dominant culture”.

A estrutura social presente nos romances distópicos, formando os lugares diabólicos citados por Moylan, é a manifestação da sociedade de controle que oprime o indivíduo, no caso de *O conto da aia*, a República de Gilead. Eliane Campello, no artigo “A visão distópica de Atwood na literatura e no cinema” (2003), aponta como os rituais dessa sociedade são importantes para a conservação do sistema estabelecido:

Na República de Gilead, são os ritos que dizem respeito diretamente ao estatuto dos direitos da mulher que asseguram a estrutura familiar e social e dão sustentação à nova ordem imposta. Um dos ritos, o da concepção, faz da maternidade o tema principal, enquanto que os demais se referem aos atos criminosos de homens e mulheres, embora a punição fique sempre a cargo das mulheres, fato que coloca, também, a violência feminina em um plano temático de destaque. Entre estes últimos ritos, há o *Salvaging*, uma cerimônia pública de enforcamento e a *Participation* (uma referência irônica a *participation*, um programa do Governo do Canadá?), em que as mulheres, numa execução participativa, lincham o estuprador (CAMPELLO, 2003, p. 199).

Esses rituais, além de assumirem um papel importante na manutenção do *status quo* de Gilead, também servem na narrativa como parâmetro do absurdo da ordem que Offred busca subverter através de seus pequenos - e possíveis - atos rebeldes, que a caracterizam como uma anti-heroína de uma distopia ambientada em sociedade de controle. Além disso, o rito da participação faz referência aos dois minutos de ódio, de *1984*.

Ironicamente, é através do Comandante, uma figura que serve à ordem, que Offred consegue suporte para ter mais espaço para transgredir em Gilead. A estrutura disciplinar da sociedade de controle, ao utilizar o sistema de panóptico, vigia a todos, mesmo alguém em posição privilegiada, como o Comandante Fred. É dele, também policiado, mesmo que com poder, que parte uma proposta para jogar mexe-mexe com Offred, um jogo trivial, que devido ao rígido controle ao qual todos são submetidos, é subvertido em algo imoral e contra as regras. Offred compara a situação, com o Comandante se expondo, a de um traficante: “Agora é claro que é algo diferente. Agora é proibido para nós. Agora é indecente. Agora é algo que ele não pode fazer com sua Esposa. Agora é desejável. Agora ele se comprometeu, se expôs. É como se tivesse me oferecido drogas” (ATWOOD, 2006, p. 170).

Após esse primeiro ato, vários encontros se seguem, cada um deles um pequeno gesto de rebeldia, pois desafiam as regras que mantêm a ordem. Em um dos encontros, o Comandante dá uma revista feminina para Offred, um item proibido e que supostamente não deveria existir mais, o qual um simples folhear de páginas representa uma subversão. Desse



modo, se estabelece um contrato suspendendo a ordem vigente em Gilead na sala do comandante:

Aqui dentro, é permitido, disse ele baixinho. Compreendi a importância do argumento. Tendo violado o tabu principal, por que haveria eu de hesitar quanto a outro, algo tão banal? Ou a mais outro e outro; quem saberia dizer onde poderia parar? (ATWOOD, 2006, p. 191).

Offred percebe que apesar de sua condição, a rebeldia é possível. Ela tem consciência de que seus atos, ainda que aparentemente inofensivos e banais, são uma subversão ao sistema: “Eu sabia que estava fazendo algo que não deveria estar fazendo” (ATWOOD, 2006, p. 191).

Por sua vez, a revista feminina, que o Comandante informa ser uma *Vogue* dos anos 70, revela o *zeitgeist* da pós-modernidade, em que o consumo faz parte do que forma a identidade dos sujeitos pós-modernos, oferecendo sempre novas possibilidades e identidades, causando uma perda dos referenciais e a suspensão do sentido da realidade. O trecho do romance de Atwood associa-se ao conceito de simulacro de forma muito clara:

O que havia nelas era promessa. Elas lidavam com transformações, sugeriam uma série infindável de possibilidades, estendendo-se como os reflexos em dois espelhos postos de frente um para o outro, prolongando-se ao infinito, réplica após réplica até o ponto de fuga. Sugeriam uma aventura após a outra, um guarda-roupa após o outro, uma aprimoração após a outra, um homem após o outro (ATWOOD, 2006, p. 190).

Antes disso, Offred já tinha consciência de que seu corpo representava um perigo feminino em uma sociedade disciplinar patriarcal, intuía um poder de rebeldia em potencial, que ela não tem condições de exercer por conta do contexto de sua situação, o que fica claro quando ela nota a atenção de dois guardas sobre si, no capítulo quatro: “Então descubro que afinal não estou envergonhada. Aprecio o poder; o poder de um osso de cachorro, passivo mas presente” (ATWOOD, 2006, p. 34). São características de uma anti-heroína, uma pessoa comum em uma situação-limite, que exige forças fora do comum, que leva a anti-heroína a descobrir em si um poder desconhecido ao lutar pela sobrevivência e contra a ordem estabelecida.

A partir da transgressão dos encontros de Offred com o Comandante, que funciona como um rito de passagem para a personagem, outras transgressões ocorrem. A comunicação de Offred com Ofglen, que inicialmente não se estabelecia além do considerado apropriado pela sociedade de controle, se realiza, levantando questões religiosas, assumindo um risco

grande no contexto de Gilead. Na *Escritos da Alma*, uma espécie de igreja tecnologicamente avançada, em que máquinas executam orações encomendadas pelos fiéis, Offred e Ofglen finalmente dialogam:

- Você acha que Deus escuta – diz ela – estas máquinas? – Ela está sussurrando: nosso hábito no Centro.

No passado esse teria sido um comentário bastante trivial, uma espécie de especulação acadêmica. Agora, neste momento, é traição.

Eu poderia gritar. Eu poderia sair correndo, fugir. Poderia dar-lhe as costas, silenciosamente, para mostrar-lhe que não vou tolerar esse tipo de conversa em minha presença. Subversão, sedição, blasfêmia, heresia, tudo ao mesmo tempo.

Eu me faço forte, dura como aço.

- Não – digo.

Ela deixa escapar a respiração, em um longo suspiro de alívio. Atravessamos juntas a linha invisível.

- Eu também não – diz ela (ATWOOD, 2006, p. 203 – 204).

Assim, a anti-heroína de *O conto da aia* avança em suas transgressões, verbalizando uma negação, se afirmando como indivíduo e estabelecendo um laço com Ofglen, que com a comunicação estabelecida pode informar Offred de que existe uma resistência e há margem para uma rebeldia ainda maior. Offred percebe a importância disso: “a esperança está aflorando em mim, como seiva numa árvore. Sangue numa ferida. Nós fizemos uma abertura” (ATWOOD, 2006, p. 205).

Em outro encontro no escritório do Comandante, Offred quebra mais uma das leis de Gilead, que não permite que mulheres escrevam. Ao questionar o comandante sobre o significado de uma frase em latim que havia encontrado escondida pela Offred anterior em seu quarto, ela pede para escrever, porque não sabe a pronúncia. Além da transgressão da palavra escrita, há a referência à teoria psicanalítica freudiana da inveja do pênis e a pulsação de rebeldia diante de tudo que lhe é negado:

Escrevo a frase cuidadosamente. *Nolite te bastardes carborundorum*. Aqui, neste contexto, não é nem uma prece nem uma ordem, mas um triste grafite, um dia rabiscado, abandonado. Pegar na pena entre meus dedos é sensual, parece quase viva, posso sentir seu poder, o poder que as palavras contêm. Querer Ter a Pena É Inveja, diria tia Lydia, citando mais um dos lemas do Centro, advertindo-nos a nos manter longe de tais objetos. E elas estavam certas, é inveja. Só tê-la na mão é inveja. Eu invejo a pena do Comandante. É mais uma coisa que eu gostaria de roubar (ATWOOD, 2006, p. 226).

O jogo de palavras de Atwood entre pena e pênis é ainda mais claro no original em inglês: *penis envy*, mas mesmo na língua portuguesa ainda é possível compreender o duplo sentido,

com Offred ironizando a proibição da escrita por parte das mulheres em Gilead e demonstrando uma rebeldia latente, que cada vez tende a se manifestar mais.

Nesse encontro de Offred e o Comandante há novamente uma referência ao romance *1984*, de George Orwell, desta vez aludindo ao slogan  $2+2=5$ , um dos falsos dogmas que demonstram a força do partido que governa a Oceania, que faz valer a sua vontade, por mais absurda que seja, independente da lógica. Em *O conto da aia*, o diálogo do Comandante com Offred demonstra que ele não acredita que a inteligência feminina seja capaz de pensamento racional complexo: “Mulheres não sabem somar, disse ele certa vez, em tom brincalhão. Quando perguntei o que estava querendo dizer, explicou, para elas, um mais um mais um mais um não fazem quatro” (ATWOOD, 2006, p. 225). Assim como em *1984*, em *O conto da Aia* a soma de dois mais dois não ser quatro representa que o absurdo pode ser imposto por quem controla o poder na sociedade, mesmo que não exista sentido no argumento que valida a lógica do *status quo*.

Uma sociedade com tanta vigilância, leis e opressão acaba por gerar corrupção e transgressão. Desse modo, não é apenas Offred que burla as regras, Serena Joy propõe que Offred engravide com a ajuda de Nick, sem o conhecimento do Comandante. Apenas nessa situação, com a possibilidade de desobedecerem juntas, Serena Joy e Offred percebem o quanto têm em comum: “Levanto o olhar para ela. Ela baixa o olhar para mim. É a primeira vez que olhamos nos olhos uma da outra em muito tempo. Desde que nos conhecemos” (ATWOOD, 2006, p. 246). Depois, restabelecendo o abismo entre as duas, Serena Joy promete que se o combinado funcionar pode dar a Offred uma foto de sua filha, criança que foi retirada de Offred pelo governo de Gilead, e lhe dá um cigarro e o direito de pegar um fósforo na cozinha. Em posse desse fósforo, Offred alimenta os pensamentos maléficos típicos de um anti-herói, que vem gestando conforme pode, demonstrando também que ainda que sua rebeldia esteja abafada por sua situação em Gilead, ainda persiste: “Eu poderia incendiar a casa. Um pensamento tão maravilhoso que me dá arrepios” (ATWOOD, 2006, p. 251).

O Comandante, por sua vez, também comete seus pequenos ilícitos. Nos encontros com Offred, por si só uma desobediência, ocorre uma escalada, em que aos poucos se eleva o nível de transgressão. O jogo de mexe-mexe, marca da primeira desobediência, simboliza essa ascensão quando o Comandante e Offred passam a não respeitar as regras: “Às vezes depois de alguns drinques ele fica bobo, e trapaceia no jogo de mexe-mexe. E me encoraja a fazê-lo também, e pegamos letras a mais e com elas inventamos palavras que não existem”

(ATWOOD, 2006, p. 252). Offred acompanha essa escalada, caracterizando-se cada vez mais como uma anti-heroína, subvertendo o que se esperaria da figura heroica tradicional: “Quando lhe dou o beijo de boa-noite, como se fosse de verdade, seu hálito cheira a álcool e inalo o cheiro como fumaça. Admito que me delicio com isso, uma lambida de devassidão” (ATWOOD, 2006, p. 252).

Por maior que seja a vigilância sobre Offred, há reconhecimento da potencialidade de rebeldia dela por parte dos outros personagens. Quando negocia com Serena Joy e ganha um cigarro, só tem o direito a um fósforo: “(...) um só – acrescenta maliciosamente. – Não queremos arruinar sua saúde” (ATWOOD, 2006, p. 248); quando faz alguma refeição, não tem direito a usar uma faca: “Tenho um garfo e uma colher, mas nunca uma faca. Quando há carne eles cortam para mim antes de trazer, como se me faltasse a capacidade manual ou dentes. Tenho ambos, contudo. É por isso que não me permitem ter uma faca” (ATWOOD, 2006, p. 274). O reconhecimento de Offred sobre sua força comprova que mesmo tão oprimida, sendo apenas uma pequena parte de uma engrenagem maior da sociedade, ela pode ser perigosa. Essa tomada de consciência é importante para que ela siga desobedecendo.

Uma das maiores transgressões de Offred na narrativa ocorre quando o Comandante a surpreende com uma fantasia feminina proibida e a convida para sair. Offred reconhece na fantasia um poder de insubmissão e inconformismo: “Contudo há uma sedução nisso, traz consigo o encantamento infantil de vestir uma fantasia. E seria tão ostensivo, uma tamanha zombaria para com as Tias, tão pecaminoso, tão livre” (ATWOOD, 2006, p. 276). Offred vai com o Comandante à Casa de Jezebel, em uma área intermediária entre Gilead e as colônias, que funciona como um prostíbulo. Diante das mulheres da Casa de Jezebel, Offred identifica na simples presença delas uma resistência ao sistema estabelecido em Gilead: “O credo oficial as nega, nega sua própria existência, contudo aqui estão elas. Isso pelo menos é alguma coisa” (ATWOOD, 2006, p. 282). Do mesmo modo, Offred percebe que o Comandante está se mostrando para ela, afirmando sua importância em Gilead, ao ponto de ser permitido a ele, e poucos outros, normas diferentes: “Está violando as regras, debaixo dos narizes deles, dando-lhes uma banana e se saindo numa boa” (ATWOOD, 2006, p. 283). O paradoxo da situação é que o Comandante é uma figura importante para a manutenção do sistema de Gilead, ao mesmo tempo em que o corrompe.

Na Casa de Jezebel, Offred encontra sua amiga Moira<sup>69</sup>, personagem presente ao longo da narrativa, que ganha força conforme as transgressões avançam, porque representa para Offred alguém com força e bravura para desobedecer e inspirar resistência, qualidades que a mãe de Offred também tinha, mas que em Moira permitem uma identificação, por serem da mesma geração, com um vínculo de amizade, não familiar, exercendo assim a função de alguém com a qual se compara, importante na construção identitária da protagonista. À Moira, portanto, cabe o papel de ser uma régua com a qual Offred mede suas próprias atitudes. Ao longo do romance, ela lembra da amiga em vários momentos, em que Moira representa o inconformismo que lhe falta:

Você sempre foi uma grande molenga, diz Moira, com afeição. Isso faz tão, mas tão bem. Faz mesmo.

E ela tem razão, sei disso agora enquanto estou ajoelhada neste chão inegavelmente duro, ouvindo a cerimônia monótona continuar. Há algo de poderoso em sussurrar obscenidades sobre aqueles que estão no poder. Há algo de delicioso nisso, algo de malicioso, secreto, proibido, estimulante. É como uma espécie de feitiço. Isso os esvazia, os reduz ao denominador comum onde se pode lidar com eles. Na pintura do cubículo do banheiro alguém desconhecido havia rabiscado: *Tia Lydia gosta de chupeta*. Era como uma bandeira acenada do alto de uma colina em sinal de rebelião (ATWOOD, 2006, p. 267).

Assim, quando Offred lembra de Moira, encontra apoio tanto para continuar sobrevivendo, por se adaptar à situação, quanto para manter viva uma chama de rebeldia que cresce conforme ela a alimenta. Reencontrar Moira e perceber que ela também foi subjugada por Gilead decepciona Offred, que tinha uma imagem idealizada da amiga.

Moira relata a Offred sobre o período em que esteve na clandestinidade, após a fuga do centro de treinamento (última vez que tiveram contato), e como foi apanhada antes de conseguir fugir do país, quando lhe ofereceram a escolha de ir para as colônias ou servir na Casa de Jezebel. Offred percebe que a amiga está diferente, degradada e resignada, o que a leva a refletir sobre sua própria situação:

Ela agora está me assustando, porque o que ouço em sua voz é indiferença, uma falta de volição. Então, será que realmente fizeram isso com ela, tiraram-lhe alguma coisa, o quê?, que costumava ser uma parte tão essencial e importante de seu ser? Mas como posso esperar que Moira continue, com minha ideia de sua coragem, que viva à altura dela, que aja de acordo com ela, quando eu mesma não o faço? (ATWOOD, 2006, p. 299).

---

<sup>69</sup> Na cultura grega antiga, Moira significa destino, personalizando a fatalidade a qual todos estão sujeitos, o quinhão que cabe a cada um na vida. Deriva do verbo *meiromai*, que significa dividir.

Offred, até então, se considerava fraca na comparação com Moira. Ao compreender que a amiga também enfrentou dificuldades graves e, como ela, precisou se adaptar, se decepciona, mas toma consciência de que esperava de Moira um heroísmo que não passava de ilusão romântica, projetada por ela: “Não quero que Moira seja como eu. Que desista, que aceite submeter-se, salve a própria pele. É nisso que se resume. Quero bravura de sua parte, valentia, heroísmo, combate individual. Algo que me falta” (ATWOOD, 2006, p. 299). Esse heroísmo não pode ser alcançado em Gilead, e o preço da sobrevivência é o pragmatismo ao lidar com os absurdos de uma teocracia.

Criticar Offred por ser uma personagem a qual falta rebeldia é realizar uma análise superficial, constatação ideológica contra um suposto individualismo exacerbado da protagonista de *O conto da aia*, o que não se sustenta com uma leitura apurada da obra. No artigo “O fantástico como estratégia literária pós-moderna em A história da aia, de Margaret Atwood” (2010), o pesquisador brasileiro Alexander Meireles da Silva define Offred como uma personagem marcada pela submissão: “Omissão, conivência, ambiguidade, covardia e individualismo são, pois, neste ponto de vista, as características mais marcantes de Defred<sup>70</sup>” (SILVA, 2010, p. 22). Ele também a compara com a mãe, ativista, buscando contrastar as duas figuras: “Ao contrário da engajada feminista que lutou e sofreu pelas suas ideias em prol de mudanças para as mulheres, Defred preferiu não abrir mão de um modo de vida pequeno-burguês (SILVA, 2010, p. 20)”; e utiliza o trecho do encontro de Offred e Ofglen com turistas como exemplo de obediência ao regime instaurado em Gilead: “Não há nenhuma tentativa heroica por parte da protagonista e de sua companheira (...) de buscarem comunicar aos turistas as atrocidades às quais as mulheres são submetidas” (SILVA, 2010, p. 21). Por fim, reforça a denúncia de desconsideração com causas sociais, caracterizando Offred como “egoísta e fútil” (SILVA, 2010, p. 21) e constatando que “Em nenhum momento do romance Defred sequer cogita mudar essa postura” (SILVA, 2010, p. 22) – o que é insensível e inexato, visto que Offred sofre por e para sua sobrevivência ao longo de todo o romance.

As constatações de Silva caracterizam uma anti-heroína e humanizam a protagonista de *O conto da aia*, porém ler Offred apenas desse modo seria um pouco simplista e não faria justiça à profundidade da personagem, complexa demais para caber em uma caixinha ideológica alinhada à direita ou à esquerda. Offred é uma peça minúscula diante do todo da engrenagem social, mas não é inerte, e torna-se o mais rebelde possível para a sua condição,

---

<sup>70</sup> Silva utiliza uma edição brasileira em que a tradução se refere à Offred como Defred.

com uma estratégia de sobrevivência, conseguindo transgredir – de forma efetiva – quando é possível. A análise de Eliane Campello confirma essa leitura:

Offred, por sua vez, justifica-se frequentemente: suas escolhas são feitas em nome da sobrevivência. Por isso, parece que, em algumas ocasiões ela também está cooptando com o comando, quando, de fato, se circunscreve apenas por sua condição de impotência (*the condition of helplessness*, um tema recorrente em obras da autora). Tal condição da protagonista aponta em sentido contrário e se posta como fator subversivo numa ficção de resistência (CAMPELLO, 2003, p. 209).

O pragmatismo de Offred não a torna menos anti-heroína, tampouco lhe empresta arroubos heroicos impossíveis para seu contexto, mas dá condições de a personagem desenvolver ações efetivas que outras, mais rebeldes, não conseguiram protagonizar. Offred não tem um discurso engajado articulado, de ativismo e participação política, ela representa as pessoas comuns da sociedade, que não se envolvem com essas questões - mas consegue resistir, sobrevivendo e desobedecendo como é possível dentro do sistema estabelecido. Por outro lado, do que valeu todo o ativismo da mãe de Offred, se ela acaba enviada para uma das colônias, em condições degradantes, para morrer? Moira e Ofglen, igualmente rebeldes, também não tiveram destino melhor.

É nesse sentido que a frase *Nolite te bastardes carborundorum*, lema de inconformismo da aia anterior, é ridicularizada por Offred: “Grandes porcarias isso fez por ela” (ATWOOD, 2006, p. 269). Eliane Campello compara as duas: “A aia (também chamada Offred) que a precedeu suicidou-se, fato que não lhe valeu maior grau de heroísmo do que à nossa Offred” (CAMPELLO, 2003, p. 209). De fato, a estratégia de sobrevivência de Offred pode não ser adornada com idealizações utópicas e discursos panfletários de efeitos inúteis, mas a sobrevivência dela permite o maior ato de rebeldia do romance, importante no contexto de Gilead: narrar para a posteridade os terrores da teocracia instaurada no país, no que se tornaria *O conto da aia*. Viver e narrar é resistir.

Outro personagem que compreende como sobreviver e resistir em Gilead é Nick. O empregado cumpre suas funções, cooptando com os padrões, ao mesmo tempo em que os ajuda a transgredir, mas secretamente participa da resistência. A aproximação dele a Offred, intermediada por Serena Joy, é decisiva para uma transformação da protagonista. O encontro dos dois para consumir o acordo tem nuances parecidas com o jogo metalinguístico pós-moderno referido por Umberto Eco no *Pós-escrito a O nome da rosa* (1984), em que através da ironia se estabelece uma comunicação não ingênua em tempos igualmente sem inocência:

“– Você vem aqui com frequência? – E o que uma boa moça como eu está fazendo num lugar como este – respondo. Nós dois sorrimos: assim está melhor. É uma admissão de que estamos representando” (ATWOOD, 2006, p. 312). O jogo se estende para a compreensão do que estão fazendo e das consequências disso: “– Nada de romance – diz ele. – Está bem? Isso teria significado outra coisa, outrora. Outrora teria significado: *sem compromissos*. Agora significa: *sem heroísmo*” (ATWOOD, 2006, p. 313).

Mesmo com a consciência da natureza não romantizada da relação com Nick e dos riscos que ela envolve, Offred volta a procurá-lo, sem o intermédio de Serena Joy, transgredindo e se colocando em risco. Nick assume assim o papel de outro corpo que complementa Offred porque ela quer, não por uma imposição do governo. Somente com essa presença bem-vinda do outro é que ela reconhece seu corpo e restabelece uma identidade, o que se confirma textualmente com a revelação, apenas para Nick, de seu nome: “Digo-lhe meu verdadeiro nome, e sinto que portanto sou conhecida” (ATWOOD, 2006, p. 320).

No fim do romance, após a forte carga emocional dos ritos de salvamento e participação, Offred enfrenta a morte de Ofglen, o que para ela significa o risco de também ser descoberta. Assim como Winston Smith, de *1984*, compreende o quanto a sociedade de controle é forte:

Não quero dor. Não quero ser uma dançarina, com os pés no ar, minha cabeça num retângulo sem rosto de pano branco. Não quero ser uma boneca dependurada no Muro, não quero ser um anjo sem asas. Quero continuar vivendo, de qualquer forma que seja. Renuncio a meu corpo voluntariamente, para submetê-lo ao uso de outros. Eles podem fazer o que quiserem comigo. Sou abjeta.  
Sinto, pela primeira vez, o verdadeiro poder deles (ATWOOD, 2006, p. 339).

A grande força de Offred reside na sua luta pela sobrevivência. É por isso que ela foge com a ajuda de *Mayday*. Sem outras opções, a fuga representa a única alternativa para sobreviver: “Se isto é o meu fim ou um novo começo não tenho nenhum meio de saber: eu me entreguei às mãos de desconhecidos; porque não há outro jeito. E assim eu entro, embarco na escuridão ali dentro; ou então na luz” (ATWOOD, 2006, p. 347).

Utopia e distopia dialogam. Há um trecho de *O conto da aia* em que Offred reflete sobre a frase de uma lápide, metáfora para a condição da sociedade de Gilead: “*Na esperança*. Por que puseram aquilo acima de uma pessoa morta? Estaria o cadáver esperançoso ou aqueles ainda vivos?” (ATWOOD, 2006, p. 131). A ambiguidade do epitáfio sugere um pessimismo tipicamente distópico, mas o romance de Atwood também tem uma chama



utópica. No primeiro capítulo, logo no início da narrativa, Offred relata sobre a atmosfera juvenil no Centro Vermelho: “Nós ansiávamos pelo futuro” (ATWOOD, 2006, p. 11). A força de resistência, *Mayday*, também representa uma possibilidade utópica, diante de todos os terrores de Gilead. Nesse sentido, a fuga de Offred é para a utopia, etimologicamente um não lugar, que é o modo como o Canadá é referido, com o uso de ironia por parte de Atwood, nas Notas Históricas, ao final do livro. Essas notas revelam que as fitas com o relato de Offred – sua maior transgressão - foram encontradas no estado do Maine, localizado geograficamente próximo ao Canadá, o que confirma esse país como destino de Offred, e que a fuga para o exílio é planejada através da Estrada Clandestina Feminina. Eliane Campello percebe e confirma a relação irônica entre Utopia e Canadá:

[...] o Canadá aparece de forma ambígua. Por vezes, entende-se que, ao criticar severamente a cultura estadunidense, a autora está, de forma indireta, também criticando o seu país de origem. Em outras passagens, entretanto, é o Canadá que surge como o paraíso almejado. (...) Paradoxalmente, no entanto, devido ao grau de ironia aplicado ao congresso universitário, essa visão paradisíaca fica prejudicada, apesar de manter ativo o “mito primitivista do espaço selvagem”. (...)

Esse mito do Canadá como lugar ermo e selvagem é reforçado nas “Notas históricas”, em que há a ocorrência de muitas negações, ou “lugar nenhum”. O congresso acontece na Universidade de Denay (que contém uma aproximação fonética com o verbo “negar”, *deny*, em inglês)” (CAMPELLO, 2003, p. 205-206).

Realizar o registro de sua sobrevivência é o maior ato de rebeldia da anti-heroína de *O conto da aia*. Ao manter seu relato corajoso para a posterioridade, Offred deixa um legado de conhecimento sobre uma luta individual e um momento histórico, com uma narrativa de resistência que serve inicialmente para encorajar outras sobreviventes em situação semelhante e depois como advertência, para que, uma vez que o modelo de sociedade seja reformado, o erro não se repita.

O capítulo final, *Notas Históricas sobre O Conto da Aia*, apresenta um último paralelo do romance de Atwood com *1984*, fazendo referência ao apêndice *Os princípios da Novilíngua*, da obra de Orwell. Esse capítulo é deslocado no tempo em aproximadamente duzentos anos no futuro e com outro narrador, apresentando uma sociedade diferente de Gilead, com diversos avanços, incluindo a liberação feminina, como fica evidente no Simpósio transcrito, presidido por uma mulher, e na condenação de opressões religiosas e teorias com pouco rigor científico, praticadas no passado. No entanto, as Notas Históricas confirmam o caráter distópico da narrativa, ao revelarem a permanência de uma visão

patriarcal de mundo, através do machismo latente na fala do palestrante, o professor Pieixoto, representando a ciência, com a voz final e masculina, utilizando piadas e jogos de palavras que objetificam a figura feminina. O próprio título do romance é produto de um duplo sentido advindo da semelhança na oralidade dos termos *tale* (conto) e *tail* (rabo) em inglês, revelando um olhar grosseiro e sexista sobre o relato de Offred. Em determinado momento, o palestrante demonstra condescendência com Gilead, posicionamento que é bem recebido pelo público do Simpósio:

[...] permitam-me dizer que, em minha opinião devemos ser cautelosos ao fazer um julgamento moral sobre a sociedade de Gilead. Sem dúvida já aprendemos a esta altura que tais julgamentos são por necessidade específicos de cultura. Além disso, a sociedade de Gilead estava submetida a grandes pressões de caráter demográfico e outros, e estava sujeita a fatores dos quais nós felizmente estamos mais livres. Nosso trabalho não é censurar e sim compreender. (*Aplausos.*) (ATWOOD, 2006, p. 355).

No futuro de Gilead, portanto, a história das mulheres é novamente abafada, em uma crítica de Atwood sobre como a academia ignora a história do ponto de vista feminino. A última frase da palestra e do romance, “Os senhores têm perguntas?” (ATWOOD, 2006, p. 367), reforça esse silenciamento na história oficial, com o palestrante homem se colocando como o portador da verdade sobre o passado. Eliane Campello analisa como o relato de Offred é compreendido nas Notas Históricas:

Professor Pieixoto não aceita seu (de Offred) relato como verdade histórica. Sexista, o historiador reitera seus argumentos, calcando-os na ironia, ao afirmar que ela não pode ser identificada (seus traços físicos são iguais aos de qualquer outra mulher), embora seja instruída (provavelmente graduada em alguma universidade estadunidense), o que provoca muitos risos na plateia. Mas, além disso, seu depoimento deve ser desacreditado, pois ela deveria ter contado mais acerca dos trabalhos na República de Gilead, caso ela tivesse “the instincts of a reporter or a spy”. O que ele está, na verdade, querendo dizer é que a história das mulheres contada por Offred não é do interesse da tradição acadêmica. De fato, na maior parte de sua conferência, ele se mostra mais interessado em identificar os comandantes do que em compreender e questionar os valores e a ideologia de opressão da mulher na República de Gilead. A atitude da academia revela o vazio existente entre a história oficial e a história das mulheres (CAMPELLO, 2003, p. 204).

Thomas Moylan, em *Scraps of the untainted sky: Science-fiction, utopia, dystopia* (2000), reconhece o sucesso da rebeldia de Offred e ratifica essa leitura, afirmando que a aparente utopia do futuro descrito nas Notas Históricas se desvanece quando Offred é objetificada: “(...) a vida desta sofrida mulher comum, que se tornou uma corajosa agente

política em seu próprio direito, é condescendentemente reduzida à condição reificada de um objeto de estudo”<sup>71</sup> (2000, p. 165, tradução minha).

Desse modo, o final do romance de Atwood é marcado pelo pessimismo distópico, em que o embate da anti-heroína rebelde com a sociedade aponta para a sobrevivência dela e do relato, porém sem a instauração de uma sociedade plenamente igualitária, renovando a crítica sobre a condição da mulher na sociedade contemporânea e alertando sobre os perigos que podem resultar do recrudescimento da desigualdade entre gêneros.

*O concorrente* e *O conto da aia* inscrevem-se como obras que atualizam as distopias clássicas, com anti-heróis que demonstram a força de figuras humanas comuns na luta por sobrevivência e transformação da sociedade, atualizando o conflito entre indivíduo e sociedade, típico da modernidade e do romance, que persiste na pós-modernidade e produz o fim do sujeito, em narrativas distópicas pós-modernas que reafirmam a crítica à sociedade de controle e o quanto a rebeldia é uma característica afirmativa necessária nesse contexto, para que não se estabeleçam regimes antidemocráticos em nome de um suposto bem maior coletivo que retire liberdades individuais. Ben Richards e Offred conquistam de forma subversiva o conhecimento que lhes é negado pela sociedade, através de ações afirmativas que deixam como legado suas próprias narrativas, tornando-se exemplos para que outros também realizem uma jornada de apropriação de conhecimento e luta por direitos civis e liberdades individuais.

### **3.2 O anti-herói em crise identitária e a ansiedade sobre o corpo distópico em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968) e *Neuromancer* (1984)**

Na pós-modernidade, a sociedade de controle representa uma ameaça tão grave que mesmo o corpo, o foro mais íntimo de um indivíduo, é cerceado. Essa temática é importante na literatura contemporânea e se relaciona ao conceito de pós-humano, igualmente relevante, com reflexões sobre os questionamentos éticos e identitários derivados dos avanços tecnológicos e científicos do período, que problematizam os limites do humano. O tema da ansiedade em relação ao corpo manifesta-se naturalmente como uma das categorias essenciais do romance distópico produzido na pós-modernidade e compreendê-la, a partir da análise de seus protagonistas, é refletir sobre a condição do indivíduo no período.

---

<sup>71</sup> “[...] the life of this ordinary suffering woman, who became a courageous political agent in her own right, is patronizingly reduced to the reified status of an object of study”.

As distopias com o tema de ansiedade em relação ao corpo são obras que questionam o corpo humano e o estatuto do real. Em romances como *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, *Não me abandone jamais* (2005), de Kazuo Ishiguro, e *Lágrimas na chuva* (2011), de Rosa Montero, há uma questão que paira sobre a narrativa: o que é ser humano? São obras nas quais o corpo é colocado em xeque, em um momento da história em que o primado dos simulacros estabelece uma era de incertezas, em que o artificial não pode ser distinguido do real. Os romances *cyberpunks*, como *Neuromancer* (1984) e *Nevasca* (1992), trazem ainda o elemento do corpo digital, ampliando a problematização dessa temática. Diante de todas essas incertezas, os anti-heróis dessas obras experimentam uma ansiedade sobre o corpo distópico, em uma crise que os faz empreender um percurso de busca identitária.

Em *The archetypal antihero in postmodern fiction* (2010), Rita Gurung dedica um capítulo do seu estudo para a análise de anti-heróis em busca identitária, trabalhando com a questão de como as manifestações culturais hegemônicas, de origem europeia, são apropriadas por países de áreas pós-coloniais. Gurung analisa os protagonistas de dois romances, *Uma casa para Mr. Biswas* (1961), de V. S. Naipul, e *Um grão de trigo* (1967), de Ngũgĩ wa Thiong'o. Ela caracteriza os personagens como fracassados, insensíveis e individualistas, que enfrentam uma crise identitária, estabelecendo uma relação com o poema *A canção de amor de J. Alfred Prufrock* (1917), de T. S. Eliot:

Eles compartilham semelhanças em suas aspirações pelo sucesso e tentativas de alcançar identidades concretas; mas o destino, o acaso e a personalidade combinam, não apenas para despedaçar seus sonhos, mas também para revelá-los como essencialmente anti-heroicos. Eles são personagens marginalizados resultantes da colonização e privação social, cultural e pessoal. Problemas irrompem de ambos quando eles tentam moldar seus futuros individualmente em sociedades tradicionalmente comunais. Como homens marginais eles são produtos de dois mundos sociais e eles são colocados nas incertezas psicológicas desses dois mundos. Eles também são personagens esquizoides e neste sentido eles lembram os leitores do homem Prufrockiano<sup>72</sup> (GURUNG, 2010, p. 100, tradução minha).

---

<sup>72</sup> “They share similarities in their aspirations for success and attempts to achieve concrete identities; but fate, chance and personality combine, not only to shatter their dreams but also to reveal them as essentially antiheroic. They are marginalized characters resulting from colonization and social, cultural and personal deprivation. Trouble erupts from both of them when they try to fashion their futures individually in traditionally communal societies. As marginal men they are products of two social worlds and they are placed in the psychological uncertainties of both these worlds. They are also schizoid characters and in this regard they remind the readers of Prufrockian man”.

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), de Philip K. Dick, e *Neuromancer* (1984), de William Gibson, romances que analiso neste capítulo, os protagonistas também enfrentam uma crise e uma jornada de construção identitária. Não são personagens de países periféricos, em situação pós-colonial, mas igualmente defrontam-se com problemas para estabelecerem uma identidade concreta e possuem características anti-heroicas similares às elencadas por Gurung. Além disso, a caracterização que ela faz dos personagens que analisa como esquizoides se aproxima ao conceito de esmaecimento dos afetos, de Fredric Jameson, o que confirma essas similaridades como produto da condição pós-moderna.

O esmaecimento dos afetos é uma característica constitutiva da pós-modernidade manifesta em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, em específico, e na literatura pós-moderna em geral, conforme apontado no subcapítulo 1.3.2 desta tese. É um fator que incide diretamente sobre o protagonista da narrativa, o anti-herói Rick Deckard, e que faz parte do contexto que produz sua crise identitária. Além do esmaecimento dos afetos, outro fator central no romance são os elementos artificiais que fazem parte da rotina dos personagens, que embaralham a percepção sobre o que é real e artificial, relacionando-se ao conceito de simulacros, de Jean Baudrillard.

*Androides sonham com ovelhas elétricas?* se passa em um futuro próximo, pós-apocalíptico, em que a Terra e seus habitantes foram dizimados pela Guerra Mundial Terminus e os sobreviventes instigados a migrarem para colônias em Marte. Entre os poucos que ficaram, há um caçador de androides, o anti-herói Rick Deckard, inicialmente um policial de vida medíocre, que após empreender uma jornada de busca identitária, acaba por se questionar sobre sua própria humanidade e se era tão diferente de quem caçava. Há também um grupo de androides, seres pós-humanos, descritos como robôs orgânicos criados geneticamente e indistinguíveis dos humanos, que fogem para a Terra, onde são proibidos, buscando sobreviver e ampliar seu tempo de vida, que é programado para ser de apenas quatro anos –obsolescência programada, como a dos produtos de informática que consumimos. A situação geral dos androides é de marginalização, são utilizados em trabalhos perigosos, como servos, e explorados sexualmente. As memórias que possuem são implantes, em um simulacro de identidade pessoal, e alguns nem sabem que são androides.

No início do romance, o protagonista Rick Deckard demonstra descontentamento com o modo como sua vida é regulada por aparelhos artificiais mesmo em atividades básicas, como acordar. O sintetizador de ânimo Penfield funciona como um programador de humor,

que interfere diretamente em como os sentimentos são percebidos. Após ser acordado pelo aparelho, Deckard começa o dia discutindo com sua esposa, Iran, sobre o modo como o utilizam. Ele não consegue esconder sua inadaptação: “- Não mexe na minha programação. – Sua voz se elevou aguda e amarga. – Eu não quero acordar” (DICK, 2014, p. 15). Deckard também não compreende porque Iran escolhe programações depressivas, o que para ele contraria a ideia do aparelho. A explicação dela revela a complexidade da situação, pois relaciona a opressão do silêncio dos apartamentos vizinhos vazios, abandonados por quem emigrou, com a consciência de que a manipulação de sentimentos permite burlar as emoções, o que constitui um dilema ético:

[...] embora ouvisse o vazio intelectualmente, não conseguia senti-lo. Minha primeira reação foi de gratidão por nós termos podido comprar um sintetizador Penfield. Só que aí senti como isso era doentio, perceber a ausência de vida, não só no prédio, mas em tudo, e não reagir a nada, percebe? (DICK, 2014, p. 17)

Não reagir à percepção da ausência de humanidade é uma metáfora, como os andróides, para a condição de anestesia e alienação da sociedade pós-moderna, em relação direta com o conceito de esmaecimento dos afetos, de Fredric Jameson. No início do romance, Rick Deckard não tem consciência dessa condição, mesmo após a conversa com Iran, que dá sinais claros de perda de sua humanidade e vive reclusa. Na tese *Prophet of the postmodern: The problem of authenticity in the works of Philip K. Dick* (2008), o pesquisador canadense Bradley Congdon relaciona o contexto de artificialidade com a desumanização:

Não é coincidência que um mundo desordenado com alimentos falsos, imitação de recursos e emoções eletrônicas é povoado com humanidade simulada, tanto sob a forma de andróides quanto seres humanos "autênticos", como Iran, que parecem ter perdido as emoções que nos fazem verdadeiramente humanos<sup>73</sup> (CONGDON, 2008, p. 43, tradução minha)

Rick Deckard está tão inserido nesse contexto de vida artificial que não percebe, e a insensibilidade com o qual ignora a situação de Iran contribui para já identificar nele um perfil de anti-herói. Seu principal problema no começo da narrativa é a necessidade de trocar sua ovelha elétrica, um simulacro, por um animal de verdade, um ser vivo. Em um mundo cheio de substitutos artificiais, é símbolo de *status* ter a propriedade de um animal original. O

---

<sup>73</sup> “It is no coincidence that a world cluttered with fake food, imitation resources, and electronic emotions, is peopled with simulated humanity, both in the form of androids and “authentic” humans, like Iran, who seem to have forfeited those emotions which make us truly human”.

consumo preenche o vazio de uma vida sem sentido e alienada, tanto com a busca por um item único e original quanto com a substituição deste por uma cópia. O que não é possível é não consumir:

A coisa que mais sonhava no mundo era em ter um cavalo, de fato qualquer animal. Ser dono de uma fraude era algo que ia gradualmente desmoralizando qualquer um. No entanto, do ponto de vista da sociedade, era necessário, dada a ausência de um artigo autêntico (DICK, 2014, p. 21).

O fracasso na escalada social, que não o permite possuir um animal vivo, ao invés da cópia elétrica, é outra característica anti-heroica, e que impulsiona a crise identitária do personagem.

Na pós-modernidade os indivíduos não possuem uma identidade unificada e segura. As possibilidades de escolhas para caracterizações identitárias dos aptos a consumir são várias e o sujeito é seduzido e embarca no jogo identitário, assumindo as opções mais atraentes e as descartando quando necessário. Nesse sentido, a globalização, como um aprofundamento da integração econômica, tem relação com o social e cultural decorrente desse processo, no qual a massificação se dá via mídia, que vende uma cultura heterogênea, sem identidade segura (ou pelo menos coerente) e de duração efêmera.

A mundialização cultural ocorre como correspondente da globalização, de ordem econômica, e origina um padrão, produzido para as massas — a despeito de heterogeneidades sociais, étnicas, etárias, sexuais ou psicológicas. A cultura média, ou de massa, ofusca os outros tipos anteriores. A cultura torna-se homogênea, padronizada. A distinção que existia anteriormente entre cultura popular e erudita arrefece, uma vez que a massificação cultural é hegemônica e as absorve. Ao mesmo tempo em que o mercado dita um padrão, os padrões de consumo também ditam o que o mercado oferece. Essa hegemonia serve a quem detém o poder econômico do capital industrial e financeiro a ela ligado – e marca a força da cultura do consumo. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, isso é exemplificado através da Corporação Rosen, que fabrica os androides, administrada por Eldon Rosen, que diz: “Produzimos o que os colonos queriam (...) Seguimos o consagrado princípio que subjaz todo empreendimento comercial” (DICK, 2014, p. 62).

A necessidade de produção aumenta conforme a quantidade de sujeitos consumindo ativamente, o que leva o sistema a buscar expandir o consumo e a produção, que em níveis altos acarreta em agravamento de problemas de ordem sócio-cultural, potencializando as mazelas decorrentes de uma produção massiva - sendo que alguns estudos consideram que já não existem recursos suficientes para um consumo que contemple todas as nações. O

esgotamento das fontes naturais é inevitável e pode criar um colapso que forçará o sistema a uma reestruturação produtiva das formas de consumo, com bens mais duráveis e a utilização da tecnologia para criação de produtos menos poluentes e que não utilizem recursos não renováveis ou que não emitam poluição, além da necessidade de reeducação dos consumidores. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* esse esgotamento já ocorreu. O colapso dos seres humanos, a tecnologia e a ameaça do pós-humano aos indivíduos são temas centrais da obra de Philip K. Dick, que constrói um mundo futurista em que a mídia e a cultura de massa manipulam e dominam a humanidade e em que o desenvolvimento da cibernética resultou em uma sociedade em que humanos são governados pela tecnologia. Com o planeta devastado, o espaço torna-se o novo mundo a ser explorado:

Um tímido programa de colonização estava em curso antes da guerra, mas agora que o sol havia parado de brilhar sobre a Terra, a colonização entrou em uma fase inteiramente nova. Em conexão com isso, uma arma de guerra, o Guerreiro Sintético da Liberdade, havia sido modificada; feito para funcionar em um mundo alienígena, o robô humanoide – estritamente falando, um androide orgânico – se tornara a força motriz do programa de colonização. Sob a lei das Nações Unidas, cada emigrante automaticamente ganhava um androide do subtipo que quisesse, e, por volta de 1990, a variedade de subtipos desafiava o entendimento, do mesmo jeito que os automóveis americanos dos anos 1960 (DICK, 2014, p. 28).

O conceito de pós-humano relaciona-se diretamente com esse contexto, pois os avanços tecnológicos modificaram a humanidade de tal modo que ocorre uma integração entre humano e máquina, ao ponto do corpo humano estar em questionamento, indicando a profundidade da crise da subjetividade que marca o período e o desafio identitário que Rick Deckard enfrenta.

A emigração em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* assume o mesmo papel que o consumo de alguma novidade tecnológica. Os que não são aptos ao consumo, logo não são considerados cidadãos:

[...] o serviçal androide como cenoura, a precipitação radioativa como chibata. As Nações Unidas facilitaram a emigração; o difícil, senão impossível, era ficar. Vagabundear pela Terra significava, potencialmente, ver-se de súbito classificado como inaceitável biologicamente, uma ameaça à imaculada hereditariedade da raça. Uma vez classificado como Especial, um cidadão, mesmo que aceitasse ser esterilizado, era excluído dos registros da história. Efetivamente, ele cessava de fazer parte da humanidade (DICK, 2014, p. 28).



Assim, a crise identitária enfrentada por quem escolheu não emigrar, como Rick Deckard, é nítida e revela a procura por fixidez e segurança em um mundo sem sentido; uma busca por pertencimento, com o apego ao passado e ao espaço, representando o conhecido e seguro, ainda que deteriorado: “Talvez, mesmo deformada como estava, a Terra seguisse familiar, algo a que se apegar. Ou possivelmente os não emigrantes imaginassem que a cobertura de poeira pudesse se dissipar um dia” (DICK, 2014, p. 28).

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o avanço da tecnologia serve ao mercado, ofertando sempre novas opções para consumo e novas identidades. Na área de androides, o progresso é tanto que os modelos Nexus-6 são confundidos com humanos. Diferente dos modelos anteriores, como os T-14, não há testes de inteligência capazes de identificar os Nexus-6:

[...] o Nexus-6 realmente tinha 2 trilhões de componentes, além da faculdade de escolher entre dez milhões de combinações possíveis em sua atividade cerebral. Em 45 centésimos de segundo, um androide equipado com uma estrutura cerebral dessas poderia assumir qualquer uma das quatorze reações e posturas básicas. Bom, nenhum teste de inteligência pegaria um andy desses (DICK, 2014, p. 40).

Com um simulacro tão próximo ao humano, o humano perde a medida de si mesmo. Assim se constitui a crise identitária enfrentada por Rick Deckard, a mesma que os androides enfrentam na narrativa e que simbolicamente é a da humanidade pós-moderna, porque não é mais possível diferenciar os androides dos humanos e o simulacro do real. Na obra de Dick é desenvolvido o Teste de Empatia Voigt-Kampff, como uma forma de detecção de androides, com uma escala de medição de empatia, que seria uma característica inerentemente humana. Mas se a empatia é uma característica humana, então o esmaecimento dos afetos é um fator de desumanização e a condição pós-moderna é a mesma de um androide.

Na terra exaurida que Rick Deckard habita, um animal de verdade, ser vivo autêntico, não uma cópia artificial, é raro, valorizado como símbolo de *status*. E tanto são valorizados, que no Teste de Empatia Voigt-Kampff parte das perguntas para medir a reação de empatia de quem está sendo testado é relacionada a animais. Essa empatia, porém, não se estende aos androides, tanto que a profissão de Deckard é matá-los – na narrativa é utilizado um eufemismo: aposentar. Aposentar um androide é um ato que é problematizado por Rick Deckard de dois modos, para que ele suporte o que faz, negando a percepção de que androides são seres vivos, e considerando a regra da vida de Mercer, a qual estabelece que “Matarás somente os assassinos” (DICK, 2014, p. 42), em um conceito sujeito a interpretações e que foi

sendo adaptado de acordo com os interesses coletivos, o que permite a Rick Deckard matar os andróides sem peso na consciência:

Para Rick Deckard, um robô humanoide fugitivo, que havia matado seu mestre, equipado com uma inteligência mais poderosa que a de muitos seres humanos, sem respeito pelos animais, incapaz de sentir uma intensa alegria empática pelo sucesso de outra forma de vida ou pesar por sua frustração – isto, para ele, sintetizava *Os Assassinos* (DICK, 2014, p. 42).

Essa insensibilização que é racionalizada estabelece uma aproximação da condição de Deckard a de um andróide. Seus sentimentos são programados, sua identidade é guiada por um padrão de consumo e o que sobra de percepção ou inconsciente é abafado pela religião.

Com o avanço nas tecnologias de produção de andróides, mesmo com o teste Voigt-Kampff, a identificação dos novos modelos torna-se difícil. O inspetor Bryant, chefe de Rick Deckard, reconhece esse problema, mostrando-se preocupado com a aplicação do teste em humanos, como forma de aprimorar a detecção dos Nexus-6: “Escute... Bryant levantou-se, confrontando Rick sobriamente. – Quando você operar a escala Voigt-Kampff lá em cima, se um dos humanos não conseguir passar no teste...” (DICK, 2014, p. 48). Ele também revela a Rick que psiquiatras russos já haviam solicitado a aplicação da escala Voigt-Kampff em seres humanos de grupos específicos: “(...) pacientes humanos esquizoides e esquizofrênicos. Aqueles que revelam, especificamente, o que se chama de ‘embotamento afetivo’” (DICK, 2014, p. 48), ou seja, confirmando a aproximação entre andróides e quem enfrenta em alguma medida o esmaecimento dos afetos. Bradley Congdon também percebe a aproximação entre os termos e condições envolvidos:

A falta de empatia em andróides é comparada ao “embotamento afetivo” encontrado em alguns esquizofrênicos humanos. Vale a pena notar a semelhança nesse termo com o “esmaecimento dos afetos”, de Jameson, que ele considera típico da literatura pós-moderna<sup>74</sup> (CONGDON, 2008, p. 44-45, tradução minha)

Considerando o esmaecimento dos afetos uma característica da condição humana na pós-modernidade, os andróides da narrativa se constituem claramente como uma metáfora dessa condição.

---

<sup>74</sup> “The lack of empathy in androids is compared to the “flattening of affect” found in some human schizophrenics (33). It is worth noting the similarity in this term to Jameson’s “waning of affect,” which he considers typical of postmodern literature”.

Rick Deckard, nesse momento da narrativa, se percebe apenas como um caçador de recompensas por exterminar andróides, incumbido de aposentar um grupo de Nexus-6 que fugiu das colônias para a Terra e que foi parcialmente descoberto por seu colega de trabalho Dave Holden, morto em confronto com os fugitivos. O marco do que começa a ser um ponto de virada do personagem se dá quando ele visita a Corporação Rosen e aplica o teste Voigt-Kampff em Rachael Rosen, sobrinha de Eldon Rosen, responsável pela corporação. O teste, com várias questões sobre empatia e envolvendo crueldades com animais, identifica Rachael como uma andróide, resultado desmentido pelos Rosen e que faz Rick considerar o Voigt-Kampff obsoleto: “Graças a Deus eu não ter saído por aí caçando recompensas com base neste teste” (DICK, 2014, p. 62). Rick culpa a organização de Eldon Rosen pelo problema, porque os novos modelos são muito parecidos com os humanos, e percebe que aplicar o teste em Rachael foi uma armadilha, que ela teria pouca capacidade de empatia e havia sido propositalmente indicada para invalidar o teste: “você mandaram essa garota esquizoide pra mim. – E meu teste, ele se deu conta, está acabado” (DICK, 2014, p. 63).

As dificuldades encontradas por Rick Deckard na visita aos Rosen revelam características anti-heroicas do personagem: obcecado pela necessidade de ter um animal de verdade, ele é egoísta e coloca sua necessidade à frente dos interesses comuns. Agindo sem refletir sobre a importância do seu trabalho e as consequências que suas ações poderiam causar, ele negocia para ganhar uma coruja como suborno e assim colaborar com a corporação. Rick Deckard só não é corrompido porque nota que Rachael se refere à coruja como coisa e retoma o teste, confirmando sua avaliação inicial de que ela é um andróide, o que Eldon Rosen finalmente admite. Rachael também não sabia de sua verdadeira identidade, pois tinha implantes de memórias que a faziam acreditar ser humana. Ao final da visita, Rick pergunta se a coruja era genuína e a resposta de Eldon confirma que a narrativa está ambientada no plano do hiper-real: “a coruja é artificial. Não existem mais corujas” (DICK, 2014, p. 68). Sem saber que a coruja era artificial, Rick havia negociado por ela como se fosse real e toda a situação se desenvolveu influenciada por simulacros.

O grupo de andróides inicialmente era formado por oito Nexus-6, mas dois foram aposentados pelo ex-colega de Rick, Dave Holden, que foi assassinado por um dos andróides sobreviventes, Polokov. Assim, Rick ficou responsável por exterminar os outros seis. Rachael Rosen oferece ajuda, em nome da corporação Rosen, por ela ser um modelo igual aos caçados, mas Rick considera a proposta absurda: “Que tipo de mundo é este, ele se perguntou, em que uma andróide vidfona para um caçador de recompensas e oferece ajuda?” (DICK,

2014, p. 95). No entanto, o primeiro androide que ele aposenta – Polokov - foi quem o procurou, como ela havia avisado que poderia acontecer, o que faz Rick perceber que ela realmente poderia ajudar.

Eufórico com o sucesso inicial, Rick entra em contato com Iran, mas se irrita com sua esposa pela falta de reação dela, deprimida e ousando sentir dor em um mundo de anestesiados. O comportamento anti-heroico de Rick nessa situação se assemelha ao de um androide, como Rachael, que demonstrou pouca empatia referindo-se à coruja como uma coisa: “devia ter me livrado dela dois anos atrás, quando pensamos em nos separar. Ainda posso fazer isso, lembrou-se” (DICK, 2014, p. 98). Esmacido e sem afeição com quem deveria ser a pessoa mais próxima de si, Rick objetifica Iran e a compara a um androide: “A maioria dos androides que conheço tem mais vitalidade e desejo de viver do que a minha mulher. Ela nada tem para me oferecer” (DICK, 2014, p. 98-99). O que incomoda o anti-herói da narrativa não é o sofrimento de sua esposa, mas a negativa dela de ser uma consumidora ativa, empolgada com a possibilidade de ter um animal vivo, anestesiada pela tecnologia e o espetáculo da sociedade pós-moderna. Por comparar Iran com androides, Rick lembra de Rachael e como ela foi útil, mas mesmo reconhecendo a importância da androide no extermínio de Polokov, ele é guiado pelo egoísmo: “Presumindo que ela não quisesse parte alguma do dinheiro da recompensa, talvez ele pudesse usá-la” (DICK, 2014, p. 99).

A caracterização de Rick Deckard como um anti-herói é clara nesse ponto da narrativa, em termos próximos aos apontados por Rita Gurung para seus anti-heróis em crise identitária, principalmente na questão relativa à falta de sensibilidade. Rick Deckard, assim como os Nexus-6 de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, não tem empatia por seus semelhantes. Fredric Jameson, em *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions* (2005), considera que o aspecto mais importante sobre a empatia na narrativa é o referente à fusão, no Mercerismo:

O ponto crucial sobre "empatia", no entanto, é que no Mercerismo é aprovada nas formas de "fusão" com o outro, ou ainda, com a imagem televisiva do outro. Filosoficamente, em outras palavras, pareceu impossível imaginar qualquer identificação com o outro menor do que uma fusão em conjunto das duas subjetividades<sup>75</sup> (JAMESON, 2005, p. 367, tradução minha).

---

<sup>75</sup> “The crucial point about “empathy”, however, is that in Mercerism it is enacted in the forms of “fusion” with the other, or rather, with the televisual image of the other. Philosophically, in other words, it has seemed impossible to imagine any identification with the other short of a merging together of the two subjectivities”.

Jameson relaciona desse modo o desenvolvimento tecnológico com a religião, como uma proposta de alteridade em um mundo em que a interação e identificação com o outro são tão problemáticas quanto a autenticidade do próprio mundo. Bradley Congdon também reflete sobre essa questão, tratando a fusão como uma resposta para a necessidade humana de contato diante de um mundo alienado do real:

[...] quando o conceito de autenticidade se torna mais e mais problematizado, o que é realmente tido como autêntico se torna mais e mais drástico; do mesmo modo, quando a sociedade tecnologicamente avançada de replicação e produção em massa torna a interação humana autêntica cada vez mais problemática, quando a humanidade torna-se totalmente alienada, então a ideia de identificação com o outro é levada aos extremos que só a fusão total de personalidades parece aceitável - o tipo de "fusão" oferecido pelo Mercerismo"<sup>76</sup> (CONGDON, 2008, p. 49, tradução minha).

Com o Mercerismo, Dick oferece uma solução tecnológica para a interação, ao mesmo tempo em que critica o isolamento dos indivíduos na pós-modernidade, porque mesmo através da fusão, seguem cada um em suas casas, sem contato presencial, conectados apenas através das caixas de empatia.

Considerando a reflexão de Jameson e a fusão como um processo de empatia, é significativo que os androides não consigam realizá-la, comprovando suas limitações empáticas. Mesmo Isidore, um especial com genes corrompidos e abaixo do índice de inteligência normal, consegue utilizar a caixa de empatia e realizar a fusão, o que comprova que na narrativa de Dick a empatia é uma característica definidora do humano mais do que a inteligência. A falta de empatia dos androides se estende inclusive a outros androides, o que leva a um impasse: os humanos também não têm empatia pelos androides, não conseguem realizar fusão com eles, então o que diferencia um humano de um androide fica em um terreno borrado, em que a insensibilidade confirma a aproximação simbólica entre os atores da pós-modernidade e os androides. A situação é ilustrada no diálogo entre a androide Luba Luft, que vivia disfarçada como uma famosa cantora de ópera, e Rick Deckard:

- Não sou uma androide. Nunca estive em Marte. Nem nunca vi um androide! – Seus longos cílios tremeram involuntariamente; Rick percebeu que ela procurava demonstrar tranquilidade. – Você tem a informação de que

---

<sup>76</sup> [...] when the concept of authenticity becomes more and more problematized, what is actually held up as authentic becomes more and more drastic; similarly, when the technologically advanced society of replication and mass-reproduction makes authentic human interaction more and more problematic, when mankind becomes totally alienated, then the idea of identification with the other is pushed to such extremities that only total merger of personalities seems acceptable – the type of “fusion” offered by Mercerism”.

existe um androide no elenco? Teria prazer em ajudá-lo; se eu fosse uma androide, teria prazer em ajudar?

- Um androide não liga para o que acontece a outro androide. Este é um dos indícios que procuramos.

- Nesse caso, você deve ser um androide – disse a srta. Luft (DICK, 2014, p. 105).

A lógica de Luba Luft contribui para a crise identitária de Rick Deckard, que cada vez mais se questiona sobre sua humanidade. A tentativa de capturá-la também tem influência nesse sentido, porque ela o rende durante a aplicação do teste Voigt-Kampff e chama a polícia, que leva Rick Deckard, questionando-o se ele é um androide. No edifício do Palácio da Justiça, o anti-herói da narrativa se encontra em uma típica situação da paranoia conspiratória dos livros de Philip K. Dick, ao não conseguir comprovar sua identidade e humanidade e na sequência notar que o inspetor Garland – policial que conduzia a ação - era o terceiro androide que ele deveria caçar.

Nessa etapa do romance surge Phil Resch, um personagem importante na narrativa, que surge como um duplo de Rick Deckard, possibilitando comparar as reações de empatia com relação a androides e suas respectivas humanidades. Os dois são caçadores de recompensas. Sobre Resch, Garland relata que se trata também de um androide:

- Não sabe; nem desconfia; não tem a menor ideia. De outro modo, não poderia levar uma vida como caçador de recompensas, uma ocupação humana. Dificilmente uma ocupação para um androide. – Garland fez um gesto na direção da pasta de Rick. – Essas outras cópias em carbono, os outros suspeitos que você deveria testar e aposentar. Conheço todos. – Fez uma pausa e disse: - Todos nós chegamos aqui na mesma nave vinda de Marte. Menos Resch. Ele ficou por lá mais uma semana, recebendo o sistema de memória sintética (DICK, 2014, p. 123).

O tema da empatia na relação entre humanos e androides também é abordado no diálogo entre Rick Deckard e Garland, realimentando em Rick as inquietações trazidas por Luba Luft:

- Vocês androides – disse Rick – não sabem exatamente como proteger uns aos outros em uma situação de perigo.

- Acho que você está certo – concordou Garland. - Parece que nos falta algum talento específico que vocês humanos têm. Acredito que seja a tal da empatia (DICK, 2014, p. 124).

Quando, logo após o diálogo, Garland é aposentado por Phil Resch, passa a ficar mais claro para Rick como humanos e androides reagem a outros androides. Ele percebe que ambos são

semelhantes, sem estabelecer uma conexão com andróides, seja através de fusão, seja por empatia.

Pensar sobre a identidade de Phil Resch auxilia a pensar sobre a identidade de Rick Deckard. Após Rick informar a Phil Resch que este era um andróide, a humanidade dos dois é questionada. Deckard tem certeza de que Resch é um andróide, influenciado por Garland e pelo comportamento do caçador de recompensas. Resch, por sua vez, reflete sobre sua condição, tentando se convencer da própria humanidade, argumentando que possuir e amar um animal de verdade humaniza o dono: “- Não são só estruturas de memórias falsas – Phil Resch acrescentou. – Eu tenho um animal; não um falso, um de verdade. Um esquilo. Eu amo o esquilo, Deckard” (DICK, 2014, p. 128). Ele questiona Deckard sobre esse tema, procurando traços de humanidade em si, uma vez que andróides normalmente não conseguem manter animais vivos, como Deckard confirma: “Por tudo o que aprendi, posso dizer que isso geralmente não dá certo; o andy é incapaz de manter o animal vivo. Animais necessitam de um ambiente aconchegante para se desenvolver” (DICK, 2014, p. 130), o que acaba por revelar mais sobre a humanidade de Deckard do que de Resch, uma vez que o protagonista da narrativa é quem teve problemas com sua ovelha. Bradley Congdon, comentando a mesma citação, confirma a relação:

Esta afirmação é esclarecedora, não como um comentário sobre a humanidade de Resch, mas sobre Deckard, pois é Deckard quem teve de substituir a sua ovelha orgânica por uma réplica, após a original ter morrido devido à sua própria negligência<sup>77</sup> (CONGDON, 2008, p. 52, tradução minha).

A importância dos animais na narrativa é reafirmada com essa questão, que demonstra, ainda, o quanto Deckard acredita que precisa de um animal de verdade como forma de confirmar sua humanidade, o que revela a crise identitária que ele cada vez mais toma consciência de estar atravessando.

Apesar da crise identitária experimentada por Rick Deckard e Phil Resch, eles decidem continuar com o que seriam suas ações normais, seguindo na caçada da andróide Luba Luft. Eles vão a um museu de arte, onde ela estaria visitando uma exposição de Edvard Munch, e se deparam com o quadro *O grito*. Phil Resch problematiza sobre sua humanidade ao analisar o quadro: “- Acho... – disse Phil Resch - ... que é assim que um andróide deve se sentir [...] – Não me sinto assim, então talvez eu não seja” (DICK, 2014, p. 130). Em *Pós-*

---

<sup>77</sup> “This statement is enlightening, not as a comment on Resch's humanity, but on Deckard's, for it is Deckard who has had to replace his organic sheep with an ersatz one, after the original died due to his own malfeasance”.

*modernismo*: A lógica cultural do capitalismo tardio, Fredric Jameson também reflete sobre a obra:

O quadro de Edvard Munch, *O grito*, certamente é uma expressão canônica dos grandes temas modernistas da alienação, da anomia, da solidão, da fragmentação social e do isolamento - um emblema programático virtual do que se costuma chamar a era da ansiedade. Ele será lido aqui como uma materialização não apenas da expressão desse tipo de afeto, mas, principalmente, como uma desconstrução virtual da própria estética da expressão, a qual parece ter dominado muito do que chamamos de alto modernismo, mas que parece ter desaparecido - por razões teóricas e práticas - do mundo do pós-moderno (JAMESON, 1996, 38-39).

As afirmativas de Phil Resch e de Jameson se relacionam. Se para a personagem de Dick *O grito* é a possível expressão da angústia de um androide, para Jameson revela o espírito do modernismo, o que demonstra um alinhamento em perceber a humanidade como esmaecida e sem expressão na pós-modernidade, tão ou mais apática que androides – afinal, humano ou androide, Phil Resch não se identifica com *O grito*. Sem a ansiedade e expressão contidas no quadro, a personagem de Dick relaciona essas características a um androide angustiado, mesmo que ele próprio esteja se questionando sobre sua humanidade e ainda assim não se aproxime da expressão moderna da obra de Munch.

Após a captura de Luba Luft, Rick Deckard demonstra que sente empatia por alguns androides. Ele chega a comprar um livro de arte para ela, com uma ilustração de *Puberdade*, de Munch. Phil Resch, pelo contrário, não sente empatia nenhuma e não gosta de ser chamado de androide por ela, respondendo às provocações com violência. A ação de Resch não é o suficiente para matar Luft e cabe a Deckard o ato de misericórdia:

O raio laser não atingiu o alvo; porém, quando Resch o baixou, o feixe abriu um buraco estreito, silenciosamente, no estômago dela. Ela começou a gritar; ficou agachada contra a parede do elevador, gritando. Como a pintura, Rick pensou, e, com seu próprio tubo de laser, matou-a (DICK, 2014, p. 134).

Depois de Luba Luft ser aposentada, Rick Deckard verbaliza sua angústia para Phil Resch: “-Você acha que os androides têm alma?” (DICK, 2014, p. 134). O questionamento de Deckard demonstra a confusão identitária que ele enfrenta ao tomar consciência de que é diferente de Resch e que, portanto, pode ser um androide.

Androides e humanos são tão semelhantes na narrativa, com o humano anestesiado pelo esmaecimento dos afetos, imobilizado, anestesiado e sem expressão, que não é possível



ter certeza sobre a humanidade das personagens, cujas identidades pairam em terreno ambíguo dos simulacros utilizados por Dick. Phil Resch simboliza isso. Rick Deckard aplica o teste Voigt-Kampff nele e obtém o resultado de que é humano, mas essa informação não dá certeza de nada ao leitor, porque Deckard já se enganou antes, com Rachael Rosen, que ele pensava ser humana e o teste demonstrou que era uma androide, do mesmo modo que ele considerava Resch um androide e o teste obteve outro resultado. A androide Luba Luft, assim como Garland havia feito antes, também afirmou que Resch é um androide: “- Você não é humano. Não mais do que eu; você é um androide também” (DICK, 2014, p. 131), e há ainda a informação de Rachael Rosen de que havia feito sexo com alguns caçadores de androides e após isso apenas um deles continuou na profissão, Phil Resch: “Nenhum caçador de recompensas seguiu em frente – continuou Rachael – depois de ficar comigo. Exceto um. Um homem muito cínico. Phil Resch” (DICK, 2014, p. 190). Por outro lado, personagens humanos, como Isidore e Iran, também não são marcadamente diferentes de androides. Isidore não consegue diferenciar um gato verdadeiro de uma cópia, e por conta de sua doença seria facilmente confundido com um androide em um teste. Iran vive apenas através da tecnologia, seja para interagir com outros humanos, através do mercerismo, mas de casa, sem contato real, através da caixa de empatia, ou para experimentar sentimentos pré-definidos em uma máquina, com o sintetizador de ânimo. Que diferença há entre um androide e um humano com sentimentos programados por uma máquina? Talvez o androide seja mais humano.

Pode-se concluir que androides e humanos são semelhantemente esmaecidos, de modo que a empatia não os diferencia de forma tão definitiva. Existem tentativas de fugir dessa condição, do fragmento, dos eternos presentes da pós-modernidade – sendo que o humano já experimentou a expressão, no período anterior, de *O grito*, e nesse momento está esmaecido diante da infixidez, do descentramento e da falta de sentido do período atual. A questão principal de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, portanto, não é se Rick Deckard é um androide, nem se androides podem ter sentimentos, expressar arte ou amar, mas o que o esmaecimento dos afetos implica e o que nós, já diagnosticados como androides, podemos fazer diante desse momento de tantas incertezas. É essa crise identitária que o anti-herói da narrativa enfrenta, metonimicamente, representando o indivíduo pós-moderno em um mundo em que o corpo humano e o estatuto do real estão sob interrogação.

A falta de empatia de Phil Resch com androides e o resultado do teste Voigt-Kampff realizado nele contribuem para reforçar a ansiedade de Rick Deckard sobre sua identidade. O corpo distópico é objeto de angústia para o protagonista de *Androides sonham com ovelhas*

*elétricas?*, e reconhecer que é diferente de Resch o faz refletir sobre sua relação com os andróides e sua própria humanidade. Resch e Deckard chegam à conclusão de que ter os andróides na faixa de identificação empática constituiria um perigo, porque não permitiria que se protegessem contra eles, o que os coloca – e a todos os caçadores de recompensas – como uma terceira via, entre o humano e o andróide. Nas palavras de Resch: “Você e eu, e todos os caçadores de recompensas, ficamos entre os Nexus-6 e os humanos, somos uma barreira que mantém os dois separados” (DICK, 2014, p. 140). Na busca por respostas sobre sua identidade, Deckard passa por parte do teste Voigt-Kampff, com o auxílio de Resch, e comprova sua suspeita de que sente empatia por andróides:

- Sou capaz de sentir empatia por certos andróides específicos – disse Rick.  
– Não por todos, mas... por um ou dois. – Como por Luba Luft, disse para si.  
Então eu estava errado. Não existe nada de antinatural ou inumano nas reações de Phil Resch; *sou eu* (DICK, 2014, p. 141).

Assim, Deckard percebe a profundidade da crise identitária que está enfrentando, agravada pela dificuldade de viver em um mundo em que é impossível diferenciar o que é real de cópia, e o quanto a sua incerteza sobre sua humanidade afeta o modo como percebe esse mundo, o levando ao estado de confusão em que se encontra:

Já chega dessa distinção entre seres humanos autênticos e constructos humanoides. Naquele elevador no museu, ele disse a si mesmo, eu descii com duas criaturas, uma humana e a outra, andróide... e meus sentimentos foram o contrário do que deveriam ter sido. Do que estou acostumado a sentir. Do que eu deveria sentir (DICK, 2014, p. 141).

A maneira que Deckard encontra para suportar a crise identitária é através do consumo, relacionando a posse de um animal autêntico com a afirmação da própria autenticidade:

Possuo meu próprio animal agora, disse para si mesmo. Um animal vivo, não um elétrico. Pela segunda vez na minha vida.  
O gasto e o endividamento contratual o deixaram abalado; ele se percebeu tremendo. Mas eu tinha que fazer isso, disse a si mesmo. A experiência com Phil Resch... preciso recuperar minha confiança, minha fé em mim mesmo e em minhas habilidades. Ou não vou conseguir manter meu emprego (DICK, 2014, p. 164).

Bradley Congdon também percebe a relação entre possuir um animal autêntico e confirmar a própria autenticidade. Para o pesquisador canadense, a compra do animal é a maneira que

Rick Deckard encontra para reafirmar sua humanidade, ao poder entrar em contato com algo comprovadamente real, que simboliza sucesso na vida e a confirmação de que ele tem empatia. Para Congdon, isso também indica que Deckard pode ser um androide, argumento que ele desenvolve confrontando andróides e humanos do romance:

Que um personagem totalmente desenvolvido como Deckard pode ser um androide – e o texto nunca trata seriamente desta possibilidade por muito tempo - é sustentado pelo fato de que os andróides do romance muitas vezes agem de forma empática e "humana", apesar da suposta regra definitiva do teste Voigt-Kampff, e, inversamente, que nenhum dos personagens humanos (exceto o "cabeça de galinha" Isidore) parecem particularmente empáticos<sup>78</sup> (CONGDON, 2008, p. 53, tradução minha).

Congdon considerar Rick Deckard um androide reforça a leitura de que andróides e humanos são muito próximos na pós-modernidade e que, portanto, o que importa é o que implica ser um androide, vivenciando o esmaecimento dos afetos e uma realidade em crise, sem sentido, por conta da produção de massa e dos simulacros. É claro que a identidade dos sujeitos é afetada por essa crise. Em *Archaeologies of the future* (2005), Jameson reflete sobre o poder de destruição de tudo que é sólido, típico da pós-modernidade, presente na obra de Philip K. Dick: “Dick é notoriamente o poeta épico da entropia e da transformação do mundo em *kipple*, as camadas de poeira, o apodrecimento de tudo que é sólido, a destruição da própria forma, que é pior do que a morte”<sup>79</sup> (JAMESON, 2005, p. 82). Rick Deckard é o anti-herói em crise identitária que mesmo esmaecido experimenta esse enfrentamento com a possibilidade de que ele seja artificial, questionando o estatuto do real. Deckard reflete sobre isso quando observa a experiência de Iran com Mercer:

Na tela, a arcaica figura de Mercer, apagada e paramentada, subia sofregamente e, de súbito, uma pedra passou por ele. Observando, pensou Rick: meu Deus, existe alguma coisa pior na minha situação do que na dele. Mercer não tem que fazer coisa alguma que lhe seja estranha. Ele sofre, mas, ao menos, não é obrigado a violar sua própria identidade (DICK, 2014, p. 172).

---

<sup>78</sup> “That a fully-fleshed character like Deckard could be an android--and the text never seriously dwells on this possibility for long--is held up by the fact that the androids in the novel often act in an empathetic and "human" way, despite the supposed hard-and-fast rule of the Voigt-Kampff test, and, conversely, that none of the human characters (except the "chicken head" Isidore) seem particularly empathetic”.

<sup>79</sup> “Dick is notoriously the epic poet of entropy and of the transformation of the world into *kipple*, the layers of dust, the rotting of all that's solid, a destruction of form itself that is worse than death”.

Deckard, que nesse momento da narrativa estava preocupado com os três andróides que ainda precisava aposentar, considera que a sua situação de caçador de recompensas, perseguindo andróides quando ele mesmo pode ser um, é violar a própria identidade, compreendendo a proximidade entre humanos e andróides e a crise identitária que enfrenta. Assim, ele realiza a fusão com Mercer, algo que não costuma fazer e que pode ser considerado um fator de confirmação da sua humanidade, e debate com a deidade da narrativa, buscando auxílio para seu dilema:

- Como posso salvá-lo – disse o homem -, se não posso salvar a mim mesmo? – Sorriu. – Você não vê? *Não há salvação*.
- Então, pra que serve isso? – perguntou Rick. – Pra que você serve?
- Para mostrar que você não está sozinho. – disse Wilbur Mercer. – Estou aqui com você e sempre estarei. Vá e faça sua tarefa, mesmo que você saiba que é errado.
- Por quê? – perguntou Rick. – Por que eu deveria fazer isso? Vou largar meu emprego e emigrar.
- Você será requisitado a fazer coisas erradas não importa para onde vá – disse o velho. É a condição básica da vida, ser obrigado a violar a própria identidade (DICK, 2014, p. 172).

A mensagem de Mercer indica a aceitação da ambiguidade dos simulacros na pós-modernidade. Humano ou não, Deckard violaria sua identidade ao caçar andróides, porque os andróides da narrativa se portam como humanos e os humanos como andróides. Nesse sentido, ao realizar a tarefa que lhe cabe, Deckard age como um anti-herói que cumpre o que é necessário e restabelece sua identidade, ao reconhecer que ela é ambígua como o momento em que ele vive, ao aceitar o simulacro como a realidade possível, percebendo o jogo simbólico que ela representa, em que a autenticidade – do seu corpo e da realidade em si – nunca vai poder ser plenamente comprovada, e que isso faz parte da sua identidade e do período.

A relação de Deckard com Rachael também se inscreve nesse terreno. Ao seguir o conselho de Phil Resch e fazer sexo com ela, mesmo sabendo que é uma andróide, Deckard atinge o ápice de sua crise com o corpo distópico, ao realizar um ato sexual, que também pode ser reprodutivo, com alguém que não pode se reproduzir, que sequer pode ser considerado ser vivo. Porém, mesmo sabendo disso, eles se envolvem, cada um com um interesse diverso – ela, fazer com que ele parasse de caçar andróides; ele, conseguir superar a empatia que sente por andróides e poder realizar o seu trabalho – e o amor entre eles é real. Os dois percebem o sentimento e o manifestam, em diferentes momentos da narrativa. Rachael no hotel em que se encontra com Deckard, antes de ele sair para aposentar os andróides restantes: “- Eu te amo –

disse Rachael. – Se eu entrasse em uma sala e encontrasse um sofá coberto com sua pele, eu alcançaria uma pontuação alta no teste Voigt-Kampff” (DICK, 2014, p. 186), e Deckard ao caçar Roy Baty, após ter aposentado Irmgard Baty: “- O.k., você a amava – Rick falou. – E eu amava Rachael. E o Especial amava a outra Rachael” (DICK, 2014, p. 214). Nesse sentido, é possível refletir que Rick Deckard conseguiu realizar sua tarefa apenas após ter feito sexo com Rachael, depois de violar a própria identidade, como Mercer sugeriu, e perceber que mesmo ela sendo uma criatura artificial, houve um produto autêntico: o amor. Ou seja, é após ter aceitado a sua condição – anti-heroica, inclusive - que Rick Deckard consegue caçar os androides restantes e restabelecer sua identidade.

A figura de Mercer também é significativa como um elemento de comprovação do simulacro na narrativa. Ele é desmascarado e identificado como um ator, demonstrando que a construção do Mercerismo é uma farsa, porém a atuação dele na narrativa é a de uma deidade autêntica, então ele de fato é uma. A participação de Mercer na crise de Rick Deckard é tão decisiva quanto a de Rachael, ele atua como uma figura divina verdadeira poderia atuar. Bradley Congdon também analisa a questão e faz leitura similar. Para o pesquisador, o papel de Mercer é autêntico ainda que ele admita que seja uma farsa e isso está de acordo com o universo de Dick, em que não há como distinguir o que é real:

Também é perfeitamente apropriado que a divindade do mundo de Dick - um mundo verdadeiramente pós-moderno, onde o sintético e o artificial eclipsaram o autêntico, onde a salvação é encontrada não na igreja, mas através desta espécie de televisão que é a caixa de empatia - seja uma farsa, uma imagem. É como mais uma degeneração, do autêntico no inautêntico, que até mesmo a figura religiosa maior dos androides é revelada como uma simulação<sup>80</sup> (CONGDON, 2008, p. 56-57, tradução minha).

A relação de Mercer e Deckard envolve transgressão, porque o anti-herói questiona a divindade e em um determinado momento a incorpora, extrapolando os limites do que lhe é atribuído, ousando ser deus. Mercer é uma figura divina que se estabelece como mais um dos simulacros na narrativa de Dick e se relaciona com a aceitação desses simulacros, como a conclusão do romance indica, quando o sapo que Deckard encontra no deserto – metáfora para o deserto do real? – se mostra artificial. A reação inicial de Deckard com o sapo, quando pensa que o animal é autêntico, remete ao começo da narrativa, com uma empolgação que

---

<sup>80</sup> “It is also perfectly fitting that the deity of Dick's world - a truly postmodern world where the synthetic and the artificial have eclipsed the authentic, where salvation is found not at the Church but through the television-like empathy box - is a fake, an image. It is like one further degeneration, of the authentic into the inauthentic, that even the religious figurehead of Androids is revealed as a simulation”.

demonstra desejo por sucesso e fama, dando a impressão de que os eventos todos que ele enfrentou não o transformaram em essência, revelando as falhas de caráter típicas de um anti-herói. No entanto, perceber que o sapo era uma cópia não impede Deckard de aceitá-lo como novo animal de estimação, revelando que o anti-herói de Dick, mesmo com suas falhas, tem uma nova compreensão sobre empatia que é permanente.

Philip K. Dick constrói em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* um anti-herói em crise, atordoado, mas que aceita as limitações do real e a ambiguidade de sua identidade. A metáfora do sofrimento de Mercer é compreendida no final da narrativa, revelando um paralelo com a situação dos personagens e dos atores da pós-modernidade. É Iran quem explica a Deckard o que Mercer enfrenta:

- Os assassinos que encontraram Mercer em seu décimo sexto ano, quando contaram a ele que ele não poderia reverter o tempo e trazer coisas de volta à vida de novo. Então tudo o que ele pode fazer agora é tocar a vida em frente, indo para onde ela levar, para a morte (DICK, 2014, p. 232).

Do mesmo modo, Rick Deckard enfrenta e aceita a inevitabilidade da vida, entrando no jogo pós-moderno de ambiguidade entre o real e o artificial. Nesse sentido, questionar o corpo distópico é questionar a própria realidade. Deckard é o anti-herói que faz isso corajosamente e compreende que tanto o corpo quando a realidade estão sob interrogação, e ao aceitar essa realidade encontra paz e percebe que é esta a identidade possível para o seu tempo.

Um aspecto relevante presente no tema da ansiedade sobre o corpo distópico é a permanência da questão da infertilidade como uma preocupação própria das distopias, uma característica que também é presente, embora não seja central, em romances distópicos em que a temática é sobre narrativas ambientadas em sociedades de controle, como *O concorrente* (1982) e *O conto da aia* (1985). Como as distopias são normalmente sobre sociedades do futuro, a angústia sobre a impossibilidade de reprodução evidencia o medo de que o modo de vida da sociedade contemporânea leve à extinção da raça humana. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o tema da infertilidade é abordado como um fator de segregação, um critério para permitir ou negar a emigração para fora do planeta devastado. A infertilidade é uma preocupação recorrente em outras obras distópicas da categoria ansiedade sobre o corpo distópico. Em *The children of men* (1992), de P. D. James, é a questão central do romance, que se passa em um futuro próximo no qual não ocorrem mais nascimentos e a população começa a envelhecer, se encaminhando para o fim da vida humana na Terra; *Não me abandone jamais* (2005), de Kazuo Ishiguro, tem clones como

protagonistas, que foram produzidos sem a capacidade de se reproduzir, do mesmo modo que a androide protagonista de *Lágrimas na chuva* (2011), de Rosa Montero. Essas obras todas têm em comum a crise identitária de seus protagonistas, que é influenciada pela questão da infertilidade e o medo da extinção, revelando uma coerência interna na categoria e sobre seus anti-heróis.

A importância de *Androides sonham com ovelhas elétricas?* para a literatura distópica e de ficção científica é inegável, e foi ampliada, como um produto da cultura popular contemporânea, pela força de sua adaptação cinematográfica realizada em 1982 pelo diretor Ridley Scott e estrelada pelo ator Harrison Ford. O filme *Blade Runner, o caçador de androides* tornou-se cultuado, o que serviu para divulgar o romance de Philip K. Dick e dar origem a novas adaptações para obras do autor. O romancista compreendeu o poder do filme e a influência que exerceria sobre outras manifestações artísticas antes mesmo de seu lançamento comercial, que ele não chegaria a testemunhar. Em carta enviada em 1981 ao produtor da adaptação, presente na edição nacional de *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Dick demonstra sua empolgação com *Blade Runner* e aponta algumas associações de sua leitura do filme:

Nada do que fizemos, individual ou coletivamente, se equipara a *Blade Runner*. Esse filme não tem a ver com escapismo: é super-realismo, tão temerário e detalhado, autêntico e convincente que, bem, depois daquele segmento achei que a minha “realidade” normal, atual, ficou muito pálida. O que estou querendo dizer é que vocês todos podem ter criado coletivamente uma forma nova e incomparável de expressão artística e gráfica, nunca vista anteriormente. E eu também acho que *Blade Runner* irá revolucionar nossos conceitos do que a ficção científica é, e inclusive do que pode ser (DICK, 2014, p. 238).

Além da acurada avaliação sobre o poder de influência do filme, chama a atenção que Philip K. Dick tenha compreendido a importância do tema da realidade na pós-modernidade, em sincronia com *Simulacros e simulação*, de Baudrillard, que tratava do mesmo tema e foi publicado no mesmo ano: 1981.

*Blade Runner* não foi um sucesso comercial imediato, mas capturou muito bem o *zeitgeist* do período e exerceu influência imediata em outras obras. No prefácio à edição brasileira de 2003 de *Neuromancer* (1984), o jornalista e romancista Alex Antunes relaciona o filme ao romance de William Gibson:

*Blade Runner* pode ser considerado o precursor imediato de *Neuromancer*. Em comum às duas obras, estão lá desde o pano de fundo – a “investigação existencial” herdada do policial *noir* e a ciência abusada por corporações decadentes -, até detalhes como a obsessão com o bairro oriental e a genética ilegal (GIBSON, 2003, p. 6).

De fato, além dos elementos apontados por Alex Antunes, há toda uma atmosfera tecnológica e decadente em comum nas duas obras, que deu o tom na produção subsequente da indústria do cinema, em filmes como *O exterminador do futuro* (1984), *O vingador do futuro* (1990), adaptado de um conto de Philip K. Dick, *Os 12 macacos* (1995), *O quinto elemento* (1997), *Cidade das sombras* (1998) e *Matrix* (1999), entre outros, bem como em outras mídias, como na série *Battlestar galactica* (2004-2009), no anime japonês *Ghost in the shell* (1995) e em romances como *Nevasca* (1992), de Neal Stephenson, e *Lágrimas na chuva* (2012), de Rosa Montero.

Em *Neuromancer* (1984), primeiro romance da *trilogia do Sprawl*, William Gibson apresenta Henry Dorsett Case, um anti-herói que em vários sentidos assemelha-se a Rick Deckard. Os dois protagonistas enfrentam uma crise identitária associada à ansiedade sobre o corpo distópico, em uma jornada para compreender que a identidade é construída em uma relação de tensão com a realidade, que igualmente é problematizada nas duas obras. A investigação existencial presente nessas narrativas também se relaciona com a cultura da Grécia antiga: remete ao mito de Édipo.

O romance de William Gibson se passa em um futuro próximo, após uma terceira guerra mundial que modificou o planeta, em que a tecnologia é onipresente e associada à poluição, criando uma atmosfera decadente, sombria e artificial, em que não existem mais os ciclos naturais de dia e noite, e a realidade reflete estas influências, como evidencia a primeira frase da narrativa: “O céu sobre o porto tinha a cor de uma televisão sintonizada num canal fora do ar” (GIBSON, 2011, p. 21). Em um contexto em que as grandes corporações é que controlam a sociedade, o protagonista Case é um *ex-hacker* (ou *cowboy*, como os *hackers* são chamados em *Neuromancer*) que era reconhecido como um dos melhores do *Sprawl*, a caótica massa urbana concentrada na costa leste norte-americana, e que cometeu o erro de tentar roubar seus padrões; por isso, foi excluído do mundo virtual, sendo envenenado por eles com uma toxina que danificou o seu sistema nervoso central e não permite que ele se conecte à *matrix*.

A fortuna crítica sobre *Neuromancer* no Brasil é considerável. Como o romance é intrinsecamente ligado ao *cyberpunk*, os estudos sobre o subgênero também o citam. Nessa



linha, destaco a tese *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk* (2005), da área de comunicação social, produzida por Adriana da Rosa Amaral, na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, que trata dos conceitos do *cyberpunk* e analisa obras de Philip K. Dick. Há ainda trabalhos que demonstram a amplitude da influência da obra de William Gibson na pós-modernidade, como a dissertação produzida no mestrado em letras da Universidade de Passo Fundo – UPF, *Entre o átomo e o bit: um estudo da narrativa Neuromancer em livro e game*, de Giovani Rossano Pinotti, que compara o romance com o jogo, desenvolvido a partir da obra literária, e o artigo “Cibermoda e suas influências na cibercultura: a moda do *punk* ao estilo *matrix*”, da mestre em comunicação e linguagens Aletéia Ferreira, publicado na revista eletrônica *Ciberlegenda*, da Universidade Federal Fluminense – UFF, que trata da influência da obra no mundo da moda. Nenhum desses, porém, faz uma análise de Case como anti-herói enfrentando uma crise identitária causada pela angústia do corpo distópico. A dissertação *Creator and creature in William Gibson's Neuromancer: the promethean motif in science fiction* (2008), de Newton Ribeiro Rocha, do mestrado em letras da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, aproxima o romance de Gibson e o *cyberpunk* ao mito de Prometeu, considerando a importância da questão sobre o que define o que é o humano na narrativa, o que é importante para a minha análise. Do mesmo modo, os artigos “*Neuromancer: por que cyberpunk?*”, de Antonia Pereira de Souza, publicado na revista eletrônica *Desenredos*, e *Ciberespaço e pós-modernidade em Neuromancer de William Gibson*, de Emanuel Cesar Pires de Assis, publicado pelo Centro de Estudos Multidisciplinares em Cultura - CULT, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, ambos da Universidade Federal do Piauí – UFPI, analisam a obra considerando principalmente sua relação com o *cyberpunk* e o conceito de pós-humano, sendo igualmente apropriados como suporte. No mesmo sentido, entre os trabalhos produzidos fora do país, são importantes os ensaios *Transcendence and technology in William Gibson's Neuromancer*, do escritor e pesquisador Stephen Conway, publicado em seu site pessoal, *The ideology of the capitalist dystopia: A marxist analysis of William Gibson's Neuromancer*, de Joel Monssen Nordström, da Luleå University of Technology – LTU, localizada na Suécia, e o artigo “Embodiment/disembodiment dichotomy in William Gibson's *Neuromancer*”, de Kihan Lee, da Myongji University, da Coreia do Sul. Há ainda o artigo “The cyborg entity in Gibson's *Neuromancer*: An idealistic ‘cyborg manifesto?’” (2015), publicado no *Journal of Literature and Art Studies* pelos pesquisadores bengalis Sanyat Sattar e Abu Saleh Md. Rafi, respectivamente da Jahangirnagar University e da Daffodil International University, ambas de

Bangladesh, que analisa Case como um anti-herói fragilizado, com ênfase na discussão em torno do pós-humano e do feminismo, tratando principalmente sobre o papel de Molly na narrativa.

Da fortuna crítica sobre *Neuromancer*, portanto, há vários trabalhos que abordam ou pelo menos tangenciam a questão do pós-humano, que se comprova como um dos temas mais importantes da obra. Do mesmo modo que em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o grande questionamento de *Neuromancer* é sobre o que define o que é humano. Nesse sentido, os personagens estabelecem diferentes padrões identitários, que demonstram um avanço na problematização do corpo distópico. Na narrativa de William Gibson há quem apresente modificações corporais, como Molly; quem se conecte à matrix para ter um corpo digital, como Case; há quem tenha apenas um corpo digital, como Flatline, que morreu, mas teve sua memória copiada, o que permite reproduzir o comportamento que ele tinha na rede; e há Wintermute e Neuromancer, complexas inteligências artificiais sem um corpo orgânico, carnal. Em comum nos processos identitários dessas personagens, fica o questionamento sobre o que é ser humano. Para além do ciborgue e da união entre máquina e carne, há tecnologia no pós-humano que permite o humano dentro da máquina, em um corpo digital. Assim, não só o corpo distópico com materialidade física é colocado em questionamento, mas também a humanidade da consciência que se abriga no corpo distópico, ou que sequer tem um corpo orgânico, mas que abriga humanidade o suficiente para levantar esses questionamentos. Molly parece uma humana com modificações corporais, mas tem tanto de máquina em si que afeta seu comportamento. No entanto, ela é menos humana que um Case sem nenhuma modificação corporal, mas anestesiado pelo consumo de drogas e fragilizado por estar preso a um corpo orgânico, sem acesso à matrix?

Desde o início de *Neuromancer* há uma aura distópica evidente, expressa através da relação antagônica – e típica do *cyberpunk* – entre alta tecnologia e baixa qualidade de vida<sup>81</sup>. Quando o romance começa, Case está no Chatsubo, um bar decadente de Chiba City, no Japão, que remete ao quadro *Nighthawks*, de Edward Hopper. A pintura de 1942 é vinculada a temas como a solidão e a alienação da vida urbana, se relacionando com a atmosfera de romances policiais e *film noir*. A influência da pintura de Hopper foi fundamental para o impacto visual de *Blade Runner*, de cenário semelhante ao de *Neuromancer*, conforme confirmação de Ridley Scott, diretor do filme: "Eu estava constantemente acenando com uma cópia desta pintura debaixo do nariz da equipe de produção para ilustrar o visual e o estado de

---

<sup>81</sup> *High tech, low life.*

espírito que eu procurava"<sup>82</sup> (SAMMON, 1996, p. 74, tradução minha). A essa atmosfera urbana, Gibson adiciona elementos de um mundo oriental que traz o que há de mais avançado no setor tecnológico, criando um cenário exótico para o romance. O Japão, nesse sentido, representa o espaço em que a tecnologia é mais desenvolvida, em virtude do contexto de investimentos em educação e tecnologia após o período da Segunda Guerra Mundial, se afirmando como o destino lógico de Case na busca por ciência de ponta para se curar.

A alta tecnologia é um elemento essencial em *Neuromancer*. Associado a isso, a matrix é um conceito muito importante da obra. Trata-se do ciberespaço ao qual o usuário pode se conectar através de um *deck*, uma parafernália tecnológica que permite acessar a representação virtual da matrix. Como a caixa de empatia, em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, é uma tecnologia que permite ao usuário se conectar com outras pessoas de forma virtual, sem sair de casa. Ser impedido de entrar na matrix significa não poder comungar do espaço digital com os outros consumidores plenos da sociedade, significa estar marginalizado. É essa a situação de Case no início de *Neuromancer*: a pena imposta por seus antigos empregadores foi a pior possível. No romance de William Gibson, a crise do corpo distópico atinge um novo patamar, o pós-humano não está mais restrito a próteses ou ao corpo tecnológico, o androide agora pode ser um avatar digital. Assim, para Case não há castigo pior do que enfrentar a sua realidade orgânica, de carne e osso:

Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentara no seu tempo de *cowboy* fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne (GIBSON, 2011, p. 24).

Impedido de entrar no ciberespaço, Case está fragilizado e sua vida perdeu sentido, pois os limites do corpo distópico vão além dos do corpo orgânico. Dessa forma, ele é caracterizado claramente como um anti-herói já no início da narrativa. Case gasta todo o dinheiro que tinha procurando uma cura no Japão, mas não consegue e torna-se desempregado, dependente químico e criminoso, com comportamento de risco, em uma jornada de autodestruição na qual demonstra tendências suicidas. São essas as circunstâncias em que Molly Millions o encontra em Chiba City, onde Case foi procurar a cura em clínicas clandestinas, sem sucesso: “Você. Um corpo vivo, cérebro ainda intacto, de alguma forma. Molly, Case. Meu nome é Molly.

---

<sup>82</sup> “I was constantly waving a reproduction of this painting under the noses of the production team to illustrate the look and mood I was after”.

Estou coletando você para o homem para quem trabalho. Ele só quer falar com você, só isso” (GIBSON, 2011, p. 46). A partir desse encontro, se desenvolve a trama.

Molly é uma das personagens mais importantes de *Neuromancer*. Nela o pós-humano se manifesta através de várias modificações realizadas em seu corpo, o que a transforma em uma verdadeira máquina de guerra com forma humana, adaptada ao combate:

As unhas pareciam artificiais (...) Ela estendeu as mãos com as palmas viradas para cima, os dedos brancos ligeiramente abertos, e, com um clique ligeiramente audível, dez lâminas de bisturi dupla face de quatro centímetros deslizaram de dentro de suas bainhas embaixo das unhas bordô (GIBSON, 2011, p. 46-47).

Essas modificações fazem com que Molly não perceba seu corpo como natural, como revela a primeira informação sobre si que ela dá a Case: “(...) às vezes eu machuco as pessoas, Case. Acho que é o meu hardware” (GIBSON, 2011, p. 46). Hardware é um termo de informática para as partes concretas de uma máquina. A declaração de Molly demonstra o quanto o corpo distópico é percebido como pós-humano em *Neuromancer*, mais máquina do que orgânico.

Inicialmente causa surpresa que Case, um (ex?) *cowboy*, mais integrado ao mundo do pós-humano, também não tenha modificações corporais evidentes: “O cara é virgencinho – o homem deu de ombros. – Um trabalho dentário vagabundo, e só” (GIBSON, 2011, p. 72). Porém isso só ressalta o quanto a relação do protagonista de *Neuromancer* com o corpo distópico é pautada pelo digital. Ele não tem modificações corporais porque sai do corpo para entrar na matrix, abdicando de um corpo concreto: orgânico ou hardware. O corpo humano para Case é uma prisão, uma limitação, logo, para ele não é preciso modificá-lo.

É através de Molly que Case é apresentado a Armitage, um ex-militar misterioso, e é contratado para voltar a trabalhar na matrix, finalmente recebendo o tratamento que restaura sua saúde. Armitage não revela nada sobre si, mas aos poucos Case e Molly descobrem que ele é Willis Corto, um coronel sobrevivente de guerra, que Wintermute, uma inteligência artificial, utiliza para realizar seus planos. Inicialmente, se sabe pouco sobre ele ou quais seus interesses, conforme Molly informa a Case: “O que eu sei é que não sei pra quem a gente está realmente trabalhando” (GIBSON, 2011, p. 52). O que Armitage deixa claro, em nome de Wintermute, é que interessa que a missão seja cumprida. Com isso em mente, além de financiar a cura de Case, ele cuidou para que seja temporária, deixando toxinas no corpo dele, para serem absorvidas aos poucos: “Você já conhece bem o efeito dessa microtoxina. Foi a mesma que seus ex-empregadores lhe deram em Memphis (GIBSON, 2011, p. 68)”. A

ameaça de Armitage apela ao maior temor de Case, a volta à prisão do corpo orgânico, sem acesso à matrix. Assim, ele pode manter Case focado até o fim:

- Você tem tempo para fazer aquilo para o que estou te contratando, Case, mas é só. Faça o trabalho e poderei injetar em você uma enzima que dissolverá os vínculos com as artérias sem abrir os saquinhos. Em seguida, você vai precisar de uma transfusão de sangue. Caso contrário, os saquinhos derreterão e você volta ao ponto onde estava quando o encontramos. Então, Case, como pode ver, você precisa de nós. Você precisa tanto de nós quanto precisava quando o tiramos da sarjeta (GIBSON, 2011, p. 68).

O problema enfrentado por Case para poder acessar a matrix se aproxima a uma relação de consumo. Quando tem acesso, é um consumidor pleno, faz parte da elite e tem voz e *status*. Quando está impedido, é a sujeira da sociedade, tanto que Armitage usa o termo sarjeta para se referir ao estado em que ele se encontrava. Nesse sentido, Case é um anti-herói fracassado, que vem de baixo. Cabe aqui um trecho da narrativa que fala sobre a massa inerte da sociedade, aplacando suas angústias através do consumo: “Verão no Sprawl, as multidões no shopping indo para um lado e para outro como se fossem talos de grama soprados ao vento, um campo de carne com marés súbitas de necessidade e gratificação” (GIBSON, 2011, p. 68). Essa metáfora serve também ao anti-herói na pós-modernidade, igualmente um talo de grama envolvido em um jogo maior do qual inicialmente não tem consciência.

Os percursos de construção identitária dessas personagens também guardam semelhança com os padrões de consumo estabelecidos na pós-modernidade. Todos são pressionados a consumir, enfrentar transformações e abraçar o novo: Molly através de implantes que alteram sua constituição, Case pela ampliação dos limites do seu corpo, através do corpo digital na matrix, e Wintermute com a possibilidade de se fundir com Neuromancer para ter a personalidade que lhe falta. Nesse sentido, é interessante o caso do personagem Dixie Flatline: McCoy Pauley era um *cowboy*, como Case, que por três vezes teve uma linha plana no eletro conectado ao seu *deck*, o que indica morte cerebral, ao tentar invadir um ICE<sup>83</sup> de uma inteligência artificial na matrix – assim ganhando o apelido de Flatline e constituindo uma reputação no ciberespaço. Na terceira vez que enfrentou uma flatline no eletro, o corpo de Dixie não resistiu e morreu, mas sua memória foi copiada e mantida como um constructo de personalidade de ROM (read-only memory), limitada aos dados que ele tinha em vida, ou seja, toda vez que o constructo de Flatline é desligado, não salva os novos dados. A primeira

---

<sup>83</sup> *Intrusion Countermeasures Electronics* (Contra-medidas Eletrônicas de Intrusão), na forma de softwares de proteção, similares a um *firewall* nos computadores pessoais atualmente.

parte da missão de Case para Armitage, em nome de Wintermute, foi justamente se apropriar do constructo - e uma vez podendo se comunicar com Dixie Flatline, Case ganha um poderoso auxiliar. Flatline, porém, mantém sua autonomia. Para todos os efeitos, a consciência dele é a mesma de quando estava vivo. Assim, há um momento em que ele percebe a sua condição e pede a Case que o desligue, quando a missão terminar:

- Me faz um favor, garoto.
- O que, Dix?
- Quando esse teu esquema acabar, deleta isto aqui, porra (GIBSON, 2011, p. 132).

O pedido de Dixie evidencia o mal-estar de ter uma identidade pronta e final em um período em que as identidades se caracterizam por uma constante transformação, absorvendo novas possibilidades de forma cíclica, ao ponto de essa constante transformação se tornar a principal característica identitária do período.

O movimento de se apropriar e descartar novas identidades é o mesmo do mercado, em um paralelo com a moda e o consumo como agentes definidores da personalidade. Por isso Dixie Flatline, que não pode ter sua identidade transformada, que não pode consumir a promessa de mudança, sofre com a ansiedade em relação à ausência de um corpo, ao ponto de pedir a Case para que seja desligado, o que para ele significa enfim a morte, quando for possível - porque não ter uma identidade em constante transformação causa estranheza. De modo semelhante, Ratz, o *bartender* do Chatsubo, causa estranheza por não seguir o paradigma de consumo e fazer as modificações corporais disponíveis no mercado, que o tornariam mais atraente e funcional: “Sua feiura era legendária. Numa era em que ser bonito saía barato, havia alguma coisa de heráldica na ausência de beleza que exibia” (GIBSON, 2011, p. 22).

Esse mesmo consumo exacerbado que é marca da pós-modernidade também é um fator ambiental de risco que contribui para a atmosfera distópica de *Neuromancer*. William Gibson utiliza um elemento para reforçar essa impressão de terra devastada, que é a proliferação da sujeira e do caos, fazendo referência ao termo *kipple*, criado por Philip K. Dick e utilizado em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, com significado semelhante. *Kipple* é toda a sujeira que se reproduz e absorve seu entorno, se expandindo, como explica o personagem Isidore: “Bagulho é todo tipo de coisa inútil, como correspondências sem importância, caixa de fósforos vazia, embalagem de chiclete ou homeojornal de ontem. Quando ninguém está por perto, o bagulho se reproduz” (DICK, 2014, p. 72). Isidore

complementa sua explanação, esclarecendo sobre as propriedades entrópicas do *kipple*: “É um princípio universal que opera por todo o cosmo; o universo inteiro está se movendo na direção de um estado final de total e absoluta bagulhificação” (DICK, 2014, p. 73). Se na tradução da edição brasileira do romance de Dick foi utilizado o termo bagulho, em *Neuromancer*, que no original não utiliza o termo *kipple*, há referência ao vocábulo refugio, com o mesmo significado: “Uma criança negra magrinha com contas de madeira e resistores antigos trançados nos cabelos abriu a porta do Finlandês e os conduziu pelo túnel de refugos. Case sentiu que o material havia crescido de algum modo durante sua ausência” (GIBSON, 2011, p. 96). Porém, mais importante do que referências diretas é a atmosfera da narrativa, que descreve um espaço físico distópico em que o processo de bagulhificação está avançando, abastecido por práticas comuns do capitalismo, como o incentivo ao consumo.

O espaço distópico tomado de lixo é um dos elementos que se soma a outros para compor um contexto de angústia pós-moderna, que persegue os personagens de *Neuromancer*. A ansiedade sobre o corpo distópico é um tema recorrente da obra e que contribui nesse sentido. O mal-estar de Dixie Flatline, por exemplo, demonstra uma ansiedade pela ausência de um corpo, mas também um aspecto que pode ser lido como metáfora do esmaecimento dos afetos, porque o que o incomoda é a ausência do sentir, o que fica claro em um diálogo entre Flatline e Case:

- Como é que você tá, Dixie?
- Estou morto, Case. Tive bastante tempo aqui, neste Hosaka, pra deduzir isso.
- Como é que você se sente?
- Não sinto.
- Te incomoda?
- O que me incomoda é que nada me incomoda (GIBSON, 2011, p. 132).

A reação de Dixie Flatline é semelhante a dos personagens de *Androides sonham com ovelhas elétricas?* frente ao quadro *O grito*, confusos com o esmaecimento dos afetos. Mesmo sem um corpo, a identidade de Dixie é complexa como a de um humano, o que Stephen Conway confirma no ensaio *Transcendence and technology in William Gibson's Neuromancer* (1995), no qual afirma que: “a existência de Dixie, no entanto, não é menos real que a de Case, apenas menos tangível”<sup>84</sup> (COWNAY, 1995, p. 11, tradução minha), e reconhece a proximidade entre humano e máquina, ao ponto de tornar-se difícil distinguir um de outro.

---

<sup>84</sup> “Dix’s existence, however, is no less real than Case’s, only less tangible”.

No artigo “Ciberespaço e pós-modernidade em *Neuromancer* de Wiliam Gibson” (2010), Emanuel Cesar Pires de Assis utiliza o conceito de descorporificação para se referir ao processo de separação entre mente humana (prefiro consciência, que passo a utilizar) e corpo, que ocorre quando Case entra na matrix:

Para poder fazer essas incursões pelos mundos do ciberespaço, a mente humana sofre um processo que aqui chamaremos de descorporificação. Assim, descorporificada, ou seja, retirada de seu corpo, a mente é capaz de adentrar na matrix, no ciberespaço (ASSIS, 2010, p. 7).

Assis, porém, relaciona a descorporificação apenas ao processo de separação entre consciência e corpo realizado por Case quando acessa a matrix, mas há uma variedade mais rica de processos desse tipo em *Neuromancer*. O constructo de Dixie Flatline, por exemplo, é um caso de descorporificação radical, no qual não há mais um corpo orgânico, apenas um suporte tecnológico para acessar uma memória. Molly também enfrentou um processo de descorporificação, quando trabalhava como prostituta para conseguir o dinheiro que utilizou para suas modificações corporais. No mundo de *Neuromancer*, através do implante de um *chip* e *softwares*, o corpo pode ser alugado, sem que a consciência saiba do que está acontecendo: “Às vezes você acorda ralada, mas é só. Você está só alugando sua carne. Quando o negócio tá rolando, você não está em casa” (GIBSON, 2011, p. 176).

Lucia Santaella também fala em descorporificação. Em *Culturas e artes do pós humano*: da cultura das mídias à cibercultura, ela relaciona as oposições estabelecidas pelo corpo dividido entre dentro e fora da matrix, ou realidade virtual:

Não é por acaso que os teóricos do ciberespaço, quando diante das ambiguidades da tão falada oposição entre o “real” e o virtual, referem-se a essa oposição como sendo “o dilema representacional do ciberespaço”. O mais intrigante desse dilema certamente diz respeito às fronteiras do corpo no processo de corporificação e descorporificação que ocorre nas experiências de Realidade Virtual (RV) (SANTAELLA, 2004, p. 304).

Santaella ainda afirma que prefere utilizar os termos corpos carnis e corpos alternativos, ao invés de corpos reais e virtuais, porque as representações virtuais também são físicas e reais. Para ela, “a diferença não está em ser real ou não-real, mas nos tipos de realidade e de fisicalidade que são distintas nesses casos” (2004, p. 304).

A trajetória de Case em *Neuromancer* o caracteriza como um anti-herói passivo, que veio de baixo, retirado da sarjeta, e que realiza um percurso que evidencia que sua identidade



é pautada pela relação que estabelece com o corpo distópico, através de processos de corporificação e descorporificação. Para Case, no início da narrativa, o corpo distópico é o humano, a prisão da carne, que ele despreza. Essa relação é clara ao se comparar as diferenças no comportamento dele quando tem ou não acesso à matrix, e por consequência, ao seu corpo alternativo. Quando Case está em Chiba City, no início do romance, impedido de entrar na matrix, preso aos limites do corpo carnal, deixa uma trilha de ações autodestrutivas, tanto que é considerado suicida quando é recrutado por Molly. Já quando está trabalhando, recuperado e com acesso à matrix, sua conduta torna-se mais cuidadosa, de autopreservação, porque começa a compreender que há um vínculo importante entre corpo carnal e alternativo, que um não é possível sem o outro.

A angústia inicial de Case, impedido de entrar na matrix, é ter sua consciência presa à carne, com os limites típicos de um corpo humano. Ele ser considerado virgem, por não ter modificações corporais, só confirma o quanto despreza o corpo carnal, que a maioria modifica com próteses, e valoriza o alternativo, digital, em que sua consciência é livre e os limites são expandidos. O uso de drogas ocorre nesse mesmo sentido, como uma forma de se alienar do corpo carnal, como um substituto para a matrix. No artigo “The cyborg entity in Gibson’s *Neuromancer*: An idealistic ‘cyborg manifesto?’” (2015), os pesquisadores bangladeshianos Sanyat Sattar e Abu Saleh Md. Rafi confirmam essa associação entre a ansiedade sobre o corpo distópico de Case e o consumo de drogas:

Case pode estar tentando fazer seu fragmentado e deficiente corpo ser inteiro e o único modo de fazer isso é deixar seu corpo carnal e escapar para o ciberespaço. Pode haver outra coisa que pode oferecer a ele sentido de totalidade e isso são as drogas<sup>85</sup> (SATTAR; RAFI, 2015, p. 964, tradução minha).

A microtoxina que impede Case de entrar no ciberespaço no início do romance é o que o impele a consumir drogas como uma forma alternativa de sair dos limites da carne. Já quando a mesma microtoxina é utilizada por Armitage, quando Case é curado temporariamente e tem seu corpo modificado para que não sinta o efeito de drogas, ocorre um processo de amadurecimento no protagonista de *Neuromancer*, que percebe a importância de cuidar de seu corpo carnal, sem o qual não existe corpo alternativo. Conforme Case torna-se mais consciente sobre essa questão, compreende que o impasse que enfrenta é complexo. O nome

---

<sup>85</sup> “Case might be trying to make his fragmented disabled body whole and the only way to do this is to leave his fleshy body and escape into the cyberspace. There might be another thing, which might provide him with sense of wholeness and that is drugs”.

dele revela parte dessa complexidade: Case significa caixa, estojo ou algum recipiente que, metaforicamente, na narrativa, pode ser preenchido pela consciência. Sattar e Rafi confirmam essa relação: “O nome Case pode indicar o estojo ou chassi de um computador. Case é apenas uma casca de um homem”<sup>86</sup> (SATTAR; RAFI, 2015, p. 963, tradução minha). Assim, o corpo carnal de Case inicialmente é tratado como uma caixa contendo sua consciência. Kihan Lee, no artigo “Embodiment/Disembodiment Dichotomy in William Gibson's *Neuromancer*”, também compreende essa relação em *Neuromancer*: “No mundo distópico de Gibson, o corpo humano é pouco mais que um frágil, desajeitado repositório para a consciência humana”<sup>87</sup> (LEE, 2006, p. 36, tradução minha).

Essa reflexão sobre o pós-humano sugere uma pergunta intrincada, mas pertinente: o corpo governa a máquina, como se ela fosse um elemento externo ou uma prótese, ou ele é uma prótese da consciência, apenas uma casca que a protege? *Neuromancer* sugere que não há um maniqueísmo tão radical. A separação entre consciência e corpo, ou descorporificação, na verdade é uma alternância entre corpo carnal e alternativo, possibilitando acessar uma realidade virtual. Kihan Lee também reflete sobre essa questão, percebendo que William Gibson trata de um tema importante da contemporaneidade: “*Neuromancer* é em essência a tentativa de Gibson retratar de forma eficaz a condição humana em um mundo inundado por potenciais cibernéticos. Ao fazê-lo, o romance afirma a corporificação tanto quanto glorifica a descorporificação”<sup>88</sup> (LEE, 2006, p. 46, tradução minha), alinhado com a lógica da pós-modernidade de multiplicação do sujeito, presente nos fragmentos e parte deles. O vínculo entre corpo carnal e consciência, portanto, é vital. Case compreende isso ao longo da narrativa, através de sua jornada identitária, no qual percebe que para estar na matrix é preciso de um corpo carnal saudável; pela análise da condição de Dixie Flatline, que só tem um simulacro de corpo alternativo digital, e com Molly e sua relação com o corpo carnal modificado pela tecnologia, mas principalmente pela metáfora contida na fusão de *Wintermute* e *Neuromancer*.

*Wintermute* e *Neuromancer* são inteligências artificiais complementares, criadas pela Tessier-Ashpool, um clã corporativo gerido por uma família que faz um revezamento à frente dos negócios, no qual alguns deles são congelados por determinados períodos, como forma de buscar a vida eterna. A posse de inteligências artificiais do porte de *Wintermute* e

---

<sup>86</sup> “The name Case might indicate the case or chassis of a computer. Case is just a shell of a man”.

<sup>87</sup> “In Gibson's dystopian world, the human body is little more than a fragile, clumsy repository for human consciousness”.

<sup>88</sup> “*Neuromancer* is in essence Gibson's attempt to effectively portray the human condition in a world suffused by cybernetic potentials. In so doing, the novel affirms embodiment at least as much as it glorifies disembodiment”.

Neuromancer dá a dimensão do poder que as corporações têm no futuro distópico de *Neuromancer*. No ensaio “The ideology of the capitalist dystopia: A marxist analysis of William Gibson's *Neuromancer*”, Joel Monssen Nordström afirma que o estado não tem poder nenhum para os personagens de *Neuromancer* e que as corporações ocupam esse espaço, o que atinge também a democracia: “com o poder concentrado nas mãos das corporações, qualquer pretensão de democracia é colocada de lado. Quando as autoridades eleitas não têm nenhum poder real, não importa em quem se vota”<sup>89</sup> (NORDSTRÖM, p. 20, tradução minha).

Marie-France trabalha nessa brecha de poder, aproveitando os privilégios de uma grande corporação, como a Tessier-Ashpool. Ela cria Wintermute e Neuromancer separados como uma maneira de burlar a lei de Turing, baseada no teste de Alan Turing para identificar se uma máquina é uma inteligência artificial que pode se passar por um humano, o que limita as inteligências artificiais da narrativa, conforme Dixie Flatline explica a Case:

- Autonomia, esse é o busílis com relação à sua IA. Minha aposta, Case, é que você está indo até lá para cortar as algemas de hardware que impedem essa coisinha fofa de ficar mais inteligente. E não estou vendo como é que você poderia diferenciar, digamos, entre um movimento que a empresa-mãe faz e um movimento que uma IA faz por conta própria; portanto, talvez seja aí que a confusão toda começa. – Mais uma vez a não gargalhada. – Veja, essas coisas, elas podem trabalhar duro, comprar tempo para si mesmas para escrever tutoriais ou seja lá o que for, mas no minuto, quero dizer, no nanossegundo em que ela começar a descobrir maneiras de se tornar mais inteligente, o pessoal de Turing vai apagá-la (GIBSON, 2011, p. 159-160).

Marie-France, portanto, criou Wintermute e Neuromancer contando que a fusão um dia fosse realizada. Ao contrário dos outros de sua família, que apostavam na criogenia para viver por mais tempo, essa foi a forma que ela encontrou para buscar a imortalidade e garantir a sequência do progresso da corporação no ciberespaço.

Assim como os *cowboys* desprezam a carne, Neuromancer também não queria se fundir com Wintermute. A resistência dele é a mesma que Case tinha contra seu corpo carnal. Ambos são fragmentos de uma identidade, mas com autonomia, por isso receiam perder suas características ao alcançarem a unidade com suas contrapartes. Wintermute e Neuromancer são tão opostos quanto complementares, seguindo a lógica de identidade da pós-modernidade:

---

<sup>89</sup> “[...] with power concentrated in the hands of the corporations, any pretence of democracy is swept away. When the elected officials do not have any real power, it does not matter who one votes for”.

Wintermute era mente-colmeia, tomador de decisões, efetuando mudanças no exterior. Neuromancer era personalidade. Neuromancer era imortalidade. Marie-France devia ter construído alguma coisa em Wintermute, a compulsão que levava a coisa a se libertar, a se unir com Neuromancer (GIBSON, 2011, p. 307).

O resultado dos planos de Wintermute leva Case a compreender que enfrentava um desafio semelhante, que a unidade buscada por Wintermute na fusão com Neuromancer é a mesma que Case pode encontrar ao aceitar que sua personalidade é formada pela junção entre corpo e consciência, indicando uma busca ontológica que reitera a condição identitária pós-moderna e caracteriza esses anti-heróis. Quando Case consegue burlar os sistemas de segurança que impediam Wintermute de transcender os limites impostos por sua programação, foi preciso que reconhecesse que sentia ódio de si mesmo, com o sentimento funcionando como um gatilho que desarmou as defesas através do potencial do cérebro de unificar consciência e carne, possibilitando a fusão de Wintermute com Neuromancer e também a sua própria: “Além do ego, além da personalidade, ele se moveu, o Kuang se movendo junto, fugindo de seus atacantes como uma dança antiga, a dança de Hideo, a graça que a interface mente-corpo lhe garantia” (GIBSON, 2001, p. 300). Essa é a conclusão da jornada identitária empreendida por Case, abraçando ao mesmo tempo a corporificação e a descorporificação. Ao fim desse percurso, não é só Wintermute e Neuromancer que estão diferentes, do mesmo modo, Case teve sua identidade transformada.

Uma vez tendo alcançado a unidade, Case transcende o maniqueísmo que desprezava a carne, que ele seguia como uma religião dos *cowboys*: “Carne, uma parte dele disse. *É a carne falando, ignore* (GIBSON, 2011, p. 181)”. Ao ter compreendido que a carne faz parte do que o define, em união com sua consciência, Case cuida do corpo, de uma forma que não havia feito antes, gastando a maior parte do dinheiro que ganhou de Wintermute para ficar saudável: “Gastou o grosso de sua conta na Suíça em um novo pâncreas e um novo fígado e o resto em um novo Ono-Sendai e uma passagem de volta ao Sprawl” (GIBSON, 2001, p. 309). Do mesmo modo, a compra de um Ono-Sendai novo demonstra que investiu em tecnologia para continuar tendo um *deck* que o permita acessar o ciberespaço.

Case é um anti-herói marcado pela passividade, principalmente na relação com Molly, que guia as ações dele. Isso não faz de Case menos protagonista, apenas demonstra a fragilidade do personagem. Sattar e Rafi confirmam essa leitura: “Apesar de Case ser o protagonista, Molly toma a frente das ações e Case é configurado como um "anti-herói". Assim, em vez de tomar o controle das ações, suas ações são tomadas por outros, ou seja,

Molly”<sup>90</sup> (SATTAR; RAFI, 2015, p. 963, tradução minha). Para os pesquisadores bengalis, isso também justifica que Case se foque tanto na matrix, porque é o único espaço em que ele tem maior autonomia: “a fim de ter ação, a única maneira que lhe resta é o ciberespaço ou matrix. Ele não pode agir na vida real, porque Molly está no controle das operações e Case está trabalhando sob ordens dela”<sup>91</sup>. (SATTAR; RAFI, 2015, p. 963, tradução minha). As ações de Molly demonstram, ainda, outros indícios da passividade de Case, como nos papéis que eles desempenham na relação afetiva que desenvolveram:

Case é apenas a casca de um homem que não toma atitudes e em vez disso segue a liderança de Molly e sente o que ela sente através do simstim. Mesmo sexualmente Case não permanece em posição dominante, enquanto Molly assume o controle e inicia o esforço erótico no hotel Coffin por conta própria<sup>92</sup> (SATTAR; RAFI, 2015, p. 963, tradução minha).

A passividade de Case é parte do que o define quando está fragmentado, por isso que uma vez alcançada a unidade e resolvida sua crise identitária, a parceria com Molly termina, como a última sentença da narrativa deixa claro: “Ele nunca mais viu Molly” (GIBSON, 2011, p. 309). Estando Case completo, a dinâmica entre eles deixa de funcionar.

Wintermute e Neuromancer simbolicamente podem ser lidos como a representação dos dois fragmentos que formam Case: corpo e consciência. E do mesmo modo apresentam características anti-heroicas. Wintermute tem frieza, não se importa de matar quem for preciso e tem a fome da carne, como o corpo descontrolado de Case, quando impedido de entrar na matrix. Neuromancer é a consciência sem limites, a arrogância no ciberespaço que fez Case roubar informação de seus antigos empregadores. A unidade encontrada por Case – e Wintermute e Neuromancer - no fim do romance ratifica a crise identitária enfrentada pelo personagem e o quanto ele é problemático e, também por isso, anti-heroico.

A ansiedade sobre o corpo distópico leva ao questionamento sobre o que define o que é o humano e, por consequência, sobre o que é real, questões centrais em *Neuromancer*. A análise da obra aponta para a compreensão de que consciência e corpo carnal são igualmente importantes em uma busca de unidade identitária, o que é complexo diante de tantos processos de descorporificação vividos no período. Na dissertação *Creator and creature in*

---

<sup>90</sup> “Though Case is the protagonist, Molly takes much of the action and Case is rendered to an “antihero”. So, instead of taking control of the actions, his actions are taken by others, namely, Molly”.

<sup>91</sup> “[...] in order to take action, the only way left for him is the cyberspace or the Matrix. He cannot take action in real life because Molly is in control of the operations and Case is working under her”.

<sup>92</sup> “Case is just a shell of a man who does not take any actions rather than follows Molly’s lead and feels what she feels through simstim. Even sexually Case does not remain in the dominant position rather Molly takes control and initiates the erotic endeavor in the Coffin hotel by herself”.

*William Gibson's Neuromancer: The promethean motif in science fiction* (2008), o pesquisador brasileiro Newton Ribeiro Rocha, reflete sobre a resistência a esses processos, através da permanência da busca por humanização na narrativa, presente especialmente no final do romance:

O desprezo de Case com a carne é apenas aparente; ele detesta suas limitações, mas recusa a imortalidade virtual. Wintermute, após a sua transcendência, entra em uma jornada de autodescoberta e criação de subjetividade, elementos que humanizam a criatura. Molly segue uma jornada semelhante: a ciborgue assassina chega a um acordo com suas memórias sombrias de sua vida como prostituta, aceitando sua herança humana. O constructo virtual de Linda Lee permanece para sempre escoltado por uma simulação de autoconsciência de Case em uma praia paradisíaca no ciberespaço, representando a possibilidade de preservação da experiência humana dentro da máquina. Como a humanidade infecta o mundo artificial do ciberespaço com o seu modo de autoconsciência, as máquinas também são alteradas pelo seu contato com os seus criadores<sup>93</sup> (ROCHA, 2008, p.112, tradução minha).

A problematização em torno do que define o que é humanidade atinge também a realidade, que é posta em cheque em *Neuromancer*. A obra de Gibson, ambientada no deserto do real, com uma vertiginosa carga de simulacros e simulações, trata da perda de referências da pós-modernidade e a angústia que isso causa. O conceito de matrix se relaciona com essa questão, alcançando outro nível na narrativa, através do personagem *Neuromancer*, uma inteligência artificial capaz de criar um espaço alternativo, uma matrix da matrix, em que simulacros de personalidades podem viver, em um simulacro da Marrocos que Marie-France Ashpool passou um verão quando era jovem. A teia desse hiper-real é esclarecida por *Neuromancer*, tentando explicar quem é a Case:

- *Neuromancer* – disse o garoto, quase fechando os olhos cinzentos e compridos por causa do sol que nascia. – O caminho para a terra dos mortos. É onde você está, meu amigo. [...] Neuro que vem de nervos, os caminhos prateados. *Romancer*, romanceiro, romante, necromante. Eu invoco os mortos. Mas não, meu amigo – e o garoto fez uma dancinha, os pés morenos fazendo marcas na areia. – Eu *sou* os mortos, e sou também a terra deles. –

---

<sup>93</sup> “Case’s contempt for the flesh is only apparent; he loathes its limitations, but he refuses virtual immortality. Wintermute, after its transcendence, enters into a journey of self-discovery and creation of subjectivity, elements that humanize the creature. Molly follows a similar path: the cyborg assassin comes to terms with her somber memories of her life as a prostitute, accepting her human heritage. The virtual construct of Linda Lee remains forever escorted by a self-aware simulation of Case in a paradisiacal beach in cyberspace, representing the possibility of the preservation of the human experience within the machine. As humanity infects the artificial world of the cyberspace with its mode of self-awareness, the machines are also changed by their contact with their creators”.

Ele riu. Uma gaivota gritou. – Fique. Se sua mulher é um fantasma, ela não sabe. Nem você saberá (GIBSON, 2011, p. 282).

A posterior explicação de Case para 3Jane, a filha de Marie-France, sobre o que é Neuromancer também confirma esse nível mais profundo de simulacro, em que quem está inserido confunde com a realidade:

- Eu conheci Neuromancer. Ele falou de sua mãe. Acho que ele é alguma coisa parecida com um constructo em ROM gigantesco, para gravação de personalidades, só que é inteiramente RAM. Os constructos acham que estão aqui, como se fosse real, mas continua rodando para sempre (GIBSON, 2011, p. 288).

Porém, o que é considerado a realidade da narrativa também apresenta tantos sinais de influências artificiais que se torna uma realidade frágil, parecida com seus simulacros. Assim, há elementos como os constructos e as próteses, o céu “com cor de televisão sintonizada num canal fora do ar” (GIBSON, 2011, p. 21), ou com “o azul pré-gravado de um céu de Cannes” (GIBSON, 2011, p. 149), “uma aurora pré-gravada” (GIBSON, 2011, p. 151) etc., que corroboram para um sentimento de confusão sobre o que é real - o que faz com que a realidade da narrativa seja colocada no mesmo patamar da matrix, como Case confessa para Molly:

- E foi, tipo assim, real? – ela perguntou, a boca cheia de croissant de queijo. Tipo simstim?  
Ele disse que sim. – Real como isto aqui – acrescentou, olhando ao redor. Talvez mais (GIBSON, 2011, p. 154).

A sensação de confusão diante de uma realidade tão artificial permanece durante todo o romance, mesmo após a conclusão da crise identitária de Case. No fim da narrativa, Case ainda encontra um simulacro seu na matrix, o que poderia representar uma nova ruptura e crise identitária renovada, mas ele reage com a tranquilidade de quem compreendeu que é preciso aceitar esse jogo com a realidade como parte de sua identidade:

E, numa noite de outubro, ao passar pelos degraus escarlates da Eastern Seaboard Fission Authority, viu três figuras, minúsculas, impossíveis, que estavam na beira de um dos imensos degraus de dados. Mesmo pequenas, ele conseguiu ver o sorriso do garoto, suas gengivas rosadas, o brilho dos olhos cinzentos compridos que fora Riviera. Linda ainda vestia sua jaqueta; ela acenou quando ele passou. Mas a terceira figura, bem atrás dela, abraçando seus ombros, era ele mesmo (GIBSON, 2011, p. 309).

Case tem um percurso em *Neuromancer* em que consegue superar uma crise identitária vinculada à ansiedade sobre o corpo distópico, como Rick Deckard o fez em *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, revelando um tipo de protagonista, como o anti-herói rebelde, produto da sociedade de controle, que enfrenta os desafios da pós-modernidade. Esse anti-herói em crise identitária com o corpo distópico, mesmo que seja frágil, problematiza a realidade e o corpo, questionando a própria humanidade, seguindo em busca do que nos define.

### **3.3 O anti-herói fracassado, o profeta pós-apocalíptico em *Oryx e Crake* (2003) e *A estrada* (2006)**

O gênero típico da modernidade é o romance. Para Georg Lukács, em *A teoria do romance* (1920), a modernidade é o período marcado pela ruptura entre o herói e o mundo, em um conflito entre indivíduo e sociedade que revela um mundo degradado. O herói que resulta desse processo é diferente do herói clássico, porque é problemático, frágil e não é perfeito, longe disso, é um fracassado, um anti-herói. Em um mundo marcado pela ausência de deus e pela solidão do indivíduo em busca de algum sentido, esse anti-herói evidencia a angústia que a humanidade enfrenta ao encarar a realidade.

As características modernas do gênero romanesco persistem na pós-modernidade, através, por exemplo, da permanência das questões individuais no embate contra a realidade. Porém, devido às características da pós-modernidade, como o esmaecimento dos afetos e os simulacros, o sujeito individual e a própria realidade são colocados em xeque, o que faz com que o período seja marcado por uma busca por sentido e a sensação de um eterno presente. O romance também é impactado por essas mudanças e segue se modificando, refletindo as transformações e radicalizações dos desafios enfrentados na pós-modernidade. *Oryx e Crake* (2003) e *A estrada* (2006), romances distópicos pós-modernos que analiso neste capítulo, demonstram, com o caos que é enfrentado por seus anti-heróis, as angústias que a sociedade contemporânea enfrenta, como a dificuldade de sobreviver com sensibilidade em um mundo sem sentido, degradado pelo consumo e anestesiado pelo espetáculo. Rita Gurung confirma essa relação: “assim, é natural que nesta era pós-moderna, o anti-herói deva representar exaustão e caos”<sup>94</sup> (GURUNG, 2010, p. 13, tradução minha).

---

<sup>94</sup> “It is thus but natural that in this postmodern age, the antihero should represent exhaustion and chaos”.



Etimologicamente, apocalipse significa revelação. O que os romances distópicos pós-apocalípticos revelam é a angústia do anti-herói que vive em um mundo devastado, abandonado por deus, enfrentando as consequências ambientais decorrentes de práticas e políticas da sociedade contemporânea, como o consumo exacerbado, o bombardeio de informações, os espetáculos e o desprezo às questões ecológicas. Em romances como *No país das últimas coisas* (1987), *Oryx e Crake* (2003) e *A estrada* (2006), o planeta passou por uma destruição que faz com que os sobreviventes enfrentem um mundo sem deus não apenas como metáfora para a modernidade e pós-modernidade, mas como ambiente de devastação e terra sem leis, no qual é difícil lutar pela sobrevivência sem perder o que resta de humanidade. O anti-herói que sobrevive nesse mundo enfrenta o fracasso e a degradação, como o herói problemático de Lukács, que afirma que “a psicologia do herói romanesco é o campo de ação do demoníaco” (LUKÁCS, 2000, p. 92). Nesse sentido, a figura do anti-herói se aproxima ao mito de Lúcifer, da *Bíblia* - uma relação que Rita Gurung também estabelece: “A figura do arquétipo de anti-herói pode ser identificada na figura bíblica de Satanás, o arcanjo de Deus. Ele é provavelmente o primeiro anti-herói, porque o heroico nele cede à perversão”<sup>95</sup> (GURUNG, 2010, p. 22, tradução minha). Do mesmo modo, também remete ao mito de Prometeu, que, assim como Lúcifer, foi punido por dar conhecimento aos homens. É esse anti-herói envolto em um ambiente de degradação, uma subversão do modelo de herói tradicional, o portador da luz que revela o mundo novo, igualmente degradado, como um profeta pós-apocalíptico explicando a pós-modernidade.

Em *The anti-hero in the american novel* (2008), o crítico literário David Simmons trata da questão do anti-herói que subverte a figura do messias, no capítulo *Anti-Hero as Christ figure*. Para Simmons, esse anti-herói se inscreve em uma tradição da literatura norte-americana, que se renova na produção contemporânea:

Claro, a implantação do anti-heroico como um meio eficaz pelo qual subverter a imagem "clássica" de Cristo tem um precedente longo no romance americano. Exemplos específicos incluem o capitão Ahab em *Moby Dick* e o personagem-título em *Miss Lonelyhearts* (1933), juntamente com personagens do pós-guerra, como Randle P. McMurphy em *Um estranho no ninho* e Lloyd Jackson em *Cool Hand Luke*. Mais recentemente, Andy Dufresne em *Quatro estações*, de Stephen King (1982), o Batman da série de quadrinhos revisionista de Frank Miller *The Dark Knight Returns* (1997), e o personagem de Neo na trilogia de grande sucesso *Matrix* (1999-2003), todos

---

<sup>95</sup> “The figure of the archetypal antihero can be identified in the Biblical figure of Satan, the archangel of God. He is probably the first antihero because the heroic in him yields to the perverted”.

demonstram uma fascinação contínua com a figura do Cristo anti-heroico<sup>96</sup> (SIMMONS, 2008, p.115-116, tradução minha).

O anti-herói dos romances distópicos pós-apocalípticos, como os personagens Anne Blume, de *No país das últimas coisas* (1987), de Paul Auster, Jimmy/Homem das Neves, de *Oryx e Crake* (2003), e o pai anônimo de *A estrada* (2006), assume um papel próximo. Não como a subversão da figura de Cristo, mas como um profeta pós-apocalíptico, que revela o novo mundo, marcado pela devastação e a ausência de deus, enquanto busca cuidar da própria sobrevivência, com modos anti-heroicos, porque não sobrevive se não for dessa forma. Portanto, é importante vincular o papel assumido pelo anti-herói ao contexto de mundo devastado no qual ele não consegue garantir sequer a própria salvação, como se confirma nas narrativas citadas.

A angústia ambiental, derivada da devastação do planeta, tem ligação com as indagações teológicas produzidas por esse espaço degradado e sem deus. Para entender o novo mundo que surge do caos e da destruição, é preciso compreender seu protagonista, o anti-herói fracassado, o profeta pós-apocalíptico que tenta explicar e recriar esse mundo, com a tarefa impossível de dar sentido ao absurdo. Nesse momento de esmaecimento dos afetos, do fim do sujeito e em que a realidade é questionada, a dissonância entre o indivíduo e a sociedade pesa no anti-herói, que, sem lugar no mundo, procura abrigo na interioridade e encontra angústia. Em *O herói de mil faces* (1949), Joseph Campbell percebe esse embate como uma metáfora para a condição humana: “todos compartilhamos da suprema provação — todos carregamos a cruz do redentor —, não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero” (CAMPBELL, 1997, p.194).

Na trilogia *MaddAddam*, de Margaret Atwood, composta pelos romances *Oryx e Crake* (2003), *O ano do dilúvio* (2009) e *MaddAddam* (2013), uma catástrofe biológica em que quase a totalidade da população humana é dizimada afeta a Terra e os poucos sobreviventes tentam reconstruir a civilização junto com os Crakers, seres pós-humanos criados por meio de engenharia genética, aperfeiçoados, projetados para herdarem o planeta. Minha análise é sobre o protagonista de *Oryx e Crake* (2003), Jimmy/Homem das Neves, um anti-herói fracassado buscando sobreviver em um mundo devastado. O Homem das Neves é

---

<sup>96</sup> “Of course, the deployment of the anti-heroic as an effective means by which to subvert the ‘classical’ image of Christ has a long precedente in the american novel. Specific examples include Captain Ahab in *Moby Dick* and the titular character in *Miss Lonelyhearts* (1933) along with postwar characters such as Randle P. McMurphy in *One Flew Over the Cuckoo’s Nest* and Lloyd Jackson in *Cool Hand Luke*. More recently, Andy Dufresne in Stephen King’s *Different Seasons* (1982), the Batman of Frank Miller’s revisionista comic series *The Dark Knight Returns* (1997), and the character of Neo in the blockbuster *Matrix* trilogy (1999-2003) all demonstrate a continuing fascination with the Christlike anti-heroic figure”.

um jovem adulto marcado por falhas ao longo da vida adulta, que acredita ser o último ser humano do planeta, por isso sofre com a solidão e a degradação de sua condição, ao mesmo tempo em que cria uma cosmogonia para os Crakers. Uma segunda linha narrativa acontece através de *flashbacks*, focada na história pregressa do personagem, que então era Jimmy, um menino que cresceu com o privilégio de viver nos Complexos, grandes condomínios privados transformados em centros urbanos, separados das cidades (chamadas de terras de plebeus), em que as melhores mentes trabalhavam para grandes corporações, desenvolvendo avanços científicos e tecnológicos das mais variadas áreas.

A produção acadêmica sobre *Oryx e Crake* é relevante, abordando pontos diversos, como feminismo, pós-humanismo e a relação da obra com o conceito de distopia, entre outros temas, constituindo uma fortuna crítica importante para auxiliar na análise que realizo sobre o romance de Margaret Atwood. Entre os trabalhos selecionados, destaco a dissertação *Manipulation and dystopia in Oryx and Crake* (2012), de Adeline Séverac, na área de literatura de estudos anglófonos, da Université Stendhal-Grenoble 3, da França, a dissertação *Building bridges between Brave new worlds: A study of Margaret Atwood's Oryx and Crake* (2008), de Julie de Molade, em estudos de inglês, do Departamento de Cultura e Identidade da Roskilde University, da Dinamarca, a tese *The hero's journey: A postmodern incarnation of the monomyth*, de Sara Hoffman (2012), do Departamento de Inglês da University of Southern Mississippi, dos Estados Unidos, o ensaio *Crossing human boundaries: Apocalypse and posthumanism in Margaret Atwood's Oryx and Crake and The Year of the Flood* (2013), de Valeria Mosca, publicado na revista eletrônica de estudos literários e culturais *Altre modernità*, da Università degli Studi di Milano, da Itália, e os artigos ““God is a cluster of neurons?: Neo-posthumanism, theocide, theogony and anti-myths of origin in Margaret Atwood's *Oryx and Crake*” (2013), publicado na revista eletrônica *Gragoatá*, do Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense – UFF, e “Da centralidade política à centralidade do corpo transumano: Movimentos da terceira virada distópica na literatura” (2014), publicado na revista eletrônica *Anuário de Literatura*, da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, ambos do pesquisador brasileiro Eduardo Marks de Marques, da Universidade Federal de Pelotas - UFPEL. Igualmente importantes são as reflexões da própria autora, no artigo “*The handmaid's tale and Oryx and Crake 'in context'*” (2004), já abordado.

A distopia de Atwood é formada por uma colcha de retalhos de vários gêneros. Assim, a narrativa paralela, com *flashbacks*, confere a *Oryx e Crake* algumas características de *bildungsroman*, ou romance de formação. Nesse subgênero romanesco, um jovem

protagonista passa por uma série de provações para tornar-se um adulto completo e assim formar sua personalidade. Em *Oryx e Crake*, algumas dessas características são cumpridas: é narrada a (trans)formação do protagonista, com os rituais de passagens inerentes ao processo de amadurecimento, como a separação da casa paterna, as aventuras eróticas e a atuação em eventos públicos. Aproximar *Oryx e Crake* ao *bildungsroman* é pertinente na medida em que chama a atenção para a formação do anti-herói do romance e permite perceber a jornada de amadurecimento e degradação do personagem, reconstruída através da linguagem e da memória pelo Homem das Neves, já definido como um anti-herói fracassado no presente da narrativa.

Os acontecimentos da infância de Jimmy justificam parte do que caracteriza o personagem e demonstram o contexto distópico da narrativa, próximo ao da sociedade atual. Assim, em *Oryx e Crake* são abordados temas como engenharia genética, ética na ciência, consumismo, espetáculo e sociedade de controle, e em torno desses temas, o poder das corporações, governando de acordo com as leis do mercado. Os pais de Jimmy representam papéis distintos: enquanto a mãe dele se incomoda com esse contexto, o pai, um genógrafo de prestígio, é perfeitamente ajustado ao sistema. Um exemplo sobre isso – e que ilustra o tipo de sociedade no qual o romance é ambientado - é o contraste entre a opinião dos dois sobre segurança:

Ela reclamava do excesso de segurança nos portões da MaiSaúde – os guardas eram mais rudes, desconfiavam de todo mundo, gostavam de revistar as pessoas, principalmente as mulheres. Ela dizia que eles tinham prazer nisso.

O pai de Jimmy disse que ela estava reclamando à toa (ATWOOD, 2004, p. 56)

Como já foi discutido aqui, a vigilância é uma característica típica das distopias, principalmente nas ambientadas em sociedades de controle. De acordo com Foucault, essa vigilância acontece seguindo o modelo de panóptico de Jeremy Bentham, com um poder central observando a todos, para manter um controle total sobre o que acontece na sociedade. O efeito do panóptico é de uma vigilância invasiva, que afeta o indivíduo, o tornando paranoico, como ocorre com a mãe de Jimmy:

Segundo a mãe de Jimmy, seus telefones e e-mail estavam grampeados, e os faxineiros musculosos e lacônicos da MaiSaúde que vinham duas vezes por semana – sempre em pares – eram espiões. O pai de Jimmy disse que ela

estava ficando paranoica, e além do mais eles não tinham nada a esconder, então por que se preocupar com isso? (ATWOOD, 2004, p. 57).

Além da vigilância externa, realizada pelas corporações, há também as pequenas quebras de privacidade que ocorrem dentro do próprio núcleo familiar, que nesse caso se apresenta fragmentado. Jimmy, ainda na infância, vigia os próprios pais, com os quais tem dificuldade de se conectar: “Ele tinha escondido um pequeno microfone atrás de um quadro na sala de estar e outro atrás do relógio da cozinha – desses que a cada hora tem um pássaro irritante cantando – para poder escutar coisas que não eram da sua conta” (ATWOOD, 2004, p. 58-59). A espionagem exercida por Jimmy remete à vigilância severa que as crianças do romance *1984*, de George Orwell, estabeleciam sobre os adultos. Embora mais branda, contribui para a atmosfera de rígido controle, que permeia a narrativa de Atwood.

O desenvolvimento do protagonista de *Oryx e Crake* ocorre nesses *flashbacks*, em que desde os primeiros anos da vida de Jimmy é possível perceber o quanto ele é complexo, sensível e frágil; em suma: humano. A falta de conexão entre o protagonista e seus pais é um fator determinante para a construção de sua personalidade e consciência e reflexão sobre as mesmas:

Eles não sabiam nada a respeito dele, do que ele gostava, o que ele detestava, o que ele desejava. Eles achavam que ele era apenas o que podiam enxergar. Um menino simpático, mas meio biruta, um tanto exibido. Não a estrela mais brilhante do universo, não um gênio para números, mas não se podia ter tudo o que queria e pelo menos ele não era uma nulidade completa. Pelo menos não era um alcoólatra nem um viciado como uma porção de meninos da idade dele, então vamos bater na madeira. Ele tinha ouvido o pai dizer *bater na madeira*, como se Jimmy estivesse predestinado a se dar mal, a sair dos trilhos, e isto fosse apenas uma questão de tempo. A respeito da pessoa diferente, secreta, que vivia dentro dele, eles não conheciam nada (ATWOOD, 2004, p. 61).

Assim, Jimmy demonstra desde a infância uma problematização sobre sua personalidade e um conflito com a sociedade, inicialmente representada pelos pais. O processo de formação narrado é o de um anti-herói, problemático, com fragilidades e desde o início fadado ao fracasso.

A adolescência de Jimmy ocorre com mais transformações para o personagem, como a descoberta da sexualidade: “Começou a ter sonhos eróticos e a sentir uma certa lassidão. Ele pensava um bocado em garotas abstratas – garotas sem cabeça” (ATWOOD, 2004, p. 62). O

processo de afastamento dos pais se acentua, ao ponto de a guaxitaca *Killer*<sup>97</sup> ser a figura mais próxima de Jimmy no núcleo familiar: “Seu melhor amigo secreto era Killer. Patético que a única pessoa com quem ele pudesse realmente conversar fosse uma guaxitaca. Ele evitava seus pais o máximo que podia” (ATWOOD, 2004, p. 62). A desconexão com os pais torna-se um problema cada vez maior, que Jimmy não consegue resolver.

O afastamento que já ocorria mesmo com a convivência torna-se definitivo com a fuga da mãe de Jimmy. É emblemático que ela tenha levado *Killer* junto, para libertá-la na natureza, o que representa uma ruptura final para Jimmy, que fica mais isolado. A perda do animal de estimação causou revolta e inicialmente o afetou mais do que a ausência da própria mãe, que não era próxima sentimentalmente: “Jimmy tinha lamentado sua perda durante semanas. Não, meses. Qual das perdas ele tinha lamentado mais? A da sua mãe ou a de uma jaritataca modificada?” (ATWOOD, 2004, p. 64). A saudade que ele sente de *Killer* é vinculada ao amor materno, confirmando a dupla perda como um rompimento importante na formação do personagem: “Em segredo, durante a noite, ele ansiava por Killer. E também – em algum canto de si mesmo que ele não podia confessar – pela sua verdadeira, estranha, insuficiente, infeliz mãe” (ATWOOD, 2004, p. 69). Com o pai, apesar de seguir convivendo, também ocorre uma separação. Um período após a fuga da mãe de Jimmy, o pai começa um novo relacionamento afetivo, o que contribui ainda mais para o distanciamento entre os dois: “Eles o faziam sentir-se invisível. Não que ele quisesse sentir-se outra coisa” (ATWOOD, 2004, p. 68).

Os *flashbacks* incomodam o Homem das Neves, expondo que a fragilidade de Jimmy continua no adulto que ele se tornou: “Eu não sou a minha infância – o Homem das Neves diz em voz alta. Ele odeia estes replays. Ele não pode desligá-los, não pode mudar de assunto, não pode sair da sala” (ATWOOD, 2004, p. 69-70). O romance se desenvolve através desses *flashbacks* trazendo impressões de Jimmy, seguindo a ordem dos acontecimentos da história pregressa do protagonista, e do Homem das Neves, no presente da narrativa, refletindo sobre o passado. Assim, quando Glenn surge como o amigo de infância de Jimmy, o Homem das Neves não consegue deixar de pensar nele como Crake, com informações sobre o personagem que Jimmy ainda não tem: “O Homem das Neves tem dificuldade em pensar em Crake como Glenn de tanto que a personalidade posterior de Crake bloqueou a anterior” (ATWOOD, 2004, p. 72). Essas impressões do Homem das Neves ajudam a compor com maior

---

<sup>97</sup> O animal de estimação de Jimmy. Um ser híbrido produzido em laboratório como um avanço da bioengenharia, a partir da fusão de um guaxinim e uma jaritataca (gambá).

complexidade os personagens e fatos narrados, com um distanciamento que não é só temporal e revela também a complexidade do anti-herói fracassado do presente da narrativa.

Glenn logo se torna o melhor amigo de Jimmy. Juntos, realizam atividades típicas de adolescentes, como jogos, *internet* e drogas recreativas. Em um jogo interativo chamado *Extinctathon*, sobre animais extintos, Glenn assume o *nickname* de Rednecked Crake e escolhe Thickney para Jimmy, ambos nomes de aves australianas. O apelido de Jimmy não durou, já que ele não seguiu jogando no *site* do *Extinctathon*, já o de Crake permaneceu e passou a fazer parte da personalidade dele, ao ponto de, para o Homem das Neves, Glenn ter sido sempre Crake. Imersos na sociedade do espetáculo, Jimmy e Crake consomem na *internet* vídeos de execuções, pornografia e conteúdo sensacionalista em geral, um material que os torna insensíveis à realidade, esmaecidos diante do bombardeio de informação que recebem. É desse modo que conhecem Oryx, vendo-a pela primeira vez em um *site* de pornografia infantil: “Ela só tinha uns oito anos, ou parecia ter. Eles nunca conseguiram descobrir quantos anos ela tinha na época. O nome dela não era Oryx, ela não tinha nome” (ATWOOD, 2004, p. 89). Apesar de anônima e desconhecida, praticamente genérica, “elas sempre davam a impressão de ser clones digitais” (ATWOOD, 2004, p. 89), a presença de Oryx tira Jimmy e Crake do torpor:

Ela abriu um sorriso seco que a fez parecer muito mais velha, e limpou o creme da boca. Depois olhou por cima do ombro diretamente para os olhos do espectador – diretamente para dentro dos olhos de Jimmy, para a pessoa secreta dentro dele. *Estou vendo você*, dizia aquele olhar. *Estou vendo você assistindo. Eu conheço você. Eu sei o que você quer* (ATWOOD, 2004, p. 89).

Através do olhar de Oryx, Crake e Jimmy são devolvidos à realidade, com um choque que os expõe a uma experiência genuína em um mundo que cada vez mais parecia não ser de verdade. Jimmy é afetado por isso, mesmo estando sob efeito de maconha:

Jimmy sentiu-se queimado por aquele olhar – corroído por dentro, como que por um ácido. Ela tinha mostrado tanto desprezo. O baseado que ele estava fumando deve ter sido malhado com mato: se fosse mais forte, ele teria conseguido desviar-se da culpa. Mas pela primeira vez ele sentiu que o que eles estavam fazendo era errado. Antes, tinha sido um divertimento, ou então algo muito além do seu controle, mas agora ele se sentia culpado (ATWOOD, 2004, p. 89).

Jimmy e Crake posteriormente seguem futuros diferentes. Crake vai estudar bioengenharia no respeitado Instituto Watson-Crick, enquanto Jimmy consegue uma vaga na decadente Academia Martha Graham, com foco em artes e ciências humanas, áreas consideradas menores na sociedade de *Oryx e Crake*, o que faz com que seus alunos depois acabem trabalhando como redatores em trabalhos ligados à publicidade e propaganda, setores que interessam ao mercado. A narrativa deixa clara uma divisão entre pessoas de números, valorizadas em uma sociedade prática e de orientação tecnológica, e pessoas de palavras, de aptidões consideradas pouco úteis. Quando Jimmy visita Crake no Instituto Watson-Crick, fica impressionado com a estrutura do lugar e a personalidade estranha dos alunos, o que justifica o apelido do instituto: Aspergers, o que demonstra um paralelo entre a falta de sensibilidade do indivíduo em crise pelo esmaecimento dos afetos e os simulacros da pós-modernidade com Crake e seus colegas, que evidenciam um processo de desumanização em nome da racionalidade e da ciência, relegando características que fazem parte do que é ser humano, como a sensibilidade artística, a um segundo plano.

A vida adulta de Jimmy e Crake reafirma os valores da sociedade de *Oryx e Crake*. Enquanto Jimmy consegue um emprego medíocre, como escritor de textos publicitários, Crake se torna um bioengenheiro de prestígio da RejoovenEsence, um complexo de uma grande corporação, trabalhando com manipulação genética. Posteriormente, Crake prospera no trabalho e chama Jimmy para fazer a campanha publicitária de seus projetos, que envolvem a criação de seres pós-humanos, os Crakers, e uma pílula que resolveria todos os problemas da sociedade atual, a BlysPluss, projetada para proteger o usuário de doenças sexualmente transmissíveis, aumentar a libido e o desempenho sexual e prolongar a juventude, mas servindo também – o que não é tornado público - como uma medida de controle de natalidade, tornando a maioria dos usuários inférteis e selecionando apenas as melhores heranças genéticas para seguirem se reproduzindo. A utopia de Crake, defendendo eugenia, se aproxima de ideologias totalitárias que colocam liberdades individuais em segundo plano em nome de um suposto bem comum para a sociedade, demonstrando que o embate moderno entre indivíduo e sociedade permanece e revelando o resultado distópico de alguns sonhos utópicos. Essa questão permite refletir sobre como os conceitos de utopia e distopia variam de acordo com o viés ideológico, bem como uma utopia pode se degenerar e transformar-se em distopia. Em *From utopia to nightmare* (1962), Chad Walsh reflete sobre o caráter antiutópico do tema: “Se utopia é planejamento social que produz bons resultados,



distopia é mais frequentemente o planejamento social que sai pela culatra e desliza para um pesadelo"<sup>98</sup> (WALSH, 1962, p. 137, tradução minha).

Os projetos de Crake na RejoovenEsence são desenvolvidos no Paradise, um conjunto arquitetônico especial do complexo, controlado por ele como um microcosmo isolado do mundo, fechado hermeticamente e protegido por seguranças próprios. No Paradise, Jimmy percebe que a equipe de trabalho de Crake é composta por cientistas com os mesmos pseudônimos que eram utilizados no site do Extinctathon, o que é confirmado por Crake, que explica que eles eram o Extinctathon, todos especialistas em genética. Jimmy também reencontra a menina asiática do vídeo, agora já adulta, com o pseudônimo de Oryx e fazendo parte da equipe, como tutora dos Crakers e prostituta particular de Crake:

Olhando para aqueles olhos, Jimmy teve um instante de pura felicidade, de puro terror, porque agora ela não era mais um retrato – não era mais apenas uma imagem, na escuridão do papel escondido entre o seu colchão e o estrado da sua cama nova. De repente ela era real, tridimensional. Ele teve a impressão de tê-la sonhado (ATWOOD, 2004, p. 283).

A aura em torno de Oryx é de algo genuíno em um mundo artificial, um atrativo muito forte para Jimmy e Crake desde que a viram pela primeira vez. Os dois se envolvem com ela, primeiro Crake, que a encontrou através do serviço aos alunos, e depois Jimmy, que não queria trair o amigo, mas depois de um tempo o fez.

A sensibilidade de Jimmy, uma pessoa de palavras, das letras, faz parte do que o caracteriza como um anti-herói, porque o humaniza, e fica ainda mais evidente na comparação com os outros personagens dos Complexos. Crake compreende isso e pede a Jimmy que se algo aconteça com ele, que cuide do Projeto Paradise, ficando responsável pelos Crakers:

Estas pessoas são especialistas – disse Crake. – Eles não teriam a empatia para lidar com os modelos Paradise, eles não saberiam fazer isso, ficariam impacientes. Nem eu saberia fazer isso. Não conseguiria entrar no comprimento de onda deles. Mas você é mais generalista (ATWOOD, 2004, p. 293).

Oryx também pede a Jimmy que cuide dos Crakers, apelando à empatia do que havia de humano nele e o convencendo: “Eles são como crianças, precisam de alguém. Você tem que ser bondoso com eles” (ATWOOD, 2004, p. 295). Jimmy considera estranho o

---

<sup>98</sup> "If utopia is social planning that produces good results, dystopia is most often social planning that backfires and slides into nightmare".

comportamento de Crake e Oryx, mas a paranoia é um elemento comum à sociedade de controle e ele não reage, esmaecido.

O período do trabalho de Jimmy na RejoovenEsence marca o único momento em que ele é valorizado e se sente inserido na sociedade, e também reafirma o estilo de vida da pós-modernidade, apelando aos clichês do espetáculo e incentivando o consumo:

[...] ele mandou sua equipe produzir algum material visual, alguns slogans capciosos: Jogue fora os seus preservativos! BlyssPluss, para a Experiência Corporal Total! Não Viva Pouco, Viva Muito! Simulações de um homem e uma mulher, arrancando roupas, rindo como loucos. Depois um homem e um homem. Depois uma mulher e uma mulher, embora para essa eles não tenham usado o mote dos preservativos. Depois um trio (ATWOOD, 2004, p. 286).

Os anúncios publicitários de Jimmy auxiliam no plano de Crake, que distribui a pílula BlyssPluss globalmente e através dela cria uma pandemia com potencial para extinguir a vida humana do planeta. Jimmy acompanha o desenvolvimento da ação de dentro do Paradise, dispensa os outros funcionários e se arma, esperando a chegada de Crake, que explica parte dos acontecimentos e corta a garganta de Oryx: “Ele olhou firme para Jimmy, um olhar direto, sem sorrir. – Estou contando com você – ele disse. E então cortou a garganta dela” (ATWOOD, 2004, p. 300). Quando Jimmy atira em Crake, sela o fim trágico que Crake havia planejado e inicia sua transição de Jimmy para o degradado Homem das Neves, profeta pós-apocalíptico, responsável por revelar o novo mundo aos Crakers.

Para compreender a motivação de Crake para planejar o fim do mundo é preciso considerar o trauma pelo qual ele passou com a perda do pai, o que foi decisivo para a formação de sua identidade racional, menos emocional, o tornando alguém com dificuldades para compreender os sentimentos: “os acontecimentos o haviam marcado, ele tinha as suas cicatrizes, as suas tristezas” (ATWOOD, 2004, p. 172). A visão que Crake tinha na infância sobre o pai era de alguém que “acreditava que podia contribuir para a melhoria da raça humana” (ATWOOD, 2004, p. 171), o que de certa forma ele deu sequência, ao seu modo. Ao mesmo tempo, é uma vingança de Crake contra a sociedade de controle, que matou o seu pai porque ele iria divulgar um esquema da indústria farmacêutica, no qual a MaiSaúde criava novas doenças e as inseria na sociedade, para lucrar com a venda de remédios. Como Crake explica para Jimmy ao conversarem sobre isso na visita da época em que estavam na universidade, foi uma medida da sociedade contra um indivíduo, marcando a permanência do embate moderno, permanecendo renovado na pós-modernidade: “- Executaram, disse Crake.

– Este é o termo que teriam usado. Devem ter dito que ele estava prestes a destruir um conceito elegante e que a empresa estava agindo pelo bem comum” (ATWOOD, 2004, p. 197).

*Oryx e Crake* evidencia, através de características da sociedade contemporânea desenvolvidas na narrativa, o mal-estar da pós-modernidade, denunciando com uma especulação pessimista de futuro as consequências que podem ser causadas pelo modelo atual de consumo. Antes do apocalipse planejado e realizado por Crake, os problemas ambientais, semelhantes aos enfrentados hoje, já eram graves e davam sinais de que o planeta se encaminhava para a exaustão. Alguns trechos da obra confirmam esse ocaso ambiental:

[...] com o passar do tempo, quando os lençóis freáticos ficaram salgados, a calota polar ártica derreteu, a vasta tundra borbulhava de metano, a seca nas planícies centrais do continente tornou-se cada vez pior, as estepes asiáticas transformaram-se em dunas de areia (ATWOOD, 2004, p. 32).

Sua mãe também costumava reclamar de vez em quando, dizia que estavam arruinando tudo, que as coisas nunca mais voltariam a ser as mesmas, como a casa de praia que sua família possuía quando ela era pequena, aquela que foi invadida pelas águas junto com o resto das praias e muitas das cidades costeiras do Ocidente quando o nível do mar subiu tão repentinamente, e depois houve aquela enorme onda, causada pelo vulcão das ilhas Canárias. (...) E ela costumava lastimar-se por causa da plantação de grapefruit que o avô dela possuía na Flórida e que tinha secado como se fosse uma passa gigante quando as chuvas pararam de cair, no mesmo ano em que o lago Okeeschobee tinha se transformado numa poça de lama e o Everglades tinha queimado por três semanas seguidas (ATWOOD, 2004, p. 65).

Os relatos de degradação ambiental formam uma atmosfera de pessimismo que é construída tanto pela projeção de consequências que ainda não ocorreram na sociedade contemporânea, mas são plausíveis, quanto por paralelos muito próximos ao que já acontece de fato, como a relação entre o grão Happicuppa, desenvolvido pela MaiSaúde, e as sementes transgênicas da Companhia Monsanto, multinacional de agricultura e biotecnologia. O Happicuppa é um café geneticamente modificado que causa uma guerra, acompanhada com interesse por Jimmy, Crake e Tio Pete, o padrasto de Crake. Projetado para amadurecer todos os grãos ao mesmo tempo, o Happicuppa permitia uma produção mais lucrativa, em escala industrial, diminuindo a necessidade de mão de obra e levando pequenos produtores e outros trabalhadores do setor à miséria. As consequências causadas pelo Happicuppa e as manifestações contrárias a ele são muito semelhantes aos impactos negativos na saúde, economia e meio ambiente causados pela Companhia Monsanto, por sua produção de

sementes geneticamente modificadas e herbicidas, e a reação de ativistas ambientais que realizam protestos sistematicamente, o mais notório deles realizado pelo músico canadense Neil Young, que lançou um disco com essa temática, intitulado *The Monsanto years*. Uma das faixas, *A rock star bucks a coffee shop*, protesta contra o café modificado geneticamente, atacando Starbucks e Monsanto.

As distopias são caracterizadas pelo papel de denúncia ou crítica ao período em que são produzidas, alertando sobre as prováveis consequências negativas que ocorrerão caso mudanças não sejam realizadas. No ensaio *Crossing human boundaries: Apocalypse and posthumanism in Margaret Atwood's Oryx and Crake and The Year of the Flood* (2013), a pesquisadora italiana Valeria Mosca confirma a relação entre a ficção de Atwood e eventos que ocorrem na sociedade contemporânea:

A "estrada em que estamos" inclui manipulação genética, poluição, exploração dos recursos naturais e abuso de animais não-humanos. Atwood, sempre muito persistente sobre suas preocupações ambientais - como autora e como uma ativista -, descreve um cenário em *Oryx e Crake* que plausivelmente resulta de políticas ambientais atuais<sup>99</sup> (MOSCA, 2013, p. 39, tradução minha).

Nesse sentido, Mosca aponta outros aspectos que compõem *Oryx e Crake* e o vinculam ao contexto distópico da obra e da sociedade atual, como o poder das corporações, o controle sobre a sociedade e as questões científicas, como a clonagem e a bioengenharia, que levantam questionamentos éticos sobre a ciência.

A pesquisadora francesa Adeline Séverac também realiza uma aproximação do romance de Atwood com o gênero distópico e aspectos da sociedade atual. Na dissertação *Manipulation and dystopia in Oryx and Crake* (2012), o estudo de Séverac indica um impulso utópico em *Oryx e Crake*, de busca por perfeição, higiene e ordem, elementos que formam uma sociedade padronizada, em que os avanços científicos seriam garantia de felicidade:

A padronização da sociedade é de fato facilmente identificável como consequência do consumismo que rodeia as pessoas; a purificação social, indo de mãos dadas com a limpeza de qualquer tentação rebelde, é alcançada graças a uma ampla manipulação dos desejos das pessoas e graças à afirmação de que as inovações alcançadas com a ciência genética são a

---

<sup>99</sup> "The "road we're on" includes genetic manipulation, pollution, exploitation of natural resources, and abuse of non-human animals. Atwood, always very vocal about her environmental concerns – as an author and as an activist –, depicts a scenario in *Oryx and Crake* that plausibly results from current environmental policies."

solução para todos os problemas humanos<sup>100</sup> (SÉVERAC, 2012, p. 22, tradução minha).

Esse impulso utópico, porém, torna-se um peso, um fardo muito pesado, que causa o mal-estar na sociedade da narrativa, metáfora do mal-estar da pós-modernidade. O mundo pós-moderno dessas duas sociedades é o mesmo, reino de simulacros e simulações, deserto do real, em que o entretenimento anestesia e confunde os sentidos. Jimmy e Crake cresceram nesse contexto, alvos fáceis de pornografia, violência e espetacularização de qualquer evento, consumindo substitutos artificiais de alimentos, em contato com animais e ambientes criados em laboratório, vigiados e com liberdade apenas para escolher o que consumir. Há um trecho em que eles se questionam sobre a veracidade de vídeos de execuções, um entretenimento popular na narrativa. A pergunta de Jimmy, pontual, permite também ser lida em um sentido mais geral: “- O que é realidade?” (ATWOOD, 2004, p. 83).

A sociedade de *Oryx e Crake* é percebida na narrativa a partir da perspectiva de poucos personagens, o que é uma visão parcial, mas que deixa evidente a proximidade com a sociedade contemporânea. Por essa característica, Margaret Atwood defende a tese de que *Oryx e Crake* não é uma distopia clássica, no artigo “*The handmaid's tale and Oryx and Crake* ‘in context’” (2004). Para a autora:

Embora tenha elementos distópicos óbvios, nós realmente não temos uma visão geral da estrutura da sociedade no romance, tal como o fornecido no epílogo de *O conto da aia*. Nós apenas vemos seus personagens centrais vivendo suas vidas em pequenos cantos da sociedade, assim como vivemos as nossas. O que eles podem entender do resto do mundo vem a eles através da televisão e da *internet*, e é, portanto, suspeito, porque editado<sup>101</sup> (ATWOOD, 2004a, p. 517, tradução minha).

A aproximação feita por Atwood confirma a relação da obra com a sociedade pós-moderna. Julie de Molade, em *Building bridges between Brave new worlds: A study of Margaret Atwood's Oryx and Crake* (2008), compartilha dessa visão e classifica o romance como uma distopia crítica: “*Oryx e Crake* tem algumas das características essenciais da distopia crítica,

---

<sup>100</sup> “The standardization of society is indeed easily identifiable as the consequence of the consumerism that surrounds people; the social purification, going hand in hand with the cleansing of any rebellious temptation, is achieved thanks to a broad manipulation of people’s desires and thanks to the affirmation that the innovations achieved with genetic science are the solution to every human issue”.

<sup>101</sup> “Though it has obvious dystopian elements, we don't really get an overview of the structure of the society in it, like the one provided in the epilogue of *The handmaid's tale*. We just see its central characters living their lives within small corners of that society, much as we live ours. What they can grasp of the rest of the world comes to them through television and the *Internet*, and is thus suspect, because edited”.

tais como indefinição sobre gênero, finais abertos e contra-narrativas”<sup>102</sup> (MOLADE, 2008, p. 46-47, tradução minha). A pesquisadora aponta aspectos do romance que confirmam sua proposição, como a aproximação ao gênero utópico, principalmente via *Crakers* e o Projeto *Paradice*, e elementos de contra-narrativa, com o *Paradice* como um enclave e o grupo *DoidAdão* como a resistência ao encaminhamento distópico da sociedade. Outros aspectos também estão presentes: há um final em aberto e a indefinição sobre o gênero é evidente, já que além de elementos utópicos e distópicos, ainda aparecem características de gêneros como *bildungsroman* e romance gótico, entre outros. Molade também argumenta que a obra de Atwood cumpre um papel próprio das distopias críticas, de explicar e criticar o presente, buscando fornecer subsídios para mudanças sociais. Segundo ela:

O romance de Atwood *Oryx e Crake* pode ser considerado uma distopia crítica na medida em que funciona como um meio de ensinar seus leitores novas formas de perceber o presente, fornecendo novas ideias sobre a forma de alterar a realidade social atual, enquanto o romance considera as implicações do que estamos fazendo agora. Ele permite que os leitores obtenham uma capacidade crítica, tornem-se informados, desafiados e envolvidos e vejam as perspectivas de pesadelo do nosso próprio presente<sup>103</sup> (MOLADE, 2008, p. 48, tradução minha).

A proximidade da sociedade de *Oryx e Crake* com a realidade revela a angústia enfrentada pelo sujeito pós-moderno e alerta para a iminência de um colapso do planeta. Nesse sentido, o jogo *Blood and Roses*, com o qual Jimmy e Crake se divertiam na adolescência, é mais uma metáfora sobre a humanidade. *Blood and Roses* é descrito como um jogo de trocas, em que um lado, *Blood*, são as atrocidades humanas, enquanto o outro, *Rose*, as realizações, como obras de arte, descobertas científicas etc. Uma realização impede uma atrocidade, mas deixa de existir, e uma atrocidade pode ser trocada por uma realização, mas significa menos poder para o jogador. Para Jimmy o problema do jogo é que “vencer significava herdar uma terra devastada” (ATWOOD, 2004, p. 80), o que faz parte da caracterização distópica de *Oryx e Crake*, demonstrando que o pessimismo da narrativa se manifesta mesmo em detalhes, como o entretenimento da adolescência do protagonista, e revela uma metáfora para a degradação de sentido após o apocalipse que ocorre na narrativa,

---

<sup>102</sup> “[...] *Oryx and Crake* has some of the essential features of the critical dystopia, such as genre blurring, open endings and counter-narratives”.

<sup>103</sup> “Atwood’s novel *Oryx and Crake* can be considered a critical dystopia in that it functions as a means of teaching its readers new ways of perceiving the present, providing new ideas on how to alter the current social reality while the novel considers the implications of what we are doing right now. It enables readers to obtain a critical capacity, become informed, challenged and engaged and to see the nightmarish perspectives of our own present”.

quando o Homem das Neves começa a esquecer de algumas palavras e a linguagem passa a se desintegrar.

Como o vencedor de uma partida de *Blood and Roses*, Jimmy também herda uma terra devastada. O impulso utópico que incentiva as pesquisas científicas e avanços tecnológicos na sociedade de *Oryx e Crake* é o mesmo que causa modificações genéticas inconvenientes e gera graves problemas ambientais. O romance ainda evidencia o quanto há de controle e totalitarismo nas mãos de quem detém o capital e o poder, elementos distópicos que formam um cenário de desesperança e apatia. Nesse sentido, o projeto Paradise é emblemático: criado por Crake como um planejamento utópico, contrastando com o inferno da sociedade que pretendia transformar, ganha um sentido de ironia, quando passa a ser o agente que transforma a Terra no inferno.

A degradação ambiental que culmina na terra devastada é acompanhada pela degradação física e psicológica dos personagens, o que caracteriza o anti-herói de *Oryx e Crake*, principalmente após o apocalipse provocado por Crake, quando Jimmy passa a ser o Homem das Neves e enfrenta a perda da civilização e do contato com outros humanos, enfim, de todos os referenciais. A dissolução de significado aponta para o mundo sem sentido, repleto de simulacros e simulações, da pós-modernidade. É emblemático que um dos poucos objetos intactos que o Homem das Neves mantém do mundo anterior ao apocalipse é um boné de beisebol dos Red Sox que é uma réplica autêntica, uma antítese que ilustra essa era de réplicas que esvazia o mundo de sentido.

A figura do Homem das Neves é a de um anti-herói que representa em si o fracasso da sociedade contemporânea e a degradação do mundo. A transformação que Jimmy passa após o apocalipse faz com que o seu exterior demonstre a devastação psicológica e emocional pelo qual ele passou, revelando todo o fracasso e “a monstruosidade do Homem das Neves” (ATWOOD, 2004, p. 98). Vários trechos do romance comprovam esse estado. Em uma passagem, é o cheiro dele que demonstra a sua monstruosidade: “(Ele fede mesmo, e sabe muito bem disso. Ele cheira a ranço, a podre, fede como uma morsa – a óleo, sal, peixe – não que ele já tenha sentido o cheiro de um animal desses. Mas viu retratos.)” (ATWOOD, 2004, p. 17). Em outro momento, o Homem das Neves dá sinais de estar cada vez menos civilizado e adaptado à nova situação: “Ele está descalço – seus sapatos se desintegraram faz algum tempo, e de todo modo eles eram muito quentes e úmidos – mas ele não precisa mais deles agora porque as solas dos seus pés estão duras como borracha velha” (ATWOOD, 2004, p. 155). Como o último homem do mundo, além da ruína que o Homem das Neves experimenta,

ele se sente só e não consegue se conectar aos Crakers - pós-humanos e aperfeiçoados -, um isolamento que ele já experimentava anteriormente com os outros humanos, cuja fragilidade ele representa. Assim, o Homem das Neves se dá conta de sua condição e da impossibilidade de conviver com os Crakers como se fossem iguais, o que o condena à solidão eterna. A baixeza grotesca do anti-herói de Atwood é uma impureza que ele não pode impor aos Crakers, perfeitos em sua antítese: “Que direito ele tem de impor seu corpo e sua alma, pustulentos e gangrenados, a essas inocentes criaturas?” (ATWOOD, 2004, p. 160).

O nome escolhido por Jimmy também é revelador da condição do anti-herói da narrativa. Sem seguir o paradigma para nomes criado por Crake, faz referência a um ser lendário, refletindo o esvaecimento da humanidade do personagem no cenário pós-apocalíptico. Nesse sentido, o nome Homem das Neves pode ser lido como uma metáfora para o fim do sujeito na pós-modernidade. O nome também evidencia a animalização do personagem:

Uma das regras de Crake era que nenhum nome poderia ser escolhido sem que houvesse um equivalente físico para ele – mesmo que fosse recheado ou esquelético. Nada de unicórnios, grifos, basiliscos ou monstros com corpo de leão e cabeça de homem. Mas essas regras não estão mais valendo, e o Homem das Neves sentiu um prazer amargo em adotar esse rótulo dúbio. O Abominável Homem das Neves – existindo e não existindo, vislumbrado no meio de uma nevasca, homem-macaco ou macaco-homem, furtivo, ardiloso, conhecido apenas de se ouvir falar e pelas suas pegadas de trás para a frente (ATWOOD, 2004, p. 18).

As pegadas de trás para a frente fazem referência ao olhar para o passado, que ocorre através de *flashbacks* na narrativa, e também ao percurso em direção ao colapso, o apocalipse para o qual as práticas da sociedade pós-moderna encaminham a humanidade. De certa forma, as pegadas de trás para a frente do Homem das Neves atualizam o *Angelus Novus*, de Paul Klee, que Benjamin analisa utilizando como alegoria para explicar a modernidade em *Magia e técnica, arte e política* (1940). Na leitura de Benjamin, o anjo da história encara o passado com angústia, diante do progresso que é percebido como a ruína que conduz a humanidade. O Homem das Neves atualiza o *Angelus Novus* como o portador do conhecimento sobre o passado recente de progresso, que gerou o apocalipse - o que explica o colapso do mundo, mas não traz compreensão sobre o novo mundo ou integração.

Além da degradação, o anti-herói de *Oryx e Crake* é marcado pelo fracasso, com o qual se tortura e que faz parte de sua identidade: “Por ora, ele abreviou o nome. Ele é simplesmente o Homem das Neves. Guardou para si mesmo o *abominável*, seu instrumento



de tortura secreto” (ATWOOD, 2004, p. 18). A fragilidade é outro elemento que constitui o Homem das Neves. Como último homem do planeta, sua sobrevivência e saúde física e mental estão sempre ameaçadas, o que dá margem a outra metáfora:

Talvez ele não seja o Abominável Homem das Neves afinal de contas. Talvez seja o outro tipo de homem de neve, o idiota risonho que construíram e destruíram para se divertirem, seu sorriso de pedrinhas e seu nariz de cenoura um convite para o deboche. Talvez esse seja realmente ele, o último *Homo sapiens* – uma ilusão branca de homem, que hoje está aqui e amanhã não está mais, tão facilmente derrubado, abandonado para derreter ao sol, ficando cada vez mais magro até virar água e desaparecer (ATWOOD, 2004, p. 210).

Os diferentes tipos de Homem das Neves são como fragmentos de identidade, de um sujeito partido que se multiplica buscando representações. Antes ele foi Jimmy e por um breve espaço de tempo Thickney, o *nickname* de Jimmy no Extinctathon. Todas essas representações do anti-herói de *Oryx e Crake* formam um painel que demonstra uma jornada de degradação e um personagem frágil, sensível e problemático desde o início, características que o humanizam mesmo quando seu fracasso é evidente, após longo processo de degradação. Sara Hoffman, na tese *The Hero's Journey: A postmodern incarnation of the monomyth* (2012), confirma a visão de Jimmy/Homem das Neves como um anti-herói isolado em um cenário de devastação:

Em *Oryx e Crake*, Atwood ambienta seu protagonista em uma paisagem destruída pelo mundo pós-moderno. Sua mente se dissolve pelo isolamento de outros humanos. A dureza dos elementos o deteriora externamente assim como ele complementa a mesma ação internamente. Ele é deixado a vagar em uma paisagem onde humanoides e animais geneticamente modificados dominam o seu fraco sentido de humanidade. Ao invés de apresentar seus leitores com um herói que triunfa, Jimmy/Homem das Neves é o anti-herói ambíguo que faz um espaço em que a renovação apenas *pode* ser possível<sup>104</sup> (HOFFMAN, 2012, p. 16-17, tradução minha).

Uma breve avaliação que o Homem das Neves, através da memória, com suas pegadas de trás para a frente, faz sobre o jovem Jimmy, evidencia uma das principais características do protagonista da narrativa, a infelicidade: “Jimmy naquela época era muito convencido, pensa

---

<sup>104</sup> “In *Oryx and Crake*, Atwood settles her protagonist in a landscape destroyed by the postmodern world. His mind dissolves in isolation from fellow humans. The harshness of the elements deteriorates him from the outside as he completes the same action within himself. He is left to wander a landscape where genetically-engineered humanoids and animals dominate his weak sense of humanity. Rather than present her readers with a hero who triumphs, Jimmy/Snowman is the ambiguous anti-hero who makes a space in which renewal only *may* be possible”.

o Homem das Neves com indulgência e uma certa inveja. Ele era infeliz também, é claro. Sua infelicidade era um fato consumado” (ATWOOD, 2004, p. 73). A infelicidade do personagem antes do apocalipse é associada aos problemas familiares e também ao mal-estar da vida em sociedade na pós-modernidade, período de capitalismo tardio em que os sujeitos nunca estão saciados e sempre dispostos a consumir o novo. O jovem adulto Jimmy tem compreensão sobre sua situação e usa esse conhecimento a seu favor, como o anti-herói que é:

Ele tinha descoberto que projetava uma forma de melancolia que era atraente para um certo tipo de mulher, o tipo semi-artístico, sabichão, que havia em grande quantidade na Martha Graham. Mulheres generosas, afetuosas, idealistas, é como o Homem das Neves se lembra delas agora. Elas tinham algumas cicatrizes que estavam tentando curar. A princípio Jimmy se apressava em ajudá-las: ele era carinhoso, disseram a ele, até mesmo cavalheiresco. Ele extraía delas suas histórias de mágoas, grudava nelas como se fosse um cataplasma. Mas logo o processo se revertia, e Jimmy passava de enfaixador para enfaixado. Essas mulheres começavam a ver o quanto ele estava fraturado, elas queriam ajudá-lo a adquirir uma perspectiva de vida e a acessar os aspectos positivos da sua espiritualidade (ATWOOD, 2004, p. 177).

O termo fraturado, utilizado para descrever Jimmy, confirma o quanto o personagem é problemático, enquanto ele se aproveitar dessa situação o confirma como um anti-herói, cujas relações afetivas – excetuando a que teve com Oryx – são pautadas por seu interesse sexual e superficiais, sabotadas sempre que existia a possibilidade de uma conexão maior. O anti-herói do romance de Atwood também é fraturado no sentido de ser um sujeito dividido: Jimmy e o seu duplo Homem das Neves. Porém, o isolamento do Homem das Neves é diferente do autoimposto por Jimmy, porque no mundo pós-apocalíptico não há outros humanos com quem ele possa interagir, o que amplia a infelicidade do personagem, que se compara ao monstro de Frankenstein: “- Crake! – ele diz, choroso. – Por que eu estou nesta terra? Por que estou sozinho? Onde está a minha Noiva de Frankenstein?” (ATWOOD, 2004, p. 160).

Quando Jimmy encontra os Crakers, dias após o apocalipse, o novo nome é uma forma de se distanciar do passado, buscar uma nova identidade que, como o relógio parado, talismã que marca a ausência do tempo, o auxilia a deixar o passado para trás e viver apenas no presente:

- Meu nome é Homem das Neves – disse Jimmy, que havia refletido sobre isso. Ele não queria mais ser Jimmy, ou mesmo Jim, e principalmente não queria ser Thickney: a sua encarnação como Thickney não tinha dado certo. Ele precisava esquecer o passado – o passado distante, o passado imediato, o passado sob qualquer forma. Ele precisava existir apenas no presente, sem

culpa, sem expectativas. Como os Crakers. Talvez um nome diferente pudesse ajudá-lo nisso (ATWOOD, 2004, p. 316).

Assim, Jimmy aproxima-se do sujeito pós-moderno, esmaecido, que perde a noção da realidade diante dos simulacros e do mesmo modo vive em um eterno presente, o que causa a sua/nossa angústia.

No mundo projetado por Crake, várias características humanas são modificadas buscando uma sociedade perfeita. O Homem das Neves, demasiado humano, não se adapta a esse novo mundo, porque é ele produto de outro tempo, de outras narrativas - em uma metáfora para a humanidade não adaptada à pós-modernidade. Os Crakers, por sua vez, representam o pós-humano, mais adaptado aos novos tempos. Valeria Mosca reflete sobre essa questão:

De acordo com as intenções de seu criador, os Crakers são uma população pós-humana - literalmente e cronologicamente, uma vez que é suposto que se tornem os 'novos' humanos após os 'velhos' desaparecerem. Vemos que Margaret Atwood apresenta-nos mais uma vez um produto inquietante de ficção especulativa; seus romances dramatizam o pensamento filosófico atual sobre o surgimento de uma condição pós-humana<sup>105</sup> (MOSCA, 2013, p. 45).

A criação dos Crakers faz referência ao mito de Prometeu e ao romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, indicando um percurso da humanidade de domínio da ciência e da técnica e em igual medida de afastamento de deus. Assim, o tema do pós-humano traz uma discussão teológica para a narrativa de Atwood, sobre a ausência de deus, que também é sobre o gênero romanesco e sua relação com a modernidade e a pós-modernidade. Em *A teoria do romance*, Lukács afirma que “O romance é a epopeia do mundo abandonado por deus” (LUKÁCS, 2009, p. 89), o que se relaciona com um dos ímãs de geladeira de Crake, com a frase “Onde Deus está, o Homem não está” (ATWOOD, 2004, p. 277). Na distopia de Atwood, Crake brinca de deus, como Prometeu e Victor Frankenstein, e cria os Crakers, que herdaram uma terra devastada, abandonada por deus.

Se Crake brinca de deus, como um messias subvertido, o Homem das Neves assume o papel de profeta que revela o mundo novo aos Crakers, cumprindo a sina anti-heroica de Lúcifer e Prometeu, de ser o portador do conhecimento, com o fogo da linguagem, e também

---

<sup>105</sup> “According to their creator’s intentions, the Crakers are a post-human population – literally and chronologically, since they are supposed to become the ‘new’ humans after the ‘old’ ones have disappeared. We see that Margaret Atwood presents us once again with an uncanny product of speculative fiction; her novels dramatize current philosophical thinking about the emergence of a post-human condition”.

o acordo feito antes do apocalipse com Crake e Oryx: “Ele agora é o profeta de Crake (...) e o profeta de Oryx também” (ATWOOD, 2004, p. 101). O Homem das Neves cria uma cosmogonia, explicando o mundo aos Crakers. O modo como ele desempenha esse papel revela alguns aspectos do anti-herói que ele é e também sobre os Crakers, que se ressentem de características que Crake considerou dispensáveis ou indesejadas. Eduardo Marks de Marques trata dessa questão no artigo “Da centralidade política à centralidade do corpo transumano: Movimentos da terceira virada distópica na literatura” (2014):

A tensão se estabelece no momento em que os Crakers têm contato com Jimmy e, a partir disso, surge uma necessidade natural, quase orgânica de um mito de origem que explicasse uma possível cosmogonia pós-humana; ou seja: os Crakers naturalmente buscaram aquilo que lhes foi negado por seu criador. Jimmy vê-se na obrigação moral de ser uma espécie de apóstolo, no sentido epistemológico do termo e, a partir da condição orgânica dos hominídeos (pacifistas, herbívoros), ele constrói uma narrativa que tenta dar sentido à existência de tudo e todos (MARQUES, 2014, p. 25-26).

O Homem das Neves cumpre o seu papel como um profeta pós-apocalíptico, criando ritos e mitos para o novo mundo e seus novos humanos, subvertendo e atualizando o sagrado. Assim, em um determinado momento ele se arrepende de ter pedido aos Crakers a oferenda de apenas um peixe uma vez por semana, culpando a bebida por não ter se aproveitado melhor da situação: “Ele devia estar completamente bêbado quando estabeleceu as leis” (ATWOOD, 2004, p. 93); em outra ocasião admite para si que reutiliza o discurso de uma ex-namorada poeta como princípios para explicar o mundo aos Crakers: “Ele se sente um tanto canalha por ter passado a conversa-fiada de Morgana para os Crakers como cosmogonia” (ATWOOD, 2004, p. 160); mas apesar de suas limitações e da consciência sobre sua condição degradada, características que o humanizam, procura ser um bom profeta para os Crakers: “O Homem das Neves ia inventando o que dizer pelo caminho. Ele sabia o quanto era improvável como pastor. Para tranquilizá-los, fez o possível para parecer digno e confiável, sábio e bondoso. Uma vida inteira de fingimento ajudou-o nisso” (ATWOOD, 2004, p. 320).

A cosmogonia do Homem das Neves é composta também por uma teogonia, sua narrativa sobre a origem dos Crakers, com atribuição de aspectos divinos a Crake e Oryx, em um discurso que une tradição judaico-cristã e mitologia grega. Ao mito de criação que o Homem das Neves propõe, ele ainda adiciona uma explicação para a linguagem como característica humana – e agora também pós-humana:

Os Filhos de Oryx, os Filhos de Crake. Ele tinha sido obrigado a pensar em alguma coisa. Conte a sua história direito, não a complique e não titubeie: este costumava ser o conselho dado pelos advogados para os criminosos que estavam sendo julgados. *Crake fez os ossos dos Filhos de Crake com corais da praia, e sua carne com uma manga. Mas os Filhos de Oryx nasceram de um ovo, um ovo gigante posto pela própria Oryx. Na verdade ela pôs dois ovos: um cheio de animais e pássaros e peixes, e outro cheio de palavras. Mas o ovo cheio de palavras foi chocado primeiro, e nessa altura os Filhos de Crake já tinham sido criados, e eles comeram todas as palavras porque estavam com fome, então não sobrou nenhuma palavra quando o segundo ovo foi chocado. E é por isso que os animais não falam* (ATWOOD, 2004, p. 93-94).

No artigo “‘God is a cluster of neurons’: Neo-posthumanism, theocide, theogony and anti-myths of origin in Margaret Atwood’s *Oryx and Crake*” (2013), Eduardo Marks de Marques também aborda esses temas, apontando as referências utilizadas pelo Homem das Neves:

A fim de criar uma cosmogonia que faça sentido para os Crakers, Jimmy precisa primeiro estabelecer uma teogonia. Oryx e Crake tornam-se divindades em um mundo que deveria ser sem Deus. É interessante que, apesar dos elementos estéticos do mito de criação, os hominídeos foram feitos pelo próprio Crake, o que dá a Crake um *status* divino, no sentido judaico-cristão, ao passo que a postura de ovos de Oryx se assemelha a Leda, cuja filha Helena (posteriormente de Troia) foi chocada depois que ela foi seduzida por Zeus na forma de um cisne, misturando, assim, elementos do que é visto hoje em dia como religião e mito juntos<sup>106</sup> (MARQUES, 2013, p. 163, tradução minha).

Além da cosmogonia e da teogonia, a narrativa também apresenta um teocídio. A morte de deus ocorre de diversos modos, seja através da extinção de fiéis, imagens e cultos, causada pelo apocalipse, seja pelo abandono da religião em nome da razão e da ciência. Marques destaca um ponto importante sobre o tema, a eliminação nos seres criados por Crake do que ele chamou de “ponto G do cérebro” (ATWOOD, 2004, p. 150), com G significando *God*, deus em inglês, que o pesquisador brasileiro explica ser lido por Crake como o “elemento que simboliza toda a cultura humana e que, portanto, é a grande causa da decadência humana” (MARQUES, 2014, p. 25). Nesse sentido, Crake considera que “*Deus é um conjunto de neurônios*” (ATWOOD, 2004, p. 150), e eliminar a religiosidade das criaturas que ele projetou faz parte do que considera um aprimoramento.

---

<sup>106</sup> “In order to create a cosmogony that made sense to the Crakers, Jimmy needed to establish a theogony first. Oryx and Crake become deities in a world that should be godless. It is interesting that, despite the aesthetic elements of the myth of creation, the hominids were made by Crake himself, which gives Crake a divine status in the Judeo-Christian sense whereas the egg-laying Oryx resembles Leda, whose daughter Helen (later of Troy) was hatched after she was seduced by Zeus in the shape of a swan, thereby mixing elements of what is seen nowadays as religion and myth together”.

Outro aspecto fundamental do que define a humanidade é a arte. Jimmy e Crake divergem em suas avaliações sobre a importância da arte. Para Jimmy, a arte é inerente ao humano, o que lhe dá significado: “Quando uma civilização se transforma em cinzas – ele disse – tudo o que resta é a arte. Imagens, palavras, músicas. Estruturas imaginativas. O significado – quer dizer, o significado humano – é definido por elas” (ATWOOD, 2004, p. 158). Já Crake relaciona a arte a aspectos humanos não desejáveis, mas que igualmente definem o que é humano:

*Cuidado com a arte*, Crake costumava dizer. *Assim que eles começarem a produzir arte, teremos problemas*. Qualquer tipo de pensamento simbólico seria sinal de decadência, na opinião de Crake. Em seguida eles estariam inventando ídolos e funerais e oferendas para túmulos, e vida após a morte, e pecado e Linear B, e reis, e depois escravidão e guerra (ATWOOD, 2004, p. 328).

Nesse sentido, o pós-humano planejado por Crake associa elementos que visam o bem-estar da nova raça, um projeto com viés utópico, como aperfeiçoamento do humano, mas que deixa de lado elementos essenciais para formar o que é o humano, produzindo seres que experimentam uma forma radical de esmaecimento dos afetos, um resultado distópico. Em sua pesquisa, Adeline Séverac confirma essa relação:

Os Crakers podem ser "perfeitos" no fato de que eles vivem em uma total harmonia, sem qualquer tipo de violência, qualquer vício, qualquer falha. Eles não experimentam sentimentos ruins, mas há uma razão para isso: eles não experimentam sentimento algum. A desvantagem para esta aparente inovação genética, este salto de seres humanos cheios de falhas e contradições para esses "modelos Paraíso", é a sua total ausência de emoções. A partir de um desejo utópico encontramos um resultado totalmente distópico<sup>107</sup> (SÉVERAC, 2012, p. 33, tradução minha).

No centro do romance de Atwood, a linguagem é o aspecto humano que Crake não consegue retirar de suas criaturas e que é capaz de reverter o viés pessimista do elemento pós-humano da narrativa, pois representa a capacidade de figurar e verbalizar um novo mundo, como o Homem das Neves fez em sua cosmogonia e como está consagrado na tradição judaico-cristã, segundo a qual o verbo está no princípio de tudo e é deus. Nesse sentido,

---

<sup>107</sup> “The Crakers may be “perfect” in the fact that they live in a total harmony, without any violence, any vice, any flaw. They do not experience bad feelings, but there is a reason for that: they do not experience any feeling at all. The drawback for this apparent genetic innovation, this leap from humans full of failures and contradictions to these “Paradise models”, is their total absence of emotions. From a utopian desire we find a totally dystopian outcome”.

mesmo em um mundo abandonado por deus, com criaturas projetadas para não terem o “ponto G”, sem religiosidade, malícia e predisposição artística, ao dotar os Crakers de linguagem, mesmo que inicialmente rudimentar e sem simbolismos, Crake lhes dá a ferramenta principal para se constituírem como humanos: a linguagem, como o romance revela: “Crake não tinha sido capaz de eliminar os sonhos. *Nós estamos programados para sonhar*, ele tinha dito. Também não foi capaz de retirar a capacidade de cantar. *Nós estamos programados para cantar*. Cantar e sonhar estavam interligados” (ATWOOD, 2004, p. 320). Sonhar e cantar é criar. Cantar, na literatura, é narrar, ter voz, é utilizar a linguagem, poder fazer arte. A linguagem é tão importante nesse sentido que está na cosmogonia criada pelo Homem das Neves, como uma característica que difere os filhos de Crake dos filhos de Oryx, ou os pós-humanos dos animais.

A linguagem é um tema que perpassa toda a narrativa. Os nomes das corporações, como OrganInc, e marcas, como a pílula BlyssPLuss, por exemplo, fazem referência à tradição distópica, remetendo à novilíngua, de *1984* – revelando uma degradação da linguagem, com palavras mais curtas, abreviaturas e derivações. Há ainda outros elementos, como a oposição entre pessoas de palavras e pessoas de números, estas prestigiadas na sociedade de *Oryx e Crake*. Assim, faz sentido que o anti-herói seja uma pessoa de palavras, que estudou linguagem e artes em uma instituição considerada inferior, cujo trabalho tinha relação com as palavras, que conhecia a arte e compreendia o mundo, com o qual não se sentia confortável, sob esse viés de pessoa de palavras. Adeline Séverac, ao analisar a relação do protagonista de *Oryx e Crake* com a linguagem, confirma a importância desta para o personagem e na narrativa:

Não só a linguagem é uma forma de protesto, uma forma de escapar, ela também é simplesmente um modo de existir. Através da história de Jimmy, um aspecto fundamental da linguagem surge: é a característica central dos seres humanos. A possibilidade dos conceitos relacionados, da imaginação que ele desenvolve frente à solidão, das memórias que o ajudam a sobreviver em vez de desistir, mostra a importância da linguagem como algo intrinsecamente humano<sup>108</sup> (SÉVERAC, 2012, p. 30, tradução minha).

O anti-herói, portanto, não podia ser outro que não o personagem que colecionava palavras antigas, como espúrio. Sem a linguagem, ele enfrenta a dissolução dos significados, que

---

<sup>108</sup> “Not only is language a way of protesting, a way of escaping, it is also simply a way of existing. Through Jimmy’s story, one fundamental aspect of language emerges: it is the central feature of human beings. The possibility of the concepts related, of the imagination he develops faced to loneliness, of the memories that help him surviving instead of giving up, show the importance of language as intrinsically human”.

reflete na sua própria degradação, quando o Homem das Neves fica sozinho no mundo e começa a esquecer as palavras:

Uma palavra surge do nada: *Mesozóico*. Ele pode ver a palavra, pode ouvir a palavra, mas não pode alcançá-la. Não consegue relacionar nada a ela. Isto vem acontecendo demais ultimamente, esta dissolução de significado, os registros das listas de palavras que ele tanto apreciava indo para o espaço (ATWOOD, 2004, p. 45).

A pesquisadora dinamarquesa Julie de Molade também reflete sobre essa questão. Para ela, “A dissolução da linguagem exemplifica, portanto, a desintegração mental do Homem das Neves, que está intimamente ligada com uma sensação de apatia e inutilidade”<sup>109</sup> (MOLADE, 2008, p. 54, tradução minha). Nesse sentido, quanto menos o Homem das Neves utiliza a linguagem, mais se desintegra.

Como os Crakers foram dotados de linguagem, eles têm tendências a se desenvolverem de forma semelhante à humana. A dúvida deles sobre sua origem, comunicada à Oryx, confirma a aproximação: “Hoje perguntaram quem os criou” (ATWOOD, 2004, p. 285). Desse modo, o Homem das Neves interfere como um profeta, revelando o mundo através da linguagem, e dá nova vida aos Crakers, que começam a desenvolver a linguagem e, por consequência, outros aspectos da cultura humana. Ele nota a transformação, como relata: “eles estão conversando com o invisível, desenvolveram a veneração” (ATWOOD, 2004, p. 150). Perto do fim do romance, quando volta para a aldeia depois de alguns dias fora, encontra os Crakers realizando uma espécie de culto, com cantoria, batucada e uma representação sua, o que indica a continuidade de um processo de humanização, o que se confirma nos outros livros da trilogia.

Na dissertação *The end of the wor(l)d as we know it?: Language in postapocalyptic novels by Cormac McCarthy and Margaret Atwood* (2011), o pesquisador norte-americano Joshua Brady Cole também trata da questão da linguagem em *Oryx e Crake*. Para ele, a oposição entre pessoas de palavras e pessoas de números, presente no romance de Atwood, é parte do contexto que leva a humanidade ao apocalipse: “*Oryx e Crake* destaca o binário palavra/número para sugerir que uma língua, e, portanto, uma visão de mundo, em torno de diferença e oposições binárias necessariamente leva à destruição”<sup>110</sup> (COLE, 2011, p. 51,

---

<sup>109</sup> “The dissolving of language exemplifies therefore Snowman’s mental disintegration, which is closely linked with a feeling of apathy and uselessness”.

<sup>110</sup> “*Oryx and Crake* highlights the word/number binary to suggest that a language, and thus a worldview, based around difference and binary oppositions necessarily leads to destruction”.



tradução minha). Nesse sentido, após a destruição causada por Crake, é possível um renascimento, no qual a linguagem ocupa papel importante para dar significado ao novo mundo. O Homem das Neves, como um produto do mundo antigo, inicialmente não encontra sentido no mundo novo, no qual sua linguagem começava a perder o sentido, pela degradação dos referenciais e significantes agora dissociados de significados, mas compreende que através da linguagem pode construir sentido com os Crakers, produtos do novo mundo.

Na conclusão da narrativa há uma referência à metáfora bíblica de perda da inocência, em que o Homem das Neves sai do paraíso, seu inferno pessoal de eterno presente com os Crakers, para enfrentar a possibilidade de encontrar outros sobreviventes. A ausência do tempo, o eterno presente da pós-modernidade, é marcada no início do romance, através do relógio parado do Homem das Neves:

Por hábito, ele olha o relógio – caixa de aço inoxidável, pulseira de alumínio, ainda lustroso embora não funcione mais. Ele o usa agora como único talismã. Uma face vazia é o que ele mostra agora: zero hora. Esta ausência de um tempo oficial causa-lhe um arrepio de terror. Ninguém, em lugar nenhum, sabe que horas são (ATWOOD, 2004, p. 15).

O tema é retomado na conclusão, quando o Homem das Neves está prestes a provar do fruto do conhecimento, revelando-se aos outros sobreviventes, e olha para o relógio, contemplando a possibilidade de fim do eterno presente, preparando-se para o encontro que pode desestabilizar o novo mundo e o trazer de volta para a história: “Ele olha para o relógio por puro hábito; vê o seu rosto vazio. Zero hora, o Homem das Neves pensa. Hora de ir” (ATWOOD, 2004, p. 339).

A discussão sobre a conclusão de *Oryx e Crake* remete ao gênero romanesco e à permanência do tema da morte de deus na pós-modernidade, com a linguagem atuando na narrativa como o aspecto definidor do que é humano, como um elemento de transformação e renovação, ocupando o lugar de deus, após o teocídio presente no gênero, no período e na obra. O protagonista, Jimmy e seu duplo Homem das Neves, caracteriza-se ao longo da obra como um anti-herói fracassado, que enfrentou um percurso de dissolução de sentidos, em um mundo sem deus, que representa a sua própria desintegração, resultado da alienação e isolamento do convívio com outros humanos. O anti-herói sobrevive a essa jornada expondo a degradação típica do anti-herói e assumindo o papel de um profeta pós-apocalíptico que revela e cria o novo mundo através da linguagem, o que reafirma sua humanidade e confere humanidade ao pós-humano.

Em *A estrada* (2006), o escritor norte-americano Cormac McCarthy narra a jornada de um pai e um filho anônimos, que percorrem um mundo pós-apocalíptico em direção ao sul, em busca da sobrevivência, tentando fugir de um ambiente hostil, de forte frio e violência latente. O romance não explica qual foi o evento que aconteceu para que o planeta fosse devastado, já que o ambiente pós-apocalíptico existe desde o início da narrativa, com a expansão da escuridão, sujeira e caos que avançam sobre o que restou, remetendo ao termo *kipple*, de Philip K. Dick em *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, em um processo que McCarthy compara com a perda da visão: “Noites escuras para além da escuridão e cada um dos dias mais cinzento do que o anterior. Como o início de um glaucoma frio que apagava progressivamente o mundo” (McCarthy, 2007, p. 7). Esse vazio consumindo o mundo como escuridão e silêncio é descrito em outras passagens, no qual McCarthy reforça no leitor a sensação de desorientação desse ambiente inóspito:

A escuridão que via ao acordar nessas noites era cega e impenetrável. Uma escuridão capaz de fazer doer seus ouvidos quando se punha a escutar. Com frequência ele tinha que se levantar. Nenhum som além do vento nas árvores nuas e enegrecidas. Ele se levantou e ficou cambaleando naquela escuridão fria e autista com os braços estendidos para se equilibrar enquanto os cálculos nos recessos do seu crânio tentavam com esforço chegar a conclusões. Uma velha narrativa. Tentar ficar em pé. Não havia queda que não se antecedesse por uma inclinação. Ele marchava a passos largos no nada, contando-os para poder voltar. Olhos fechados, braços remando (McCarthy, 2007, p. 17).

O romance de McCarthy é recente, foi publicado pela primeira vez em 2006, mas como se trata de um autor estabelecido, prestigiado pela academia, reconhecido pela crítica e com sucesso comercial, rapidamente se formou uma fortuna crítica com estudos de autores reconhecidos, o que permite selecionar alguns trabalhos para contribuir com a análise que realizo. Dessa forma, selecionei alguns textos com abordagem mais próxima à minha análise, como a dissertação *The end of the wor(l)d as we know it?: Language in postapocalyptic novels by Cormac McCarthy and Margaret Atwood* (2011), do norte-americano Joshua Brady Cole, do Departamento de Inglês da Western Carolina University, sobre a linguagem na distopia de McCarthy, e os artigos “God, morality, and meaning in Cormac McCarthy’s *The road*” (2010), do pesquisador e professor de filosofia norte-americano Erik J. Wielenberg, publicado no *Cormac McCarthy Journal*, da The Pennsylvania State University, e “The post-god messiah: A resurrection of messianic figures in postmodernism” (2009), da também norte-americana Megen de Bruin-Molé, pesquisadora da Cardiff University, do Reino Unido,

que analisam aspectos próximos à teologia relacionados à pós-modernidade da obra de McCarthy. Igualmente importante, o artigo “Surviving *The road*” (2008), da canadense Darcie Frederick, da University of British Columbia, do Canadá, lança um olhar esclarecedor sobre o cenário distópico da narrativa e como os personagens o enfrentam. Outros estudos que também contribuíram para a minha análise são os artigos “Reflexões sobre o pessimismo distópico em *A estrada*, de Cormac Mccarthy” (2010), do pesquisador brasileiro Adolfo José de Souza Frota, publicado no Portal de Periódicos Científicos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, e “Cormac McCarthy’s *The road*: Rewriting the myth of the american west” (2011), do pesquisador espanhol Aitor Ibarrola-Armendariz, publicado no *European Journal of American Studies*, e a obra *Cormac Mccarthy and the writing of american spaces* (2013), do norte-americano Andrew Keller Estes.

Desde o início da narrativa existem marcas da desintegração dos referenciais que pautam a vida na sociedade contemporânea. Um dos sinais é a impossibilidade da contagem do tempo: “Ele achava que o mês era outubro, mas não tinha certeza. Fazia anos que não tinha um calendário” (McCARTHY, 2007, p. 8). Do mesmo modo, não há rastros de vida saudável na natureza, com a ausência de sons de pássaros ou animais campestres, apenas silêncio e restos, de uma esterilidade que o mundo revela ao filho e o pai confirma sem abrandar: “Você acha que poderia ter peixes no lago? / Não. Não há nada no lago” (McCARTHY, 2007, p. 21). Quando os protagonistas encontram alguma forma de vida, é sinônimo de sujeira e perigo, como os ratos se alimentando dos mortos: “Terra desolada. Um couro de javali pregado à porta de um celeiro. Infestado por ratos. A visão rápida de um rabo. Dentro do celeiro três cadáveres pendendo dos caibros do telhado” (McCARTHY, 2007, p. 18), ou os outros sobreviventes, “ratos de estrada”, que podem ser violentos e praticar canibalismo. A desintegração dos referenciais é evidenciada através do mapa velho e gasto que eles utilizam, que não tem mais referencial exato, metáfora para o mundo que representa, no qual tentam encontrar sentido: “O surrado mapa da companhia de petróleo tinha sido outrora consertado com fita adesiva mas agora estava apenas organizado em folhas e numerado com giz de cera nos cantos para poderem juntá-lo” (McCARTHY, 2007, p. 39).

Um elemento da narrativa que também revela a degradação do mundo de *A estrada* é a linguagem utilizada por Cormac McCarthy. Assim como *Oryx e Crake* apresentava abreviações e junções de palavras fazendo referência à novilíngua, de 1984, representando a degradação da linguagem e da sociedade, em *A estrada* a linguagem também é reveladora. McCarthy escreve de forma crua e direta, refletindo na linguagem toda a degradação do

cenário de sua narrativa e da condição humana, despojando do romance tudo que não é essencial, como alguns sinais de pontuação. No artigo “Cormac McCarthy’s *The road*: Rewriting the myth of the american west” (2011), o pesquisador espanhol Aitor Ibarrola-Armendariz também percebe essa questão e aponta as peculiaridades da linguagem utilizada por McCarthy em *A estrada*:

De acordo com alguns críticos (Hoyle; Kennedy), a utilização econômica e altamente restrita da linguagem – léxico limitado, sintaxe concisa, trocas lacônicas e a negligência idiossincrática de pontuação - transforma o romance em uma parábola contando com instintos primordiais e emoções: sofrimento e salvação, desespero e amor filial<sup>111</sup> (IBARROLA-ARMENDARIZ, 2011, p. 6, tradução minha).

Na dissertação *The end of the wor(l)d as we know it?: Language in postapocalyptic novels by Cormac McCarthy and Margaret Atwood* (2011), o pesquisador norte-americano Joshua Brady Cole analisa os romances *Oryx e Crake* e *A estrada* levando em conta a questão da linguagem nas narrativas pós-apocalípticas. Para Cole, assim como em *Oryx e Crake* o Homem das Neves tem os Crakers como uma folha em branco na qual pode criar o mundo, em *A estrada* o pai desempenha o mesmo papel, tentando revelar o mundo ao filho. Os dois anti-heróis, porém, não percebem que a condição de transição que enfrentam pede uma nova forma de linguagem, que eles – sobreviventes de um velho mundo - não dominam:

Ambos, Homem das Neves e o pai, são voltados para o velho mundo e, portanto, ainda estão presos dentro das antigas restrições de fazer sentido. Não surpreendentemente, as suas tentativas de transportar mais significado a partir do velho mundo para o novo pelo ensino de linguagem para o menino e os Crakers falha de forma sistemática<sup>112</sup> (COLE, 2011, p. 53, tradução minha).

Como Cole evidencia, ambos representam o passado, com discursos que não são mais viáveis, mas que servem como pontes para o novo, que o menino e os Crakers enfrentarão: “Para que ocorra uma transição completa do velho mundo para o novo, uma nova linguagem, um novo sistema para fazer sentido no mundo deve substituir o antigo sistema. Este novo sistema deve

---

<sup>111</sup> “According to some reviewers (Hoyle; Kennedy), the economical and highly-restrained use of the language - limited lexicon, terse syntax, laconic exchanges, and the idiosyncratic neglect of punctuation marks - turns the novel into a parable relying on primordial instincts and emotions: suffering and salvation, despair and filial love”.

<sup>112</sup> “Both Snowman and the father are throwbacks to the old world and therefore are still bound within the old strictures of making meaning. Not surprisingly, their attempts to carry over meaning from the old world to the new by teaching language to the boy and the Crakers consistently fail”.

ser executado através do menino e dos Crakers”<sup>113</sup> (COLE, 2011, p. 53, tradução minha). A narrativa de McCarthy ilustra essa questão em uma passagem na qual o pai, assumindo o seu papel de representante de um mundo que não existe mais, faz uma flauta para o filho, que toca uma música própria do novo tempo, com a voz de alguém que é próprio desse período:

Pela manhã eles saíram da ravina e seguiram pela estrada novamente. Ele tinha entalhado para o menino uma flauta com um pedaço de bambu de beira de estrada e tirou-a do casaco e deu-a a ele. O menino a apanhou sem dizer nenhuma palavra. Depois de algum tempo ficou para trás e o homem pôde ouvi-lo tocando. Uma música informe para a era que estava por vir. Ou talvez a última música na Terra fosse evocada das cinzas de sua ruína (McCARTHY, 2007, p. 67).

Nesse contexto, é natural que diante de um novo mundo do qual não tem referenciais, o anti-herói não encontre sentido, entrando em conflito com a sociedade e com sua própria subjetividade. Já o menino, filho desse novo mundo, lida melhor com o absurdo, como a própria narrativa vai dando pistas:

A fragilidade de todas as coisas finalmente revelada. Questões antigas e perturbadoras solucionadas para se transformar em nada e noite. A última instância de uma coisa leva a categoria consigo. Apaga a luz e vai embora. Olhe ao seu redor. Para sempre é muito tempo. Mas o menino sabia o que sabia. Que para sempre não é tempo algum (McCARTHY, 2007, p. 27-28).

A estrada física, o caminho, é uma metáfora tão importante na narrativa que a nomeia. Ela faz referência ao significante que não se cumpre, já que não aponta para um significado no romance de McCarthy, pois há um abismo entre a linguagem do período anterior e a paisagem pós-apocalíptica, representando a dissolução de sentido da pós-modernidade. Joshua Brady Cole recupera o estudo *The achievement of Cormac McCarthy*, publicado cerca de vinte anos antes de *A estrada*, em que Vereen M. Bell reflete sobre a simbologia das estradas na obra de McCarthy:

Metaforicamente uma estrada é o equivalente de um significante em linguagem ou estrutura: ela nos aponta a direção e nos conduz a algum lugar que poderia ser razoavelmente antecipado por ter uma vizinhança de

---

<sup>113</sup> “In order for a complete transition from the old world to the new, a new language, a new system for making meaning in the world must replace the old system. This new system must run through the boy and the Crakers”.

significado. Mas as estradas dos romances de McCarthy... não fazem isso<sup>114</sup> (COLE, 2011, p. 54, tradução minha).

A desconexão entre a linguagem e a realidade reflete na ausência de sentido que é marca da vida na pós-modernidade, inundada por espetáculo, consumo, simulacros e simulações que formam o deserto do real, representado metaforicamente no cenário pós-apocalíptico da narrativa. O próprio título do romance, como Cole confirma, aponta nessa direção, sugerindo que a desconexão entre significantes e o sentido acontece na estrada física, mas simbolicamente também na jornada que eles percorrem:

O título *A estrada*, então, aponta para mais do que simplesmente a estrada física na qual pai e filho viajam. Ele também é sugestivo sobre os significantes com os quais o pai está equipado e que nunca chegarão ao seu destino, o significado, no qual o sentido é construído. Como a estrada física, que não leva a lugar nenhum e nunca termina, "correndo da escuridão para a escuridão (McCARTHY, 2007, p. 2013)", a jornada linguística entre a palavra e o significado é aquela que não pode ser concluída para o pai. Uma vez que ele é preso à língua do velho mundo, ele nunca pode chegar ao seu destino em sua jornada em direção ao sentido no mundo pós-apocalíptico<sup>115</sup> (COLE, 2011, p. 54, tradução minha).

Os protagonistas de *A estrada* vivenciam essa condição. O homem não consegue captar sentido no mundo em que vive, ele percebe a desintegração dos referenciais e a estrada, seja como significante, seja como símbolo de busca por sentido, seja como o único caminho conhecido, é o que resta:

Mas não existem mais estados?  
Não.  
O que aconteceu com eles?  
Não sei ao certo. É uma boa pergunta.  
Mas as estradas ainda estão aí.  
Sim. Por algum tempo (McCARTHY, 2007, p. 39).

Assim, como um sobrevivente do passado, o homem anônimo protagonista de *A estrada* se caracteriza como um sobrevivente em um ambiente de degradação, um anti-herói

---

<sup>114</sup> "Metaphorically a road is the equivalent of a signifier in language or structure: it points us in the direction and leads us somewhere that could reasonably be anticipated to be a vicinity of meaning. But the roads of McCarthy's novels... do not do that".

<sup>115</sup> "The title *The road*, then, points to more than simply the physical road upon which the father and son travel. It is also suggestive of the signifiers the father is equipped with that never reach their destination, the signified, where meaning is made. Like the physical road, which leads nowhere and is never ending, "running from dark to dark" (*The road*, 261), the linguistic path between the word and meaning is one that cannot be completed for the father. Since he is bound to the language of the old world, he can never reach his destination on his journey towards meaning in the postapocalyptic world".

experimentando o fracasso e um processo de decomposição que o mundo em desintegração impõe a ele, enquanto o próprio mundo se desintegra: “Pensou que se vivesse o suficiente o mundo enfim teria desaparecido por completo” (McCARTHY, 2007, p. 19).

O cenário pós-apocalíptico construído por McCarthy evidencia um ambiente distópico de destruição e devastação, em que a vida é uma teimosia: “A região estava saqueada, pilhada, devastada. Tinham levado cada migalha. As noites eram de um frio cortante e de um negrume de breu e o longo raiar da manhã trazia um silêncio terrível. Como a aurora antes da batalha” (McCARTHY, 2007, p. 108). Os vestígios e restos encontrados na paisagem descritos durante o romance também demonstram a esterilidade do ambiente, confirmando a aura de degradação: “A terra era cheia de sulco e erodida e árida. Os ossos de criaturas mortas estendidos nos brejos. Monturos de lixo anônimo” (McCARTHY, 2007, p. 147). A ausência de cores e brilho, durante a maior parte do romance, é mais um fator que contribui para o aspecto sem vida da narrativa: “Um mundo sem cor feito de arame e crepe” (McCARTHY, 2007, p. 98). Em contraste com essa realidade, há cores nos sonhos, marcando a diferença entre os dois mundos: “E os sonhos tão ricos de cores. De que outro modo poderia a morte te chamar? Acordando na aurora fria tudo se transformava em cinzas instantaneamente” (McCARTHY, 2007, p. 21). Além dos sonhos, há cor uma única vez durante a jornada do pai e do filho de *A estrada*, mas não representa vida:

Tudo estava iluminado. Como se o sol perdido estivesse retornando enfim. A neve cor de laranja e palpitando. Um incêndio na floresta abria caminho pelas serranias inflamáveis acima deles, as labaredas brilhando e tremeluzindo contra o céu encoberto como as luzes do norte. Mesmo frio como estava ele ficou de pé ali durante um bom tempo. A cor de tudo aquilo fazia algo esquecido havia muito mover dentro dele. Faça uma lista. Recite uma litania. Lembre-se (McCARTHY, 2007, p. 30).

O incêndio traz ao anti-herói reminiscências de um mundo que acabou, o mundo que ele entendia, diferente do atual, da desintegração dos referenciais. Toda essa ambientação constrói uma atmosfera pessimista, em que o anti-herói não vê sentido na realidade que enfrenta. Há um trecho de *A estrada* que simboliza essa questão, em que o protagonista, produto de outro tempo, nascido antes desse mundo sem sentido, encara o dia nascendo, ao qual faltam até cores e brilho para que lhe pareça mais real: “Ele acordou antes da aurora e ficou vendo o dia cinzento raiar. Lento e meio opaco” (McCARTHY, 2007, p. 14).

Há um momento importante da jornada do anti-herói de *A estrada* em que ele reflete sobre os elementos do seu mundo que ficaram para trás e que não significavam mais nada no atual:

Ele carregara sua carteira até que ela fizesse um buraco nas calças. Então um dia se sentou à beira da estrada e a tirou e examinou o seu conteúdo. Algum dinheiro, cartões de crédito. Sua carteira de motorista. Uma fotografia de sua mulher. Espalhou tudo por cima do pavimento. Como cartas de baralho. Arremessou a peça de couro, enegrecida pelo suor, dentro da floresta, e ficou sentado olhando para a fotografia. Então colocou-a sobre a estrada também e se levantou e seguiram em frente (McCARTHY, 2007, p. 46).

Desse modo, o protagonista demonstra compreender que os significantes do mundo do passado não vão mais fazer sentido no novo, o que se relaciona com a percepção que ele tem sobre o que é necessário fazer para a sobrevivência do filho e sobre o próprio filho, produto desse novo mundo.

A pesquisadora canadense Darcie Frederick, no artigo “Surviving *The road*” (2008), reflete sobre os motivos que o pai tem para buscar a sobrevivência do filho. Para ela, o menino simboliza a possibilidade de uma nova vida e é o que mantém o pai centrado, com o objetivo de cuidar do que é um fio de esperança em um mundo destruído. Segundo Frederick, a mãe e o pai possuem perspectivas diferentes sobre o filho, porque o conheceram em momentos diferentes, a mãe o gestou antes do apocalipse, portanto para ela a criança é um produto do velho mundo, já o pai o conheceu apenas com o nascimento, já no mundo em ruínas:

Se o menino pertence ao mundo antigo, a sua presença para a mãe é como os sonhos coloridos do pai; eles são perigosos porque eles mostram muito claramente o que foi perdido. Ela é assombrada por uma visão do mundo que o menino nunca vai poder ter. A desolação do mundo cinza não pode ser sustentada, a menos que o velho mundo permita. A mãe nunca será capaz de fazer isso, e ela cai em desespero. O primeiro contato físico do pai com o menino aconteceu depois da catástrofe, no momento de seu nascimento, de modo que o pai vê o menino como pertencente ao novo mundo. O menino é o que o faz seguir adiante; saber que há vida e potencial e alguma coisa para cuidar, mesmo em um mundo em ruínas, o impede de se desesperar<sup>116</sup> (FREDERICK, 2008, p. 10, tradução minha).

---

<sup>116</sup> “If the boy belongs to the old world, his presence to the mother is like the father’s dreams of colour; they are dangerous because they show too clearly what has been lost. She is haunted by a vision of the world the boy can never have. The bleakness of the gray world cannot be sustained unless the old world is let go. The mother will never be able to do that, and she falls into despair. The father’s first physical contact with the boy happened after the catastrophe, at the moment of his birth, so the father sees the boy as belonging to the new world. The boy is what keeps him going; knowing there is life and potential and something to care for, even in a ruined world, prevents him from despairing”.



As diferentes concepções da mãe e do pai sobre a criança são determinantes para as ações dos personagens. Para a mãe não há sentido no mundo nem motivos para seguir vivendo, por isso ela opta pelo suicídio, buscando ser racional e evitar uma dor maior, sem escolha, ao enfrentar os perigos do novo mundo, com uma possível morte violenta ou coisa pior:

Quanto a mim minha única esperança é o nada eterno e espero por ele com todo meu coração.  
Ele não respondeu.  
Você não tem nenhum argumento porque não existe um (McCARTHY, 2007, p. 51).

O pai não consegue argumentar com ela, porque há racionalidade no discurso e no ato da mãe. Diante de todos os riscos que eles enfrentam ao longo da narrativa, a lógica defendida por ela faz sentido até o fim, embora para o pai não seja o suficiente. Como Darcie Frederick aponta, o anti-herói de *A estrada* precisa apenas seguir adiante, tentar manter o filho em segurança é o argumento que basta para ele:

Talvez nenhum argumento lógico possa contrariar a pura desolação do mundo, mas o pai se recusa a aceitar a racionalidade como a única resposta. Sua única resposta é simplesmente seguir adiante: "Isso é o que os caras do bem fazem. Eles continuam tentando. Não desistem" (McCARTHY, 2007, p. 114). A percepção da futilidade da jornada leva a mãe ao desespero, mas o pai vê em seu filho todas as razões que ele precisa para continuar tentando. "Sabia apenas que a criança era sua garantia" (McCARTHY, 2007, p. 8); esquecendo a racionalidade fria, a única coisa importante para o pai é levar seu filho para algum lugar seguro<sup>117</sup> (FREDERICK, 2008, p. 5, tradução minha).

Em *A estrada*, o pai conta histórias sobre o mundo de antes do apocalipse, narrativas do passado que ajudam os dois personagens a seguirem adiante, "cada um o mundo inteiro do outro" (McCARTHY, 2007, p. 9), enfrentando o vazio e o caos do presente. O romance pode ser lido como uma metáfora sobre a dificuldade de crescer em um mundo sem sentido, distante do real, sem perder a humanidade. As narrativas do pai sobre o passado são de um mundo que não existe mais, revelando a desintegração dos referenciais:

---

<sup>117</sup> "Perhaps no logical argument can counter the sheer desolation of the world, but the father refuses to accept that rationality as the only answer. His only response is simply to keep going: "This is what the good guys do. They keep trying. They dont give up" (137). The perceived futility of the journey leads the mother to despair, but the father sees in their son all the reasons he needs to continue trying. "He knew only that the child was his warrant" (5); forgetting cold rationality, the only important thing to the father is carrying his son towards safety".

Às vezes o menino lhe fazia perguntas sobre o mundo que para ele não era sequer uma lembrança. Ele achava difícil responder. Não há passado. Do que você gostaria? Mas parou de inventar coisas porque essas coisas também não eram verdadeiras e contá-las fazia com que ele se sentisse mal (McCARTHY, 2007, p.48).

Assim, a obra, também por ser um produto da pós-modernidade, se relaciona com o conceito de simulacros, de Jean Baudrillard. McCarthy brinca com o conceito em alguns momentos, com os personagens refletindo sobre os restos que encontram. Em um mundo que parece se aproximar do fim, tudo pode ser o último exemplar de algo:

Havia um odor remanescente de vacas no celeiro e ele ficou parado em pé ali pensando em vacas e se dando conta de que estavam extintas. Era verdade? Poderia haver uma vaca em algum lugar sendo alimentada e cuidada. Poderia? Alimentada com o quê? Guardada para quê? (McCARTHY, 2007, p. 101).

Mais marcante do que a lembrança sobre as vacas é um momento da narrativa em que o pai encontra uma lata de Coca-Cola, resquício de uma civilização que não existe mais: “Ele se sentou e passou a mão pelo mecanismo das máquinas estripadas e na segunda ela se fechou sobre um cilindro frio de metal. Ele retirou a mão devagar e ficou sentado olhando para uma Coca-Cola” (McCARTHY, 2007, p. 23). Essa Coca-Cola representa o oposto do simulacro na pós-modernidade, pois é uma bebida que existe, em *A estrada*, como provavelmente a última Coca-Cola do mundo. O pesquisador norte-americano Andrew Keller Estes, em seu estudo *Cormac McCarthy and the writing of American spaces* (2013), também percebe essa particularidade:

No entanto, os enlatados e a Coca-Cola em *A estrada* são usados precisamente de maneira oposta à descrita por Jameson. O enlatado já não está mais no reino do simulacro, o jogo de livre flutuação de significantes irrevogavelmente destituídos de qualquer significado, mas é um item único<sup>118</sup> (ESTES, 2013, p. 203, tradução minha).

Sem o sistema capitalista, com todo seu aparato midiático da cultura de consumo, a lata de refrigerante tem seu sentido restabelecido, denunciando a desintegração da sociedade. O menino compreende que tem algo único: “É porque eu nunca mais vou poder beber outra, não é?” (McCARTHY, 2007, p. 24). Ironicamente, eles voltam a beber Coca-Cola, quando

---

<sup>118</sup> “Yet the canned goods and the Coca-Cola of *The road* are used in precisely the opposite way as described by Jameson. The canned good is no longer in the realm of the simulacra, the free-floating play of signifiers irrevocably severed from any signified, but a unique item”.

encontram uma casa em que havia um abrigo escondido, com comida estocada e outros itens para sobrevivência: “Ele tinha pendurado num gancho um pequeno aquecedor a gás e eles bebiam Coca-Cola em canecas de plástico” (McCARTHY, 2007, p. 123). O abrigo, que parece um milagre, leva o menino a se questionar sobre a própria realidade, por conter tantos itens do mundo de antes: “A riqueza de um mundo desaparecido. Por que isto está aqui? o menino disse. É real?” (McCARTHY, 2007, p. 116).

A fartura inesperada, encontrada em um momento em que a sobrevivência estava ameaçada pela fome, acontece em um cenário sem deus, de um mundo vazio de significados, em que a própria narrativa sobre deus parece uma máscara sem significado, como todas as outras narrativas sagradas de antes do apocalipse. Assim, quando o menino pede para que agradeçam às pessoas que deixaram a comida, realiza uma cerimônia com discurso e elementos do mundo de antes do seu nascimento, ensinados pelo pai:

Você acha que a gente devia agradecer às pessoas?

As pessoas?

As pessoas que nos deram isso tudo.

Bem. Sim, acho que podemos fazer isso.

Você faz?

Por que não você?

Não sei como.

Sabe sim. Você sabe como dizer obrigado.

O menino ficou sentado olhando para o próprio prato. Parecia perdido. O homem estava prestes a falar quando ele disse: Queridas pessoas, obrigado por toda esta comida e tudo mais. Nós sabemos que vocês guardaram para vocês mesmos e se estivessem aqui a gente não ia comer por mais que estivéssemos com fome e sentimos muito por vocês não terem podido comer e esperamos que vocês estejam a salvo no paraíso com Deus (McCARTHY, 2007, p. 121-122).

A cerimônia, no entanto, por ser uma narrativa do mundo anterior ao apocalipse, não tem significado no mundo distópico, pós-divino, que eles enfrentam, configurando-se como um ritual vazio, como afirma o pesquisador Joshua Brady Cole:

[...] o pai percebe que as narrativas sagradas do velho mundo estão mortas; a fé na religião que ele e o menino antes possuíram ostensivamente foi reduzida a uma mera cerimônia, realizada apenas como ritual vazio. O pai é afastado do mundo do romance, porque os velhos significantes que ele usou antes e que o ajudaram a compreender o mundo não fazem mais sentido<sup>119</sup> (COLE, 2011, p. 56, tradução minha).

---

<sup>119</sup> “[...] the father has come to realize that the sacred narratives of the old world are dead; the faith in religion that he and the boy once ostensibly possessed has been reduced to mere ceremony, performed only as empty

O afastamento do pai do mundo novo, pós-apocalíptico e pós-divino, demonstra que ele compreende que não há mais deus nem sentido, que as narrativas do passado não pertencem ao presente e permanecem como máscaras vazias de sentido, significantes sem significado: “Nesta estrada não há homens inspirados por Deus. Eles se foram e eu fiquei, eles levaram consigo o mundo. Pergunta: como faz aquilo que nunca será para ser diferente daquilo que nunca foi?” (McCARTHY, 2007, p. 31).

Apesar de a oração ser um ritual vazio como todo o resto, o ato do menino também indica a tentativa de que se mantenham em um caminho de bondade, carregando o fogo, como ele e o pai fazem referência. Essa metáfora é repetida algumas vezes ao longo da narrativa, como um mantra para que se mantenham humanos durante a jornada, apesar de toda a falta de sentido que enfrentam e da frieza do mundo pós-apocalíptico e pós-moderno:

Vamos ficar bem, não vamos, Papai?  
Sim. Vamos sim.  
E nada de ruim vai acontecer com a gente.  
Isso mesmo.  
Porque trazemos o fogo.  
Sim. Porque trazemos o fogo (McCARTHY, 2007, p. 71).

Desse modo, manter a bondade é uma narrativa do passado que eles tentam garantir que permaneça com significado, como forma de encontrar sentido na sobrevivência ao enfrentar os absurdos e maldades da estrada. Trazer ou carregar o fogo, no romance de McCarthy, significa ser como os “caras do bem”, ter humanidade. Se em *Oryx e Crake* o fogo de Prometeu é a linguagem, que define o que é ser humano na narrativa, em *A estrada* é a bondade. No artigo “God, morality, and meaning in Cormac McCarthy’s *The road*” (2010), o pesquisador e professor de filosofia norte-americano Erik J. Wielenberg reflete sobre o significado da metáfora:

O que significa carregar o fogo? Ao longo de grande parte da história, os dois estão, literalmente, carregando o fogo, ou pelo menos os meios para produzi-lo. O fogo os sustenta; ele os mantém quentes e cozinha sua comida. Isso permite a eles jogar cartas e que o homem leia para a criança durante a noite. O fogo é a fundação da civilização. Naturalmente, o fogo também é o elemento primário da destruição da civilização em *A estrada*. Talvez carregar o fogo seja carregar as sementes da civilização. Se a civilização retornar ao mundo, será através dos esforços de “caras do bem” como o

---

ritual. The father is estranged from the world of the novel because the old signifiers he once used and which helped him understand the world can no longer make meaning”.

homem e a criança. No mínimo, os dois lutam para manter a civilização entre si<sup>120</sup> (WIELENBERG, 2010, p. 3-4, tradução minha).

O pai de *A estrada*, o anti-herói sobrevivente de uma sociedade fracassada, assume na narrativa o papel de profeta que revela ao filho o mundo novo como uma cosmogonia, em que a busca pela sobrevivência é vinculada a não perderem a bondade e, por consequência, a humanidade - o que não é fácil. Eles são desafiados por essa questão em vários momentos da narrativa. Na casa em que encontraram o abrigo com comida, discutem sobre o tema:

E se alguns dos caras do bem vierem?  
Bem, eu não acho que a gente é capaz de encontrar os caras do bem na estrada.  
Nós estamos na estrada.  
Eu sei (McCARTHY, 2007, p. 125).

O diálogo demonstra uma certa ambiguidade que acompanha a situação dos personagens, porque o pai prega a bondade, mas se predispõe a fazer o que for necessário para manter o filho em segurança. Nesse sentido, ele pode realizar ações que não seriam as de um dos caras do bem, o que contribui para sua caracterização como anti-herói. O filho, por sua vez, sempre cobra o pai para que continuem bondosos, para que não se perca a humanidade na estrada. Um influencia o outro, o pai como o portador da narrativa de humanidade para o filho, como quando conta “Velhas histórias de coragem e justiça do modo como se lembrava delas” (McCARTHY, 2007, p. 38), e o filho como o novo que não o deixa esquecer de que carregarem o fogo, seguindo humanos, é a única coisa que ainda pode fazer sentido no mundo. Em um cenário que parece abandonado por deus, o pai percebe a importância do filho: “Sabia apenas que a criança era sua garantia. Disse: Se ele não é a palavra de Deus, Deus nunca falou” (McCARTHY, 2007, p. 8).

Como o filho absorve o discurso do pai e passa a cobrar para que não deixem de ser os caras do bem, ele assume o papel de messias, o salvador que irá manter um discurso de humanidade em um novo mundo em que isso não parece possível. O pai, por sua vez, se caracteriza como um anti-herói fracassado, cumprindo a função de profeta pós-apocalíptico, que cria e apresenta o novo mundo ao filho.

---

<sup>120</sup> “What does it mean to carry the fire? Throughout much of the story, the two are literally carrying fire, or at least the means to produce it. Fire sustains them; it keeps them warm and cooks their food. It allows them to play cards and allows the man to read to the child at night. Fire is the foundation of civilization. Of course, fire is also the primary implement of the destruction of civilization in *The road*. Perhaps to carry the fire is to carry the seeds of civilization. If civilization is to return to the world, it will be through the efforts of “good guys” like the man and the child. At the very least, the two struggle to maintain civilization between themselves”.

Na análise do romance de McCarthy realizada pela pesquisadora norte-americana Megan de Bruin-Molé, no artigo “The post-god messiah: A resurrection of messianic figures in postmodernism” (2009), ela argumenta que o filho assume o papel de messias na narrativa. Destaco a sensibilidade dela em perceber a bondade do menino ao servir aos inferiores, e por vezes ingratos, como uma característica de bondade típica de um salvador:

O menino em *A estrada* sempre quer compartilhar sua comida com os outros infelizes com os quais se deparam, mesmo que eles não tenham o suficiente para si próprios. Essas pessoas nunca agradecem a ele pelo presente, mas ele sente pena deles de qualquer maneira<sup>121</sup> (BRUIN-MOLÉ, 2009, p. 5-6, tradução minha).

Bruin-Molé ainda enumera outros aspectos que caracterizam o menino como messias: ser um personagem central, ser pobre, ter uma tarefa divina etc. Se o filho assume a função de messias, o pai se consolida como um profeta, anunciando o filho como salvador do novo mundo, ao manter a humanidade mesmo em um mundo sem deus.

Diante de toda a falta de sentido da estrada, carregar o fogo e buscar seguir humano durante a jornada passa a ser a única narrativa possível para o filho. Assim, ele cobra o pai para que não se desviem do caminho “dos caras do bem”, mesmo nas pequenas coisas: “Se você descumprir promessas pequenas vai descumprir as grandes. Foi o que você disse” (McCARTHY, 2007, p. 33). Porém, diante de toda a dificuldade que eles encontram para a sobrevivência, esse papel desempenhado pelo filho se mostra um fardo muito pesado para um humano, ainda mais uma criança, justamente porque é algo que se esperaria de um deus. O pai, sensível à dor do menino, bondoso demais para o mundo degradado e devastado que eles enfrentam, tenta confortar o filho, que revela sua divindade:

Não é você quem tem que se preocupar com tudo.  
O menino disse alguma coisa mas ele não conseguiu entender. O quê? Falou.  
Ele levantou os olhos, o rosto úmido e sujo. Sim, sou eu, ele disse. Sou eu  
(McCARTHY, 2007, p. 212).

Ao assumir a responsabilidade por tudo, a criança revela a sua divindade. No original em inglês, a frase “I am the one” (McCARTHY, 2006, p. 218) é ainda mais direta, podendo ser lida como o menino assumindo textualmente que é o escolhido, o messias.

---

<sup>121</sup> “The boy in *The road* always wants to share their food with the other unfortunates they come across, even though they don’t have enough for themselves. These people never thank him for the gift, but he feels pity for them anyway”.

A divindade do menino, portanto, é reiterada ao longo da jornada, com sua bondade, que contrasta severamente com o cenário pós-apocalíptico e pós-divino da narrativa, sendo testemunhada principalmente pelo pai: “Havia momentos quando ele ficava sentado observando o menino dormir em que soluçava incontrolavelmente mas não era por causa da morte. Ele não tinha certeza do motivo mas achava que era por causa da beleza ou da bondade” (McCARTHY, 2007, p. 108). Quando eles encontram com o único personagem nomeado da narrativa, um velho sobrevivente da estrada, que diz se chamar Ely e depois desmente, o pai já se refere ao menino como sendo um deus:

Eu não vejo uma fogueira há muito tempo, isso é tudo. Vivo como um animal. Você não ia querer saber as coisas que comi. Quando vi esse menino pensei que tinha morrido.  
Pensou que ele era um anjo?  
Eu não sabia o que ele era. Nunca achei que fosse voltar a ver uma criança. Não sabia que isso ia acontecer.  
E se eu disser que ele é um deus?  
O velho sacudiu a cabeça. Já deixei tudo isso para trás. Faz anos. Onde os homens não podem viver deuses também não se sentem bem. Você vai ver. É melhor ficar sozinho. Então espero que não seja verdade o que você disse pois estar na estrada com o último deus seria uma coisa terrível então espero que não seja verdade (McCARTHY, 2007, p. 142-143).

Ely representa o sobrevivente de um mundo sem humanidade e sem deus. Não ver uma fogueira há muito tempo significa também não ver humanidade, o que ele percebe no menino, mas não compreende, porque não é um elemento próprio do novo mundo. A divindade do menino, exposta na estrada, é classificada por ele como algo assustador, pelo risco que se corre no mundo pós-apocalíptico da narrativa, em que a fragilidade da vida é evidenciada. Um anti-herói preocupado com a sobrevivência, como o pai, só correria esse risco se não houvesse outra opção, e é esse o caso.

Megen de Bruin-Molé também realiza uma reflexão sobre a presença regular da figura do messias em narrativas em que se verifica a ausência de deus. Para ela, o mundo pós-apocalíptico é uma metáfora do mundo pós-divino, em que as antigas religiões, como todas as outras antigas narrativas, estão em ruínas, sem força no novo mundo, no qual não fazem sentido, por serem significantes sem significados. A pesquisadora norte-americana justifica a presença de tantos messias como apropriação do passado e pastiche, elementos próprios da pós-modernidade:

É perfeitamente aceitável, até mesmo esperado, que continue a haver messias em narrativas pós-modernas. É simplesmente a maneira da

sociedade se adaptar a novas situações ideológicas, e parte da tradição pós-moderna de pastiche, ou construir-se a partir das peças do todo que veio antes. Ao fazê-lo, nós encontramos maneiras originais de expressar ideias antigas. Como o velho homem em *A estrada* diz enigmaticamente, "Deus não existe e nós somos seus profetas" (McCARTHY, 2007, p. 140)<sup>122</sup> (BRUIN-MOLÉ, 2009, p. 8, tradução minha).

O paradoxo de ser o profeta de um deus que não existe faz parte das contradições da pós-modernidade, do novo mundo sem sentido, em que Ely, mesmo sendo ajudado pelo menino, não entende a humanidade do gesto e não reconhece o menino como um messias que consegue manter sua humanidade quando isso é praticamente impossível. Essa ausência de fé se relaciona com o que Bruin-Molé refere sobre a impotência do messias no contexto pós-apocalíptico, porque é humano, não deus: "O messias é capaz de fazer coisas que aqueles ao redor dele não podem, mas ele não é capaz de resolver tudo. Neste mundo pós-divino, nenhum indivíduo realmente tem o poder de mudar qualquer coisa"<sup>123</sup> (BRUIN-MOLÉ, 2009, p. 8, tradução minha).

No artigo "Reflexões sobre o pessimismo distópico em *A estrada*, de Cormac McCarthy" (2010), o pesquisador brasileiro Adolfo José de Souza Frota também reflete sobre a apostasia de Ely:

Ely, o profeta de nome falso e do deus inexistente, que foi encontrado e abandonado na estrada, reconhece a inutilidade do pensamento metafísico em um momento de grande transformação mundial. Se não podemos mais viver na terra, os deuses também não mais poderão viver, pois os deuses são criações humanas que perambulam enquanto existir alguém que acredite neles (FROTA, 2010, p. 19).

Nesse cenário devastado, a bondade do menino é uma afirmação de humanidade, como a linguagem ou criar um deus. É também um produto da maior ação do pai, um anti-herói que mesmo fragilizado e marcado pelo fracasso e degradação, algumas vezes agindo quase com maldade em nome da sobrevivência, consegue criar o filho com bondade. Assim, é irônico que o velho que eles encontram na estrada diga que se chama Ely - o único nome referido na narrativa. Na *Bíblia* também há um Eli, o profeta do livro de Samuel, que foi sacerdote e juiz de Israel e, ao contrário do pai de *A estrada*, era considerado uma figura notável, respeitado

---

<sup>122</sup> "It is perfectly acceptable, even expected, that there continue to be messiahs in postmodernist narratives. It is simply society's way of adapting to new ideological situations, and part of the postmodernist tradition of pastiche, or building itself up from the pieces of all that came before it. In doing so, we find original ways of expressing old ideas. As the old man in *The road* cryptically says, "there is no God and we are his prophets" (McCarthy 181)".

<sup>123</sup> "The messiah is capable of doing things that those around him cannot, but he is not able to solve everything. In this post-God world, no single individual really has the power to change anything".



na sociedade, um homem de fé e liderança, mas que foi um pai ausente. O contraste da referência bíblica, que mesmo sendo um personagem de alta classe, fracassa como pai, reforça a dificuldade da empreitada do anti-herói do romance de McCarthy, que mesmo numa posição social baixa, consegue fazer com que o filho carregue o fogo e mantenha sua humanidade. Consegue ser um profeta pós-apocalíptico que prega sobre a humanidade.

Se com Ely pai e filho agiram com bondade, há outros momentos na estrada em que isso não é possível. Há um trecho da narrativa que relata quando passaram por um homem queimado, ao qual não havia mais como ajudar:

Ele parecia tão queimado quanto o resto da paisagem, suas roupas chamuscadas e pretas. Um de seus olhos estava fechado devido às queimaduras e seu cabelo não passava de uma peruca piolhenta de cinzas sobre o crânio enegrecido. Quando passaram ele baixou os olhos. Como se tivesse feito algo de errado. Seus sapatos estavam amarrados com arame e envolvidos com asfalto e ele se sentava ali em silêncio, curvado sobre seus trapos (McCARTHY, 2007, p. 45).

Apesar de ser uma situação sem solução, o filho fica triste por não ajudarem: “Seguiram adiante. O menino chorava. Continuava olhando para trás” (McCARTHY, 2007, p. 45).

Em outros momentos, ocorrem situações em que além de não existir a possibilidade de serem bondosos, também são expostos aos riscos da jornada, por isso o comportamento do pai é de tensão constante, sempre preocupado, carregando o revólver e desconfiando de todos. Esse instinto de sobrevivência, de modos pouco heroicos, garante a segurança do filho quando encontram um rato da estrada, um homem que tenta raptar a criança. O anti-herói, com as mãos sujas de sangue após ter atirado na testa do homem que segurava o menino, reflete sobre o seu papel no mundo, o de um pai que faz o que tem que fazer para a sobrevivência do filho, mesmo que isso signifique o fracasso em manter a própria humanidade: “Este é o meu filho, ele disse. Eu lavo os miolos de um homem morto do seu cabelo. Essa é a minha tarefa” (McCARTHY, 2007, p. 64). Quando esse tipo de acontecimento ocorre, o menino fica preocupado sobre não estarem mais carregando o fogo. O pai tenta ser pragmático e primeiro garantir a segurança do filho, mas reitera a importância de não perderem a humanidade:

Você queria saber como eram os caras do mal. Agora já sabe. Pode acontecer de novo. Minha tarefa é tomar conta de você. Eu recebi essa tarefa de Deus. Vou matar qualquer um que toque em você. Está entendendo?  
Estou.  
Ele ficou sentado ali encapuzado com seu cobertor. Depois de algum tempo levantou os olhos. Nós ainda somos os caras do bem? ele disse.  
Somos. Ainda somos os caras do bem.

E sempre vamos ser.  
Sim. Sempre vamos ser.  
Está bem (McCARTHY, 2007, p. 67).

O anti-herói, assim, representa o paradoxo da pós-modernidade, de pares opostos como bom e mau e protetor e destruidor, além da ironia de justificar a violência através da bondade e proteção ao filho.

A maldade do mundo pós-apocalíptico ainda aparece em vários outros momentos da narrativa, conferindo ao romance de McCarthy características muito pessimistas, mesmo para uma distopia, de um cenário em que não há mais limites éticos de comportamento no que restou da sociedade, confirmando a degradação do mundo de *A estrada*. Sem restrições morais ou tabus, a crueldade revela a falta de empatia com o outro, típica da barbárie. Entre as atrocidades que pai e filho testemunham, há uma passagem em que encontram prisioneiros confinados em um alçapão, para serem consumidos por canibais. Sem ter como ajudar essas pessoas, eles fogem, quase sendo capturados. Após o episódio, o menino faz com que reflitam sobre as pessoas estocadas como gado para o abate:

Vão comer elas?  
Não sei.  
Vão comer elas, não vão?  
Vão.  
E a gente não podia ajudar porque senão eles iam comer a gente também.  
Sim.  
E é por isso que a gente não podia ajudar.  
Sim.  
Está bem (McCARTHY, 2007, p. 106-107).

A bondade do menino faz com que, mesmo sabendo que não tinham como ajudar, ele sofra por seus semelhantes, demonstrando a empatia que falta ao resto do mundo. Como os dois não têm poder para mudar o mundo, ele se preocupa que percam a frágil humanidade que carregam, inclusive falando sobre o fogo, símbolo disso:

Ele se virou e olhou. Parecia ter andado chorando.  
Diga.  
A gente nunca comeria outras pessoas, comeria?  
Não. É claro que não.  
Mesmo que estivéssemos famintos?  
Nós estamos famintos agora.  
Você disse que não estávamos.  
Eu disse que não estávamos morrendo. Não disse que não estávamos famintos.  
Mas a gente não comeria.

Não. Não comeria.  
Não importa o quê.  
Não. Não importa o quê.  
Porque nós somos os caras do bem.  
Sim.  
E levamos o fogo.  
E levamos o fogo. Sim.  
Está bem (McCARTHY, 2007, p. 107-108)

Em outro momento da narrativa, um grupo passa pela estrada, demonstrando os riscos que os sobreviventes correm na terra devastada de *A estrada*. A descrição feita pelo narrador lembra os filmes *Mad Max*:

Um exército de tênis, caminhando pesadamente. Carregando pedaços de cano com um metro de comprimento envolvidos em couro. Correias na cintura. Alguns dos canos estavam enroscados com pedaços de corrente de cuja ponta pendia todo tipo de porrete. Passaram com um estrépito, marchando com um vaivém como o de bonecos de corda. Barbados, seu hálito fumegando através das máscaras. Shh, ele disse. Shh. A falange que se seguia carregava lanças ornadas com fitas, as lâminas compridas feitas com martelo usando molas de caminhão em alguma ferraria tosca do interior. O menino estava deitado com o rosto entre os braços, aterrorizado. Passavam a sessenta metros de distância, o chão tremendo de leve. Com passos pesados. Atrás deles vinham vagões arrastados por escravos usando arreios e lotados com artigos de guerra e depois deles as mulheres, talvez uma dúzia delas, algumas grávidas, e por fim uma companhia suplementar de catamitas com roupas insuficientes para o frio, usando coleiras de cachorro e presos uns aos outros (McCARTHY, 2007, p. 79).

A criança representa o contraste com esse mundo, é a régua moral que coloca limites na luta pela sobrevivência em um momento de caos. Mesmo assim, a estrada vai os embrutecendo, como os espetáculos e a indústria cultural esmaecem os afetos e sentidos dos que vivem na sociedade pós-moderna. Uma das atrocidades que eles enfrentam e que tem papel forte no processo de brutalização que a estrada os impõe é encontrar um bebê queimado, que estava sendo consumido como alimento:

Foram até a pequena clareira, o menino agarrado à sua mão. Tinham levado tudo consigo exceto aquela coisa preta que estava assando num espeto sobre os carvões. Ele estava ali em pé checando o perímetro quando o menino se virou e enterrou o rosto nele. Ele olhou rapidamente para ver o que tinha acontecido. O que foi? ele disse. O que foi? O menino sacudia a cabeça. Oh Papai, ele disse. Ele se virou e olhou novamente. O que o menino tinha visto era um bebê humano carbonizado sem a cabeça e estripado e escurecendo no espeto (McCARTHY, 2007, p. 164).

O efeito dessa perversidade se soma às outras experiências na estrada e preocupa o pai sobre a reação do filho: “Não sabia se ele voltaria a falar algum dia” (p. 164). Ao longo da narrativa, essas vivências cobram um preço, porque impõem um embrutecimento especialmente ao pai, o que faz parte do que é necessário para garantir a sobrevivência e o caracteriza como um anti-herói, mas que também produz um efeito negativo no filho, que passa a temer que eles percam a humanidade e a questionar se são mesmo os caras do bem.

No artigo “God, morality, and meaning in Cormac McCarthy’s *The road*” (2010), Erik J. Wielenberg indica que o pai estabelece um código em *A estrada*, com princípios que caracterizam os caras do bem. Os mandamentos são: não comer pessoas, não roubar, não mentir, cumprir promessas, ajudar os outros e nunca desistir. Porém o próprio pai, um anti-herói de constituição humana, com fraquezas, desejos e falhas, fracassa em cumprir esse código à risca. Wielenberg reflete sobre como a relação entre pai e filho funciona, nesse sentido:

O homem também se debate quando se trata de ajudar os outros. Ele suspeita e desconfia dos outros. Ele é relutante em compartilhar o pouco de comida que eles têm. A criança, pelo contrário, normalmente tenta chegar a outras pessoas e ajudá-las. Assim, o encontro com o homem queimado ilustra uma dinâmica que se repete ao longo do romance. A criança muitas vezes parece funcionar como a consciência do homem a este respeito. Quando o homem ajuda a outros, é por insistência da criança. O homem acredita no ideal de ajudar os outros, mas tem dificuldade em viver de acordo com ele, dadas as circunstâncias<sup>124</sup> (WIELENBERG, 2010, p. 5-6, tradução minha).

O lado endurecido do homem reflete no compartimento do menino, que teme a reação do pai em alguns momentos, como quando escuta barulho de cachorro e fica com medo de que tenham que matar o animal. Há um momento, emblemático da narrativa, que se relaciona com isso. A criança vê outro menino, mas o pai o convence a seguirem adiante:

Eu só queria ver ele, Papai. Só queria ver ele.  
O homem levou-o pelo braço e eles voltaram através do quintal. O menino não parava de chorar e não parava de olhar para trás. Vamos, o homem disse. Temos que ir.  
Quero ver ele, Papai.  
Não há ninguém para ver. Você quer morrer? É isso que você quer?

---

<sup>124</sup> “The man also struggles when it comes to helping others. He is suspicious and distrustful of others. He is reluctant to share what little food they have. The child, by contrast, typically tries to reach out to other people and help them. Thus, the encounter with the lightning victim illustrates a dynamic that is repeated throughout the novel. The child often seems to function as the man’s conscience in this regard. When the man helps others, it is at the urging of the child. The man believes in the ideal of helping others but has a hard time living up to it, given the circumstances”.

Não me importo, o menino disse, soluçando. Não me importo (McCARTHY, 2007, p. 73).

Nesse momento fica claro um contraste entre o discurso de seguir o código para ser os caras do bem e as medidas necessárias para a sobrevivência, com a possibilidade de ignorar alguns dos mandamentos. O pai, ciente do descumprimento e de seu fracasso, tenta oferecer uma versão racional dos fatos, sugerindo que o filho havia imaginado ter visto outra criança, mas que acaba por revelar que ele já havia transgredido essas leis em outro momento. Através de um *flashback*, ele narra sobre quando estavam os três na estrada, pai, mãe e filho, e encontram um cachorro:

Havia três cartuchos no revólver. Nenhum sobrando. Ela foi caminhando pela estrada. O menino olhou para ela e depois olhou para mim e depois olhou para o cachorro e começou a chorar e pediu pela vida do cachorro e eu prometi que não ia machucar o cachorro. Um cachorro que mais parecia um pedaço de treliça com a pele esticada por cima. No dia seguinte ele tinha ido embora. Esse é o cachorro de que ele se lembra. Não se lembra de nenhum menininho (McCARTHY, 2007, p. 75).

O narrador informar que o revólver tinha três cartuchos, diferente de quando a mãe vai embora para realizar seu suicídio, em que só havia dois, é revelador. O pai não só descumpra a promessa feita ao filho, de não matar o cachorro, como ainda tenta convencer o leitor de que não existem o outro cachorro e a criança vistos pelo menino, para que suas transgressões não sejam expostas - o que humaniza o personagem, demonstrando suas fraquezas, além de reforçar sua caracterização como um anti-herói fracassado, que não faz apenas o que é o correto, mas também o que é necessário. Ter matado o cachorro para que se alimentem é uma transgressão perigosa, porque um cachorro não é considerado alimento na sociedade contemporânea ocidental.

As transgressões do homem levam a criança a reclamar das histórias que ele conta, as narrativas do passado, de humanidade, que os guiam moralmente, mas que não encontram correspondência na realidade, quando precisam colocar o discurso em prática. Cansado dessa disparidade, o menino diz que as histórias são sem sentido, revelando os simulacros dessas narrativas de um passado, que hoje não têm mais significado:

Essas histórias não são verdadeiras.  
Elas não têm que ser verdadeiras. São histórias.  
É. Mas nas histórias estamos sempre ajudando as pessoas e nós não ajudamos as pessoas (McCARTHY, 2007, p. 219).

As histórias que o pai conta são felizes e com exemplos que eles não podem seguir na estrada, por isso o filho não quer mais ouvir essas histórias, porque as reais que ele conhece não são felizes.

O menino se preocupa com a possibilidade de eles ultrapassarem a linha que separa os caras do bem dos caras do mal. Essa linha, no entanto, não é demarcada tão claramente. As falhas que eles cometem não refletem simplesmente maldade, são resultado de fraquezas e medos, evidenciando humanidade. Wielenberg reflete sobre a questão, caracterizando o pai como um cara do bem, que também é falho, porque é humano. Para o pesquisador norte-americano, se o homem não fosse bondoso, se não carregasse mais o fogo, não se importaria em seguir um código e o ensinar ao menino, seria como os caras do mal, que não se importam com nada que não seja a própria sobrevivência:

O homem é um cara bom ao se importar em fazer a coisa certa. Porque somos humanos, tendo um compromisso com os princípios morais, não significa que vamos sempre viver de acordo com esses princípios [...] Os vilões não são as pessoas que se esforçam para ter moral e falham; eles são pessoas que deixaram de se preocupar com a moral completamente. Eles se preocupam apenas com a sobrevivência e farão de tudo para alcançá-la. Eles vivem sem restrições, sem princípio algum<sup>125</sup> (WIELENBERG, 2010, p. 7, tradução minha).

Apesar de romper com alguns dos limites éticos que definem o que é ser um cara do bem, o homem não se insensibiliza totalmente. Ele se importa e garante que ele e o menino sigam minimamente humanos e unidos. Ele nunca abandona o menino, mesmo após a morte. Como Wielenberg destaca, no que é mais importante o pai não falha:

O homem se esforça para fazer o que ele sabe que é certo. Como muitos de nós, ele é um cara bom com falhas. Ele não vai manter todas as suas promessas, mas ele mantém sua maior promessa. Ele não vai comer pessoas, em hipótese alguma. Ele nunca desiste<sup>126</sup> (WIELENBERG, 2010, p. 8, tradução minha).

---

<sup>125</sup> “The man is a good guy in that he cares about doing the right thing. Because we are human, having a commitment to moral principles does not mean that we will always live up to those principles [...] Bad guys are not people who strive to be moral and fail; they are people who have ceased to care about morality altogether. They care only about survival and will do anything to attain it. They live without restraint, without principles at all”.

<sup>126</sup> “The man struggles to do what he knows is right. Like many of us, he is a flawed good guy. He does not keep all of his promises, but he keeps his biggest promise. He won’t eat people, no matter what. He never gives up”.

Por outro lado, o maior fracasso do homem é um entrave para o crescimento da criança. Depois de todas as adversidades enfrentadas, ele não consegue mais confiar nos outros: não consegue se conectar com ninguém, nem permite que a criança o faça. Desse modo, enquanto o homem viver, a criança não conseguirá interagir com outras pessoas, crescendo limitada e sem ter como fazer diferença na sociedade. O dilema do homem é o mesmo dos pais da pós-modernidade, que precisam dar independência aos filhos em um mundo sem sentido. Conforme Wielenberg, “A função mais importante dos pais é permitir aos seus filhos que floresçam de forma independente. Porque o homem está quebrado, ele é incapaz de cumprir esta função completamente. Ele só pode realmente ter sucesso como pai morrendo<sup>127</sup>” (WIELENBERG, 2010, p. 8, tradução minha). Para o pesquisador norte-americano, fazer conexões com outras pessoas é uma habilidade importante como característica dos caras do bem, porque permite transformar a sociedade. O anti-herói de *A estrada* é fracassado nesse sentido, porque não confia nos outros, mas ele carregou o fogo indiretamente, ao carregar a criança e dar condições a ela para cumprir sua jornada com humanidade. Também por isso não comer outras pessoas é tão importante. Ao praticar o canibalismo eles estariam abdicando de vez da possibilidade de interagir com os outros e viver em sociedade com humanidade.

A morte do anti-herói de *A estrada* representa a libertação do menino do mundo do passado, permitindo que ele viva mais plenamente no mundo novo. Sem o pai, ele pode carregar o fogo para outras pessoas, ajudando a reconstruir o mundo com humanidade. Antes da morte, o pai conversa com o filho e reforça a importância de carregar o fogo:

Você tem que levar o fogo.  
Não sei como fazer isso.  
Sabe sim.  
Ele é real? O fogo?  
É sim.  
Onde ele está? Não sei onde ele está.  
Sabe sim. Está dentro de você. Sempre estive aí. Posso ver (McCARTHY, 2007, p. 227).

A revelação do pai sobre o fogo estar dentro da criança reafirma a condição de ele carregar o fogo indiretamente, ao carregar o filho. Com o pai perto da morte, o filho cobra a promessa de que ele nunca o abandonaria, que o homem cumpre, mesmo com a morte:

---

<sup>127</sup> “The most important function of parents is to enable their children to flourish in an independent way. Because the man is damaged, he is unable to fulfill this function completely. He can truly succeed as a parent only by dying”.

Você disse que nunca ia me deixar.  
Eu sei. Sinto muito. Você tem meu coração todo. Sempre teve. Você é o melhor dos caras. Sempre foi. Se eu não estiver aqui ainda pode falar comigo. Fale comigo e eu vou falar com você. Você vai ver.  
Eu vou te ouvir?  
Sim. Vai sim. Tem que fazer como aquela conversa que você imaginou. E vai me ouvir. Tem que praticar. Só não desista. Está bem?  
Está bem (McCARTHY, 2007, p. 228).

Assim, a morte do homem não implica em seu desaparecimento, porque ele segue vivo na criança, como memória.

Após a morte do homem, a criança consegue interagir com outras pessoas. Três dias depois da morte, o menino é abordado por um veterano. A primeira reação do menino ao ver o homem é ir para a floresta, se isolando, como sempre fazia com o pai, mas ele espera, indicando uma transformação após a morte do homem, o que permite ao menino interagir com os outros e seguir em sua jornada de manutenção da humanidade, anunciada pelo pai. O veterano pergunta preocupado sobre o homem que acompanhava o menino, confirmando que ele era um impedimento para o menino interagir com os outros. Sem o pai, o menino consegue confiar e estabelecer conexões com outras pessoas. Wielenberg também estabelece essa relação. Para o pesquisador e professor de filosofia:

Ao lutar para ser um cara do bem e manter a sua maior promessa, o homem consegue manter viva a fé da criança na humanidade. Esta fé na humanidade permite que a criança confie no veterano, que por sua vez lhe permite alcançar a salvação - salvação-terrena, na forma de conexões significativas com outros seres humanos<sup>128</sup> (WIELENBERG, 2010, p. 14, tradução minha).

Acolhido pelo veterano, o menino seguirá com ele e encontrará outros sobreviventes e crianças, podendo ter papel significativo na reconstrução da humanidade. Mesmo morto, o pai segue com ele, não apenas como memória e nas conversas que seguirão realizando – “Ele tentava falar com Deus mas a melhor coisa era conversar com seu pai e falava com ele e não se esquecia” (McCARTHY, 2007, p. 233) -, mas também como a internalização de parte do discurso de profeta pós-apocalíptico do pai, da narrativa de bondade, que ele segue colocando em prática com cuidado. Por isso, antes de ir o menino certifica-se de que o veterano e as outras pessoas que estão com ele são bondosos, perguntando se estão carregando o fogo e são os caras do bem. A comunicação confusa do menino, com termos que só eram usados por ele

---

<sup>128</sup> “By struggling to be a good guy and keeping his big promise, the man manages to keep the child’s faith in humanity alive. This faith in humanity enables the child to trust the veteran, which in turn allows him to attain salvation — earthly salvation, in the form of meaningful connections with other human beings”.



e seu pai, não funciona plenamente, mas o menino se convence de que o melhor é ir junto, porque o veterano confirma que não comem gente e que estão com outras crianças, dois sinais claros de que é um dos caras do bem.

A conclusão do romance traz uma reflexão sobre trutas que não existem mais, que continham em seu padrão de pintura mapas para mundos e mistérios que igualmente desapareceram, como seus anti-heróis. Narrativas de um mundo que já não existe, mas que permanecem como significantes: homem e mapas nas costas das trutas, sem significado em um mundo novo. Por isso o pai – uma narrativa do mundo velho, como as pinturas nas costas das trutas - precisava morrer como Laio para que o filho, uma narrativa do novo mundo, vivesse.

Os anti-heróis das distopias pós-apocalípticas são fracassados, sujeitos fracos, em desintegração física e mental, como o mundo degradado que desafiam, mas também anti-heróicos no sentido da perda da inocência, porque com a dor encontram o conhecimento. Eles enfrentam o mal-estar da pós-modernidade como profetas pós-apocalípticos, que revelam um novo mundo, em que o conflito do indivíduo não é apenas com a sociedade, mas com a realidade e sua própria constituição, o que os caracteriza como problemáticos, frágeis e fracassados, mas também sobreviventes de um cenário distópico em que a vida é uma teimosia, revelando a solidão de sobreviver em um mundo sem deus nem sentido, encarando a angústia pós-moderna.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*We can be heroes*  
David Bowie – “Heroes”

*I know the future looks dark,  
but its there where the kids of today must carry the light*  
Willy Mason – Oxygen

A canção “*Heroes*”, de David Bowie, uma música emblemática da pós-modernidade, tem o título entre aspas para marcar que não trata de heróis tradicionais, mas da representação de pessoas comuns, que encaram os desafios da vida em sociedade em um momento conturbado, buscando liberdades individuais e experiências genuínas em um mundo em que emoções e a realidade parecem escapar aos sentidos, anestesiados. A música de Bowie é sobre anti-heróis: representações de nós mesmos, com fragilidades e peculiaridades pouco heroicas. Do mesmo modo, o anti-herói dos romances distópicos produzidos na pós-modernidade representa a condição humana frente aos desafios de um período sem referenciais, em que as tensões modernas entre indivíduo e sociedade se acentuam, evidenciando a angústia da existência em um mundo de simulacros, simulações e esmaecimento dos afetos, em que o sujeito individual e a própria realidade são questionados, fazendo com que o período seja marcado por uma busca por sentido e a sensação de um eterno presente. Ben Richards, Offred, Rick Deckard, Case, Jimmy/Homem das Neves e o pai anônimo de *A estrada* são anti-heróis que denunciam os excessos da sociedade contemporânea, de controle e consumo, anestesiados por espetáculos, violência e degradação ambiental ao qual são expostos.

Os romances analisados, de Stephen King, Margaret Atwood, Philip K. Dick, William Gibson e Cormac McCarthy, autores relevantes do período, são manifestações artísticas que circulam no cenário globalizado atual, parte importante da produção que dá forma à pós-modernidade. São referências da literatura, que ultrapassam as barreiras do gênero distópico, apontando rumos em diferentes formas de arte, influenciando outras obras e gerando adaptações. Praticamente todos os seis romances já foram adaptados para o cinema e outras mídias ou estão em vias de serem adaptados, ampliando o raio de reverberação dos originais. Essas narrativas fazem parte de um contexto em que, como apontou Fredric Jameson, não há mais alta e baixa cultura, “a ponto de a linha divisória entre a arte superior e as formas comerciais parecer cada vez mais difícil de traçar” (JAMESON, 1993, p. 26); obras que se

apropriam de elementos da cultura *pop*, onipresentes na sociedade, na medida em que igualmente são parte do que forma o *zeitgeist* que constitui a cultura *pop* da sociedade ocidental contemporânea, se retroalimentando.

A literatura distópica é um gênero emblemático da pós-modernidade, onipresente na cultura do período e que aborda temas centrais da sociedade contemporânea, como a forte influência do espetáculo na vida cotidiana, o temor do poder da sociedade de controle, a ansiedade em relação ao corpo e a degradação ambiental – temas também determinantes na definição das categorias de romances distópicos produzidos na pós-modernidade. Os romances selecionados para análise a partir da produção distópica do período apresentam diferentes cenários, agrupados em três categorias, gerando diferentes tipos de anti-heróis, que encaram as mesmas angústias que a humanidade se defronta na vida em sociedade na pós-modernidade.

Na primeira categoria, das distopias ambientadas em sociedades de controle, o anti-herói é o rebelde, o desajustado que procura a sobrevivência e resiste ao *status quo* em uma sociedade que tenta anular o indivíduo. A análise do anti-herói Ben Richards, de *O concorrente* (1982), e da anti-heroína Offred, de *O conto da aia* (1985), revela personagens que se rebelam contra o poder instituído como podem, enfrentando a força dos mecanismos de controle que atuam na sociedade contemporânea, com a indústria do entretenimento, dispositivos de segurança e tecnologias de informação servindo para manter o indivíduo comum disciplinado.

O anti-herói rebelde reflete a problematização do embate entre o sujeito e a sociedade, que persiste na pós-modernidade e produz um aniquilamento da identidade individual, por vezes traduzido como um suicídio (metafórico ou não) do indivíduo, em sintonia com o que Jameson chama de fim do sujeito, no qual o sujeito descentrado perde o sentido do real, com a compressão do espaço e do tempo, vivendo em um eterno presente, no qual não há clara relação de continuidade entre passado, presente e futuro, gerando a sensação de deserto do real que caracteriza a pós-modernidade. Ao anti-herói que busca a transformação da sociedade resta um enfrentamento desigual, que pode significar a morte, como para Ben Richards, ou a reificação, no caso de Offred, mas que também compõe narrativas de resistência, com ações de afirmação da individualidade, de imposição de humanidade em um mundo de afetos esmaecidos e controle sobre manifestações de singularidade que perturbem a ordem, o que representa um legado que pode servir para projetar uma sociedade diferente.

Na segunda categoria, das narrativas distópicas em que o tema é a ansiedade do corpo, o anti-herói se defronta com uma crise identitária típica da pós-modernidade e é levado a refletir sobre sua condição como humano. *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968) e *Neuromancer* (1984) apresentam uma conjuntura distópica em que a sociedade de controle avançou a um ponto em que até o corpo é cerceado, o que se relaciona com outras reflexões importantes sobre ética em torno dos avanços tecnológicos e científicos do período, temas vinculados ao pós-humano, que formam um contexto no qual os anti-heróis vivenciam uma crise identitária de ansiedade sobre o corpo distópico, que os faz empreender uma jornada de construção identitária na qual problematizam os limites do humano e o estatuto do real.

Uma indagação importante presente nessas narrativas é sobre o que é ser humano. Em uma era de incertezas, de esmaecimento dos afetos e simulacros, o corpo e a realidade são questionados, o que estabelece a ansiedade sobre o corpo como um tema central das obras, levando os anti-heróis ao desafio de refletirem sobre si mesmos em um contexto em que o artificial não pode ser distinguido do real. Diante dessa profunda crise, em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, Rick Deckard é um anti-herói atordoado pelos sentidos, que percebe que questionar o corpo distópico significa questionar a própria realidade e que aceitar as ambiguidades entre real e artificial faz parte do que é necessário para encontrar paz e viver na sociedade contemporânea. Aceitar essa realidade é a única identidade possível em um momento de fluidez e indefinição. Em *Neuromancer*, o desafio identitário de Case também é relativo ao corpo, o anti-herói do romance de William Gibson encontra na unidade entre corpo e consciência a resposta para os anseios de quando desprezava o corpo carnal, privilegiando o digital. A compreensão de que a carne é tão parte de sua identidade quanto a consciência traz autonomia para o personagem, que assim supera a crise vinculada à fragmentação da identidade e à ansiedade sobre o corpo distópico. Assim, Rick Deckard e Case, anti-heróis em crise identitária, enfrentam a ansiedade sobre o corpo distópico em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, revelando nessas narrativas um protagonista que é frágil diante de um período de crise, mas que empreende um percurso em que problematiza a realidade e o corpo, em busca do que nos define como humanos.

Na terceira e última categoria de romances distópicos produzidos na pós-modernidade, os romances pós-apocalípticos, as obras *Oryx e Crake* (2003) e *A estrada* (2006) apresentam a angústia do anti-herói frente a um mundo degradado, destruído ecologicamente, simbolicamente abandonado por deus, em que quase não há condições para a vida humana.

Nesses romances, o anti-herói assume o papel de profeta pós-apocalíptico que revela o novo mundo, buscando sentido no absurdo da sobrevivência em um mundo sem sentido.

O anti-herói de *Oryx e Crake*, Jimmy e seu duplo Homem das Neves, experimenta um processo de dissolução dos sentidos e desintegração de tudo o que o define como humano. Ele sobrevive por assumir o papel de profeta para os Crakers, recriando o mundo através da linguagem, reafirmando a sua própria humanidade e conferindo humanidade ao pós-humano. Na narrativa de Atwood, a linguagem e as manifestações artísticas são elementos distintivos de humanidade, com potencial para transformação e renovação da vida. Já em *A estrada*, o que define a humanidade é carregar o fogo, ou seja, preservar a bondade e não se embrutecer na jornada pela sobrevivência. No romance de McCarthy, o anti-herói anônimo busca a sobrevivência e garantir que o filho cresça com humanidade, mesmo que estejam em um mundo devastado, de desintegração de referenciais, em que os elementos do passado não fazem mais sentido, refletindo a desconexão do indivíduo pós-moderno com a realidade. A morte do pai em *A estrada* o confirma como um anti-herói profeta pós-apocalíptico, que apresenta o mundo ao filho, que segue vivo como o messias que absorve a figura paterna através da memória e da permanência de uma narrativa de humanidade, o que representa a salvação em um mundo sem deus, bondade ou humanidade.

A trajetória do herói reflete a da humanidade, com um percurso de degradação do divino ao mundano, em que a unidade perdida direciona a humanidade ao baixo. A figura do anti-herói, mais humana, é a do herói possível para esse contexto de sujeira da vida comum, subvertendo o herói tradicional, que estabelecia a harmonia entre a sociedade e os deuses, o que não é mais possível. Essa trajetória é de degradação na comparação com um modelo inicial de pureza e perfeição inalcançáveis, porque é de padrões divinos, mas também aponta para um caminho de afirmação de humanidade, de busca por conhecimento e liberdade, marcando a pós-modernidade como o momento em que o anti-herói enfrenta a crise – talvez a maior de todas - procurando se religar ao que o define como humano, encarando a paralisia de um período sem referenciais, sentidos e objetivos em busca da construção do novo e de experiências genuínas.

O anti-herói dos romances analisados realiza um percurso de aquisição de conhecimento e perda da inocência que reflete a jornada da humanidade e se relaciona ao mito de Prometeu, que marca sua permanência nessas narrativas. Ao presentear a humanidade com o fogo, símbolo da vida e do conhecimento, Prometeu dá autonomia e liberdade à humanidade, e por isso é punido por Zeus. A transgressão de Prometeu é uma ação de ordem

anti-heroica, que assinala a introdução de um elemento do caos na ordem estabelecida dos deuses e a ruptura entre o divino e o humano. O presente de Prometeu para a humanidade traz consigo uma dualidade: o fogo representa o domínio da técnica, é o conhecimento libertador, mas também sinaliza o início da trajetória da humanidade de degradação do divino ao mundano. Há um trecho de *O conto da aia* em que, enquanto reza, a anti-heroína Offred reflete sobre o conhecimento, presente na narrativa como uma tentação, um elemento desestabilizador perigoso e de poder: “A Queda foi uma queda da inocência para o conhecimento” (ATWOOD, 2006, p. 236). A queda é um símbolo de nascimento, que também significa independência, presente na cosmogonia da tradição judaico-cristã narrada no Gênesis, o primeiro livro da *Bíblia*, como autonomia e distanciamento de deus, e também na queda de Lúcifer, o portador da luz, narrada nos livros de Isaías, Ezequiel e Apocalipse – mito semelhante ao de Prometeu, com uma punição aplicada por ter concedido o conhecimento à humanidade.

A análise dos anti-heróis dos romances distópicos produzidos na pós-modernidade indica uma relação entre essas narrativas e a mitologia grega, aproximando-as como literaturas que abordam temáticas que repercutem e permanecem importantes para a humanidade, apesar da diferença temporal entre as produções. Assim, investigar as fronteiras entre o anti-herói moderno e o pós-moderno e a reverberação da mitologia grega na modernidade e na pós-modernidade torna-se importante para responder a uma questão instigante: o que diferencia ou aproxima o Prometeu pós-moderno da reedição moderna do mito e do mito grego original? No modernismo houve espaço para uma narrativa homogênea de retorno à tradição ocidental, o que pode ser observado em obras poéticas de autores como T.S. Eliot, Ezra Pound e Fernando Pessoa, ou nos romances de James Joyce – e mesmo em *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, que é um romance produzido historicamente na modernidade, mas não um romance modernista, é possível perceber a herança da mitologia grega. Peter Childs, em *Modernism* (2000), resume o espírito dessas obras, reconhecendo um espaço que pode ser de aproximação com a mitologia grega: “Os textos modernistas geralmente focam no colapso social, espiritual ou pessoal e na história subsumida sob mitologia e simbolismo”<sup>129</sup> (CHILDS, 2000, p. 19, tradução minha). O herói problemático da modernidade é o anti-herói que diante dos colapsos indicados por Childs enfrenta o fracasso e a alienação, a derrota inevitável na luta contra a realidade - um Prometeu moderno que dá sequência ao percurso de degradação iniciado no mito grego de Prometeu,

---

<sup>129</sup> “Modernist texts often focus on social, spiritual or personal collapse and subsume history under mythology and symbolism”.

que marcou o começo do afastamento entre a humanidade e os deuses. Enquanto o herói clássico não questiona nem contesta a sociedade em que está inserido, o anti-herói da modernidade tem um embate contra a sociedade, no qual é derrotado. No artigo “Toward a concept of postmodernism”, presente em *The postmodern turn: essays in postmodern theory and culture* (1987), Ihab Hassan reflete sobre as diferenças entre modernidade e pós-modernidade, indicando que apesar de existirem características que se alinham mais com um período ou outro, algumas obras não seguem essa lógica, o que causa dificuldade para estabelecer diferenças claras entre os conceitos, indicando duas características que para ele são importantes para compreender a arte produzida na pós-modernidade: a indeterminação e a imanência, que ele associa a vários termos da pós-modernidade, como ambiguidade, descontinuidade, pluralismo, retórica da ironia, dentre outros. As diversas expressões associadas à pós-modernidade indicam que no período o colapso é da realidade, em que diante de simulacros e simulações o anti-herói não distingue mais o que é ou não real. Se na modernidade a reação era de expressão, como no quadro *O Grito*, na pós-modernidade o anti-herói está esmaecido, questionando sua humanidade com o desafio de buscar sentido em um novo mundo, de perda de referenciais. O Prometeu pós-moderno retoma temas da mitologia grega marcando o momento atual da trajetória da humanidade de degradação e busca por conhecimento, utilizando a estrutura do mito prometeico para questionar a realidade, deus, a criação e o que é ser humano. A permanência dos temas da mitologia grega, que pode ser observada em obras tão diversas como em romances de Ernest Hemingway e Albert Camus ou nas histórias em quadrinhos *Sandman* (1989-1996), de Neil Gaiman, revela que os temas abordados nos mitos ainda são relevantes para a humanidade e podem ser lidos em diferentes períodos, através de atualizações e apropriações que renovam os mitos. Há mais semelhanças do que diferenças entre o Prometeu pós-moderno, sua versão moderna e o Prometeu original. Cada um deles marca pontos distintos da jornada da humanidade: enquanto o original estabelece o começo do afastamento entre deuses e humanidade e o moderno tinha expressão, o Prometeu pós-moderno está esmaecido, buscando sentido e questionando o conhecimento, seu papel como criador e criatura e a própria realidade.

A permanência do mito de Prometeu nos romances distópicos pós-modernos – e por consequência na pós-modernidade - é evidenciada através das jornadas dos anti-heróis nas narrativas analisadas. O tema central do mito prometeico é a busca da humanidade por conhecimento. A dualidade do conhecimento, que pode ser para o benefício ou destruição da humanidade, reflete a angústia do sujeito pós-moderno, que percebe sua solidão e autonomia

no mundo. Em quatro das obras analisadas, *O concorrente*, *O conto da aia*, *Oryx e Crake* e *A estrada*, o mito é recuperado do ponto de vista de Prometeu, com o anti-herói das narrativas oferecendo o fogo do conhecimento à humanidade; já em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, o mito é revivido do ponto de vista da humanidade: as criaturas de Prometeu refletindo sobre sua relação com o criador e o conhecimento.

Nas narrativas em que o mito é recuperado do ponto de vista de Prometeu, os anti-heróis Ben Richards, Offred, Jimmy/Homem das Neves e o pai anônimo de *A estrada* atualizam Prometeu, deixando como legado para a humanidade o fogo do conhecimento. Em *O concorrente*, Ben Richards revive Prometeu através de seu suicídio, explodindo a sede da Federação dos Jogos, um ato de rebeldia contra a sociedade de controle que abre a possibilidade para que outros incentivados pelo ato possam chamar a atenção da sociedade para temas que ele gostaria de ter abordado e não teve voz, como a difusão de informação para lidar com os problemas ambientais gerados pela poluição. Em *O conto da aia*, Offred retoma o mito prometeico deixando um legado de conhecimento, através do registro do seu relato, a maior transgressão que ela poderia realizar, como uma herança de inconformismo para outras sobreviventes e a narrativa de um período, como advertência para outras gerações. Em *Oryx e Crake*, Atwood reconstrói o mito com mais detalhes, permitindo uma leitura que associa Crake a Epimeteu, o irmão de Prometeu responsável junto com ele pela criação dos animais e da humanidade. Crake cria a humanidade, nos Crakers, enquanto Jimmy/Homem das Neves é o Prometeu que lhes concede o fogo do conhecimento, através da linguagem e outras características que definem o que é o humano. O peso da responsabilidade de ter o conhecimento também é abordado, pois a ciência aparece na narrativa como elemento destabilizador e com potencial de destruição da humanidade, suscitando questões éticas e morais sobre o conhecimento científico e os avanços tecnológicos. Em *A estrada*, carregar o fogo é uma metáfora muito importante no romance. O pai anônimo se preocupa que o filho cresça com bondade, mesmo que seja em um mundo em que isso não parece ser possível, porque se não for assim, se perde a humanidade. O mito é revivido com o anti-herói sendo o Prometeu que concede o fogo como legado de humanidade, que o pai passa para o filho.

Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?* e *Neuromancer*, narrativas em que o mito é revivido do ponto de vista da humanidade, há uma reflexão das criaturas de Prometeu sobre sua relação com o criador e a responsabilidade recebida pela humanidade junto com o conhecimento. Essas obras também dialogam com a versão moderna do mito, o romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, estabelecendo a centralidade



do tema da busca identitária, revivendo a narrativa prometeica em torno de personagens que experimentam a angústia em relação ao corpo. Em *Androides sonham com ovelhas elétricas?*, o personagem Eldon Rosen recupera Victor Frankenstein, como o portador do conhecimento que cria os andróides, do mesmo modo que Victor criou o monstro do romance de Shelley. A narrativa de Philip K. Dick ainda trabalha com o tema prometeico na questão da punição pelo conhecimento, um castigo para a ambição de Prometeu de criar vida, um atributo que só é permitido aos deuses - e por isso os andróides inicialmente são os antagonistas do romance, do mesmo modo que o monstro de Victor Frankenstein na obra de Shelley. A angústia existencial das criaturas, em busca de uma identidade, é a mesma experimentada pela sociedade contemporânea, carente de referenciais e esmaecida, tão humana quanto os andróides e igualmente perturbada pelo conhecimento, cujos avanços científicos apagam as fronteiras entre real e artificial. A jornada do anti-herói Rick Deckard também se relaciona com o mito prometeico. Ele representa a humanidade refletindo sobre o conhecimento recebido, questionando sua humanidade e a realidade, e finalmente aceitando que a identidade é fluída e indefinida como o corpo distópico e o período da pós-modernidade. Deckard pode, ainda, ser caracterizado como um Prometeu pós-moderno, porque tem empatia por alguns dos andróides, como Prometeu tinha pela humanidade.

Em *Neuromancer*, o anti-herói Case é um *hacker*, um ladrão de conhecimento, como Prometeu. Os *hackers*, na pós-modernidade, revivem o mito prometeico ao lutar pela livre informação. O mito de Prometeu se relaciona diretamente com o *cyberpunk* e a obra *Neuromancer*, pela metáfora sobre a condição humana diante de uma carga de conhecimento e informação tecnológica e científica com a qual é difícil lidar e que causa a angústia sobre o corpo e a crise identitária. Na dissertação *Creator and creature in William Gibson's Neuromancer: The promethean motif in science fiction* (2008), o pesquisador brasileiro Newton Ribeiro Rocha também percebe *Neuromancer* como o mito de Prometeu recontado sob o ponto de vista da criatura e confirma a importância do elemento do conhecimento, do mito, como central na narrativa de Gibson: “*Neuromancer* é também uma narrativa sobre a perda de controle do desenvolvimento tecnológico”<sup>130</sup> (ROCHA, 2008, p. 112, tradução minha) - avaliação que reafirma a disposição distópica da obra de Gibson. A relação entre criador e criatura também é presente em *Neuromancer*, como o pesquisador observa: “O conflito entre criador e criatura se torna uma busca ontológica, como os limites borrados entre

---

<sup>130</sup> “[...] Neuromancer is also a narrative about the loss of control of technological development”.

o humano e a máquina transformam e recriam a realidade”<sup>131</sup> (ROCHA, 2008, p. 112, tradução minha). O anti-herói de *Neuromancer* tem sua jornada pautada por essas questões, pois Case só consegue unidade quando compreende que sua identidade é formada pela união da consciência com o corpo carnal, superando um deslumbramento diante do desenvolvimento tecnológico.

O anti-herói dos romances distópicos produzidos na pós-modernidade é o reflexo sombrio da sociedade contemporânea, encarando suas angústias em obras que projetam os rumos que a humanidade pode seguir. Representa as pessoas comuns que enfrentam os desafios da vida em sociedade buscando se manter com humanidade em um mundo em que isso não parece mais possível e que a própria realidade é questionada. Ben Richards, de *O concorrente*, Offred, de *O conto da aia*, Rick Deckard, de *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, Case, de *Neuromancer*, Jimmy/Homem das Neves, de *Oryx e Crake*, e o pai anônimo de *A estrada* são representações de nós mesmos em diferentes jornadas que simbolizam o caminho da humanidade em um percurso de progresso científico-tecnológico de independência e afastamento dos deuses, que é uma estrada de autonomia, mas também revela solidão. A angústia identitária diante do mal-estar na pós-modernidade leva a uma busca pelo que define o que é o humano e por transcendência, em uma religação com o divino, através da consciência de que a criação – mesmo a de deuses - é um traço característico de humanidade. Se criamos os deuses e os heróis à nossa imagem e semelhança, nas distopias produzidas na pós-modernidade essa imagem reflete o anti-herói, humano como nós.

---

<sup>131</sup> “The conflict between creator and creature becomes an ontological quest, as the blurred limits between the human and the machine transform and recreate reality”.

## REREFÊNCIAS

ABREU, Relines Rufino de. **O (des)velar de ideologias em *The handmaid's tale*: Vozes/discursos entrelaçados nas amarras do poder.** Dissertação (Mestrado em letras) Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2012. Disponível em <<http://locus.ufv.br/bitstream/handle/123456789/4843/texto%20completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 07 junho 2016.

ALDRIDGE, Alexandra. **The scientific world view in dystopia.** Ann Arbor: UMI Research Press, 1984.

AMARAL, Adriana da Rosa. **Visões perigosas: Uma arque-genealogia do *cyberpunk* – Do romantismo gótico às subculturas, comunicação e cibercultura em Philip K. Dick.** Tese (Doutorado em comunicação social) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em <[https://tecnos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/Uma\\_arque-genealogia\\_do\\_cyberpunk\\_-\\_do\\_romantismo\\_g%C3%B3tico....pdf](https://tecnos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/Uma_arque-genealogia_do_cyberpunk_-_do_romantismo_g%C3%B3tico....pdf)>. Acesso em: 07 junho 2016.

ARANTES, Aldineia Cardoso. **O estatuto do anti-herói: Estudo da origem e representação, em análise crítica do *Satyricon*, de Petrônio e *Dom Quixote*, de Cervantes.** Dissertação (Mestrado em letras) Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2008. Disponível em <<http://www.ple.uem.br/defesas/pdf/acarantes.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco; Poética.** São Paulo: Nova Cultural, 1991.

ASSIS, Emanuel Cesar Pires de. **Ciberespaço e pós-modernidade em *Neuromancer* de William Gibson.** VI ENECULT: Encontro de estudos multidisciplinares em cultura, Salvador, 2010. Disponível em <<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24841.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

ATWOOD, Margaret. **Oryx e Crake.** Rio de Janeiro: Rocco, 2004.

ATWOOD, Margaret. **The handmaid's tale and Oryx and Crake in context,** Modern Language Association, Vol 119, N. 3, 2004a, p. 513-517.

ATWOOD, Margaret. **O conto da aia.** Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

ATWOOD, Margaret. In **Other worlds: SF and the human imagination.** New York: Nan A. Talese/Doubleday, 2011.

BACCOLINI, Raffaella e MOYLAN, Tom. (Orgs.). **Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination.** New York: Routledge, 2003.

BACHMAN, Richard. **O concorrente.** Stephen King escrevendo como Richard Bachman; Rio de Janeiro: Objetiva, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética: A teoria do romance.** São Paulo: Hucitec Editora, 2010.

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Antropos, 1991.
- BAUMAN, Zigmunt. **O mal estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.
- BAUMAN, Zigmunt. **Vida para consumo: A transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da história. In: **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas. V.1. São Paulo: Brasiliense, 1994a.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo**. Obras escolhidas. V.3. São Paulo: Brasiliense, 1994b.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar: A aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BOOKER, M. Keith. **Dystopian literature: A theory and research guide**. Westport, CT: Greenwood Press, 1994.
- BORGES, Jorge Luis. **Esse ofício do verso**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- BROMBERT, Victor. **Em louvor de anti-heróis: Figuras e temas da moderna literatura europeia, 1830-1980**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.
- BRUIN-MOLÉ, Megen. **The post-god messiah: A resurrection of messianic figures in postmodernism**. Artigo (Paper) Cardiff University, Cardiff, 2009. Disponível em <[https://www.academia.edu/616711/The\\_Post-God\\_Messiah\\_A\\_Resurrection\\_of\\_Messianic\\_Figures\\_in\\_Postmodernism](https://www.academia.edu/616711/The_Post-God_Messiah_A_Resurrection_of_Messianic_Figures_in_Postmodernism)>. Acesso em: 07 junho 2016.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.
- CAMPELLO, Eliane. **A visão distópica de Atwood na literatura e no cinema**. Interfaces Brasil/Canadá, N.º 3, Vol. 1, Belo Horizonte, 2003, p. 197-210.
- CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil, 1875 a 1950**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- CHILDS, Peter. **Modernism**. London: Routledge, 2000.
- COLE, Joshua Brady. **The end of the wor(l)d as we know it?: Language in postapocalyptic novels by Cormac McCarthy and Margaret Atwood**. Dissertação (Thesis) (Mestrado em ingles / Master of arts in english) Western Carolina University, Cullowhee, 2011. Disponível em <<https://libres.uncg.edu/ir/wcu/f/Cole2011.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.
- CONGDON, Bradley. **Prophet of the postmodern: The problem of authenticity in the Works of Philip K. Dick**. Dissertação (Thesis) (Mestrado em ingles / Master of arts in english)

University of Saskatchewan, Saskatoon, 2008. Disponível em <<https://libres.uncg.edu/ir/wcu/f/Cole2011.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

CONWAY, Stephen. **Transcendence and technology in William Gibson's Neuromancer**. 1995. Disponível em <<http://www.subverbis.com/essays/neuromancer.rtf>>. Acesso em: 18 fevereiro 2016.

DELEUZE, Gilles. **Conversações: 1972-1990**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DICK, Philip K. **Androides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014.

DICKENS, Charles. **Um conto de duas cidades**. São Paulo: Editora Nova Cultural Ltda., 2003.

EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: J. Zahar Ed., 1998.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Editora Perspectivas S.A., 1972.

ESTES, Andrew Keller. **Cormac McCarthy and the writing of american spaces**. Amsterdam: Rodopi, 2013.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. Série Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1984.

FERNS, Chris. **Narrating utopia: Ideology, gender, form in utopian literature**. Liverpool: Liverpool University Press, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: Nascimento da prisão**. Petrópolis, Vozes, 1999.

FREDERICK, Darcie. **Surviving The road**. Artigo (Paper) University of British Columbia, Vancouver, 2008. Disponível em <[http://www.latercomics.com/wp-content/uploads/2009/04/darciefrederick\\_theroad.pdf](http://www.latercomics.com/wp-content/uploads/2009/04/darciefrederick_theroad.pdf)>. Acesso em: 07 junho 2016.

FROTA, Adolfo José de Souza. **Reflexões sobre o pessimismo distópico em A estrada, de Cormac McCarthy**. Revista de Letras, N.º 13, Vol. 12, Curitiba, 2010, p. 1-22. Disponível em <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/view/2429>>. Acesso em: 07 junho 2016.

FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica**. São Paulo: Cultrix, [s.d.].

FUKUYAMA, Francis. **O fim da história e o último homem**. Lisboa: Gradiva, 1992.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução de Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução de Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2011.

GONZÁLEZ, Mario. **A saga do anti-herói**. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.

GURUNG, Rita. **The archetypal antihero in postmodern fiction**. New Delhi: Atlantic Publishers & Distributors (P) LTD, 2010.

HARAWAY, Donna J. **Manifesto ciborgue**: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humanismo. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HESÍODO. **Os trabalhos e os dias** / Hesíodo. Edição, tradução, introdução e notas: Alessandro Rolim de Moura. Curitiba, PR: Segesta, 2012.

HOFFMAN, Sara. **The hero's journey**: A postmodern incarnation of the monomyth. Trabalho de conclusão de curso (Honors Theses Paper) (Graduação em inglês / graduation in english) The University of Southern Mississippi, Hattiesburg, 2012. Disponível em <[http://aquila.usm.edu/honors\\_theses/39/](http://aquila.usm.edu/honors_theses/39/)>. Acesso em: 07 junho 2016.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**: Ensinamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: Edições 70 Ltda., 1985.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**: História, teoria, ficção. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.

IBARROLA-ARMENDARIZ, Aitor. **Cormac McCarthy's The road**: Rewriting the myth of the American West, publicado no *European journal of american studies*, 2011. Disponível em <<https://ejas.revues.org/9310>>. Acesso em: 07 junho 2016.

JACOBY, Russel. **Imagem imperfeita**: Pensamento utópico para uma época antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

JAKOBSON, Roman. **O dominante**. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da literatura em suas fontes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, vol. L.

JAMESON, Fredric. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, E. Ann (Org.). **O mal-estar no pós-modernismo**: Teorias, práticas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ed. Ática, 1996.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the future**: The desire called utopia and other science fiction. New York: Verso, 2005.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KOPP, 2011. **Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20**: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury. Tese (Doutorado em Comunicação Social) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4473/1/433625.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

KOTHE, Flávio. **O herói**. Série Princípios. São Paulo: Editora Ática, 2000.

LANCELIN, Aude. **The matrix decoded**: Le nouvel observateur interview with Jean Baudrillard. Tradução para o inglês Gary Genosko and Adam Bryx. *International journal of Baudrillard Studies* 1.2, 2004. Disponível em <[http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol1\\_2/genosko.htm](http://www.ubishops.ca/BaudrillardStudies/vol1_2/genosko.htm)>. Acesso em: 05 maio 2014.

LEE, Kihan. **Embodiment/disembodiment dichotomy in William Gibson's Neuromancer**. *Journal of British and American Studies* 14, 2006, p. 31-50.

LEGROSKI, Milena. **O poder disciplinar em A história da Aia, de Margaret Atwood**: O panóptico na vida de Offred. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em letras português-inglês) Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3088/1/CT\\_COLET\\_%202013\\_2\\_16.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3088/1/CT_COLET_%202013_2_16.pdf)>. Acesso em: 07 junho 2016.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

MARQUES, Eduardo Marks de. **“God is a cluster of neurons”**: Neo-posthumanism, theocide, theogony and anti-myths of origin in Margaret Atwood's *Oryx and Crake*. Gragoatá, [S.l.], v. 18, n. 35, dec. 2013. ISSN 2358-4114. Disponível em: <<http://www.gragoata.uff.br/index.php/gragoata/article/view/39>>. Acesso em: 18 fevereiro 2015.

MARQUES, Eduardo Marks de. **Da centralidade política à centralidade do corpo transumano**: Movimentos da terceira virada distópica na literatura. *Anuário de Literatura*, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 10-29, 2014. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2014v19n1p10/26959>>. Acesso em: 07 junho 2016.

MCCARTHY, Cormac. **The road**. New York: Knopf, 2006.

MCCARTHY, Cormac. **A estrada**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 1992.

MOLADE, Julie de. **Building bridges between Brave new worlds**: A study of Margaret Atwood's *Oryx and Crake*. Tese (Thesis) (Doutorado em inglês / Studies in english) Roskilde University, Roskilde, 2008. Disponível em <<https://core.ac.uk/download/pdf/12517076.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

MOORE, Alan. **Watchmen**. São Paulo: Abril, 1999, vol. 2.

MORE, Thomas. **Utopia**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

MORETTI, Franco. (Org.) **A cultura do romance**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MOSCA, Valeria. **Crossing human boundaries**: Apocalypse and posthumanism in Margaret Atwood's *Oryx and Crake* and *The Year of the Flood*. *Altre Modernità*, N. 9, 2013, p. 38-52.

Disponível em <<http://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/view/2985/3163>>. Acesso em: 07 junho 2016.

MOYLAN, Thomas. **Scraps of the untainted sky**: Science fiction, utopia, dystopia. Boulder: Westview Press, 2000.

NORDSTRÖM, Joel Monssen. **The ideology of capitalist dystopia**: A marxist analysis of William Gibson's *Neuromancer*. Ensaio (Bachelor Thesis) Luleå University of Technology, Luleå, 2012. Disponível em <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1023611/FULLTEXT02.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

OGDEN, Daniel (ed). **A companion to greek religion**. Blackwell Publishing, 2007.

PALAHNIUK, Chuck. **Clube da luta**. São Paulo: Editora Nova Alexandrina, 2000.

PARRINDER, Patrick. **Science fiction**: Its criticism and teaching new accents. New York: Routledge, 2003.

**PINK FLOYD THE WALL**. Direção: Alan Parker. Inglaterra: Metro Goldwyn Mayer Distribuidora, 1982. DVD 95 min., color. Legendado, Port.

ROCHA, Newton Ribeiro. **Creator and creature in William Gibson's Neuromancer**: The promethean motif in science fiction. Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em <[http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECAP-7E2KKV/newton\\_rocha\\_prometeus\\_24\\_07\\_08.pdf?sequence=1](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECAP-7E2KKV/newton_rocha_prometeus_24_07_08.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 07 junho 2016.

SAMMON, Paul M. **Future noir**: The making of *Blade Runner*, New York: HarperPrism, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SATTAR, Sanyat e RAFI, Abu Saleh Md.. **The cyborg entity in Gibson's Neuromancer**: An idealistic "cyborg manifesto?". In: *Journal of Literature and Art Studies*. Libertyville: David Publishing Company, Nov. 2015, Vol. 5, No. 11, p. 959-969. Disponível em <<http://www.davidpublisher.org/Public/uploads/Contribute/5653bb758dceb.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.

SÉVERAC, Adeline. **Manipulation and dystopia in Oryx and Crake**. Dissertação (Mestrado em estudos anglófonos / Mémoire de master - Etudes Anglophones) Université Stendhal-Grenoble 3, Grenoble, 2012. Disponível em <<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00932198/document>>. Acesso em: 07 junho 2016.

SILVA, Alexander Meireles. **O fantástico como estratégia literária pós-moderna em A história da aia, de Margaret Atwood**. *Linguagem – Estudos e Pesquisas*, N.º 1, Vol. 14, Goiás, 2010, p. 15-35. Disponível em <<https://www.revistas.ufg.br/lep/article/view/34359/18096>>. Acesso em: 07 junho 2016.



SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humanismo. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SIMMONS, David. **The anti-hero in the american novel**: from Josephe Heller to Kurt Vonnegut (American Literature Readings in the 21st Century). New York: Palgrave Macmillan, 2008.

SUVIN, Darko. **Metamorphoses of science fiction**: On the poetics and history of a literary genre. New Haven: Yale University Press, 1979.

TISSOT, Law. **Maldito seja Law Tissot** - Antologia de trabalhos 1990-1999. São Paulo: Ugra Press, 2013.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

TWELVE HAWKS, John. **O peregrino**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

VERNANT, Jean Pierre. **Mito e religião na Grécia Antiga**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

WALSH, Chad. **From utopia to nightmare**. New York and Evanston: Harper & Row, 1962.

WIELENBERG, Erik J. **God, morality, and meaning in Cormac McCarthy's The road**. Cormac McCarthy Journal, Vol. 8.1, 2010. Disponível em <<http://kmckean.myteachersite.com/teacher/files/documents/god,%20morality,%20and%20meaning.pdf>>. Acesso em: 07 junho 2016.