

A construção de mundos
na literatura não-realista

Julio Jeha

Doutorado em Literatura Comparada
Faculdade de Letras
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte
1991

Certificamos que a tese apresentada por Julio Cesar Jeha, intitulada "A construção de mundos na literatura não-realista", cumpre os requisitos estabelecidos pela Universidade Federal de Minas Gerais e sua Faculdade de Letras para a obtenção do grau de Doutor em Literatura Comparada.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Julio C. M. Pinto, Orientador

Profa. Dra. Solange Ribeiro de Oliveira

Profa. Dra. Silvia Anspach

Profa. Dra. Eneida Maria de Souza

Profa. Dra. Ruth Silviano Brandão Lopes

Profa. Dra. Vera L. Andrade
Coordenadora do Curso de Pós-Graduação em Letras
FALE — UFMG

Belo Horizonte.

A Carlos Abdalla,
que me iniciou na trilha das Letras.
A Suely Maria de Paula e Silva Lobo,
que tornou o percurso agradável e seguro.
A Ana Lúcia Almeida Gazolla,
que fez com que a chegada fosse proveitosa.

Agradecimentos

Ao meu orientador, Dr. Julio C. M. Pinto.

Ao Dr. John "João" Deely, meu co-orientador, por ter me apontado o caminho e por seu apoio inestimável junto às instituições de pesquisa e de fomento. A ele e à Dra. Brooke Williams, pelo incentivo e acolhida calorosa nos Estados Unidos.

Ao Departamento de Letras Germânicas da FALE-UFMG, pela liberação de três semestres para obtenção de créditos e redação.

À Comissão Fulbright, nas pessoas de seus diretores, Drs. Terry McIntyre e Marco Antônio da Rocha, pela bolsa de pesquisa.

Aos Drs. Thomas A. Sebeok, meu Faculty Associate, e Jean Umiker-Sebeok, ambos diretores do Research Center for Language and Semiotic Studies da Indiana University, por terem me recebido. Também no Semiotic Studies, Yvette Rollins e Evan Young colaboraram para que minha estada em Bloomington fosse proveitosa e agradável.

Aos Drs. Christian Kloesel e Nathan Houser, do Peirce Edition Project da Indiana University-Purdue University at Indianapolis, pela recepção generosa e pelo acesso aos manuscritos de Charles S. Peirce.

Ao Dr. Fred Clark, pela leitura cuidadosa e pelas sugestões.

Ao Dr. Allan Durant e a Françoise Somalo, pelo envio de material bibliográfico.

Resumo

Esta tese se desenvolve ao longo de uma linha semiótica no estudo de sistemas modeladores na literatura não realista. A primeira parte trata da ação do signo na natureza e na esfera específica do ser humano. Para o signo é indiferente se o objeto ao qual ele se refere existe na natureza ou apenas na cognição do organismo que o experiencia. Essa característica do signo torna possível aos animais iludir e ser iludido e, mais tarde, ao ser humano, imaginar e criar seres sem correlativos na fisicalidade. Surgem daí a linguagem e todas as instituições que dela dependem. Dizendo de outra maneira, dessa possibilidade da ação dos signos nasce a cultura, pela qual o ser humano transcende as barreiras de uma herança biológica e os limites do mundo físico.

A segunda parte analisa o que essa indiferença na significação implica para a literatura, principalmente para a teoria da mimese. Por um lado, o conhecimento sempre se dá por comparação ou contraste: o absolutamente novo é inconhecível. Por outro, o ser humano se distingue dos outros animais ao se tornar capaz de desligar as relações de suas bases e términos e religá-las a outras bases ou términos. A ação do signo sempre tem um tanto de mimese, ao repetir um objeto ou um interpretante, e um tanto de poiese, ao fazer surgir algo que até então não existia na ex-

periência. Na criação literária (como em toda criação) predomina a poiese—a capacidade específica do ser humano de jogar com as relações. Isso nos permite definir a fantasia na literatura como uma divergência intencional de uma realidade definida por consenso.

A terceira parte se concentra nos modelos ou sistemas que modelam a experiência e a criação de novos mundos, quer esses venham a existir fisicamente ou apenas como possibilidades. Dentre esses sistemas modeladores, a língua—a linguagem desviada para a comunicação—aparece como a origem de todos os outros, quer eles sejam formas de governo, crenças religiosas ou teorias científicas e filosóficas sobre o ser e seus modos de conhecimento e de existência. Aqui comparam-se textos das mais diversas extrações, sem qualquer preocupação com gêneros, períodos ou fortuna crítica, em uma análise comparativa do funcionamento dos quatro principais sistemas modeladores—percepção, língua, religião e ciência—na criação de mundos possíveis e impossíveis.

Conclui-se que a mimese da literatura fantástica é de interpretante, e não de objeto, como a mimese figurativa e especular da literatura realista.

Sumário

Agradecimentos i

Resumo ii

Introdução 1

1 A noção de experiência 8

 O *Umwelt* 12

 Significação: a ação dos signos 14

 A constituição da realidade 28

 Coisa, objeto e signo 34

2 A linguagem na experiência 37

 O *Umwelt* mágico 39

 Os primórdios da linguagem 42

 Verdade e fantasia 47

 Fantasia e perceptos 50

 Código e idéia 54

 Novas objetividades 58

3	Mimese e mundos possíveis	59
	A contribuição de Peirce	61
	Campos e quadros de referência	68
	Fantasia, mimese e campos de referência	73
	Múltiplos mundos possíveis	75
	Incompletos, impossíveis e puramente textuais	79
	Por uma mimese semiótica	81
4	Fantasia: o panorama teórico	84
	Labirinto de teorias	86
	Conhecimento do mundo ou mundos possíveis?	95
	O jogo da fantasia	98
	Fantasia: cosmogênese e ontologia	100
	Uma definição operacional	105
5	A linguagem entre mimese e poiese	106
	O Livro da Natureza	107
	Linguagem e positivismo	108
	A língua como sistema modelador	111
	Os filhos de Bambi	132
	Exclusividade do ser humano	137
6	Cultura	139
	A religião como modelo cosmogônico	141
	O modelo da ciência	149
	Ciência e religião: o caso da utopia	151
	Rumo à perfeição	162

7	A antiutopia	164	
	Quando a utopia dá errado	165	
	Mundos pós-apocalípticos	172	
8	O tempo e o espaço	194	
	Mundos no passado	195	
	Mundos no futuro	203	
	O tempo abolido	209	
	Mundos perdidos	212	
	Outros planetas	216	
	Universos paralelos	223	
	O modelo espaço-temporal	229	
9	O modelo <i>Homo sapiens</i>	231	
	Mais que humanos	232	
	Realidade, sanidade e loucura	246	
	A ameaça alienígena	260	
	Realidade ex-cêntrica	266	
	Conclusão	268	
	Bibliografia	271	
	Abstract	307	

Introdução

A ficção fantástica transforma em espetáculo o processo pelo qual construímos e experimentamos a realidade. Toda ficção constrói mundos que dependem inteiramente da cognição, mas a literatura realista pretende que suas criações correspondam ao mundo experiencial que é também físico. A literatura que tende à fantasia, ao contrário, subverte as normas e convenções realistas para criar mundos que não saberiam existir no aqui-e-agora como o autor e sua primeira audiência o experimentam. Assim, ela também produz mimese, mas não no sentido especular, como deseja a literatura realista.

Na primeira parte dessa tese, examinarei a experiência e o que ela significa para os seres vivos. A experiência, para organismos de todos os níveis, equivale à construção do *Umwelt*—o mundo objetivo próprio de cada espécie que o organismo preenche com suas percepções, incorporando a circunvizinhança física. Dentro desse mundo construído com os objetos da experiência—donde o significado de objetivo—a linguagem se torna a possibilidade de controlar as entidades objetivas em sua relação e contraste com o ser físico e os elementos do *Umwelt*.

A linguagem consiste em uma rede de relações objetivas que podem ou não ser físicas também. Dessa maneira, as relações ob-

jetivas do *Umwelt* existem, na antropossemiose, como a matéria-prima a partir da qual a linguagem pode ser forjada. As relações objetivas, como formas típicas de relação, existem tanto na zoossemiose quanto na antropossemiose, mas apenas os animais humanos são capazes de, além de perceberem-nas, jogarem com elas de acordo com seus interesses. Da mesma maneira, apenas eles são capazes de separá-las, ainda que apenas na imaginação, desses interesses biológicos (por exemplo, na invenção de alienígenas capazes de destruir ou absorver a espécie humana). Esse controle crítico da objetividade surge da consciência da ação dos signos e se manifesta na ação da linguagem como um sistema que modela a construção do mundo objetivo.

Da diferença entre um modelo de mundo experimentado conforme a finitude do organismo e um modelo de mundo experimentado conforme essa finitude e também devido à capacidade que o organismo possui de desligar relações e atribuí-las a novos fundamentos ou términos, nasce a possibilidade da textualidade (Deely 1989: 44). Ao fazer uso das relações, através da introdução do signo lógico, o ser humano dá origem a estruturas lingüísticas e "pós-lingüísticas", às quais damos o nome de "cultura".

Na segunda parte, examinarei o papel da linguagem como a introdução de um outro nível de possibilidade em um mundo objetivo e, a partir daí, de maiores possibilidades nesse mesmo nível. Através desse nível, por um lado, torna-se possível construir um modelo da idéia que fazemos da circunvizinhança física que ultrapassa nossa experiência e independe dela (a ciência no sentido mais amplo). Por outro, torna-se possível desenvolver o mundo objetivo para muito além de qualquer relação direta com a experiência, tal como o que se dá nas experiências "mágicas" dos animais.

A forma de existência própria da ordem objetiva, pela qual o *Umwelt* desfruta uma autonomia virtual com respeito ao fisicamente prejacente e dado, é apenas prefigurada em seus aspectos mágicos. Essa forma de existência se corporifica no *Lebenswelt*—o mundo objetivo exclusivamente humano—através do jogo de elementos modeladores da linguagem e através dos elementos modeladores que a linguagem torna possível nas estruturas modeladoras da cultura.

Ainda na segunda parte, abordarei a literatura como uma das objetividades introduzidas pela linguagem. A capacidade que a literatura tem de referir-se a objetos inexistentes faz dela a mais completa representação da significação e, paradoxalmente, a mais incompleta. A tendência à fantasia na literatura, que deriva sua especificidade dessa referência ao inexistente, marca a diferença maior entre a antropossemiose e a zoossemiose. Ao se desligar do pragmatismo dogmático essencial à sobrevivência animal e caminhar em direção a uma indiferença quanto aos elementos do *Umwelt*, o ser humano se distingue determinantemente dos outros animais.

A tendência à fantasia está para a antropossemiose assim como a tendência à mimese—no sentido figurativo—está para a zoossemiose. A expressão mais acabada dessa diferenciação é a arte em geral e a arte desvinculada de um interpretante de realidade em particular. Lembremo-nos do período do realismo-naturalismo do século 19 com sua ênfase na análise científica da vida como modelo para a criação literária e veremos o quanto essa relação procede.

A fantasia na literatura se torna possível porque o conceito de realidade é um interpretante coletivo, uma perspectiva imposta pela cultura; conseqüentemente, outros mundos objetivos são pos-

síveis. A fantasia se mostra, assim, a marca distintiva da evolução humana em contraste com as outras espécies animais: através dela o ser humano consegue desligar as relações de significação de seus fundamentos ou términos na natureza para religá-las a fundamentos ou términos que existem apenas em sua imaginação.

Na terceira parte, abordarei várias obras segundo o modo de construção dos mundos da fantasia. Longe de ser uma taxonomia no sentido estrito do termo, essa divisão serve de recurso metodológico para analisar como diversos autores criam objetividades que divergem intencionalmente do *Lebenswelt* dado. Tais divisões e subdivisões não são de maneira alguma estanques: em muitos casos elas se sobrepõem e as obras citadas poderiam ser analisadas sob diferentes rubricas.

Tentarei fazer o universo de amostragem o mais amplo possível, trazendo textos de diferentes literaturas e épocas. Dentre as obras, predominam as narrativas em prosa, pois é onde as manifestações da fantasia mais ocorrem. Ao mesmo tempo, cito exemplos ocasionais de poesia e drama e faço referências a filmes para ilustrar o assunto tratado e ampliar o campo de verificação de minha teoria. Procurarei fazer com que a amostragem seja o mais aleatória possível, dentro dos limites práticos de uma tese de doutorado, sem buscar textos que "se encaixassem" em minha hipótese sobre a fantasia e sem tentar uma catalogação exaustiva—e impossível—do material.

Minha hipótese é que a fantasia se caracteriza por uma divergência intencional do *Lebenswelt* projetado no texto. A esse mundo objetivo textual semelhante ao nosso dou o nome de secundário, por ser uma representação da ontologia que conhecemos e que aceitamos como a "realidade". Essa secundaridade corresponderia à mimese especular e figurativa. Ao mundo puramente

ficcional, sem contraparte na fisicalidade, que o autor cria para introduzir novas objetividades, dou o nome de terciário, por estar duplamente distanciado do nosso, que chamo de primário. Essa terciariedade corresponderia a uma outra mimese não especular, não figurativa, não realista. A minha proposta consiste em examinar a construção de mundos terciários através do uso de sistemas modeladores: a linguagem e fenômenos pós-lingüísticos como religião e ciência, e conceitos de realidade e sanidade.

Como considero a fantasia um processo de criação de fenômenos, escolhi a semiótica de Peirce para uma abordagem epistemológica e ontológica. A semiótica funde idealismo e realismo filosóficos e os transcende na explicação dos processos de criação da realidade. A própria ontologia adquire um novo sentido aqui: o ser é determinado não apenas por supostas qualidades independentes de qualquer observador, mas exatamente por essas qualidades como percebidas por um observador. A teoria de Peirce nos permite explorar a ontologia não-diferencial do signo—uma ontologia que reintroduz na análise semiótica, além do referente, a consciência comum que determina seus signos e mais do que é determinada por eles.

A fantasia, como já disse acima, diferencia o ser humano dos outros animais por ser a capacidade de jogar com as relações na criação de fenômenos que dependem da mente para existir. Através da fantasia, o ser humano consegue transcender o pragmatismo animal e construir objetividades que não existem na fisicalidade prejacente à sua experiência e intervenção.

Dentro dessa perspectiva, a semiótica se impõe como uma teoria ideal para explicar a criação artística e científica como tal. Por coerência, volto-me também para a ciência da cognição e deixo de lado outras teorias correntes dos estudos literários—psica-

nálise, feminismo, marxismo, desconstrução ou *new historicism*. A ciência da cognição conjugada à semiótica fornece uma base biológica que precede os fenômenos estudados pelas abordagens acima: o que o ser humano transcende são os limites que sua estrutura animal e o mundo de fato lhe impõem.

As teorias da fantasia focalizam seu aspecto literário ou psicológico, deixando de lado sua natureza de algo específico do *Homo sapiens* como introdutor de objetividades que não encontram correspondência na fisicalidade. Ao contrário, analiso a fantasia como construção cognitiva do mundo a partir de dados sensórios, reproduzida na literatura. Surge aqui a equipotência entre fantasia e realismo, entre mimese e poiese: tudo é ficção e, ao mesmo tempo, tudo parte da realidade. As manifestações da fantasia na literatura exibem—transformam em espetáculo—o processo de criação da realidade. A fantasia mimetiza esse processo, mais do que o objeto que serviu de modelo, isto é, ela produz uma mimese de interpretante, mais do que de objeto, em termos peirceanos. Por essa razão, detenho-me nas obras em que a característica poiética se apresenta mais flagrantemente, sem quaisquer preferências pessoais ou julgamentos de supostos valor literário.

? / De maneira semelhante, evito problematizar as teorias que adoto. O motivo é duplamente semiótico. Ao escolher uma linha de pensamento ou um teórico, concordo implicitamente com seus argumentos, os quais prefiro a outros. O observador neutro é uma quimera: o sujeito participa da construção do fenômeno que ele observa. Com isso em mente, tento passar ao largo de um procedimento maniqueísta, que muitas vezes se insinua em trabalhos acadêmicos, disfarçado de dialética. E o maniqueísmo traz embutido uma formulação implícita, que se explicita assim: "eu estou certo, você está errado". Prefiro lançar mão do que me parece

correto e útil nas diversas teorias examinadas e deixar de lado aquilo com que não concordo. Apenas quando corro o risco de me tornar incoerente e uma explicação se faz necessária, indico os pontos dos quais discordo.

Em seguida ao estabelecimento do modelo teórico, passo à comparação dos textos. O paradigma comparativo que usarei difere daquele surgido no século 19 a partir das ciências naturais e da lingüística. Nesse paradigma, a literatura comparada estuda contatos e relações literárias (entre duas ou mais literaturas nacionais); essas relações são principal e preferencialmente estabelecidas entre autores, obras, gêneros ou períodos, e são descritas em termos de "influência", "fonte", "exportação" (de temas ou idéias), "sucesso" (a fortuna literária). No paradigma mais recente, estuda-se, a partir de um modelo hipotético-dedutivo, as relações de metatextos; essas relações são estabelecidas entre sistemas e subsistemas, governados por certas normas e tendências estéticas, políticas e sociais (Swiggers 1982). Lanço mão desse modelo de análise para verificar como o processo de construção da realidade e da irreabilidade se dá na literatura em geral e na fantasia em particular.

Pela própria natureza da pesquisa realizada, essa dissertação possui dois aspectos antagônicos. Ela poderia ser considerada totalizante na medida em que busca verificar nos textos estudados alguns traços comuns que definiriam o processo de criação de mundos nessa literatura fantástica. Ao mesmo tempo, ela é fragmentária e assimétrica porque não pretende um esgotamento sistemático: algumas obras são citadas ou apenas como ilustração de algum ponto, já suficientemente desenvolvido, ou para apontar diferenças. Trata-se, portanto, de buscar a diferença dentro da repetição e apontar tanto para uma como para outra. Com esse

antagonismo proposital, busquei uma tensão que sustentasse o ritmo do presente trabalho.

Por fim, chamo atenção para as citações. Visto que esta é uma pesquisa em literatura comparada, optei por traduzir apenas as citações teóricas e deixar os trechos ficcionais no original. Assumo, é claro, total responsabilidade pela versão dos textos citados em português.



A idéia de experiência

Podemos entender a experiência como as diferenças entre o ambiente físico e os seres que reconstituem esse ambiente segundo seus interesses. A experiência existe para aqueles seres que interpretam o ambiente físico, que são por ele interrogados e a ele respondem, transformando-o e sendo por ele transformados, em uma interação dialógica e cibernética.¹ Essa interação envolve mais fatores do que aqueles presentes no ambiente físico: emoções, ilusões e abstrações.

O organismo se encontra no centro de uma teia de relações através da qual lhe é possível conhecer a si mesmo e o ambiente que o circunda. A cognição se dá por meio de certas relações que surgem através da ação dos signos na natureza. Essa ação é a semiose, pela qual uma coisa está por outra, em uma rede de representações. Nessa rede, ou teia, semiótica, o organismo e o ambiente deixam de apenas existir e interagir ao se tornarem objetos da experiência. Esses objetos, mais as relações que os sustentam, compõem a própria experiência.

¹ Conforme os sentidos que Bakhtin (1981) e Wiener (1948) atribuíram a esses termos.

A tessitura da teia semiótica é intrinsecamente fluida, pois cada nova experiência implica um novo fio, uma outra relação, um desenho diferente. Essa possibilidade de alteração contínua impede que se trace uma divisão rígida e permanente entre o que depende e o que independe da cognição; entre o que existe apenas enquanto produto da cognição e o que existe por si mesmo, independentemente do organismo. Na experiência, os elementos experimentados possuem o mesmo status ontológico, a despeito de sua origem ser algo existente na natureza ou o próprio organismo cognoscitivo.

Adoto aqui uma versão semiótica do uso escolástico de esse *subjectivum* e esse *objectivum*. Coisa, para Peirce e os escolásticos antes dele, é tudo aquilo que está lá para a mente encontrar. Quando uma coisa é conhecida, ela se torna um objeto. Objeto significa "Aquilo no qual a atividade da mente termina; aquilo para o qual toda operação mental se dirige" (Dewey 1902: 191). Peirce (MS 693A: 33) argumenta que

deve-se notar que o uso comum da palavra "objeto" para significar coisa é totalmente incorreto. O substantivo *objectum* começou a ser usado no século 13, como um termo de psicologia. Ele significa primeiramente aquela criação da mente em sua reação a algo mais ou menos real, criação essa que se torna aquilo para o qual a cognição é dirigida (...).¹

¹ Refiro-me aos textos de C. S. Peirce segundo o uso internacional: MS (por "Selected manuscripts and correspondence"), seguido de identificação alfanumérica, separada do número da página por dois pontos. De maneira semelhante, cita-se CP (por *Collected papers*) seguido de um numeral (o número do volume), separado do número do parágrafo citado por um ponto. Assim, CP 3.321 se refere ao parágrafo 321 do volume 3 dos *Collected papers*.

Objetivo, na semiótica de Peirce, não se refere àquilo que pertence ao mundo sensível e é observável ou verificável. Ao contrário: objetivo significa aquilo que existe em relação a um sujeito cognoscitivo.

"Toda cognição", de acordo com Peirce (CP 5.238), "envolve algo representado, ou aquilo do qual estamos conscientes, e alguma ação ou paixão do eu pela qual ele se torna representado. O primeiro será denominado o elemento objetivo, o segundo, o elemento subjetivo, da cognição." Subjetivo diz daquilo que existe em si ou fora da mente, e objetivo diz daquilo que existe para a mente na base das representações.

Para que a experiência exista, o organismo deve ser capaz de reconstituir o ambiente físico através de associações objetivas que podem não existir fora dessa reconstituição. O organismo superpõe à sua circunvizinhança uma "interpretação" que ele faz dela, um sistema que lhe permita modelar o mundo físico às suas necessidades biológicas enquanto membro de uma espécie. Para os animais da espécie *Homo sapiens*, essa modelagem vai além do atendimento das necessidades vitais para criar construtos sofisticados como linguagem e cultura.

Jakob von Uexküll (1957) foi quem melhor elaborou (para os propósitos da semiótica) a noção essencialmente biológica de experiência como um construto comum a todas as formas de vida animal. Ele chamou esse construto, que corresponde à noção de mundo objetivo (em contraste com o ambiente físico), de *Umwelt*.

↳ Em 1968, Thomas A. Sebeok (1972a: 160) indicou a apropriabilidade desse conceito para a elaboração da noção semiótica de que a experiência pode ser vista como um sistema modelador.

1. O *Umwelt*

Cada ser vivo interage com o ambiente físico que o cerca de maneira determinada biologicamente—para o organismo como membro de uma espécie—e individualmente—para o organismo enquanto único, com necessidades particulares. Dessa interação resulta um mundo objetivo próprio do organismo. Segundo J. v. Uexküll, os estímulos aparecem no *Umwelt* como sensações elementares às quais correspondem ações elementares. A cada grupo de estímulos externos que atingem o sujeito em forma de perguntas, corresponde um grupo de ações que são as respostas do sujeito ao mundo. Para J. v. Uexküll, o sujeito organiza as percepções projetando-as de modo a conceber o ambiente físico como significativo para si.

Embora atraente a princípio, essa explicação da relação sujeito—objeto está longe de ser satisfatória e parece conter uma perversão das leis naturais de adaptação. Pelo que se depreende da leitura de J. v. Uexküll, tal relação nega ao objeto qualquer existência física independente: ele só existiria enquanto objeto da percepção de um organismo. Tal concepção idealista de que o mundo externo é criado pela mente se choca com o realismo filosófico, que afirma a existência de objetos físicos, quer eles sejam percebidos ou não.

As sensações primárias podem ter uma natureza que não seja totalmente explicada nem pela tradição filosófica realista, nem pela tradição filosófica idealista. As sensações não residem necessariamente nas coisas físicas, como propriedades intrínsecas, nem são apenas modificações em nossos cérebros, provocadas por nossos órgãos sensórios. Deely (1982: 115) diria que elas podem ser consideradas propriedades que demonstram como as coisas se apre-

sentam, em sua ação, em um dado momento, a um organismo dotado de um certo grau de sensibilidade. Essa explicação tem o mérito de, ao abarcar o idealismo e o realismo, transcendê-los.

A semiótica fornece uma saída lógica para o impasse que desde sempre assombra e atravança todas as discussões sobre o ser e a existência.¹ Enquanto o realismo filosófico se preocupa apenas com estruturas de existência independentes da cognição, o idealismo filosófico se preocupa com o papel dos construtos mentais na experiência. Ao contrário dessas tradições, a semiótica se concentra na ação dos signos, e fornece um modo de demonstrar como essas duas linhas teóricas podem se entrelaçar para dar origem a uma compreensão coerente da tessitura da experiência.

O ponto de vista semiótico revela que os elementos interpretadores subjetivos pelos quais o organismo cognoscitivo projeta e organiza seu *Umwelt* já são, eles próprios, signos. Os signos são fundamentos—o elemento representativo—sobre os quais as relações objetivas se baseiam e dos quais elas resultam. Tais relações entrelaçam as coisas experimentadas e os organismos experimentadores em um todo único, além do que foi dado no ambiente antes da experiência e independentemente dela.

¹ Sempre que me referir à semiótica, estarei me referindo à tradição que começa com Locke e vai até Peirce. Segundo Deely (1982, 1986, 1987, 1988), Locke percebera que os fatores intraorgânicos que originam e organizam o mundo objetivo da experiência orgânica são signos. Locke desconhecia, no entanto, que, no mundo universitário ibérico, começando com as *Summulae* de Soto em 1529 e seguindo pela obra de Suarez, Pedro da Fonseca e dos conimbricenses, e no *Tractatus de signis* de Poinsot, já se demonstrara como os fatores subjetivos e psicológicos da vida orgânica poderiam ser entendidos em uma perspectiva de significação. Dessa maneira, afirma Deely, o movimento semiótico que recebeu seu nome no *Essay on human understanding* de Locke, e que foi posto em prática por Peirce em seus ensaios escritos entre 1867 e 1914, poderia ter se desenvolvido a partir dos fundamentos teóricos estabelecidos pelos pioneiros ibéricos.

2. Significação: a ação dos signos

Para entendermos a constituição da experiência, devemos conhecer a ação dos signos no âmago da interação entre o ser físico e o ser objetivo, pois é por intermédio dessa interação que o organismo atribui significados ao mundo.

2.1. A ação

A ação dinâmica, que se dá entre um agente e um paciente através de mudança (por exemplo, o ato de bater e apanhar), difere da ação do signo—a semiose. Da ação dinâmica dos corpos, ou interação física, sempre resultam mudanças materiais: mudanças objetivas podem ou não ocorrer. Da ação dos signos resulta exatamente o oposto. Qualquer mudança material é apenas pressuposta, uma vez que a essência da ação dos signos se constitui de transformações objetivas.

De acordo com Poincaré, essa oposição entre os resultados decorre de dois princípios. O primeiro é que um objeto exerce uma causalidade objetiva, e não produtiva, para uma mente, e o faz como uma forma tornada presente àquela mente "por meio de uma forma especificadora" (Poincaré 1985: 195).

Um objeto se diferencia de uma coisa por ser aquilo que a coisa se torna na experiência. Sem a experiência a coisa pode existir na natureza, mas não como parte da cognição do organismo. Um objeto é aquilo para o qual a cognição se dirige no processo de tornar presente na experiência tudo aquilo que aí ainda não está. O objeto fornece à mente conhecedora, a partir do exterior, um modelo ou plano para ela se guiar em sua atividade in-

terna (Poinset 1985: 26, 168, 169). O objeto é algo extrínseco (nos estágios iniciais da cognição, no nível sensório): a natureza de uma coisa material, que pode ser definida como a coisa em ação sobre o organismo, ou como a causa ou razão de ser da coisa porquanto ela está se tornando uma coisa conhecida. Ela se torna conhecida ao se apresentar a um organismo cognoscitivo por intermédio de uma causa produtora de mudanças.

Por si só, o objeto não consegue entrar em contato com o sistema nervoso do organismo, porque há sempre uma distância entre os órgãos sensórios e o objeto. A mente conhecedora (processadora dos estímulos externos recebidos e conduzidos por um sistema neurofisiológico) não possui contato imediato com a natureza. Para que o objeto se dê a conhecer, ele deve emitir estímulos que o especifiquem como aquele objeto e não um outro, que o organismo experimente alguma excitação sensória, e que as duas condições anteriores concorram para que a cognição se efetue.

Um exemplo deve esclarecer o primeiro princípio de Poinset: imaginemos uma placa de trânsito onde está escrito PARE. Ao tomarmos conhecimento de sua existência enquanto estivermos dirigindo, ela passará de coisa para objeto e um objeto tal que provocará uma mudança em meu comportamento. Mas não é a placa em si que produz a mudança, como se sucederia no caso de uma árvore derrubada por uma tempestade, e sim a mensagem que ela transmite. Mais uma vez, não é a mensagem em si que me faz parar, mas suas conseqüências, algo que não está na placa, que lhe é exterior. A placa apenas funciona como algo que me é dado experimentar através dos quanta de luz que atingem meus olhos e que tornam possível seu reconhecimento como aquela placa contendo aquela mensagem e não uma outra placa contendo uma outra mensagem.

Quando nos tornamos conscientes de um objeto, o que fazemos é responder à "forma" que atinge nosso cérebro, quer esse objeto seja uma criatura da natureza ou um construto da mente. Visto que o que atinge a mente não é alguma coisa que exista fora da atividade cognitiva, então o que ocorre não é no plano da interação dinâmica (embora envolva uma), da qual inevitavelmente resultam mudanças. Da interação entre objeto e organismo cognoscitivo resultam apenas mudanças objetivas. Essas mudanças, devido à sua diferença quanto ao princípio e à existência que ocorrem mesmo naqueles momentos primitivos de coincidência pura na sensação, abrem o caminho para a possibilidade de erro, ilusão, engano e ficção de qualquer tipo.

Poinsot oferece um outro princípio como razão para a diferença entre a ação dos signos e ação dos corpos. Um signo substitui um objeto objetivamente, e não produtivamente, nem levando a mente "a uma coisa significada no modo de uma causa efetiva" (Poinsot 1985: 195). O que o signo torna presente—a coisa representada—é um objeto. Assim é que um signo fornece ao mesmo tempo a base para sua relação com a mente cognoscitiva por um lado e para o objeto significado por outro.

Todo processo cognitivo ocorre relacionalmente: primeiro através de uma relação de oposição e depois através de relações de comparação ou contraste, posto que nada é conhecível absolutamente, isto é, fora de um contexto de relações reais.¹ Tais relações são desenvolvidas pelo signo que substitui o objeto perante o organismo experimentador, em um processo no qual algo até então desconhecido é ligado a algo previamente experimentado e co-

¹ Peirce (CP 8.343) diz que o signo é incapaz de expressar a natureza das coisas; "ele consegue apenas indicar e deixar o intérprete descobrir por observação colateral".

nhecido. Essa conexão se baseia em uma característica comum aos dois objetos que é corporificada no signo.

Retornemos ao que foi dito acerca da representação do objeto quando da discussão do primeiro princípio: o objeto pode representar-se a si próprio, mas apenas passivamente—dando-se a conhecer "por meio de uma forma especificadora"—e nunca de maneira efetiva produzindo mudanças (tais como as que podem ser efetuadas por um dado objeto que acontece, também, ser uma coisa agindo sobre mim). O mesmo se dá com o signo: os estímulos provenientes do objeto e a estimulação da mente conhecedora envolvem necessariamente mudanças produtivas no plano da interação física.

Para o signo, é crucial estabelecer um fator de representação que é apenas incidental às mudanças produtivas diretamente envolvidas. Esse estabelecimento incidental de uma representação fornece a oportunidade para o terceiro momento de uma relação objetiva que une o signo ao objeto além da interação física e que constitui uma terceira instância com respeito às subjetividades das quais ela emerge e das quais ela depende constantemente.

Esse fator representativo não constitui o signo, mas apenas a oportunidade—o fundamento ou base—para a significação. O signo—a instância de significação—requer algo mais. Ele requer que o resultado da relação para o objeto representado seja a representação de algo para um organismo cognoscitivo. É dessa maneira que a idéia na mente—um fator e uma representação subjetivos—não é um signo formalmente, mas apenas fundamentalmente. Formalmente, o signo consiste na relação dessa idéia com o seu objeto. O objeto se distingue pelo menos modalmente de sua idéia, e a relação signica se distingue tanto do objeto que é significado quanto da idéia que significa.

fer

O ser de um objeto consiste em uma representação, mas o ser de um signo requer algo mais. Ele requer que a representação seja subordinada a um outro objeto como aquilo que é significado, isto é, ligado a ele por uma relação. Essa ligação—a relação signica—é aquilo no qual o signo consiste. A prova disso é evidente: uma representação pode existir sem ser percebida como uma representação de algo além de si mesma: uma palavra em uma língua que desconhecemos é uma representação; do quê, não temos a menor idéia. Nesse caso, a relação em pauta está ausente, e, mais crucial, a representação não é um signo, mas apenas uma auto-representação, um mero objeto.

No mais das vezes, é claro, na experiência os objetos quase nunca ou nunca são "puros" nesse sentido. Eles estão geralmente associados a outros objetos em uma infindável e constantemente mutável rede de associações de vários tipos. Os objetos da experiência não são apenas términos de relações signicas fundamentadas na subjetividade psíquica de cada um de nós; eles são também signos em si mesmos, que tornam presentes outros objetos além deles mesmos. Nesse caso, o objeto é experimentado tanto como um objeto quanto como um signo.

Nesse caso de um objeto que é também um signo, o objeto enquanto signo funciona em relação ao ser subjetivo ou físico exatamente como faz qualquer outro objeto. Quer dizer, ele funciona objetivamente, e não produtivamente, trazendo de maneira um tanto ou quanto indireta quaisquer mudanças que possam resultar de sua presença, enquanto ele mesmo permanece extrínseco àqueles resultados como um tipo de padrão objetivo e formal. O signo pode, assim, canalizar a produção de mudanças por parte de um agente (a parte de um agente consciente do signo e agindo de acordo com o que ele significa), mas, ele próprio, enquanto signo,

jamais produz de fato as mudanças que ele provoca externamente. Daí que um signo "funciona não como se fosse um instrumento de um agente que produz um efeito físico" (Poinsot 1985: 195), mas representando-se como um objeto, em primeiro lugar, e depois estabelecendo conexões entre si e um outro, que ele contém virtualmente, baseado em uma ligação objetiva e não necessariamente física (embora ela possa ser física também).

Refiramo-nos ao exemplo dado para o primeiro princípio para esclarecermos mais a diferença entre a ação dos corpos e a ação dos signos. A placa com a palavra PARE é um signo na medida em que ela torna presente à minha mente algo que nela não está: a autoridade de um guarda de trânsito, por exemplo. No entanto, a placa não é uma imagem de um guarda que me fizesse reconhecê-lo como um guarda e não como um carteiro. Ela apenas o representa perante minha mente, tornando presente não um guarda qualquer, mas a autoridade de qualquer guarda.

Desses dois princípios aventados por Poinsot segue que a ação do signo se diferencia da ação dos corpos porque o único "corpo" que um signo pode ter são as relações entre os objetos (entre a placa e a autoridade do guarda, por exemplo). Além disso, o signo pode até ser instrumental, mas apenas objetivamente, sem jamais ser capaz de produzir mudanças por si próprio.

2.2. A relação

A terminologia filosófica clássica distingue três elementos básicos na relação: o fundamento, "alguma característica de um indivíduo"; a relação em si, "que está além do indivíduo", e o termo ou término, "aquilo ao qual a coisa se relaciona através de seu fundamento" (Poinsot 1985: 88, Deely 1982: 61). O fundamento é

a causa que determina a razão de ser de uma relação. Aristóteles, em *Posterior analytics* (I, 2, 71b 8), afirma que "acreditamos conhecer um objeto isolado de maneira absoluta (...) quando acreditamos conhecer que ela é a causa da coisa e que esta não pode ser de outra maneira". Para Poincaré (1985: 186), o fundamento, por ser superordenado ao término da relação, determina seu modo de ser. Ao fornecer a base para a existência da relação, o fundamento determina como ela deve existir.

O signo, de acordo com todas as teorias, desde a mais antiga até a mais contemporânea, é um fenômeno relativo que serve como nexos ou elo pelo qual algo representa algo além de si mesmo. Essa representação, quando realizada em relação a algum organismo em particular, significa. A relação que liga dessa maneira dois objetos na cognição pode ser ou não algo mais que a comparação feita pelo ato cognitivo do organismo. A questão é saber se a relação, ao diferir dos objetos relacionados (fundamento de um lado, término do outro), consiste necessariamente em uma comparação feita na cognição.

O que dizer a respeito da relação, na qual o signo consiste? Seria ela, de acordo com sua estrutura essencial, um fenômeno cognitivo e nada mais, como propuseram Avicena e Locke ao retomar sua linha de pensamento?¹ Ou seria ela, em sua estrutura essencial, apenas um fenômeno que, mesmo quando realizado cognitivamente, é também um fenômeno (físico ou possível) da própria natureza, independentemente da cognição?

Temos que nos decidir quanto à realidade da relação para que possamos pensar como o signo funciona na experiência, uma vez que é como relação que o signo existe. Primeiro, vejamos o pro-

¹ Como também propuseram Ockham antes de Locke e os modernos após Locke até Kant (Abbagnano 1982: 810-811).

blema da diferença entre o que é relacionado e a própria relação. Essa diferença é também aquela entre o que existe independentemente da cognição e pode ser percebido (as coisas relacionadas) e o que existe apenas enquanto dependente das coisas relacionadas e não pode de maneira alguma ser percebido, a não ser indiretamente e em comparação a elas (a própria relação).

Porque a relação em si é inacessível à percepção direta, ela adquire uma qualidade abstrata. Ao mesmo tempo, não há dúvida que experimentamos uma diferença entre os objetos e suas relações. As relações são mais do que respeitos—na ordem física—ou comparações—na ordem objetiva—pois experimentamos coisas relacionadas sem nossa interferência: pais e filhos, sóis e planetas, animais e *Umwelten*, etc., etc.

Assim, a partir da própria experiência, vemos que a noção de um ser objetivo que depende da cognição não pode ser confundida com a noção de um ser objetivo que é uma relação pura. O caso de um ser dependente da cognição que é também uma relação pura é um exemplo que se apresenta como independente da cognição: a ordem em um quarto, que nós chamamos de desarrumada e a que trocamos por uma outra, nossa, que consideramos arrumada.

O quarto desarrumado, é claro, não está menos arrumado do que o quarto que nós reorganizamos. Ele estava arrumado não do nosso ponto de vista, mas do ponto de vista das coisas e leis físicas, que são totalmente indiferentes ao que consideramos como arrumado ou desarrumado.

A importância da relação advém da diferença entre os objetos experimentados como existentes independentemente de nossa experiência (nuvens em relação a chuva, ou fumaça a fogo) e objetos experimentados como reduzidos à experiência que temos deles, não

tendo qualquer realidade fora da ordem social (bandeiras em relação a países, ou os Planos Verão e Collor em relação à vida econômica do Brasil). Os objetos experimentados como coisas relacionadas (nuvens e chuva) são experimentados como algo além de relações, ao passo que as relações entre eles são experimentadas como objetiváveis.

2.2.1. Poinot

Poinot (1985: 54) afirma que os seres dependentes da cognição são ou negações ou relações. Por negações ele quer dizer relações formadas com base em objetos experimentados como existentes em relação, sem eles mesmos serem relações. Por exemplo, a nossa experiência. Poinot entende relações como elementos objetivos formados de acordo com o padrão e base dos elementos experimentados, que são, eles próprios, relações. Deely (1990a: 74) explica que, com base na nossa experiência, somos capazes de criar e entender figuras puramente objetivas (Hamlet) que se tornam inteligíveis a partir de algo que não é puramente objetivo, mas que existem tanto física quanto objetivamente (o Príncipe de Gales).

A relação abre caminho para a possibilidade de um ser dependente da cognição. Ao mesmo tempo, a relação forma a base e torna possível a ação pela qual os signos contrastam com a interação de actantes meramente físicos. Lembremo-nos que, dentre os modos de ser que independem da cognição, apenas a relação pode ser realizada indiferentemente do que ela é, na natureza ou na cognição. Daí que a relação do signo pode tanto duplicar as relações naturais em um nível objetivo quanto estabelecer objetivamente outras relações que não duplicam arranjos naturais do am-

biente físico. A estrutura natural da relação torna possível, na zoossemiose, o logro e, mais tarde, na antropossemiose, a ficção.

Poinsot distingue, dentro do campo da experiência, aqueles elementos que experimentamos como envolvidos em relações sem serem totalmente redutíveis às relações dentro das quais eles estão envolvidos, e aqueles elementos que se reduzem às relações puras. Assim, Poinsot mostra que a realidade dada na experiência será forçosamente relativa em um desses dois sentidos: ou como entendida através das ações e relações nas quais ela está envolvida, ou se consistindo nas relações através das quais as coisas estão envolvidas umas com as outras.

Ao primeiro sentido ele dá o nome de "relativos transcendentais": seres que, por existirem apenas através do sustento das ações e relações, mesmo que eles não sejam relações, precisam ser compreendidos através daquelas ações e relações que os sustentam e fazem deles o que eles são em realidade, mais do que mera possibilidade. Às relações do segundo sentido Poinsot dá o nome de "relativos ontológicos": modos de ser que consistem nas relações além daquilo que é relacionado.

Nesses termos, Poinsot (1985: 117) identifica o ponto de partida para a elaboração de uma compreensão do signo que transcende qualquer divisão dicotômica do ser, tais como as divisões entre o que é dependente e independente da cognição, natural ou cultural, físico ou ideal, etc.:

Perguntamos, então, se a base lógica formal de um signo consiste, primeira e essencialmente, em uma relação de acordo com o modo que ela existe [uma relação ontológica] ou em uma relação de acordo com o modo pelo qual o ser deve ser expresso no discurso [uma relação transcenden-

tal], isto é, em algo subjetivo que fundamenta uma relação ontológica.

Essa pergunta pressupõe um número de esclarecimentos. Distingamos como uma relação que independe da cognição difere, por um lado, de uma relação que depende da cognição (ambas sendo ontológicas) e, por outro lado, de uma relação que é especificada segundo o modo pelo qual o ser deve ser expresso no discurso, mesmo que o ser em questão não seja uma relação transcendental, mas apenas transcendentemente relativo.¹ O ser encontra-se fora do campo da relação ontológica e, ao mesmo tempo, fornece seu fundamento e base aos objetos ou às coisas relacionadas, ou a ambos.

Distingamos, dentre as relações ontológicas, aquelas que são apenas físicas daquelas que são objetivas, indiferentemente de serem físicas também ou não, ou mesmo de poderem ser realizadas fisicamente: um filho será sempre filho dos pais que o geraram mesmo que ele jamais os conheça como tais. Mesmo que apenas o aspecto transcendental que fundamenta essa relação sobreviva a morte de uma das partes, o lado ontológico que deixa de existir fisicamente pode ser sustentado objetivamente dentro da cognição e da memória com base naquela subjetividade transcendental. Do

¹ Em uma carta de 21 de julho de 1990, Deely nota que Poinset se apropriou do termo "ontológico" para exprimir o conceito de *relatio* ou *relativum secundum esse*. Poinset o utiliza para designar a "maneira peculiar de ser que, única entre os 'modos ontológicos' (no sentido tradicional), existe independentemente da cognição e é-lhe também indiferente, em seu caráter positivo como ser, se recebe existência apenas sob as condições de pensamento e cognição, ou apenas sob as condições de ambos pensamento e natureza, sobrepondo-se ou divergindo". Em outras palavras, ontologia, do grego *ousia*, deixa de significar "ser, substância, essência" (Fobes 1966: 287) e passa a descrever a condição ou o modo de ser próprio do signo.

mesmo modo, uma estrela sempre fará parte do conjunto dos corpos celestes mesmo que seja desconhecida da civilização humana e de qualquer outra civilização que porventura exista no universo.

Há ainda aquelas relações que continuam objetivamente mesmo depois que seu término deixe de existir fisicamente: o filho continua sendo filho dos pais que o geraram mesmo depois da morte deles, e o leito de um rio continua sendo o leito daquele rio mesmo depois que ele tenha secado. Podemos dizer que há relações naturais que não são relações sîgnicas em si mesmas. No entanto, é sua estrutura relacional que torna possível incorporar o mundo físico no mundo objetivo, através da relação do signo.

O caráter único de ser relativo, no sentido peculiar ao signo, torna possível a semiose em primeiro lugar, e, conseqüentemente, fenômenos como verdade e mentira. Precisamos entender isso para compreendermos melhor como funciona aquela atividade exclusiva do animal humano, no uso do que lhe é mais específico dentro da teia semiótica: a ficcionalidade.

O conteúdo relacional diferencia a ação do signo da ação dinâmica dos corpos. Toda ação de força bruta se resolve entre pares, mas a semiose não, uma vez que o signo "representa algo além de si mesmo para uma potência cognoscitiva" (Poinot 1985: 25). Se a semiose se reduzir a uma interação entre apenas dois dos elementos, ela se torna uma relação diádica. Quando isso se dá, o signo se degenera em objeto. A relação irredutivelmente triádica que transforma um objeto em um objeto que é também um signo se torna mais clara na obra de Peirce, escrita entre 1867 e 1914. Peirce transfere a ênfase do ser próprio dos signos para a ação que resulta daquele ser, a semiose.

2.2.2. Peirce

Na obra de Peirce, relação se vincula a fenômeno. Peirce (CP 1.284) define "fenômeno" como "tudo aquilo que de qualquer maneira ou em qualquer sentido se apresenta à mente, não importando se o que se apresenta como tal seja algo dependente ou independente da cognição". Ele considera o fenômeno como composto de elementos indecomponíveis que podem ser classificados em três categorias: mônadas, díades e tríades (CP 1.293). Elemento, aqui, assume o significado lógico de relações entre conceitos. A essas categorias de elementos indecomponíveis correspondem três propriedades do fenômeno: primeiridade, secundidade e terceiridade.

Na primeiridade, prevalece a idéia de liberdade: o primeiro é livre do outro, mesmo que por ser primeiro ele implique, logicamente, um segundo. A idéia de primeiro corresponde à sensação no que ela tem de anterior à percepção, isto é, enquanto não provocando, ainda, uma reação. A "azuleza" do céu é uma qualidade enquanto uma possibilidade de interagir com um organismo cognoscitivo ou algum artefato que registre certos quanta luminosos localizados dentro do espectro na região que corresponde à cor que os seres humanos denominam de azul. A primeiridade pertence ao reino da potencialidade, do ser enquanto não realizado, da qualidade que pode ser corporificada.

Uma vez que a potencialidade se torne realidade ou a qualidade encontre uma corporificação, entra-se em uma outra categoria: a da secundidade. Peirce (CP 1.321) chama essa passagem da possibilidade para a corporalidade de "influência do mundo de fato", ou experiência, pela qual nosso modo de pensar é modificado.

Para ele, a experiência se dá através da ação dinâmica dos corpos, ou "força bruta", da qual sempre ocorrem mudanças físicas.

A secundidade se caracteriza pela luta, no sentido de ação e reação, de interação entre o objeto e a mente conhecedora (Peirce CP 1.322). Tomamos consciência da ação quando conseguimos modificar a natureza mais do que ela a nós. Quando o efeito do mundo sobre nós é maior do que o nosso sobre ele, tomamos consciência da percepção (CP 1.324). Na secundidade, o organismo toma consciência do outro.¹ É através dela que o organismo descobre que existem seres que excedem sua experiência deles, seres cuja existência independe da sua cognição.

A existência pressupõe experiência, quer de coisas materiais e físicas, quer de criaturas objetivas corporificando relações. Em qualquer um dos casos, o tornar determinadas as potencialidades nos envolve em interações físicas. A experiência implica uma ação dinâmica entre dois corpos, um exercendo a ação, o outro sofrendo seus efeitos.

Ao passo que a percepção, de acordo com Peirce, se dá sempre no plano da oposição levantada por aqueles seres independentes da cognição sobre os quais o organismo tenta exercer alguma influência, a experiência pode subtender também a ação de seres que existam apenas enquanto dependentes da cognição. Daí que o conceito de experiência é mais amplo que o de percepção, de modo a incluir muito do que não é objeto dos órgãos sensoriais.

A categoria do três é essencial para o entendimento da ação do signo como superordenada ao primeiro e ao segundo, ao mesmo tempo que os implicando. Enquanto a mônada é um elemento—uma

¹ Entretanto, Peirce (1984: 55) adverte, "O conceito de segundo difere daquele de outro, ao implicar a possibilidade de um terceiro".

relação lógica—que se caracteriza por ser completo em si mesmo, e a díade é uma idéia elementar de algo que se caracteriza relativamente a algo, a tríade é uma idéia elementar de algo que é o que é enquanto relativo a dois outros, de maneiras diferentes, sem necessitar se referir a nada mais.

Peirce (CP 1.337) diz que o terceiro é "o meio ou o vínculo ligando o primeiro absoluto e o último absoluto. O início é primeiro, o fim segundo, o meio terceiro". Assim, o nascimento é um primeiro, a morte um segundo, a vida entre eles um terceiro. Ou ainda, "O conceito de um terceiro é aquele de um objeto que se relaciona de tal maneira a dois outros que um destes deve se relacionar ao outro da mesma maneira que o terceiro se relaciona àquele outro" (Peirce 1984: 55).

3. A constituição da realidade

As três categorias do fenômeno, segundo Peirce, formam uma ontologia que é, também, uma epistemologia. Uma vez que o objeto da cognição é a realidade, toda teoria da cognição é também uma teoria da realidade (Oehler 1979: 67). Para Peirce, aquilo que não possa ser representado pelo signo não é uma realidade para o ser humano, pois "todo pensamento se dá em signos" (CP 5.253). Daí a importância do signo para a constituição da realidade na semiótica peirceana.

3.1. O signo

Para a semiótica peirceana, tudo no universo pode ser tomado como signo, pois "o universo inteiro—não apenas o universo dos existentes, mas todo aquele universo mais amplo, que abarca o universo dos existentes como uma parte, o universo ao qual estamos todos acostumados a nos referir como 'a verdade'—(...) todo esse universo se embebe de signos" (CP 5.448 nota). O signo, porém, é indeterminado: ele não se expressa suficientemente de modo a fornecer uma interpretação determinada e indubitável, e ele é geral o bastante para que o intérprete complete a determinação à vontade. Isso fica claro ao examinarmos o funcionamento do signo.

De acordo com Peirce (CP 1.339), "Um signo está por algo para a idéia que ele produz ou modifica. Ou, ele é um veículo que leva à mente algo externo. Aquilo pelo qual ele está se chama seu *objeto*; aquilo que ele leva, seu *significado*, e a idéia que ele origina, seu *interpretante*". O objeto da representação é apenas uma representação, da qual a primeira representação é o interpretante. Daí que a série de representações é infinita, distanciando o signo cada vez mais de seu objeto.

O significado de uma representação é outra representação. Ao olharmos o significado de uma palavra no dicionário, encontramos outra palavra: uma série infinita. O interpretante, que não deve ser confundido nem com o intérprete nem com a interpretação, também equivale a uma representação. Essa representação não é de natureza absoluta. Ela meramente assume, em um dado contexto, uma validade que pode não subsistir em um contexto diferente: o interpretante de *bom* para Atenas não era exatamente o mesmo interpretante de *bom* para Esparta. E mais, o interpretan-

te, como representação, tem sempre um outro interpretante, *ad infinitum*.

Peirce (CP 2.228) oferece outra definição de signo, mais completa:

Um signo, ou *representâmen*, é algo que está para alguém por algo, em algum respeito ou capacidade. Ele se dirige a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Esse signo que ele cria eu chamo de *interpretante* do primeiro signo. O signo está por algo, seu objeto. Ele está por aquele objeto, não em todos os respeitos, mas em referência a um tipo de idéia, que tenho chamado de *fundamento do representâmen*.¹

Se o signo é algo, então ele é qualquer coisa e, reciprocamente, tudo pode ser um signo, desde que algum organismo cognoscitivo o tome como tal, dentro de algum contexto ou *Umwelt*.² O signo gera outros signos, ou interpretantes, mas sua natureza geradora é apenas aquela que "exerce uma causalidade objetiva com respeito a uma potência" e não que produz mudanças físicas, como já dissera Poincaré. E ainda, o signo se relaciona de maneira trí-

¹ Conforme a discussão de auto-representação acima, p. 18.

² Para Peirce, a semiose prescinde do ser humano, fato que nem todos conseguem perceber. Cansado de tentar demonstrar isso, Peirce (CP 8.343) fez uma concessão a seus interlocutores: "Defino um signo como tudo que é de tal maneira determinado por algo além de si, chamado de seu objeto, e de tal maneira determina um efeito em uma pessoa, efeito esse que chamo de seu interpretante, que o último é mediatamente determinado pelo primeiro. A minha inserção de 'em uma pessoa' é um suborno para Cérbero, porque desisto de tornar compreendida minha concepção mais ampla".

plice: ele é signo para alguma mente conhecedora que o experimenta e interpreta; é signo para algum objeto que ele substitui nessa mente e é signo sob algum ponto de vista ou qualidade que o relacione àquele objeto.

3.2. *Objetos e interpretantes*

Fiel à filosofia escolástica, Peirce considera "objeto" tudo aquilo que se apresente à mente, de qualquer maneira, de modo que tudo que se mencione ou se pense é um objeto (MS L482: 27). Na semiótica peirceana (CP 8.183), objeto

pode significar o Objeto como conhecido no Signo e, logo, uma Idéia, ou ele pode ser o Objeto como ele se apresenta, a despeito de qualquer aspecto particular seu, o Objeto em tais relações como um estudo ilimitado e final o mostraria. O primeiro chamo de Objeto *Imediato*, o segundo de Objeto *Dinâmico*.

O objeto imediato é o objeto representado no signo, e o seu ser depende da representação no signo (CP 4.536); ele é uma representação mental (CP 5.473). O objeto dinâmico "é a Realidade que, de algum modo, consegue determinar o Signo para sua Representação" (CP 4.536); em outras palavras, aquilo que origina o signo como tal (CP 8.343). Os objetos imediato e dinâmico correspondem às causas formal e eficiente do signo, na semiótica de Peirce.

O signo possui dois objetos e três interpretantes: imediato, dinâmico e final (CP 4.536).¹⁰ O interpretante imediato "é o interpretante como ele se revela na compreensão correta do próprio Signo e, ordinariamente, se chama o significado do signo". O interpretante dinâmico "é o efeito real que o Signo, como um Signo, realmente determina". Por último, o interpretante final se "refere à maneira pela qual o signo tende a se representar como relacionado ao seu Objeto".¹¹

3.3. As tricotomias e as classes do signo

Peirce (CP 2.243-253) define três tricotomias de acordo com a relação que o signo estabelece com o meio que o veicula (como ele representa), com seu objeto (o quê ele representa) e com seu interpretante (para o pensamento que o interpreta).¹² Em seguida,

¹⁰ Uma divisão anterior é: imediato, dinâmico e normal (CP 8.343). Peirce ainda dividiu os interpretantes em emocional, energético e lógico (CP 5.475); e intencional, eficiente e comunicacional (Hardwick 1977: 196-197).

¹¹ Ransdell (1986: 681-682) explica que "O interpretante dinâmico é simplesmente o interpretante realmente ocorrendo. O interpretante imediato é constituído pela gama de possíveis interpretantes de um dado signo em um dado momento, e é assim sua identidade como o signo que ele é, na medida em que isso é (em princípio) um fato estabelecível naquele momento. (...) O interpretante final, por sua vez, é a gama de possíveis interpretantes que seriam definitivamente estabelecidos com a cessação final de todo crescimento dos poderes do signo como tal. Ele não será o último interpretante a ocorrer, mas, antes, a totalidade de tudo que os poderes sígnicos de um dado signo teriam manifestado quando ele tivesse mostrado tudo que ele pudesse ser—tudo que ele pudesse fazer—como um signo".

¹² Cada tricotomia pode funcionar de dez maneiras diferentes, o que resulta em $3^{10}=59.049$ classes de signos, cuja análise Peirce (CP 8.343) deixa para "futuros exploradores".

Peirce repete essa tripartição para cada uma das tricotomias, obtendo nove tipos básicos de signo.

A relação do signo com seu meio (o veículo signico) determina relações triádicas de comparação, que são possibilidades lógicas por natureza (CP 2.235). De acordo com essa divisão (CP 2.243-246), o signo pode ser uma mera qualidade (*qualissigno*), que atua como signo apenas quando corporificada. Ele pode ser algo existindo concretamente ou um fato (*sinsigno*), que existe como signo apenas através de suas qualidades, simples e singularmente. O *sinsigno* envolve vários *qualissignos*. Quando uma lei geral atua como signo—não como um objeto, mas como o funcionamento abstrato de um conjunto de regras—temos o *legissigno*. Todo *legissigno* significa através de uma instanciação, que recebe o nome de *réplica* ou *sinsigno*.

A relação do signo com o objeto dinâmico determina as relações triádicas de atuação, que são factuais por natureza (CP 8.335). Nessa segunda divisão, o signo pode ser um ícone, um índice ou um símbolo (CP 2.247). O ícone é um signo que se refere ao objeto (que ele denota) por características próprias, quer o objeto exista ou não (CP 2.247). Mais apropriadamente, deve-se falar em *signo icônico*, isto é, em um signo que representa "seu objeto principalmente por similaridade" (CP 2.276). O índice é uma representação que está em relação causal, factual e "real" com seu objeto. Ele envolve um ícone peculiar: não uma semelhança com seu objeto, mas uma modificação provocada pelo objeto (CP 2.248). O símbolo é aquele signo que representa seu objeto por virtude de uma lei adotada, uma associação geral de idéias (CP 2.249). Como tal, ele é um *legissigno* e atua por meio de uma *réplica*. Seu interpretante e seu objeto também são generalidades. Uma lei, diz Peirce (CP 2.293), necessariamente governa indivi-

duos e prescreve algumas de suas qualidades. Daí que um símbolo pode ser constituído por um índice e um ícone.

A terceira relação do signo é com seu interpretante, o que ocasiona relações triádicas de pensamento que têm a mesma natureza das leis.¹³ Essa tricotomia determina signos que Peirce (CP 2.250-252) chama *rema*, *dicente* e *argumento*. O *rema* é um signo que, para seu interpretante, é tomado como uma possibilidade, ou seja, representa um tipo de objeto possível. Tal fato implica que o interpretante pode referir-se ao que quer que o signo se refira; o objeto imediato será identificado no interpretante. Para seu interpretante, o *dicente* (ou *dicissigno*) possui existência física, ou "real". Ao incluir em si uma identificação do objeto, o *dicente* limita a referência do interpretante. O *argumento* é um signo que, para seu interpretante, é um signo de lei. Ele determina seu interpretante de modo a não haver qualquer latitude de interpretação.¹⁴

4. Coisa, objeto e signo

O signo é sempre, real ou virtualmente, aquilo que origina o objeto e aquilo no qual qualquer objeto dado pode se transfor-

¹³ Ransdell (1986: 689) nota que "Se o interpretante é tido como diferenciado em imediato, dinâmico e final, então essa distinção diz respeito à sua relação com o interpretante final". A explicação que se segue baseia-se em Ransdell.

¹⁴ Peirce (CP 2.254-264) combina as três tricotomias e obtém dez classes de signos: *qualissigno*, *sinsigno icônico*, *sinsigno indexical remático*, *legissigno icônico*, *legissigno indexical remático*, *legissigno indexical dicente*, *símbolo remático* (ou *rema simbólico*), *símbolo dicente*, (ou *proposição*) e *argumento*. Menciono essas classes sem me deter em maiores explicações por essas divisões não serem essenciais ao presente trabalho.

mar, constituindo uma espécie de objeto que contrasta com outras espécies de objeto. Do mesmo modo como as coisas se tornam objetos através da experiência, os objetos se tornam signos. O que difere entre eles é que, ao passo que tanto coisas quanto objetos implicam signos na experiência, os objetos não necessitam de coisas para existir.

O signo, por suas qualidades intrínsecas, é escorregadio. Essa característica se deve à sua natureza relacional: toda relação pode ser deslocada de um término e aplicada a outro. Todo objeto pode tornar-se o término de uma outra relação: pode vir a ser um signo de outro objeto. E é o que sentimos acontecer: ao experimentarmos um objeto, ele se nos apresenta como um signo de vários outros objetos, os quais variam contextual e temporalmente. No signo, apenas sua ação geradora na base da experiência não varia: tudo que está na mente ou nos sentidos esteve primeiro em um signo (Locke 1959).

Como Poincaré (1985: 89) demonstrou, o signo se constitui exatamente da relação que, além de ser triádica, está, como qualquer relação, "além do indivíduo", apresentando-se como um tipo de ser "que consiste na coordenação [no tempo] de dois extremos e dela resulta; e, assim, para existir na natureza das coisas, uma relação depende continuamente do fundamento que a coordena com o termo e não apenas de um sujeito e uma causa produtiva". Pode-se dizer que relação é o modo pelo qual os objetos existem e se comportam entre si, e a ação dos signos é de natureza parcialmente objetiva, porque os objetos incluem também elementos da ordem física incorporados no mundo objetivo. Vemos isso no caso das idéias, que, existindo subjetivamente, são objetivadas apenas mais tarde, mesmo que elas formem a base da existência de objetos e, ao mesmo tempo, a expliquem. A natureza dos sig-

nos, de ordem objetiva, se estende também para dentro da ordem física e entrelaça as duas ordens na trama da experiência.

Ao contrário dos animais, somos capazes de, sob certas condições, alterar nossa perspectiva de modo a perceber descontinuidades, contradições e incomensurabilidades (Merrell 1982: 23) entre alguns daqueles aspectos do mundo que dependem de nossa cognição e os que independem de nossa cognição.

Somos capazes, até certo ponto, de fazer com que nosso mundo objetivo varie de acordo com nossa vontade e, como consequência, com que ele seja visto de outras maneiras. Essa capacidade e apenas ela torna possível o fenômeno da ficcionalidade. A ficção resulta da tematização da diferença, dentro da objetividade, entre aqueles aspectos da objetividade que se reduzem à nossa experiência deles e aqueles que provam, dentro da experiência, exceder nossa experiência deles. Ela surge ao desligarmos uma relação de seu término e aplicá-la a outro, "de acordo com nossa vontade".

A partir deste ponto, dirijo minha atenção para a estrutura da experiência, que inclui coisas e objetos que não precisam ser também coisas. Tendo alcançado uma compreensão dos elementos da experiência que podem tornar-se a fantasia na literatura, averiguarei como esse "tornar-se" é possível. Verei, primeiro, o que separa o objeto na experiência de sua identidade com a circunvizinhança física. Em seguida, estudarei o que capacita esse objeto a desenvolver-se em outras estruturas da experiência que se tornam tanto uma parte do *Umwelt* transformado quanto objetos da experiência animal.

A linguagem na experiência

Na zoosseiose, a ação dos signos é captada pelos animais que fazem uso da significação para interagirem com o ambiente que os cerca e nele sobreviverem. Nesse nível, falamos de semiose como a construção de uma estrutura de experiência através de relações de significações baseadas em *entia realia* ou em *entia rationis*, ou em ambos. Aqui, o propósito dos *entia rationis* é trazer para o âmbito biológico do organismo aqueles aspectos e elementos do ambiente físico de que ele necessita para sobreviver.

Na antroposseiose, já podemos falar de uma semiose que foi e é modificada pela consciência e pela manipulação do papel que as relações implícitas no signo desempenham na estruturação da experiência. Uma vez que o ser humano tenha consciência de relações como sendo também um elemento da objetividade, ele acrescenta ao signo a característica de ser estipulável. Essa característica possibilita a existência da linguagem e, conseqüentemente, do mundo objetivo específico do ser humano, o *Lebenswelt*.¹¹

¹¹ Na filosofia contemporânea, o termo *Lebenswelt* ("mundo vivido") deve sua existência principalmente a Edmund Husserl. Sebeok tem se oposto à introdução do termo nas discussões semióticas porque ele "lembra o termo nazista *Lebensraum*". Spie-

No *Lebenswelt*, o mundo objetivo se abre a níveis de desenvolvimento que não têm precedentes e nem foram renunciados no *Umwelt*. Uma abertura de acordo com a autonomia intencional do *Umwelt* torna possíveis as ciências humanas e a literatura. Uma abertura de acordo com seu contraste com o físico prejacente torna possíveis as ciências naturais e a tecnologia.

Os animais também são capazes de jogar com os objetos dentro do seu *Umwelt* e reorganizá-los objetivamente de novas maneiras. Quando tal fato ocorre, entretanto, o que ocupa a consciência do animal são os objetos relacionados e não as relações entre eles. Na zoessemiose, o organismo não sabe que está manipulando uma conexão, ao passo que na antropoessemiose o conhecimento dessa possibilidade de alterar fundamentos e termos torna essa capacidade atraente para o ser humano.

Para os animais, seria mais apropriado falarmos em correlações entre objetos dos sentidos, enquanto que, para os seres humanos, devemos falar em idéias, como consciência de relações de significação destacáveis de suas bases que lhes permitem recriar a estrutura da experiência. A idéia marca a passagem do ser humano do nível do *Umwelt* para o nível do *Lebenswelt* ao servir-lhe co-

gelberg (1960), entretanto, descobre a noção de *Lebenswelt* na obra de Husserl já no ano de 1932, bem antes que o nazismo contaminasse a consideração de uma terminologia posterior. Spiegelberg (1960: 161) também relata que Husserl influenciou o trabalho de Jakob von Uexküll, mais especificamente, as noções biológicas de *Umwelt* e *Innenwelt*. Até onde pude verificar, Deely (1982) foi o primeiro a usar o termo *Lebenswelt* em um contexto semiótico. Deely o contrasta com *Umwelt*, mas, como ele me disse, o termo se deriva também do uso que Husserl faz dele em *Crisis of European sciences and transcendental phenomenology*.

mo instrumento para a introdução de relações que não existem nem no *Umwelt* animal nem no ambiente físico.¹⁴

1. O *Umwelt* mágico

Retomemos a noção de *Umwelt* desenvolvida a partir da noção basicamente biológica que Jakob von Uexküll estabeleceu: todo organismo vive em um mundo objetivo, que o determina e é por ele determinado, de modo que todas as percepções do organismo, consideradas de dentro dessa "bolha", constituem a realidade experimentada. A não ser que o organismo seja capaz de se colocar em um ponto de vista exterior ao seu *Umwelt*, seu mundo objetivo equivale à realidade, que coincide parcialmente com o mundo independente de sua cognição.

Para os animais, tal equivalência cria a possibilidade da ilusão e da camuflagem, das quais eles dependem para conseguir alimento e sobreviver aos seus predadores. Para os animais humanos, a diferença entre as criaturas dependentes e as independentes da cognição fornece a possibilidade de introduzir na experiência uma dimensão inteiramente nova para cada objeto experimentado, a dimensão da *estipulabilidade*. Dela surge todo o mundo da cultura em sua diferença de uma mera sociedade enquanto um fenômeno comum à maior parte das formas de vida mais elevadas.

A existência de uma diferença entre o mundo físico que cerca o organismo e o mundo objetivo que ele cria e preenche com ob-

¹⁴ O *Umwelt* animal é o mundo objetivo dos elementos puramente perceptuais onde as relações permanecem objetivamente latentes ou meramente virtuais como objetos da experiência.

jetos de sua experiência é inegável, a essa altura. O mundo objetivo (o *Umwelt*) do organismo resulta da interação entre os estímulos externos—a forma especificadora—que se encontram ao alcance de seus órgãos sensórios e a interpretação que o organismo faz deles, de acordo com suas necessidades como membro de uma espécie e como indivíduo. Os animais seguem um código rígido, determinado por suas necessidades biológicas, que os incapacita a perceber contradições, descontinuidades ou incomensurabilidades entre aquilo cuja existência depende de sua experiência e aquilo cuja existência excede sua experiência dele.

Existem, entretanto, algumas anomalias quanto a essa conformidade do *Umwelt* com as circunvizinhanças físicas que, ao mesmo tempo, são necessárias e demonstram a diferença entre a objetividade do *Umwelt* e a fisicalidade do elemento circunvizinho que o *Umwelt* inclui parcialmente. Por exemplo, o mesmo sapo que não reconhece alimento se ele divergir de seu código de comida comerá qualquer coisa que, embora não seja comida de sapo, se assemelhe suficientemente aos itens do seu cardápio (McCulloch 1965: 231).

Uma outra anomalia é o que J. v. Uexküll chama de "trilha familiar": o organismo reconhece dentro do *Umwelt* uma trilha que depende de sua experiência. Nada existe no ambiente físico que determine a seqüência de passos que o organismo deve tomar para ir de um lugar a outro. Esse fenômeno é comum a todos nós: somos capazes de reconhecer um caminho em nossa cidade que visitantes não conseguem perceber, posto que ele é puramente objetivo, constituído por nós em nossa experiência do dia-a-dia.

Essas anomalias têm em comum o fato de surgirem como um resultado de experiências que o organismo teve repetidas vezes. J. v. Uexküll menciona uma outra anomalia, que, embora também

seja visível apenas para o organismo, não está ligada a qualquer experiência, ou, quando muito, a uma só. A essa anomalia J. v. Uexküll dá o nome de "mundo mágico". Exemplos desse mundo existem em qualquer situação em que haja crianças brincando de faz-de-conta: as crianças criam um mundo que elas levam a sério embora o distingam da realidade (Freud 1971: 749). Se para um observador esse mundo é inexistente, para as crianças, naquele momento, ele existe tanto quanto sua mãe ou seu pai.

Embora esse fenômeno nos passe despercebido, tais mundos servem para muito mais que divertir e distrair crianças: eles são fenômenos fundamentais para seu desenvolvimento psicológico (Bettelheim 1979). Assim é que não existe cultura sem seus contos maravilhosos, nos quais uma realidade puramente objetiva fornece aos filhotes humanos um instrumental—conformemente objetivo—para lidar com o seu *Umwelt*.

O caso das crianças é apenas uma forma exagerada e facilmente acessível de um fenômeno que permeia o mundo objetivo como tal e como uma estrutura comum a todos os animais. Todos os *Umwelten* possuem essa potencialidade para fenômenos "mágicos", que prefiguram, por assim dizer, a ficção. Animais também vivem em *Umwelten* mágicos, ou pelo menos é o que somos levados a acreditar quando os vemos se comportar de maneira aparentemente incompreensível. Uma galinha dará bicadas no ar se ouvir os piados aflitos de seus filhotes, mesmo que ela não os veja; ao contrário, a mesma galinha continuará a ciscar tranqüilamente se seu filhote estiver sofrendo na sua frente, mas não puder emitir sons.

E o que dizer do caso de animais que, uma vez tendo sido assustados por algo em algum lugar, se recusam a voltar àquele lugar mesmo que lá seja colocada comida e o animal esteja faminto?

Para ele, aquele local está objetivamente "assombrado" e se torna um local a evitar, mesmo sem qualquer razão física. O mesmo se dá com crianças: elas são facilmente amedrontáveis por histórias de fantasmas e bicho-papão e todo um folclore usado pelas mães e babás para controlá-las.

2. Os primórdios da linguagem

Os animais experimentam objetividades, mas são incapazes de sustentá-las por longos períodos e de destacá-las do contexto físico imediato da experiência da maneira necessária para comunicá-las a outros de sua espécie. Eles possuem um tipo de comunicação que não pode ser considerada linguagem, em sua diferença do emprego de meios sensíveis na mera comunicação.

As abelhas, por exemplo, usam signos convencionais: uma abelha escoteira executa uma dança para indicar ao resto da colmeia a localização do pólen que ela descobriu (Frisch 1950). Benveniste (1952: 5-7) indicou, porém, que a mensagem não pode ser reproduzida por outra abelha que não tenha experimentado a fonte de pólen. Ela deve ir à fonte e somente então será capaz de reportar sua localização para outras abelhas.

Reporta-se a localização experimentada e não a mensagem da primeira abelha. Ora, se a característica básica da linguagem é produzir alguma forma de substituto para a experiência, substituto esse que pode ser passado adiante, no tempo e no espaço, então a comunicação entre as abelhas, e como de resto entre os animais, não pode ser propriamente chamada de língua. Melhor dizendo, ela pode (e deve) ser chamada de comunicação através de signos sensoriais naturais.

Maritain crê que uma língua feita de signos sensórios naturais possa ter precedido a língua feita de signos convencionais estipulados, e que esta possa ter se desenvolvido a partir daquela. "O 'milagre'", diz ele (1986: 54), "teria ocorrido no momento em que o homem, além de usar gestos naturais para expressar fome, raiva ou medo, tivesse apreendido a noção de que esse gesto possuía a virtude de significar." A partir daí, um campo de infinitas possibilidades estaria aberto: o processo de selecionar ou inventar arbitrariamente outros gestos e usá-los como convencionais ter-se-ia desenvolvido rapidamente.

E porque não supor que emissões de grunhidos e sons cada vez mais elaborados pudessem originar a linguagem articulada? "De qualquer modo", conclui Maritain (1986: 54-55),

a invenção desses signos convencionais particulares que são as palavras, a criação de um sistema de signos formado por "fonemas" e "morfemas" foi, em si, um segundo 'milagre', uma descoberta posterior da inteligência humana, não menos característica que a descoberta da relação de significação, e por natureza não anterior a ela.

Sebeok (1985: 366) afirma que essa descoberta da relação de significação e, conseqüentemente, da linguagem, ocorreu em paralelo com a evolução do homem:

A linguagem é um artifício modelador disponível apenas aos humanos. A "multiplexão" dos signos verbais—tal que, com um pequeno repertório de características binárias distintivas, juntadas em algumas dezenas de fonemas, é possível construir, digamos, p^7 palavras distintas, cadeias

das quais podem ser concatenadas em um número potencialmente infinito de sentenças (limitadas apenas pela memória e restrições do processamento paralelo)—confere a capacidade de criar "mundos possíveis" potencialmente sem limites, modelos secundários, alguns dos quais podem ser realmente transformados em todos os tipos de ambientes construídos que constituem as civilizações.

Essa gênese de civilizações se torna possível apenas quando os organismos deixam de responder automaticamente aos sinais de outros organismos e os reconhecem pelo que eles são: apenas sinais "nos quais se pode confiar e dos quais se pode desconfiar, que podem ser falsificados, negados, ampliados, corrigidos e assim por diante" (Bateson 1985: 132). Nesse momento, a relação de significação é apreendida em seu caráter lógico e a linguagem pode ser desenvolvida.

Maritain (1986: 56-60) distingue o uso que os animais e os seres humanos fazem dos signos convencionais segundo a utilização do funcionamento *mágico* e *lógico* a que se presta o signo.¹¹ Dizemos que um signo é lógico quando ele opera em um regime cultural ou em um regime psíquico predominantemente influenciado pelo intelecto; dizemos que um signo é mágico quando ele opera em um regime cultural predominantemente influenciado pela imaginação.

Tanto os animais quanto os seres humanos possuem imaginação, mas não é o uso da imaginação com respeito a um signo que

¹¹ Devemos manter bem clara a noção que os signos não são mágicos por natureza, mas apenas ao operarem como tal. Um signo é sempre um signo; ele pode, entretanto, ser tomado "magicamente", como veremos a seguir.

faz aquele signo funcionar da maneira que Maritain chama de "mágica".

Ao contrário, para um signo funcionar "magicamente", o contraste entre percepção e cognição já é pressuposto como dado na experiência do organismo. A possibilidade de se confundir o tipo de causalidade e ação próprias do signo com a causalidade e ação próprias da interação das coisas materiais surge apenas quando o signo é entendido no ser e na ação que lhe são próprios.

A ação dos signos e a ação dos corpos, no *Umwelt* animal, são, por assim dizer, equivalentes práticos. Elas não diferem entre si porque é impossível, para uma consciência restrita a um horizonte de acontecimentos definido pela sua acessibilidade sensória, distinguir entre elas. A ação dos signos e a ação das coisas, com tal horizonte por fundo, têm uma medida única e comum: sua eficácia em obter resultados.

É isso o que significa dizer que "os animais fazem uso de signos, mas eles não sabem que são signos". Se o propósito é garantir uma refeição, não faz a menor diferença se os meios são físicos ou semiósicos ou uma mistura deles. Uma vez que o animal experimente a diferença entre os meios físicos e semiósicos, entretanto (e aí ele já é um animal humano), surge também a possibilidade de se confundir os dois e de pensar que o meio semiósico, por si só, é suficiente. E por que não?

O que se passa é uma confusão entre causalidade formal e causalidade eficiente. De acordo com o que venho mostrando, pode-se dizer que um signo enquanto lógico é uma causalidade formal. Ele torna presente à cognição algo além de si mesmo, quer sua alteridade seja reconhecida ou não e quer o objeto tornado presente através da significação esteja também presente em um sentido físico ou não. Ao contrário, enquanto mágico o signo obs-

curece a distinção entre causalidade formal e eficiente. Aquilo que apenas está por algo é tomado como sendo capaz de provocar algum efeito dinâmico, uma mudança de ordem física.

Todos os animais, inclusive os humanos, respondem constantemente a uma grande variedade de signos "mágicos", confundindo o que seria causalidade formal e causalidade eficiente. Lembremos do cachorro de Pavlov. O cachorro era alimentado regularmente ao som de uma campainha. O signo "mágico" biológico verdadeiro para o cachorro era o cheiro da comida, que lhe provocava salivação como resposta. Mas o cachorro aprendeu a associar a campainha à comida, de modo que o soar da campainha provocava salivação mesmo que não houvesse comida por perto. A campainha era um signo lógico para a presença de comida, mas era tomada por um signo "mágico".

O mesmo se dá conosco: entramos em um aposento e notamos um interruptor na parede: supomos que ele é um signo lógico que significa que o aposento tem eletricidade. Apoiados em uma experiência cotidiana acreditamos que podemos tratar o signo lógico como um signo funcionando magicamente. Pressionamos o interruptor esperando que uma luz se acenda em algum lugar do aposento. Leach (1976: 32) argumenta que

A maior parte da complexa cadeia de suposições que se encontram por trás [dessa] expectativa apenas poderia ser verificada com consideráveis dificuldades. É antes o hábito que o conhecimento técnico que nos persuade a tratar interruptores de luz como sinais [signos funcionando magicamente]. E, na verdade, se não fosse pela ausência de um feitiço verbal, seria difícil distinguir seu comportamento de ligar o interruptor de um ato de mágica.

O organismo toma o signo "mágico" pelo objeto representado: o cachorro de Pavlov não percebe a campainha como indicando comida, mas campainha = comida, do mesmo modo que nós não vemos o interruptor como um sinal de eletrificação, mas, sim, interruptor = eletricidade. Esquecemo-nos da relação de significação e confundimos causalidade eficiente com causalidade formal.

3. Verdade e fantasia

Da confusão entre causalidade eficiente e causalidade formal nasce, intencionalmente ou não, um tipo de raciocínio conhecido como "fantasia", que a lógica considera errado. Para entendermos o que é fantasia definamos "verdade" e, por antítese, seremos capazes de compreender o que se quer dizer com "fantasia".

O conceito de verdade enquanto correspondência entre discurso e mundo físico aparece já em Platão (*Cratylus*, 385 b). Aristóteles afirmou que a verdade está no pensamento ou na língua, não no ser ou no objeto. A medida da verdade, porém, é o ser ou o objeto, não o pensamento ou o discurso, de modo tal que "algo não é branco porque se afirma baseado na verdade que isso assim é, mas se afirma baseado na verdade que assim é, porque ele é branco" (*Metaphysics*, IX, 10, 1.051 b 5). Para Poincaré (1985: 150), a qualidade de verdadeiro (*verum*) é a mesma de ser conhecível (*cognoscibile*): só se pode julgar da veracidade de algo se esse algo for um objeto do conhecimento.

A partir desses conceitos filosóficos, definamos a verdade como uma relação da faculdade cognitiva com o objeto, experimentada como uma relação unívoca e idêntica entre coisa e objeto, e que pertence ao julgamento do organismo que a apreende ou ao

consenso de uma comunidade, ou a ambos.¹¹ Em oposição à verdade nesse sentido, a fantasia seria a criação de seres puramente objetivos, isto é, independentemente da existência de sua contraparte no mundo.

O termo mais corrente em filosofia é imaginação, que vem desde Aristóteles. Fantasia só foi introduzido no século 18 pelo Romantismo e adquiriu uma acepção mais literária. Neste trabalho, *imaginação* designa uma faculdade ou potência mental, *imaginar* refere-se ao exercício dessa faculdade e *fantasia* indica o produto desse exercício.

Aristóteles (*On the soul*, III, 428 b 26-III, 433 b 29) definiu imaginação como uma mudança gerada pela sensação e semelhante a ela, porquanto não ligada a ela. Ela seria uma condição da inclinação, que tende a alguma coisa que não está presente e da qual não se tem sensação atual.

Mais tarde, Agostinho diria que as imagens se originam das coisas por meio das sensações, "as quais, quando recebidas, podem ser lembradas com grande facilidade, distinguidas, multiplicadas, reduzidas, estendidas, ordenadas, resolvidas, recompostas da melhor forma que agrada ao pensamento" (Abbagnano 1982: 512).

Embora Poinot seguisse Tomás de Aquino quando este considera a imaginação, comum aos animais e aos seres humanos, limitada, "como a sensibilidade, a colher a semelhança e não a essência das coisas" (Abbagnano 1982: 512), a definição de verdadeiro que Poinot defende nos interessa de perto. Uma vez que só o que é cognoscível pode ser verdadeiro, então todos os objetos do

¹¹ Na literatura, como nos mundos possíveis da lógica (Ronen 1990), a verdade deixa de ser uma correspondência entre objeto e coisa no mundo natural para se caracterizar por uma coerência interna.

conhecimento enquanto seres puramente objetivos (sem existência física) são capazes da verdade.

Essa capacidade que os seres puramente objetivos possuem de existir como objetos verdadeiros torna possíveis a arte e a ciência. Enquanto aquela não se preocupa com uma coincidência entre ser objetivo e ser físico, esta faz dessa coincidência o alvo de suas buscas.

Foi a capacidade criadora da imaginação que a tornou atraente para os românticos do século 18. Abbagnano (1982: 513) diz que, para Fichte, a imaginação "é a ação recíproca e a luta entre o aspecto finito e o aspecto infinito do Ego: isto é, tem o aspecto pelo qual o Ego põe um limite à sua atividade produtiva e aquele pelo qual o supera e o afasta". Esse limite do produto é a representação, e a oscilação desse produto faz da imaginação algo fluutuante entre realidade e irreabilidade.

Tal função criadora da imaginação constituiu o ponto de partida para a distinção entre fantasia e imaginação que se tornou comum na estética romântica e perdurou desde Lessing até Croce, passando por Kant, Wordsworth e Coleridge. Hoje, não mais se distingue rigidamente, nem na filosofia nem na psicologia, fantasia de imaginação.

"Imaginação" refere-se sempre àquela capacidade que o ser humano tem de tornar presente à sua cognição algo que independe de uma existência externa. A imaginação, em seu aspecto objetivador, é o que mais distingue o ser humano do animal: apenas ao ser humano é dado devanear, imaginar, teorizar, sonhar, projetar. O animal que porventura fizesse isso terminaria no cardápio de seus predadores e sua espécie seria rapidamente extinta.

Retomando Poincaré, poderíamos dizer que perceber a verdade é não só perceber a coincidência e a diferença entre coisa e ob-

jeto, mas também se tornar consciente dos aspectos formal e eficiente da causalidade. Imaginar, por analogia inversa, é ser capaz de experimentar objetos desvinculados de uma fisicalidade que seja, e confundir propositalmente causalidade eficiente e causalidade formal. Imaginar é criar fantasias.

4. Fantasias e perceptos

"Toda pessoa sã", segundo Peirce (CP 5.487), "vive em um mundo duplo, o mundo exterior e o interior, o mundo dos perceptos e o mundo das fantasias." Por perceptos entendamos os objetos diretamente apreendidos: aqueles elementos que fazem parte do *Umwelt* e têm seu correlativo no *Innenwelt* do organismo que os experimenta.¹¹ Esses dois mundos possuem marcas que os impedem de se confundir. A maior diferença entre eles é que o mundo interior nos compele de maneira comparativamente fraca, embora possamos alterá-lo sem maiores esforços, criando e destruindo objetos que existem nele, ao passo que o mundo exterior nos compele irresistivelmente, e só conseguimos modificá-lo por intermédio de esforço muscular (Peirce CP 5.474).

De acordo com Peirce (CP 5.487),

Um homem pode ser afetado longamente por seus perceptos e suas fantasias. O modo como eles o afetam dependerá de sua disposição inata pessoal e de seus há-

¹¹ O *Innenwelt* é o mapa interior que cada indivíduo constrói e utiliza para orientar-se no mundo objetivo da sua espécie (cf. J. v. Uexküll 1909). Esse mapa compreende o conjunto de estruturas e funções corporais (Lorenz 1971: 275) que vão orientar o comportamento do organismo no *Umwelt*.

bitos. Os hábitos diferem das disposições por terem sido adquiridos como conseqüências do princípio (...) que um comportamento reiterado múltiplo do mesmo tipo, sob certas condições similares de perceptos e fantasias, produz uma tendência—o hábito—realmente de se comportar de maneira similar sob circunstâncias similares no futuro. Além do mais—eis a questão—todo homem exerce maior ou menor controle sobre si mesmo pela modificação de seus próprios hábitos; e o modo pelo qual ele trabalha para provocar esse efeito naqueles casos nos quais as circunstâncias não lhe permitirão que pratique reiterações do tipo de conduta desejada no mundo exterior demonstra que ele está virtualmente familiarizado com o princípio importante de que reiterações no mundo interior—reiterações fantasiadas—se bem intensificadas por um esforço direto, produzem hábitos, assim como fazem as reiterações no mundo exterior; e esses hábitos terão o poder de influenciar o comportamento real no mundo exterior; especialmente se cada reiteração for acompanhada por um esforço forte peculiar que é usualmente tomado como equivalendo a emitir um comando para seu futuro eu.

Vemos como um *Innenwelt*, através de signos funcionando magicamente, consegue criar um *Umwelt* de fantasia: uma realidade objetiva sem contraparte no ambiente físico. Vemos também como um *Innenwelt*, através de signos lógicos, pode criar um *Umwelt* capaz de tomar o lugar de uma realidade objetiva, até certo ponto livremente escolhida.

Para entendermos melhor o que Peirce quer dizer com mundo de perceptos e mundo de fantasia, vejamos o que acontece quan-

do uma mesma coisa é objeto de diferentes *Umwelten*. Tomemos como exemplo uma situação da Hiléia Amazônica: uma palmeira percebida por um índio, por um fazendeiro e por um sabiá. Para o índio, a palmeira é um objeto de culto, pois foi nela que Aré (ou Tamandaré), o Noé ameríndio, se salvou do dilúvio. Para o fazendeiro, a palmácea pode ter fins lucrativos ou ser um empecilho para o plantio, devendo ser cortada. Para o sabiá, ela servirá de abrigo e de fonte de alimento, contribuindo para a sua sobrevivência.

O índio cultua a palmeira por ver nela algo que lá não existe: seu *Innenwelt* é capaz de criar um objeto que não possui correlato na circunvizinhança física. Para ele, a palmeira é a entidade sagrada que ele imaginou. Para o fazendeiro, a palmeira aparecerá como benéfica ou prejudicial para seus propósitos econômicos. Ele cria uma relação objetiva que não existe no ambiente físico fora do contexto dos seus planos. Seu *Innenwelt* consegue gerar uma objetividade que substitui uma realidade "perceptual", como diria Peirce.

Ao contrário do índio e do fazendeiro, o sabiá experimentará a palmeira não como um signo (de sobrevivência, no caso), mas palmeira = comida, ou palmeira = abrigo. Embora o índio saiba que não foi aquela palmeira específica que salvou seu antepassado Aré, no entanto, ele, como o sabiá, a reduz, até certo ponto, a um objeto. Para o índio, aquela palmeira e a de Aré são a mesma, em uma confusão entre causalidade formal e causalidade eficiente.

A compreensão clara da relação *sígnica* marca a transição do uso do signo operando magicamente para um uso do signo operando logicamente—em sua diferença operacional de uma causalidade eficiente. Todos os signos funcionam, por assim dizer, magicamente no mundo animal, mas os animais são incapazes de perce-

berem a diferença entre signo e causalidade eficiente funcionando entre os corpos, como a maioria dos seres humanos é capaz. Uma linguagem entre os animais é impossível, posto que eles são incapazes de perceber as relações como relações e diferenciar a causalidade formal da causalidade eficiente.

O índio e o fazendeiro, se quiserem comunicar a idéia que cada um faz da palmeira, terão que lançar mão da língua. Toda vez que um indivíduo quer comunicar seu mundo puramente objetivo, ele, sem ter consciência disso, enfrentará um problema: como tornar perceptível algo que escapa aos sentidos? Para tanto faz-se necessário um meio para que sua criação mental (particular e privada) se torne acessível aos sentidos, e, dessa maneira, pública e transmissível. Esse veículo é o código, em sua característica física e compartilhável.¹⁰

Ao se comunicar, o indivíduo correlaciona seu *Innenwelt* ao *Umwelt* no qual ele vive. Ele torna seu sistema modelador interno (puramente objetivo) comensurável com o sistema modelador (objetivo e físico) no qual ele existe. Para tanto, ele lança mão de uma correlação que também é um sistema modelador, como veremos mais adiante.

A partir da introdução de um sistema modelador secundário—a linguagem—em seu mundo objetivo, o indivíduo se torna capaz de compartilhar sua cognição e de libertar sua imaginação para vãos além dos confins da fisicalidade. Ele tanto inventa mundos possíveis que ele tenta fazer com que existam (a cultura), como ele

¹⁰ Uso "código" no sentido de correlação entre elementos de dois sistemas quaisquer. Evito reduzir o termo a uma categoria lingüística apenas, e evito também me tornar "exageradamente generoso", como Eco (1984) nos previne, e aplicá-lo a áreas semânticas as mais diversas. Código, neste trabalho, quando aplicado a animais, se refere àquele padrão de comportamento determinado biologicamente que faz com os animais experimentem coisas na natureza como sendo comestíveis ou não, amigas ou inimigas.

cria mundos não necessariamente possíveis e que ele pode tentar fazer com que existam (as artes em geral e a ficção em particular).

Vemos, assim, como algo que, de início, é apenas uma possibilidade pode ser comunicado a outros de uma mesma espécie, em um segundo momento. Tal fato pode gerar entidades totalmente dependentes da cognição, mas que podem vir a tomar um corpo físico.

5. Código e idéia

A comunicação entre o índio e o fazendeiro se processará deficitariamente devido ao grau de incomensurabilidade que existe entre os interpretantes que eles desenvolvem com respeito ao mesmo objeto—a palmeira. Entretanto, alguma comunicação sempre se dá, posto que seus mundos objetivos se sobrepõem em certos pontos comuns que possibilitam a troca de mensagens. Aos pontos comuns damos o nome de *código* e aos pontos particulares, o nome de *idéia*.

Para que a comunicação se dê, é necessário o código, ou seja, aqueles elementos compartilhados por indivíduos de uma mesma espécie, comunidade ou época, que servem para tornar pública uma idéia. Expandindo: para que as idéias possam ser compartilhadas elas devem ser corporificadas em estruturas objetivas, elas devem adquirir formas, publicamente reconhecíveis. Não basta descobrir que a relação é separável de sua base. É necessário que ela seja separada da base original e atribuída a uma nova base, e que esta seja experimentada como sendo um veículo significativo para a objetividade relativa à base original. A idéia, para

vir a ser pública, deve ser associada a algum elemento experimentável, que servirá de base para a relação que é a própria idéia. "O código", como Deely (1990a: 87) resume, "é a correlação e a proporção entre um elemento acessível sensorialmente e uma objetividade que é compreendida como correlacionada a ele". Assim como uma relação não é nem a base onde ela se inicia nem o termo onde ela termina, o código não é nem a idéia que ele carrega nem a estrutura objetiva que corporifica a idéia.

Os elementos de um sistema, que seguem regras de relações recíprocas, diferem da objetividade que pode ser correlacionada a eles. Só é código por direito aquela correlação que pode vir a existir entre os elementos de um conjunto (ou sistema) e os elementos de outro. O código Morse, para dar um exemplo bem comum, não é nem a seqüência de traços e pontos nem as letras do alfabeto: ele é a correlação que foi estabelecida entre eles.

O código existe primeiramente no *Umwelt* em uma forma anterior à forma lingüística: ele marca a circunvizinhança física de acordo com a objetividade do organismo que interage com ela. O código corresponde, biologicamente, àquela anomalia do *Umwelt* que vimos anteriormente: a trilha familiar, como J. v. Uexküll a chamou. A trilha familiar é, de certo modo, um subsistema modelador, tanto na zoosseiose quanto na antroposseiose. Como código, a trilha familiar é um interpretante não só para o ser humano, mas para toda a natureza: onde houver correlação, terceiridade ou leis, existe um interpretante.

Dessa maneira, podemos considerar a trilha familiar, estritamente biológica e funcionando apenas no nível da percepção (e mesmo anterior a ela), como uma prefiguração do código propriamente dito, isto é, lingüístico. Ela anuncia, na zoosseiose, aquele acontecimento distintivo da antroposseiose: o surgimento da ca-

pacidade, no organismo, de tornar público algo inteiramente subjetivo e interno—a idéia—através de um meio acessível aos sentidos—o código.

Idéia (descoberta da relação) e código (correlação) são interpretantes, ligados a *Innenwelt* e *Umwelt*. O índio e o fazendeiro possuem seus interpretantes sobre a palmeira, que, embora se originem em seus mundos objetivos interiores, podem ser comunicados através de signos estipulados que fazem parte de seus mundos objetivos.

Vejamos como essa comunicação se dá: o índio (ou o fazendeiro) experimenta algo que se torna um objeto único de sua experiência. Ele codifica sua experiência e a transmite ao fazendeiro (ou vice-versa), que por sua vez, conhecendo (ou advinhando) o código usado pelo índio, decodifica a mensagem, duplicando parcialmente a idéia original. Nesse momento ocorre uma comunicação, que é a posse, por mais de um indivíduo, de uma idéia individual. Essa comunicação se dá "dentro e além da objetividade perceptualmente compartilhada" (Deely 1990a: 87).

O que vimos acontecer foi uma idéia nascer em uma mente e ocasionar uma relação objetiva, a qual foi separada da base subjetiva e correlacionada a um objeto dos sentidos. Esse objeto estimula uma outra mente a reproduzir a idéia—a entrar na mesma relação com um objeto—que nasceu na primeira mente. Vemos, assim, como nosso mundo objetivo, construído pela nossa experiência de seres finitos, pode ser desconstruído e reconstruído de dentro para fora, através de relações objetivas que superam nossa finitude biológica.

O interpretante surge quando um objeto se torna signo, ou quando um signo se transforma em outro signo—o interpretante é um momento da semiose. Dessa maneira, o código surge também,

e necessariamente, da semiose, ou melhor dizendo, de uma situação de comunicação.

O código deve ser compartilhado entre o emissor e o receptor para que a comunicação ocorra. Peirce (citado em Hardwick 1977: 196-197) o chama de "interpretante comunicacional":

Existe o Interpretante *Intencional*, que é uma determinação da mente do emissor; o Interpretante *Eficaz*, que é uma determinação da mente do receptor; e o Interpretante *Comunicacional*, ou digamos, o Cominterpretante, que é uma determinação da mente com a qual as mentes do emissor e do receptor têm que se fundir para que qualquer comunicação possa ocorrer. Essa mente pode ser chamada de *commens*. Ela consiste em tudo que existe, e deve existir, bem entendido entre emissor e receptor desde o início, para que o signo em questão desempenhe sua função.

O código não se reduz ao seu aspecto lingüístico. Como a competência semiótica não se confunde com a competência lingüística chomskiana, mas é antes o conjunto maior do qual a noção que Chomsky desenvolve é um subconjunto, o código em seu sentido mais amplo subsume o código lingüístico. O interpretante comunicacional é o código lingüístico, mas também, e além dele, é todo aquele universo objetivo ao qual se faz referência.

É assim que os conceitos de "real" e "realidade" são os interpretantes de real e de realidade desenvolvidos pela cultura e pelo indivíduo em uma dada época. Da mesma forma, o interpretante de irreal ou imaginário é construído por uma cultura ou por um indivíduo. Ambos os interpretantes de real e irreal são

historicamente datados. O conceito de interpretante substitui a noção tradicional (pré-semiótica) de dados naturais: realidade e irrealidade são interpretantes coletivos construídos pelos seres humanos no *Lebenswelt*.

6. Novas objetividades

A linguagem existe dentro do mundo objetivo como uma "interface", ou uma membrana permeável, através da qual a ordem objetiva se abre para desenvolvimentos mais elevados. Ao mesmo tempo, a ordem objetiva se abre para o estabelecimento de uma verificação crítica dos fatores em ação dentro da objetividade. Tal verificação se dá de acordo com sua origem dentro da subjetividade dos organismos conhecedores e lingüísticos, e de acordo com a subjetividade da circunvizinhança física que influencia e sustenta os organismos de várias maneiras.

Essa verificação crítica torna possível, além do emprego da linguagem para fins comunicativos, a própria possibilidade da linguagem. Conseqüentemente, ela torna possível tematizar a experiência como a diferença entre aquilo que o organismo conhece e aquilo que escapa à sua cognição.

A linguagem dentro do *Umwelt* se assemelha a um centro de triagem no qual pode-se selecionar, pelo menos em alguns aspectos, os fios de objetividade que se originam no animal ou o ligam, aqui, à natureza e, ali, à cultura (Deely 1990a). Ao mesmo tempo, a linguagem capacita o ser humano a estabelecer outros fios pelos quais a objetividade se estende a novas dimensões, definindo outras "experiências possíveis" através de visitas a mundos de fantasia.

Mimese e mundos possíveis

Desde sua origem nos escritos de Platão e Aristóteles, a idéia de mimese tem dominado a estética ocidental: as ficções—objetos dependentes da cognição—derivam da realidade; elas são imitações ou representações de objetos que independem da cognição para existir. A semiótica, porém, mostra que essa noção é equivocada: dada sua configuração relacional, ao signo pouco importa se o objeto que o determina (ou que ele determina) se refira a algo existente na natureza ou não.

A metáfora da arte como espelho da natureza corporifica a mimese, que Abrams (1953: 8) aponta como "provavelmente a mais primitiva teoria estética". Tal conceito apareceria primeiro nos diálogos de Platão, onde Sócrates considera a arte, assim como as sombras e as imagens na água e nos espelhos, triplamente distanciada da essência do mundo—as idéias.¹¹ Aristóteles também define mimese como imitação. Ao contrário da mimese platônica, que se aplica a todas as atividades humanas e pressupõe modelos an-

¹¹ Spariosu (1984: 1), entretanto, descobre origens pré-socráticas e identifica "uma distinção funcional entre mimese não-imitativa ou pré-platônica" e a teoria platônica. Ricoeur (1975), por sua vez, distingue três significados de "mimese" (= "atividade mimética") na *Poética* de Aristóteles.

teriores, a imitação aristotélica rejeita o mundo das idéias e se torna específica das artes.

Se em Aristóteles o objeto a ser imitado era a "ação", diversos críticos tenderam a substituí-la por "caráter humano", "pensamento" ou até mesmo coisas inanimadas. Quais fossem as diferenças entre as teorias, diz Abrams (1953: 10), todas apontavam na mesma direção: "reflexo", "representação", "fingimento", "falsificação", "cópia" ou "imagem".

A crítica mimética se mostra inadequada já no século 19, mas é no nosso século que essa inadequação se tornou irremediável. Embora alguns críticos ainda abordem a obra de arte como "um espelho voltado para a natureza", para usar uma frase de Shakespeare, a teoria literária em geral abandonou essa orientação. Diferentes conceitos e abordagens, tomados emprestados à lógica, à semiótica e à semântica, propõem novas maneiras de analisar o texto literário.

Ao estudar os dissabores da crítica tradicional, Doležel (1988) distingue três funções miméticas mais enfatizadas. Primeiro, um particular ficcional representaria um particular real. Entre elemento ficcional e fenômeno real existiria uma correspondência bi-unívoca, capaz de avaliar a "autenticidade" da obra. É impossível, entretanto, descobrir um particular real por trás de cada representação ficcional.

A inadequação dessa proposição forçou a crítica a reinterpretar o conceito de mimese: os particulares ficcionais passaram a ser tidos como representando universais reais—tipos psicológicos, grupos sociais, condições existenciais ou históricas. A função mimética assumiu um aspecto universalista: um particular ficcional representaria um universal real. Essa função caracteriza a abordagem da crítica de Aristóteles a Auerbach, passando por Agostinho e Hegel. Devido à insistência em explicar todos os objetos

ficcionalis como representações de entidades reais, essa crítica interpretava semanticamente os particulares ficcionais eliminando-os.

Um terceiro tipo de função seria uma fonte real representando—fornecendo a representação de—um particular ficcional. A fonte da representação é identificada como o autor. Dessa maneira, a função mimética passa a ser uma função pseudomimética. Para Dorrit C. Cohn (1978), por exemplo, a mimese é um processo textual que ocorre entre textos literários e entidades ficcionais. A pseudomimese, no entanto, pressupõe que mundos e mentes ficcionais existam independentemente da representação, esperando ser descobertos e descritos. Mais grave ainda, Doležel (1988: 480) denuncia, a pseudomimese impede que se estude e responda à pergunta fundamental para a semântica ficcional: "Como os mundos ficcionais adquirem existência?" Eis a pergunta que direciona esse capítulo.

1. A contribuição de Peirce

Um primeiro passo para entendermos como os mundos ficcionais passam a existir é lembrar a indiferença do signo em relação a seres que são puramente objetivos e a seres que são objetivos e físicos. Como já vimos no Capítulo 1, Peirce nos adverte que é incorreto usar a palavra "objeto" para significar "coisa". Tudo que experimentamos é objeto da experiência. Ao contrário do uso comum, para Peirce, objetivo significa aquilo que existe em relação a um sujeito cognoscitivo.

Peirce freqüentemente define o signo como determinado pelo objeto. Esta passagem, por exemplo, enfatiza a determinação objetiva:

um signo é tudo, de qualquer modo de ser, que medeia entre um objeto e um interpretante, uma vez que ele é determinado pelo objeto *relativamente ao interpretante*, e determina o interpretante *em referência ao objeto*, de maneira a fazer com que o interpretante seja determinado pelo objeto através da mediação desse "signo" (Peirce MS 318: 44).¹¹

O objeto determina que o signo tenha um interpretante específico, e determina que o interpretante tenha um objeto específico por causa do signo. A causalidade lógica na determinação do objeto da relação do signo, entretanto, difere da causalidade física. Peirce (CP 5.484) explica a diferença da seguinte maneira:

Toda ação dinâmica, ou ação de força bruta, física ou psíquica, ou ocorre entre dois sujeitos [quer eles reajam igualmente um ao outro ou um seja agente e o outro paciente, inteira ou parcialmente] ou, de qualquer modo, é uma resultante de tais ações entre pares. Mas por "semiose" quero dizer, ao contrário, uma ação, ou influência, que é, ou envolve, a cooperação de três sujeitos, tais como um signo, seu objeto e seu interpretante, essa in-

¹¹ Para uma discussão do realismo escolástico e dos modos de determinação relacionados com essa citação e a anterior, ver CP 5.453 et seq.

fluência trirrelativa não sendo de maneira alguma resolvível entre pares.

Mudanças materiais sempre resultam da ação dinâmica dos corpos, mudanças objetivas podem ocorrer ou não. O oposto se dá na ação dos signos. Qualquer mudança material é apenas pressuposta, pois o que constitui a essência da ação dos signos é uma transformação objetiva ou uma "modificação de consciência", para usar uma expressão do próprio Peirce (CP 5.485).

1.1 Os objetos imediato e dinâmico

Para entendermos a causalidade lógica que relaciona o objeto ao seu signo e ao interpretante do signo daquele objeto, devemos nos voltar para as definições que Peirce dá para os diferentes tipos de objeto. Ele distingue entre objeto imediato e real (ou dinâmico): "Esse (...) chamo de *Objeto do signo*;—o objeto imediato, se ele for a idéia sobre a qual o signo é construído, o objeto real, se ele for aquela coisa ou circunstância real sobre a qual aquela idéia se fundamenta, como em um leito de rocha" (MS 318: 33).¹¹ Nesse processo duplo, uma coisa se torna o objeto dinâmico (ou real ou existente) que servirá como fundamento para a idéia. Essa idéia tornar-se-á um objeto imediato, que, por sua vez, determinará um signo.

¹¹ Definições similares aparecem em CP 4.536, 5.473, 8.183 e 8.314

Tal processo, entretanto, não implica que o objeto dinâmico seja sempre um ser independente da cognição.¹⁴ O signo é construído a partir do objeto imediato, que é a idéia de um objeto dinâmico. O objeto dinâmico, por sua vez, é "uma coisa estritamente individual, ou uma coleção ou série individual, ou um acontecimento individual, ou um *ens rationis* individual" (MS 318: 34). Dessa maneira, para Peirce, objeto imediato e objeto dinâmico diferem apenas em termos formais. Não existem diferenças essenciais entre uma idéia como um objeto imediato ou como algo real, isto é, como um objeto dinâmico que existe independentemente de nossa cognição.

Peirce deixa isso claro ao classificar objetos inexistentes, tais como uma fênix ou a verdade, como objetos imediatos sem um objeto dinâmico que corresponda suficientemente:

Pode ser que tal coisa ou fato não exista ou não possua qualquer modo de realidade, mas seguramente não negaremos à imagem comum de uma fênix ou a uma figura da verdade nua em sua fonte o nome de "signo", simplesmente porque o pássaro é uma ficção e a Verdade um *ens rationis*. Se existe algo real (...) que corresponda suficientemente ao objeto imediato (que, uma vez que ele é uma apreensão, não é real), então, quer esse algo seja indetectável ao Objeto estritamente falando ou não, ele deve ser chamado, e geralmente é chamado, de "objeto real" do signo (MS 318: 41).

¹⁴ Peirce (CP 8.343) percebe que o termo "objeto real é inadequado, porque talvez o Objeto seja completamente fictício", e passa a chamá-lo de "Objeto Dinâmico, que, pela natureza das coisas, o signo não pode expressar, que ele pode apenas indicar e deixar para o intérprete descobrir por experiência colateral".

Um terceiro tipo de objeto parece surgir sem ser anunciado, "o Objeto estritamente falando", que existiria no mundo físico, e sobre o qual se fundamenta o objeto dinâmico. Na verdade, esse terceiro objeto hipotético é "aquela criação da mente em sua reação a algo mais ou menos real" (MS 693A: 33). Em outras palavras, uma coisa que se torna experimentada. Note-se que ela pode ser "mais ou menos real" ou uma idéia existindo por si mesma na cognição. Assim, uma fênix, que foi primeiro uma concepção na mente de alguém, há mil anos ou mais, uma vez que ela se tornou um signo público, tornou-se também uma "coisa". Quando minha mente encontrou o signo de uma fênix (uma idéia-como-coisa para mim), o pássaro mitológico se tornou um objeto dinâmico, que por sua vez gerou um objeto imediato.

Aqui se encontra o centro de nossa discussão sobre como os signos se referem a seres inexistentes. Um signo sempre se refere a seu objeto imediato, ou é determinado por ele, que, como uma apreensão, não existe fisicamente. O objeto imediato não precisa corresponder suficientemente a um objeto dinâmico. O objeto dinâmico precisa fornecer apenas um cerne sensório ao redor do qual a mente elabora um objeto imediato que transcende e excede o que só os perceptos fornecem. Esse objeto é o objeto da fantasia, ou, ainda, de crenças erradas em outros contextos.¹¹ O sig-

¹¹ Peirce tem uma postura dupla quanto a esse ponto: como um idealista em CP 8.153 e como um realista em um texto de 1904 (muitos outros exemplos textuais poderiam ser aduzidos). O caso é que "Os dados a partir dos quais a inferência se inicia e sobre os quais todo raciocínio depende são os fatos perceptuais, que são o registro falível que o intelecto faz dos perceptos, ou 'a evidência dos sentidos'" (CP 2.143). Essa evidência jamais se reduz ao que a mente constrói dentro da ordem da objetividade, como Poincaré (1985: 311) explicou. Quando uma coisa se torna um objeto, ela não se reduz completamente à experiência e se torna "puramente mental". Antes, o organismo cognoscitivo consegue apreender apenas alguns aspectos do seu ser físico. Ao serem objetificados e contextualizados na teia de relações objetivas, es-

no, assim, se refere ao seu objeto imediato quer esse objeto seja identificável com uma coisa ou com uma criação da mente.

1.2. *Objetos puramente mentais e seus signos*

Consideremos ainda que tipo de signo representa objetos que se identificam com criações da mente. Segundo seu modo de apresentação possível, os seres dependentes da mente são "Objetos que são signos na medida em que eles são meramente possíveis, mas tidos como positivamente possíveis" (CP 8.347). Assim, eles são representados "Como meras Idéias, ou o que seria se as coisas não fossem o que elas são" (CP 8.349). Planos, utopias, desejos e criações similares da mente pertencem a essa divisão.

Seguindo essa trilha, Peirce obtém signos "que determinam seus Objetos afirmando as características destes" (CP 8.350). Vamos como tal se dá quando consideramos criaturas como a fênix, leis e a beleza. A mente os cria como signos, e eles determinam seus objetos. Ou, como Peirce afirma, "é da essência do Signo determinar [i.e., fazer 'definitivamente ser tal como será'] certas idéias; i.e., certos Possíveis". Prédios, livros e instituições passam a existir como resultado de terem sido previamente determinados pelo signo.

Signos cujos objetos dinâmicos são seres puramente objetivos são, na teoria de Peirce (CP 8.366), "Signos de Possíveis. Isto é,

ses aspectos servem como veículos sígnicos, quer para uma empreitada científica ou, mais comumente, para a consciência cultural de objetos imediatos dos quais a fantasia deriva. Uma coisa existe por si, independentemente de ser conhecida, mas, ao ser experimentada, ela adquire uma existência objetificada que depende da estrutura do organismo. Essa existência objetificada é o que fornece o aspecto dinâmico dentro do objeto imediato.

Abstrativos tais como Cor, Massa, Brancura, etc." Com "abstrativos" ele quer dizer "signos de abstrações imediatas". É claro, "se o Objeto Dinâmico for um mero Possível, o Objeto Imediato apenas poderia ser da mesma natureza" (CP 8.367). Quando objeto dinâmico é uma abstração, o objeto imediato, que é uma idéia de um dinâmico, é a abstração de uma abstração.

De maneira geral, os signos em relação a objetos que se referem a seres inexistentes são icônicos ou simbólicos. Se a relação for de semelhança, como, por exemplo, aquela entre a imagem de uma fênix e a própria fênix, o signo é predominantemente um ícone. Se a relação for de generalidade ou lei, tal como aquela entre uma bandeira e o país pelo qual ela está, o signo é principalmente um símbolo.

O signo icônico, digamos, a imagem de uma fênix, é o caráter que o signo (a imagem) possui que se refere a seu objeto (o pássaro mitológico). Ele pode ser uma qualidade (um qualissigno) ou uma lei (um legissigno), na medida em que ele é supostamente igual ao pássaro e é usado como um signo dele (CP 2.247). O signo simbólico, digamos, uma bandeira tida como representando um país, é aquela generalidade ou lei em nossas mentes que medeia entre aquela bandeira e o conceito de país. País é uma instância existente daquilo que o signo simbólico denota, mas, como Peirce (CP 2.249) observa com precisão, "existente no universo possivelmente imaginário ao qual o Símbolo se refere".

1.3. Ficções como realidades internas e externas

As fênix, infelizmente, não existem como objetos externos. Por conseqüência, elas não são realidades, mas ficções, e, como tal,

existem apenas naquilo que Peirce (CP 5.476 et seq.) chama de nosso "mundo interior". Como conceitos intelectuais, as ficções são conjeturas, isto é, os primeiros interpretantes lógicos que funcionam como "o efeito essencial no intérprete". Esses primeiros interpretantes lógicos nos estimulam a agir em nosso mundo interior, e as ações resultantes existem no "modo condicional, o 'seria'" (CP 5.482). As fênix e todos os seres inexistentes se originam em nosso mundo objetivo individual, o *Innenwelt*, como conjeturas; mais tarde, através do signo corporificado, eles adquirem existência no *Lebenswelt*, o mundo objetivo público.

É dessa maneira, referindo-se indiferentemente a objetos que correspondem a coisas e a objetos que correspondem a conjeturas (conceitos), que o signo pode referir-se a seres inexistentes. Essa propriedade do signo torna possíveis fenômenos como engano, ilusão e logro na zoosseiose e na antroposseiose. Para o animal, é vital eliminar todas as criações puramente objetivas, pois do contrário ele terminará como um item no cardápio de seus predadores. Para os seres humanos, ao contrário, é tal indiferença do signo quanto à natureza do seu objeto que lhes permite redistribuir relações de maneiras que não existem no mundo físico e, daí, criar a linguagem e o mundo pós-lingüístico, puramente objetivo, que chamamos de cultura.

2. Campos e quadros de referência

Com a relação entre linguagem e literatura em mente, Harshaw (1984: 230) descreve a ficção literária como "uma língua oferecendo proposições que não reclamam valores de verdade no mundo real". Vejamos se tal afirmativa encontra fundamento na semiótica.

Peirce nos ensina que uma proposição é um dicissigno—"qualquer objeto de experiência direta, enquanto ele é um signo e, como tal, fornece informações a respeito de seu Objeto" (CP 2.254). O interpretante do dicissigno "é um signo que é entendido como representando seu objeto com respeito à existência real" (CP 2.252). Com base nessas definições, Sheriff (1989: 76) argumenta que a literatura é um símbolo remático: "A arte literária, sendo inseparável da linguagem, é claro, compartilha da Terceiridade (é um símbolo), mas ela cria um interpretante que tem o modo de ser da Primeiridade (é um Rema)".

O símbolo remático (ou rema simbólico), diz Peirce (CP 2.261),

é um signo conectado ao seu Objeto por uma associação de idéias gerais de tal maneira que sua Réplica evoca uma imagem na mente, imagem que, devido a certos hábitos ou disposições daquela mente, tende a produzir um conceito geral, e a Réplica é interpretada como um Signo de um Objeto que é uma instância daquele conceito.

Assim é que a palavra "fênix" traz à mente a idéia de uma fênix: embora ela seja um pássaro mitológico, Peirce explica, descrições reais existem e são conhecidas do autor e de sua audiência.

Sheriff (1989: 75) argumenta ainda que dicissigno, ou proposição, descreve a crítica, porquanto ela se refere a um objeto existente: o texto. A diferença entre o dicissigno e o símbolo remático está no modo de significar, isto é, na sua relação como seu interpretante: "A proposição professa ser realmente afetada pelo existente real ou pela lei real a que ela se refere. (...) O rema não possui tal pretensão" (Peirce CP 2.252). As proposições na litera-

tura se referem, apenas e necessariamente, ao mundo ficcional; sua validade é verificável apenas na ontologia do texto.¹⁶

litar

Por ser um signo remático, a literatura não se refere diretamente ao mundo como seu objeto: entre eles não existe uma correspondência que nos permita afirmar ou negar a verdade de um texto. O mundo como objeto determina um signo que, por sua vez, gera um signo mais desenvolvido—o interpretante. O autor trabalha com esse interpretante nos níveis do indivíduo e da cultura: o *Innenwelt* e o *Lebenswelt*. São esses interpretantes que formam o objeto daquele signo remático que chamamos literatura.

Devido a sua natureza remática, os mundos e personagens da literatura só sabem existir como possibilidade. "Um rema", Peirce escreve a Lady Welby, "é qualquer signo que é representado em seu interpretante significado como se ele fosse um caráter ou marca" (Hardwick 1977: 33). A literatura é um signo de possibilidade que representa mundos possíveis através de suas qualidades (seus caracteres ou marcas) e apenas através delas.

Retornando a Harshaw e sua afirmação sobre a ficção, podemos concordar com ele que as proposições literárias não reclamam um valor de verdade no mundo real. Sua verdade só pode ser julgada dentro dos quadros de referência aos quais os valores de verdade no mundo real se relacionam. Por "quadro de referência", Harshaw (1984: 231) entende "qualquer contínuo semântico de dois referentes ou mais, sobre os quais podemos falar". Um quadro de referência pode estar presente para os interlocutores ou não; se ausente, ele pode ser conhecido ou desconhecido. Ele pode ser real, hipotético ou ficcional; seu estado ontológico pouco importa para a semântica.

¹⁶ Walton (1990: 36) toma a ficcionalidade como propriedade das proposições, mas reconhece os problemas que isso lhe acarreta em termos de metafísica e lógica filosófica.

de referência não são entidades ontológicas fixas; sua delimitação depende de estratégias de referência e compreensão.

A "realidade", ou o significado, do texto é influenciada por princípios reguladores; por exemplo, tom de voz, ponto de vista, situação, gênero e atitude perante o público. Harshaw (1984: 234) diz que o significado resulta de um construto tríplice: princípios reguladores, sentido e quadro de referência (onde "sentido" quer dizer sentidos das palavras e operações sintáticas de significado). Ao reconstruir esses três aspectos de um texto literário, o leitor se depara com várias alternativas que encorajam interpretações múltiplas.

Para Harshaw, a obra literária projeta pelo menos um campo de referência interno ao qual os sentidos no texto se relacionam. Alguns dos referentes pertencem apenas ao texto e não demandam existência externa ou factual. O significado de um texto literário se relaciona a campos de referência internos e externos. Os campos externos podem ser o mundo no tempo e no espaço, uma filosofia, ideologias, concepções da natureza humana, outros textos. Esses campos externos existem no *Lebenswelt*, ao passo que os campos internos equivalem aos mundos objetivos das personagens.

O campo de referência interno funde os aspectos formais, convencionais e temáticos em uma combinação—o mundo ficcional—que confere à obra literária sua unicidade. Ele também veicula o valor expressivo, simbólico ou modelador do texto em relação ao mundo externo e ao autor. Além disso, o campo interno orienta (ou deveria orientar) toda interpretação do significado da obra literária.

Modelado a partir do mundo "real", físico e social, em um processo aparentemente especular, o campo de referência interno é um objeto semiótico multidimensional e não uma mensagem li-

near. Além das pessoas e outros referentes ficcionais únicos, esse campo usa referentes e quadros de referência que pertencem a campos externos—o *Lebenswelt*.

Mesmo quando o texto literário depende muito do mundo externo, imitando ou usando seus referentes, o autor seleciona elementos e reorganiza suas hierarquias na criação de um campo autônomo para o texto. Em outras palavras, o autor trabalha com material de seu mundo objetivo, dando-lhe forma na narrativa. A conjugação *Lebenswelt—Innenwelt* é o interpretante de realidade, de significado do mundo, que ele vivencia e representa no texto. Donde que ficcionalidade não é apenas um caso de invenção nem ficção se opõe, necessariamente, a fato.

Segundo Harshaw, podemos indicar três requisitos essenciais para a obra literária: um campo de referência interno e de propriedades concomitantes, autonomia em relação a qualquer situação discursiva e a qualquer referência direta, e o uso de várias convenções e tendências historicamente determinadas nos campos da linguagem, dos gêneros, dos temas e normas estéticas, do modo como são descritos na crítica e história literárias.¹¹

Um campo de referência interno se ancora em um quadro de referência externo. Embora as proposições sobre esse quadro possam ser preconceituosas ou falsas, não se julga o valor estético segundo a "verdade" dessas afirmativas. Se a "verdade" do

¹¹ Essa terceira característica mostra como o conceito de "literariedade" varia de acordo com o grupo que produz e consome "literatura". Isto é, "literariedade", como todo signo pós-lingüístico, é uma convenção e não uma essência que transcenda as considerações do aqui-e-agora. É "literatura" aquilo que no *Lebenswelt* se convencionou chamar de literatura. A ilusão formalista e conotativa de uma especificidade da literatura cai por terra quando analisada semioticamente (ver, por exemplo, Geninascia [1990]). Da mesma maneira, uma abordagem marxista-freudiana desmascara a ideologia do estético (ver, por exemplo, Kavanagh [1982]).

texto se desviar da posição normal do quadro de referência externo dado (o *Lebenswelt*), mas for coerente com o campo de referência interno, então a visão de mundo que o texto apresenta é legítima.

O texto condiciona o autor com princípios reguladores de gênero, personagem, leitor implícito e ponto de vista e o gratifica ao veicular suas fantasias e satisfazer sua necessidade de um "sentido de mundo". O texto afeta o leitor em todos os aspectos, desafiando seu interpretante de realidade e oferecendo um sentido para o mundo. O leitor, condicionado pela conjugação *Lebenswelt—Innenwelt*, responde ao texto. Sua resposta é moldada por expectativas, padrões morais, uma atitude ativa ou passiva e um interpretante de realidade—seu *Innenwelt*. O texto, se bem sucedido, influencia o *Innenwelt* do leitor e pode modificar seu comportamento com relação ao mundo objetivo.

Fantasia, mimese e campos de referência

A relação entre autor e mundo objetivo funciona biunivocamente. Seu modelo interiorizado do mundo objetivo é seu interpretante de realidade e determina o que corresponde à fisicalidade do ambiente e o que não possui contraparte no ambiente físico. Mas esse modelo, ou mapa, que o autor tem interiorizado—seu *Innenwelt*—é capaz de manipular os dados do *Lebenswelt*, de maneira puramente objetiva e, a partir de fenômenos objetivos e físicos, criar seres puramente objetivos.

Exemplos clássicos são as várias personagens e regiões da mitologia grega: o unicórnio, o centauro, Medusa, Quimera, Pégaso,

o Hades, o Jardim das Hespérides, etc. Seres totalmente dependentes da cognição criados a partir de elementos totalmente independentes dela, que existem no ambiente físico. Na literatura contemporânea, como Hume (1984: 11) nota, o autor pode alterar sua percepção do mundo através de drogas ou através de associações e metáforas: "Borges transforma uma biblioteca em um universo; Barth faz de uma universidade um universo; Blish cria um de seus universos a partir de uma poça rasa". Usando o mundo dado, o autor faz surgir um outro mundo, que em parte repete (mimese), em parte diverge da matéria prima (poiese).

O modelo teórico que Harshaw propõe ajuda a demonstrar a equipotência da fantasia e da mimese na criação literária.¹¹ Segundo ele, o campo de referência interno é construído como um plano paralelo ao mundo real. Na ficção realista, esse campo é projetado o mais paralelo e similar possível ao campo de referência externo. Em textos não realistas, o campo interno diverge de diversas maneiras do externo.

Esses planos, embora jamais se fundam, podem sobrepor-se em alguns (ou vários) pontos: os campos interno e externo compartilham muitos referentes individuais e até mesmo quadros de refe-

¹¹ Hume (1984) e Irwin (1976), entre outros, condenam a atitude da crítica tradicional de relegar a fantasia a um plano inferior. Louis Macneice (1965: 78), por exemplo, escreve que "Os maiores mitos tradicionais, tais como o de Orfeu e Eurídice ou o Rapto de Perséfone, são (...) obras da Imaginação; o mito, isto é, parece inevitável e preenche uma necessidade no leitor do qual ele pode estar consciente ou não. As fantasias do mero Capricho [Fancy], por outro lado, parecem não inevitáveis, mas arbitrárias; elas possuem superfície, mas não profundidade; elas divertem, mas não alimentam; elas são quase uma forma de rabisco. Esses dois tipos são encontrados freqüentemente na mesma obra". E mesmo teóricos que estudam as manifestações da fantasia tendem a considerar a fantasia como gênero uma filha bastarda. Kingsley Amis (1960), por exemplo, se concentra na ficção científica e des-carta a fantasia por ser uma violação dos fatos.

rência inteiros. De acordo como esse modelo, em um texto temos referências diretas a campos internos e externos, assim como referentes e quadros de referência em comum.

O campo de referência interno é modelado a partir do externo: o nosso conhecimento do mundo nos permite encontrar significados em uma obra de ficção, construir os quadros de referência a partir de material disseminado, preencher vazios e criar hierarquias. Por sua vez, o campo de referência interno representa campos externos: certos comportamentos, cenas, construtos de significado complexo são entendidos como "típicos" (ou "atípicos") quando comparados com a história, a natureza humana, a sociedade urbana ou qualquer outro campo de referência generalizado. Esse modelo não se limita a obras literárias realistas: "Qualquer tipo de desvio do realismo só pode ser estabelecido através da justaposição desses dois planos" (Harshaw 1984: 250-251).

Doležel (1988: 481), entretanto, condena esse tipo de praxis crítica. Segundo ele, a teoria mimética se tornou inadequada por ligar as ficções exclusivamente ao mundo real. Interpretam-se todas as ficções, mesmo as mais fantásticas, como referindo a um único "universo do discurso"—o mundo real. A função mimética, para Doležel, é apenas uma fórmula para integrar as ficções ao mundo real. A solução que ele propõe é uma semântica ficcional definida de acordo com um modelo de múltiplos mundos possíveis.

4. Múltiplos mundos possíveis

A semântica ficcional dos mundos possíveis se tornou viável quando a lógica formal passou a ser reinterpretada pressupondo-se que "nosso mundo real seja circundado por uma infinidade de

outros mundos possíveis" (Bradley & Swartz 1979: 2). Duas correntes atribuem status ontológicos diferentes a esses mundos: uma defende uma ontologia uniforme para o mundo real e os mundos possíveis, a outra privilegia o mundo real e considera os outros como alternativas possíveis para esse mundo (Adams, Robert 1979). "Cada mundo possível é uma ficção diferente sobre a maneira como o mundo é", diria Armstrong (1989: 50).

Doležel (1988) deriva três teses da semântica ficcional a partir do modelo de mundos possíveis. A primeira diz que mundo^s ficcionais são conjuntos de possíveis estados de coisas. O modelo de mundos possíveis legitima todos os possíveis não realizados: indivíduos, atributos, acontecimentos, situações e assim por diante (Bradley & Swartz 1979). Enquanto no modelo de um único mundo personagens se confundem com pessoas reais devido a nomes próprios em comum, no modelo de mundos possíveis tal não ocorre. Pouco importa para o rei Arthur ficcional se um rei Arthur histórico existiu ou não. Postula-se, é certo, uma relação entre o Alexandre histórico e todos os Alexandres ficcionais possíveis; essa relação, entretanto, ultrapassa fronteiras entre mundos e requer uma "identificação entre-mundos". A fronteira entre o mundo real e os mundos possíveis protege a identidade dos indivíduos ficcionais.

Dada sua condição de possíveis não-realizados, todas as entidades ficcionais são ontologicamente homogêneas. A Londres de Dickens não é mais real que o País das Maravilhas de Lewis. "O princípio da homogeneidade", diz Doležel (1988: 483), "é uma condição necessária da coexistência e compossibilidade de particulares ficcionais; ele explica porque indivíduos podem interagir e comunicar-se uns com os outros." Tal homogeneidade explicita a soberania dos mundos ficcionais.

A segunda tese que Doležel deriva postula que o conjunto de mundos ficcionais é ilimitado e maximamente variado. Ao interpretarmos os mundos ficcionais como mundos possíveis, libertamos a literatura da tarefa de imitar servilmente o mundo real. A semântica dos mundos possíveis inclui tanto mundos similares ou análogos ao mundo real quanto os mundos mais fantásticamente afastados da "realidade". Os mundos da literatura realista são tão ficcionais quanto os mundo dos contos de fada e da ficção científica. E para o leitor, diz Hutcheon (1984: 78), "não é mais fácil criar e acreditar no mundo bem documentado de Zola do que imaginar *hobbits* ou elfos; o salto imaginativo para o mundo e o tempo deve ser dado em ambos os casos".

Pode-se alcançar os mundos ficcionais a partir do mundo real, propõe a terceira tese de Doležel. O acesso requer que transponhamos fronteiras entre mundos, que transitemos do reino dos existentes reais para o reino dos possíveis ficcionais. É impossível um acesso físico; conseguimos transpor as barreiras apenas através de canais semióticos, por meio do processamento de informação. Como Doležel (1988: 485) indica,

O mundo real participa na formação de mundos ficcionais fornecendo modelos de sua estrutura (inclusive a experiência do autor), ancorando a história ficcional em um acontecimento histórico (Wolterstorff 1980: 189), transmitindo "fatos brutos" ou "realemas" culturais (Even-Zohar 1980), etc.

O material que o mundo real—o *Lebenswelt*—fornece tem que sofrer uma transformação para ser admitido no mundo ficcional: ele deve ser convertido em possíveis não-reais, com todas as conse-

quências lógicas, ontológicas e semânticas. Essa conversão só ocorre através da semiose textual e porque, para o signo, é indiferente se o objeto a que ele se refere é também uma coisa ou se existe apenas na imaginação.¹¹

Graças aos canais semióticos e a essa propriedade do signo, o leitor real entra em mundos possíveis e deles se apropria como fonte de experiência, da mesma maneira como ele integra e experimenta o mundo real. "A necessidade de mediação semiótica no acesso a mundos ficcionais", afirma Doležel (1988: 486),

explica porque a semântica ficcional tem que resistir a todas as tentativas de "decentrar", "alienar" e contornar o texto literário. Uma teoria de leitura que aniquile o texto literário explode a ponte principal entre leitores reais e o universo das ficções. O leitor de tal teoria, isolado em seu autoprocessamento narcisista, está condenado a levar o modo de existência mais primitivo, uma existência sem alternativas imaginárias possíveis.

O texto literário repete a diferença semiótica entre o *Homo* e os outros animais. Reduzir o texto a uma criatura exclusiva da cognição do leitor, além do que Doležel aponta, transforma cada leitor no autor de todas as obras que ele lê. Perdido em um mundo ilusório, qual Dom Quixote, ao leitor só resta experimentar suas alucinações como o mundo objetivo e físico que ele uma vez conheceu.

¹¹ Johansen (1983, 1985, 1989) mostra a transformação de material do mundo exterior em material ficcional através de uma pirâmide semiótica.

5. Incompletos, heterogêneos e puramente textuais

Três são as características básicas que Doležěl (1988: 487) descobre nos mundos ficcionais: incompletude, heterogeneidade semântica e existência puramente textual. As ficções literárias se caracterizam pela incompletude em contraste com os mundos possíveis que as enquadram, mundos esses (inclusive o real) que se supõe serem estruturas lógicas completas. A incompletude toma parte na eficiência estética do texto: espaços vazios e cheios constituem, igualmente, a estrutura do mundo ficcional. A distribuição desses espaços vazios e cheios é regulada por princípios estéticos; por exemplo, estilo do autor e da época e convenções de gênero. Poder-se-ia aduzir que textos realistas têm maior número de espaços cheios, mas, como Dällenbach (1984: 201) mostrou, essa completude é uma ilusão "destinada precisamente a camuflar [suas] lacunas". Os mundos ficcionais realistas difeririam dos mundos ficcionais fantásticos não em espécie, mas em grau de saturação semântica.¹¹

Dois casos contradizem Doležel e indicam que autores tanto de obras realistas quanto de obras não-realistas usam os espaços vazios e cheios para propósitos estilísticos. Stephen King, por exemplo, satura o texto até torná-lo hiper-realista. Com isso, ele aumenta a verossimilhança e, conseqüentemente, enfatiza o inverossímil. Já Ernest Hemingway e outros autores minimalistas es-

¹¹ Doležel (1988: 487 nota) denuncia a aplicação do "preenchimento das lacunas" aos vazios do texto, postulado pelas teorias de leitura (por exemplo, Ingarden [1973], Iser [1974] e Gadamer [1975]; ver também a semântica integracional de Harshaw), como um procedimento reducionista. As estruturas dos mundo ficcionais, diversificadas em sua incompletude, são reduzidas a uma estrutura do mundo completo.

crevem textos realistas não-saturados semanticamente, que parecem reduzir-se ao "real", sem quaisquer desvios da imaginação.

Uma outra característica das ficções literárias é sua heterogeneidade semântica. A heterogeneidade se deve aos princípios reguladores da estrutura do texto: domínios agenciais (o conjunto de propriedades, de crenças, a rede de relações e o campo de ação do agente ficcional) e modalidades, por exemplo. Assim, o mundo da ficção realista é aleticamente homogêneo, isto é, natural (fisicamente possível); inversamente, pode-se conceber um mundo supernatural (fisicamente impossível) homogêneo. O mundo mitológico é uma estrutura semanticamente não-homogênea constituída pela coexistência de domínios naturais e supernaturais.¹¹ Tais domínios são separados por fronteiras precisas, mas, ao mesmo tempo, são unidos pela possibilidade de contatos que ultrapassam essas fronteiras.

6.11.1
A complexidade semântica pode levar à crença de que os mundos ficcionais são modelos em miniatura do mundo real. Ao contrário: ela manifesta a auto-suficiência estrutural dos mundos ficcionais. Na ficção, elementos naturais e supernaturais se misturam criando uma ontologia que não poderia existir no mundo real. Essa criação aponta para a base ontológica dos mundos possíveis, que é sua terceira característica: os mundos da literatura são criados na atividade textual. Eles não se encontram em um depósito transcendental à espera de serem descobertos; eles são construídos através do agenciamento humano. Essa construção ocorre nas atividades culturais, por intermédio de sistemas semióticos, no ato criativo (poiético) da imaginação.

¹¹ Assim, as manifestações da fantasia seriam não-homogêneas, exceto pelo maravilhoso, que, como a literatura realista, seria homogêneo.

Uma outra característica dos textos, para Doležel, decorre da diferença entre construção e descrição. Ao passo que os textos descritivos tentam representar o mundo real, prejacente à qualquer atividade textual, os textos construtivos precedem seus mundos, construindo-os à medida que os representam.¹¹ Embora essa diferença entre texto narrativo e texto construtivo pareça contradizer o que Doležel afirma anteriormente, ela equivale à diferença entre um signo que se refere a um objeto que é também uma coisa e um signo que se refere a um objeto sem contraparte na fisicalidade do ambiente. Nesse caso, o signo determina / (cria) um objeto ao referir-se a ele. Em ambos os casos, a ontologia do objeto é indiferente para o signo literário.

6. Por uma mimese semiótica

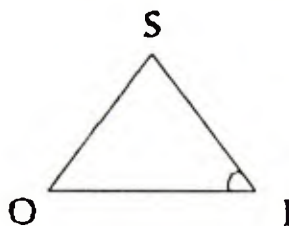
Na teoria platônica da mimese, a relação sígnica que ocorre é indexical, porquanto ela aponta para uma essência do objeto. Ao contrário, na teoria aristotélica, a relação é icônica, no que ela se fundamenta no caráter que o signo possui que se refere a seu objeto. Podemos dizer que a mimese platônica é essencialista, pois indica a imitação de formas ideais, e a aristotélica é "estruturalista", isto é, se refere à imitação das relações estruturais entre essas formas. Entretanto, no estruturalismo aristotélico existe um resíduo de essencialismo platônico: significado, para Aristóteles,

¹¹ Interpretando Maturana & Varela (1980) erradamente, Schmidt (1984) afirma que todo texto é construtivo, sem qualquer vínculo com o mundo extratextual. Construtivismos radicais como esse levaram Savan (1983) e Freundlieb (1988) a se oporem ao que eles chamam de "idealismo semiótico". Entre outras impossibilidades, esse idealismo propõe a existência de signo sem objeto e, conseqüentemente, a criação *ab nihilo*.

é inerente à estrutura (icônica) e tornado substancial na modelagem narrativa—"contido como uma essência dentro da modelagem e uma referência positiva à própria modelagem" (Con Davis 1985: 51). A teoria semiótica mostra que, na mimese, a relação icônica é referencial e especular; porém, a iconicidade opera como uma função algébrica, onde as variáveis estão por quaisquer valores que a elas se atribua. Assim, o sujeito da mimese, o *mimos*, nada é em si mesmo, não possui quaisquer qualidades e se presta, por essa razão, a todos os papéis—é apenas um operador.

Pela natureza da semiose, todo signo pode—e quase sempre é esse o caso—se transformar em objeto de outro signo. Esse processo ocorre nos dois sentidos: em direção tanto ao signo final quanto ao objeto inicial, sem, entretanto, jamais alcançá-los. A semiose tende ao infinito, e a ação dos signos é sempre a significação de outro signo—de outra significação. Da mesma maneira, e por isso mesmo, na mimese, o que se dá é sempre a imitação de uma imitação. Assim, a semiótica apazigua a controvérsia entre mimese idealista (essencialista) e mimese realista (estruturalista) e as funde em um todo maior que as partes. A mimese, segundo a semiótica, se refere a imitação de um objeto, e esse objeto é a imitação; ou, inversamente, e com o mesmo resultado, a mimese se refere à imitação de uma ação, e essa ação é a própria imitação.

Vejamos isso em um grafismo semiótico. Dado o triângulo SIO, onde S = signo, I = interpretante e O = objeto, o ângulo I tende a 0° nos textos realistas e a 180° nos textos onde predomina a fantasia (poiese). O que



impede a confluência total ($I = 0^\circ$) entre S e O é a poiese, e o que impede que S e O se oponham por completo ($I = 180^\circ$) é a mimese.

Na literatura realista, a mimese opera tentando ancorar o texto no *Lebenswelt*, ao passo que na literatura onde a fantasia predomina, a mimese se torna a representação do processo de modelagem de mundos. Em outras palavras, naquela o signo quase se confunde com o objeto, que ocupa o *mimos* quase que totalmente; nesta, o interpretante adquire valor máximo para o signo e orienta o processo mimético.

Este trabalho se baseia na mimese de interpretante, não especular e não figurativa. Em torno dessa noção gira a tese (esta tese) de que mimese e poiese são gêmeas antagônicas que se completam e se confundem naquela característica única do ser humano: a capacidade de, a partir de algo conhecido, manipular relações para criar mundos possíveis e impossíveis.



Fantasia: o panorama teórico

Ao contrário das ciências, que tentam descrever um mundo objetivo o mais próximo possível do ambiente físico, as artes podem negligenciar essa tentativa de correspondência unívoca. As literaturas de cunho realista, é certo, buscam aproximar-se ao máximo de uma descrição fiel do universo "lá fora". As literaturas que enfatizam a fantasia, ao contrário, não se deixam tolher por supostas correspondências com o mundo experimentado. Elas fazem da criação de seres que dependem totalmente da cognição o traço distintivo de sua natureza, em oposição às literaturas ditas realistas, que tentam trabalhar, por definição, com seres objetivos que poderiam corresponder a seres físicos. A possibilidade da literatura referir-se ao que existe tanto apenas objetivamente quanto objetiva e fisicamente se deve ao caráter relacional da linguagem enquanto *sígnica*.

Ao ser corporificada em um código, oral ou escrito, e desviada de sua função original, a linguagem se presta de base para um novo sistema modelador, a literatura. A literatura funciona como um sistema modelador ao retratar mundos possíveis (ou impossíveis), abstraídos do ambiente físico maior no qual ela existe. E ela é um modelo terciário porquanto se origina como objetividade em um *Umwelt*, toma forma no *Innenwelt* especificamente humano

(a linguagem), para finalmente se cristalizar em uma estrutura pós-lingüística, oral ou escrita, exclusiva do *Lebenswelt*.

A capacidade de transformar o mundo objetivo em um número de modelos variantes através da linguagem distingue o *Umwelt* humano—o *Lebenswelt*—das experiências desenvolvidas de maneira apenas zoossemiótica. Ao experimentar semiosicamente o "outro" e marcar essa experiência lingüisticamente, ao invés de simplesmente extingui-la, o ser humano se torna capaz de criar além de um modelo reduzido da fisicalidade, também um código como sistema de relações contrastivas. Tal capacidade existe porque o eu semiótico do *Innenwelt* está em relação dialógica com o outro semiótico do *Umwelt*, criando um mapa interior do mundo objetivo externo e, simultaneamente, transformando-o e sendo por ele transformado.

A relação entre *Innenwelt* e *Umwelt* nos mostra que Oscar Wilde estava certo ao declarar que é a vida que imita a arte, e não o contrário. A arte, puramente objetiva, é a expressão de uma semiose que faz da vida, física e objetiva, uma imitação daquilo que começou como puramente objetivo: o *Innenwelt* (cf. Lodge 1977 e Deely 1990). A arte remodela o mundo objetivo de modo a incluir algo da fisicalidade exterior a ele, mas sem depender de uma coincidência total com essa fisicalidade, pois a fronteira entre o que depende e o que independe da cognição é muito volátil. Cada novo êxito da cognição altera o interpretante coletivo de real, demonstrando que ele é essencialmente semiótico.

1. Labirinto de teorias

A filosofia e a teoria crítica ocidental têm relegado a imaginação a um plano inferior. Começando com Platão e Aristóteles, até hoje privilegia-se a mimese em detrimento da fantasia, por se entender que esta falseia a "realidade". Devido a esse fato, as teorias da fantasia se encontram em franca desvantagem em relação à doutrina mimética.

Hume (1984: 8) aponta como uma possível causa para essa deficiência a posição tomada pelos teóricos de ver a literatura enfatizando um interpretante de realidade, mimético, e ver a tendência para um interpretante de fantasia como um fenômeno literário marginal, portanto isolável. A consequência mais daninha dessa abordagem é a exclusão da fantasia do corpus literário tradicional e a subsequente tentativa malograda de criar um gênero para acomodar esse fenômeno não mais irregular que a literatura onde predomina a mimese.

1.1. Procedimentos tradicionais

Nos estudos sobre as manifestações literárias da fantasia encontramos dois procedimentos principais.¹¹ O primeiro é desco-

¹¹ Uso o termo "manifestação" no lugar de gênero por concordar com Schaeffer (1989) que nada é mais simples e enganador que atribuir um texto a esse ou àquele gênero. Segundo ele, de Aristóteles a Hegel a Brunetière, os autores das mais diversas poéticas têm perseguido a miragem de uma teoria unitária dos gêneros literários. Ora, dizer que *A utopia* é uma narrativa, ou que *"Alma minha gentil"* é um soneto, é certamente nomear e classificar esses textos, mas de acordo com lógicas bastante diferentes—o primeiro caso colocando em jogo a exemplificação de uma propriedade, o segundo a aplicação de uma regra. Schaeffer conclui que a pluralidade das lógicas "genéricas" é irreduzível. Daí

nhecer a fantasia e apenas distinguir entre o que se convencionou chamar de gêneros maravilhoso, fantástico e ficção científica. Essa distinção nem sempre é clara e precisa, frequentemente confundindo mais que esclarecendo.¹⁴ O segundo procedimento é reconhecer a existência da fantasia, porém como gênero. Toma-se fantasia por maravilhoso, fantástico, horror ou estranho, ou, ainda, faz-se com que um seja espécie do outro, o que confunde ainda mais o assunto.¹⁵

Como seria de se esperar, as teorias sobre as manifestações da fantasia se contradizem, rotulam e categorizam obras dentro de definições procrustianas. De acordo com algumas definições, obras como *Frankenstein* (Shelley 1965) e *The island of Dr. Moreau* (Wells 1964) seriam ficção científica (Amis 1960: 22, 23), enquanto que para outras elas seriam literatura de horror ou gótica (Rose 1976: 2, Punter 1980). A confusão é tamanha que Vax (1964: 121-122) opta por uma definição estipulativa: cada crítico ou leitor deve estabelecer arbitrariamente o que entende por fantástico.¹⁶ Da mesma forma, Gattégno (1971: 5) desconhece qual-

minha opção por considerar que a fantasia se manifesta—no sentido de dar-se a conhecer, revelar-se, exprimir-se, traduzir-se—de várias maneiras, sem me importar com classificações genéricas, necessariamente procrustianas.

¹⁴ Por exemplo, Vax (1960), Todorov (1970a), Bellemin-Noël (1972), Bessière (1974), Caillois (1976), Zgorzelski (1979).

¹⁵ Por exemplo, Amis (1960), Lewis, C. S. (1966), Heinlein (1969), Pfeiffer (1971), Kagarlitski (1971), Panshin (1971), Aldiss (1973), Suvin (1972), Manlove (1975), Jackson (1981), Le Guin (1982), Little (1984), Poul Anderson (1982), Edwards & Holdstock (1983), Asimov (1984) e Noël Carroll (1989).

¹⁶ Jô Soares dá um exemplo bem humorado das conseqüências de uma definição estipulativa ao recontar o episódio envolvendo os generais Newton Cruz e Leônidas Pires Gonçalves, ministro do Exército, que o primeiro chamou de covarde. Newton Cruz tentou retratar-se dizendo que havia chamado Leônidas de covarde, sim, mas no sentido de desleal. Jô (1989: 11) escreve que bastaria o

quer definição satisfatória de ficção científica e deixa a cargo do leitor a tarefa de identificar o que seja tal tipo de literatura. Bleiler (1948: 3) e Manlove (1975: 1), por sua vez, reclamam que fantasia possui diferentes significados para diferentes pessoas, e confessam sua incapacidade de definir o termo.

Um denominador comum à maioria dessas teorias é a tentativa de delimitar ao máximo (ou talvez eu devesse dizer a um mínimo) o número de obras que correspondem aos requisitos exigidos por elas. Certamente devemos levar em conta toda contribuição que elas podem nos oferecer, mas, ao mesmo tempo, devemos procurar uma abordagem que proceda ao contrário—que abranja o maior número de obras possível. Uma teoria da fantasia não pode ser

general Newton Cruz seguir a mesma linha de raciocínio, sempre baseado no dicionário, e não apenas evitaria sua prisão como até receberia elogios:

— Nunca tive o intuito de ofender. Quando disse covarde no sentido de desleal, era desleal no sentido de infiel. Está lá, no dicionário, que não me deixa mentir. E infiel, é óbvio que eu usei no sentido de pérfido. Mas não pérfido pérfido, como são todos os pérfidos, e sim pérfido no sentido de enganoso. Mas qual enganoso? Ah! São tantos os sentidos! E, neste caso, foi no sentido de falaz. Sim, falaz, mas no sentido de quimérico! Notem que há quimérico e quimérico, mas o meu quimérico foi apenas no sentido de fantástico! E quem pode negar que o general Leônidas é fantástico? Quem?! Sobretudo quando eu digo fantástico no sentido de prodigioso, e prodigioso ele o é! Prodigioso, evidentemente, no sentido de admirável! Logo, só pessoas de má fé não percebem que, no fundo, o que eu disse é que o senhor general Leônidas Pires Gonçalves, ministro do Exército, é, e sempre será, admirável.

Esse exemplo basta para nos convenceremos da impropriedade da definição estipulativa que Vax apregoa. Note-se, especificamente, a passagem de "quimérico" para "fantástico" para "prodigioso" para "admirável". Nesse exemplo há, ainda, o agravante de os dois tipos de definição levantadas por Vax—estipulativa e lexical—serem combinados para obter-se um efeito cômico, derivado do absurdo.

restritiva por causa da própria falta de limites do seu objeto: a fantasia é uma atividade ilimitada.

1.2. A tradição anglo-saxônica

Na Inglaterra da primeira metade do século 20, um grupo de autores escreveu também sobre a fantasia: E. M. Forster, Herbert Read, J. R. Tolkien e C. S. Lewis. A importância de seus trabalhos está em que esses autores introduzem a distinção entre fantasia como processo mental e como produto literário.

Para Forster (1927), fantasia é uma disposição espiritual voltada para o jogo e o resultado desse estado de espírito, mais do que um gênero literário. Herbert Read (1984) distingue entre processo mental (*fancy*) e produto literário (*fantasy*), reintroduzindo a distinção entre fantasia e imaginação, comum na estética romântica, agora voltada para a estilística.

Em um longo ensaio sobre a fantasia na literatura, Tolkien (1964) concebe a fantasia como uma capacidade, uma atividade racional, uma arte "subcriativa", voltada para a produção de um mundo e uma crença secundários, que provocariam uma sensação de encantamento no leitor. A fantasia seria uma atividade inata ao ser humano, que não combate, mas se alia à razão na tarefa de diferenciar entre o que é e o que não é real. "Se os homens não conseguissem distinguir entre sapos e homens", escreve ele (Tolkien 1984: 85), "histórias de fadas sobre reis-sapos não haveriam surgido." Só o ser humano consegue estabelecer relações de diferença e depois jogar com elas, criando novos entes em mundos possíveis e impossíveis.

Essa capacidade psíquica do ser humano e sua expressão literária ocuparam grande parte da obra de C. S. Lewis. Ele mantém as duas separadas e diz que a primeira pode levar à morbidez, o que não interessa à literatura. Lewis (1961: 129) rejeita a linha freudiana por lhe parecer "uma grande escola de pudor e hipocrisia" e se inclina em direção a Jung, que lhe soa "mais cortês e humano".¹¹

¹¹ Para Jung (1926: 573), a energia psíquica se manifesta freqüentemente através da "fantasia", termo que ele usa para se referir à capacidade e ao exercício da capacidade. O produto é um "fantasma", que ele define como um complexo sem correspondente no mundo exterior.

Em essência, Jung (1926: 69) diz da fantasia que

Essa atividade peculiar da psiquê, que não pode ser explicada nem como uma reação reflexiva aos estímulos sensoriais nem como um órgão executivo de idéias eternas, é como todo processo vital, um ato perpetuamente criativo. A cada dia uma nova realidade é criada pela psiquê. A única expressão que posso usar para essa atividade é fantasia. A fantasia não é inextricavelmente interrelacionada com outras funções psíquicas. Ora ela parece primordial, ora como o último e mais ousado produto do conhecimento acumulado. A fantasia, assim, me parece a expressão mais clara da atividade específica. Antes de mais nada, ela é a atividade criativa de onde surgem as soluções para todas as perguntas respondíveis; ela é a mãe de todas as possibilidades, na qual, também, os mundos interior e exterior, como todas as antíteses psicológicas, se juntam em uma união viva. A fantasia foi e é o que modela a ponte entre as demandas irreconciliáveis entre objeto e sujeito, de extroversão e introversão.

× E "fantasia" pode ser dividida em passiva e ativa (Jung 1926: 574, 580). O sonho é um exemplo da forma passiva, ao passo que na forma ativa, "o principal atributo da mentalidade artística", a consciência trabalharia o material do subconsciente.

Como Jung, Freud (1971: 750) relaciona o trabalho criativo do artista a seus sonhos ou fantasias. Ao contrário de Jung, Freud afirma que "uma pessoa feliz nunca fantasia, apenas uma [pessoa] insatisfeita. As forças motivadoras das fantasias são os desejos não satisfeitos, e toda fantasia é a realização de um desejo, uma correção da realidade insatisfatória". De acordo com a teoria freudiana, a arte exprime a insatisfação através da fantasia, e o artista é um insatisfeito que devaneia para escapar das constri-

"Como termo literário", escreve Lewis (1961: 50), "fantasia significa qualquer narrativa que lida com impossíveis e preternaturais." Tal especulação literária sobre impossibilidades ou preternaturalidades está longe de levar a sensacionalismo ou curiosidade mórbida e ociosa. Antes, especular sobre o que parece escapar ao *Lebenswelt* é liberar a cognição do cotidiano próximo ao zoessemiótico e ampliar a experiência.

De maneira semelhante a Tolkien e C. S. Lewis, I. R. Irwin (1976) afirma que a fantasia permite ao ser humano transcender sua finitude animal e brincar de Deus. Irwin (1976: 5) trata a fantasia como um subgênero da ficção em prosa e a define como "uma história baseada em, e controlada por, uma violação explícita do que se aceita geralmente como possibilidade; é o resultado em forma de narrativa do transformar a condição contrária aos fatos nos 'próprios fatos'". A fantasia literária caracterizar-se-ia por uma reversão de ontologias.

Grande parte da crítica literária, Irwin (1976: 8) denuncia, confunde fantasia e fantástico. O fantástico, diz ele, "a existência factícia do anti-real, é verdadeiramente material". Ele não é uma forma literária, e nem sua presença, ainda que maciça, faz de uma narrativa uma fantasia. Elementos do fantástico podem aparecer em qualquer forma literária de qualquer época, mesmo naquelas com propósito realista. Donde que não se pode definir um gênero pelo seu conteúdo: a fantasia se define como um construto mental arbitrário, controlado pela lógica e pela retórica.

Para Irwin (1976: 59), o que caracteriza a fantasia são os métodos de persuasão que o autor utiliza; mais especificamente, "as fantasias são controladas por uma proposição ou um entendi-

ções de uma condição que não o satisfaz. Laplanche & Pontalis (1967: 228-234), igualmente, associam fantasia a realização de um desejo.

mento, geralmente não afirmado, mas facilmente formulado, que se opõe à norma e a desloca temporariamente". A retórica na fantasia tem como propósito "persuadir o leitor por meio da narrativa de que uma invenção contrária aos fatos conhecidos ou presumidos é existencialmente válida".

Entretanto, ao definir um gênero pela maneira como ele é narrado, Irwin produz uma definição formalista, na melhor das hipóteses, ou o reduz a uma literatura formulaica. Ainda, caracterizar a fantasia principalmente pelo efeito produzido no leitor, como já propusera Todorov (1970a), transfere para o leitor uma responsabilidade que é muito mais do autor; a eficácia do texto.¹¹

1.3. A fantasia como impulso primário

Alguns autores reconhecem a fantasia como uma característica do ser humano, existindo por trás de toda literatura, senão por trás de todo feito distintivo do *Homo sapiens*. Esses autores indicam a existência da fantasia e suas manifestações literárias, mas em seus estudos a fantasia aparece como um supergênero ou como indistinta de suas manifestações.

Poul Anderson (1982: 9-10) considera a capacidade de fantasiar "tão básico para o ser humano como são o uso de ferramentas e a sexualidade o ano todo". Com perspicácia semiótica, ele nota que os filhotes dos mamíferos superiores jogam para aprender a lidar com o mundo; os filhotes humanos se distinguem por jogar também com sua imaginação. Mas os adultos humanos, alguns pelo menos, conservam essa capacidade e a empregam em

¹¹ Para críticas a Todorov, ver Lem (1974), Bessière (1974), Brooke-Rose (1976) e McHale (1987).

jogos intelectuais que vão desde os planos dos recém-casados até às visões quase metafísicas de um Einstein ou um Bohr. Anderson se pergunta se "a linguagem humana, a capacidade mesmo de linguagem como a conhecemos," não teria se originado na fantasia.¹¹

E ele vai ao cerne do problema quando diz que "Toda fantasia é ficção, no que ela lida com acontecimentos que nunca ocorreram, pessoas e lugares que nunca existiram. Toda fantasia é realista, no que ela nos diz algo sobre o mundo real". Qualquer manifestação literária, como já vimos, não só a fantasia, é ao mesmo tempo mimese e poiese.

De maneira igualmente perceptiva, Searles, Meacham & Franklin (1982: 208) dizem que "toda fantasia é ficção, não importa quão realista. Madame Bovary é tanto uma criatura da imaginação como qualquer bruxa ou elfo ...". E, ainda como Poul Anderson, Searles, Meacham & Franklin definem fantasia como "uma ficção na qual as pessoas, lugares, e/ou acontecimentos são impossíveis ou totalmente improváveis". Eles distinguem a fantasia, como gênero, de alegoria e sátira; embora ^{as} essas sejam fantasias, seu propósito vai além da história que elas contam: "gasta-se pouco para tornar a história e sua fantasia convincentemente real".

Esses autores reconhecem que várias alegorias e sátiras são fantasias, mas eles se concentram em "um tipo de fantasia que é contada por si mesma e que tenta convencer o leitor de que os assuntos inverossímeis ou improváveis ou impossíveis sendo narrados são verdadeiros—ao menos enquanto durar a leitura da história" (Searles, Meacham & Franklin 1982: 208). O problema

¹¹ Anderson parece ter em mente certas considerações sobre a gênese da linguagem feitas por Cassirer e Humboldt. Gumpel (1984: 34) comenta que Cassirer fala em "imaginação lingüística" (*Sprachphantasie*) e que Humboldt "cita '*Phantasie*' ou '*Einbildungskraft*' para projetar a imaginação como catalista do discurso".

aqui é um erro categorial lógico: eles passam de um plano para outro sem distinguir entre fantasia como impulso, como supergênero, como elemento narrativo e como forma literária. Esse erro se repete nos subgêneros que eles propõem: de acordo com o tratamento que os elementos de fantasia recebem temos ficção científica, história de fantasma ou conto sobrenatural, e fantasia pura.

Como Searles, Meacham & Franklin, Hume (1984) também comete um erro lógico. Ela propõe o estudo da fantasia em contraste com a mimese como dois impulsos na literatura. Porém, ela analisa diversas teorias do fantástico (gênero) como teorias da fantasia (impulso). Ao fazer isso, ela confunde a causa (o impulso) com o efeito (suas manifestações). Daí resulta um erro categorial lógico que invalida sua proposta.⁴⁰

De maneira similar a Hume, David Pringle (1989: 14) considera a fantasia a fonte e origem de outras formas de literatura: "um gênero primal, essencialmente sem forma, um pântano que tem servido como campo reprodutor para todos os outros gêneros ficcionais populares". Ele define a fantasia como "um grupo de histórias que lidam com o maravilhoso, o mágico e o outro mundo" (Pringle 1989: 13). Sua falta de forma essencial faria dela um baiaio grande o suficiente para conter "o sobrenatural e o estranho, o visionário e o repelente". Com isso, ele distingue fantasia de ficção científica, que se volta para a ciência moderna, mas as coloca na mesma categoria: gêneros literários.

⁴⁰ É de se estranhar que Hume não cite Forster ou Read, nem mencione que sua idéia de fantasia como impulso repete o título da obra de Manlove (1983). Críticos como Meidner (1985), Corker (1986), Sutherland (1986) e Kaufmann (1987) apontam vários tipos de problemas no trabalho de Hume, mas deixam passar essa omissão e a confusão lógica.

Em uma obra anterior, Pringle (1985: 9) definira a ficção científica como "uma forma de ficção fantástica". Outras formas seriam "a História de Horror Supernatural e a Fantasia Heróica". Daí que ficção científica e fantasia, assim como conto de horror, são divisões de um supergênero literário, a ficção fantástica. Dois problemas surgem aqui. Se a fantasia é um "gênero primal (...) que tem servido como o campo de reprodução para todos os outros gêneros ficcionais populares", então ela não pode estar na mesma categoria dos outros gêneros (aqui, a ficção científica). Seguindo o mesmo raciocínio, ela não pode estar subsunta na ficção fantástica. ?

Embora Pringle, Hume, Searles, Meacham & Franklin e Poul Anderson atentem para a fantasia como um impulso primário do ser humano, eles nem sempre mantêm clara a distinção entre fantasia como um fenômeno extra e intraliterário. Essa confusão prejudica suas teorias, tornando-as apenas parcialmente úteis para o estudo das manifestações literárias da fantasia.

2. Conhecimento do mundo ou mundos possíveis?

As manifestações literárias da fantasia são tidas, em geral, como maneiras de se conhecer o mundo, mas talvez seja mais exato falar delas como representações de mundos que parecem possíveis para os autores. Os teóricos mencionados acima definem tanto o fantástico quanto o conto maravilhoso e a ficção científica em termos epistemológicos. Para eles, a tendência à fantasia caracterizar-se-ia como uma tentativa de apresentar ao leitor um mundo diferente daquele que ele está acostumado a experimentar todos os dias. Embora criado com elementos naturais, esse outro

mundo possui também elementos sobrenaturais ou irreais, estranhos à economia do real do leitor. Essa mistura provocaria um estranhamento que, por sua vez, despertaria o leitor para a possibilidade de cada indivíduo experimentar o mundo de maneira singular.

À cada percepção individual corresponde um "mapa" diferente do *Umwelt*. Essa noção parte do pressuposto de que todo organismo experimenta o mundo como constituído da mesma maneira. O que varia é o modo de percebê-lo. Mas nada nos garante que isso se dê, pois, variando a percepção, altera-se o objeto percebido.

A teoria do *Umwelt* nos mostra que a cada organismo corresponde um mundo de sensações que lhe são próprias. Dado que a "realidade" é um modelo que recortamos no contínuo tempo-espaco para nos ajudar a sobreviver e prosperar, podemos supor que existam outros modelos que formam não várias interpretações de um mesmo universo, mas outros universos. Borges (1988: 103), ao comentar uma enciclopédia chinesa e o sistema catalográfico do Instituto Bibliográfico de Bruxelas, diz que devemos duvidar da existência de um universo "no sentido orgânico, unificador que possui essa palavra".⁴¹ É de se supor que a experiência do contínuo tempo-espaco possa ser diferente para diferentes organismos. O *Umwelt* deixaria, então, de ser uma diferença de percepção entre espécies para se tornar, efetivamente, um outro mundo obedecendo a regras de organização próprias.

⁴¹ Movido pelo texto de Borges, Foucault (1985: 88) escreveu que toda taxonomia implica um sistema de signos e "um certo contínuo das coisas (uma não-descontinuidade, uma plenitude do ser) e uma certa potência da imaginação, que faz aparecer o que não é, mas, permite, por isso mesmo, trazer à luz o contínuo".

A fantasia na literatura opera nessa esfera ontológica: ela nos mostra que, além de podermos perceber o mundo de maneira singular, cada percepção determina um mundo possível. Suas manifestações nos mostram como, ao estabelecer um modelo de mundo, determinamos a existência daquele mundo de acordo com aquele modelo. E no entanto, ele poderia ser diferente, se apenas o modo de recortá-lo fosse outro.

Esse raciocínio implica que mimese e fantasia são inseparáveis e equipotentes. A mimese pretende ser imitação ou representação do mundo, mas toda imitação ou representação só se dá através de modelos pré-estabelecidos. Haverá, sempre e necessariamente, pelo menos uma divergência parcial entre objeto e coisa. Por outro lado, a fantasia imita (ou representa) o processo de modelagem do mundo, explicitando a convencionalidade da relação entre objeto e coisa, na medida em que o objeto é absorvido no mundo lingüístico. Tomando as palavras que Weiss (1978: 15) usou em um outro contexto, eu diria que a divisão entre mimese e fantasia ^{nb} // "mostra ser meramente a expressão da monomania humana de dotar pontos de vista pessoais antitéticos de validade de pertinência universal".

Voltamos à pergunta inicial: a fantasia trata dos modos de conhecimento do mundo ou da criação de mundos possíveis? A fantasia é mais que mera representação do produto, isto é, do mundo como o conhecemos, ou de uma teoria de conhecimento do mundo. Podemos abordar a fantasia como um tipo especial de mimese: uma representação do processo de criação ontológica, pelo qual mundos possíveis e impossíveis adquirem existência.

Evidencia-se aqui a vantagem que um estudo semiótico da fantasia e suas manifestações tem sobre as abordagens psicanalíticas, estruturais ou heurísticas. Enquanto essas abordagens só

percebem seu aspecto de teoria cognitiva, a semiótica permite que se estude a fantasia de um ponto de vista epistemológico e, principalmente, ontológico, como uma realidade objetiva criada no jogo das relações.

3. O jogo da fantasia

Definamos "jogo" como a possibilidade de desligar as relações de seus termos e fundamentos e religá-las a outros termos e fundamentos. Como tal, o jogo está na origem da fantasia e da linguagem, e torna possível a subsequente criação de mundos puramente objetivos, como a arte e a ficção, e de mundos objetivos que mais tarde se tornarão também físicos: o todo da cultura.

O jogo aparece primeiro como uma idéia no *Innenwelt* do indivíduo e se torna público no *Lebenswelt* através de um código comum. Aquela criação individual que começou como um devaneio, uma primeiridade, acaba por se tornar um mundo ainda que puramente objetivo. "Todo jogo", diz Caillois (1961: 19), "pressupõe a aceitação temporária, se não de uma ilusão (...), ao menos de um universo fechado, convencional e, em certos aspectos, imaginário." Esse universo (ou campo de referência) possui uma ontologia própria, determinada pelas regras do jogo.

As regras, além de determinar o modo de existência do jogo, permitem que ele seja compartilhado. Elas garantem aos participantes que eles estão praticando aquele jogo e não um outro. Desde a amarelinha até a linguagem, todos os jogos seguem uma sintaxe, uma base lógica. Ou, segundo Huizinga (1967: 10), o jogo "cria ordem, é ordem. A um mundo imperfeito e à confusão da vida ele traz uma perfeição temporária, limitada. O jogo exige ordem

absoluta e suprema". A ordem garante e legitima a participação dos jogadores.

Nos jogos da linguagem, as regras garantem a comunicabilidade e a compreensão da mensagem. Mais ainda, elas tornam possível a existência do *Lebenswelt*. E dentro desse mundo objetivo especificamente humano, o jogo permite que se proponham alternativas, outros mundos objetivos possíveis. Surgem daí as mudanças, as revoluções e as criações. Porém, longe de abolir a ordem, toda mudança, revolução ou criação implica novas regras que substituam as anteriores. Essa dialética entre seguir as regras e mudá-las forma a matriz da "lógica" criativa (Innis 1985: 131).

Fantasia, em última instância, é um outro nome para jogo. Faz parte da sua natureza essa dialética de ordem, subversão da ordem e instauração de uma nova ordem. A fantasia na literatura tende a ser representada ou interpretada como reacionária, restaurando a ordem original. Tal contra-senso é causado ou por autores que não apreendem sua verdadeira natureza, ou por uma interpretação errônea que não capta o jogo da fantasia. Ela apresenta uma outra ontologia não para substituir a nossa, mas para nos mostrar que ontologias são construídas e, daí, a possibilidade de alternativas.¹¹

Através do jogo intelectual que caracteriza a fantasia, o que era ontologicamente uma primeiridade passa a ser uma terceiridade (e pode vir a ser uma secundidade, como no caso de planos e projetos factíveis). Dessa especulação imaginativa se origina toda a criação artística e científica. Mas, para propor novos fenômenos, a fantasia depende da existência de relações estabele-

¹¹ Pringle (1985: 9), por exemplo, vê a ficção científica—"uma forma de ficção fantástica"—explorando as perspectivas imaginativas da ciência para a criação de mundos possíveis.

cidas que possam ser desligadas e religadas a outros termos e fundamentos, desconstruídas e reconstruídas de maneira inusitada. Essa capacidade de desligar e religar relações possibilita ao ser humano, por intermédio da fantasia, transcender os limites da zoosseiose e passar para o nível da antroposseiose, onde os vôos libertadores da imaginação tornaram possíveis a cultura em sua diferença de uma sociedade animal.

4. Fantasia: cosmogênese e ontologia

ver. int. Tolkien (1984) considera o autor de fantasias (como gênero) o criador de um Mundo Secundário, um "outro" mundo em contraste com o Primário. No Mundo Secundário, ou Faërie (Reino das Fadas), o autor projeta uma "realidade" que deve inspirar uma Crença Secundária no leitor. Para tanto, esse mundo deve apresentar coerência interna, isto é, sua ontologia deve ser consistente. Quanto aos requisitos de maravilhas produzidas por mágica e a existência de fadas, Little (1984: 3) nota que acontecimentos maravilhosos podem acontecer nos mundos secundários sem a intervenção de mágica, e, como o próprio Tolkien (1964: 16) afirmou, contos de fada podem prescindir de fadas.

Inadvertidamente, Tolkien definiu a literatura em geral, e não apenas a fantasia. Toda literatura cria mundos secundários cuja coerência deve levar o leitor a suspender sua descrença. O material do mundo primário deve sofrer transformações antes de ser utilizado na criação do mundo secundário. Como tal, o mundo secundário está sempre sob suspeita, pois, por mais realista que

seja, toda representação se dá sempre segundo a perspectiva de algum observador.

Como Tolkien, C. N. Manlove define a fantasia segundo a criação de mundos impossíveis ou supernaturais. Para Manlove (1975: 10), fantasia é

Uma ficção que evoca um sentimento de prodígio e contém um elemento substancial e irredutível de supernatural ou mundos, seres ou objetos impossíveis, com os quais o leitor ou as personagens na história se tornam pelo menos parcialmente familiares.

O autor deve reconhecer seu texto como ficcional e não como um relato de acontecimentos espantosos que ele pretende serem verdadeiros. Quando uma explicação do supernatural é possível, diz Manlove, abandona-se a fantasia e adentra-se a ficção científica.

Um evento narrado ser concebível ou inconcebível não basta para distinguir entre fantasia e ficção científica. Manlove define o mundo da fantasia pela ausência de conexões "com nossa esfera de possibilidade: o autor não sugere qualquer maneira pela qual ele poderia ser alcançado a partir do nosso mundo, nem dá-lhe qualquer localização no tempo ou espaço". Enquanto o mundo da fantasia "é impossível ou totalmente 'outro' em relação ao nosso (...), [n]a ficção científica descobrimos que tal 'alteridade' jamais está presente, não importa quão remota a localização" (Manlove 1975: 3).

Little (1984: 7) argumenta que um mundo de difícil localização no espaço e no tempo não é necessariamente um "outro" mundo. Em geral, diz ele, os mundos da fantasia são menos estranhos que os da ficção científica. E se basta o autor proclamar seu mundo

ficcional um outro planeta, então toda fantasia poderia ser ficção científica se apenas seus autores assim fizessem.

A diferença entre fantasia e ficção científica se reduz às perspectivas adotadas pelos seus autores. Tudo é igualmente impossível no *Lebenswelt* do autor, embora possa ser concebível. Se alguma diferença existe é que os eventos na chamada fantasia dificilmente tornar-se-ão realidade, ao passo que a ficção científica tende a trabalhar com possibilidades científicas."

Todos os escritores criam mundos secundários a partir do mundo primário, quer eles escrevam literatura realista ou fantástica. O texto do autor realista tenderá à mimese: o mundo ficcional (signo) se aproximará do *Lebenswelt* (objeto) de acordo com as intenções e capacidades do seu criador. Ao contrário, o autor de fantasias afastará o mundo ficcional do mundo objetivo de modo a criar uma ontologia incomensurável com aquela que ele experimenta aqui e agora. Em ambos os casos, o mundo primário (extratextual) servirá sempre como referência básica para o mundo secundário (textual).

O autor realista usa uma "licença poética" para trabalhar o material de mundo primário e criar mundos secundários. Essa licença tem limites que ele não pode ultrapassar se ele quiser manter a verossimilhança e fazer com que o leitor creia nos

"Pfeiffer (1971: 3) escreve que "A fantasia apresenta não apenas o ficcional—o que nunca aconteceu—mas, em termos de experiência racional, o improvável em direção ao impossível. (...) Por outro lado, a ficção científica é a fantasia de uma humanidade racionalmente tecnológica". Delany (1977: 33-49) sugere uma abordagem do estado lógico da ficção baseada no "nível de subjuntividade". Um texto opera dentro de um mesmo nível de subjuntividade, e esse nível determina o gênero literário. O texto não-ficcional funciona no indicativo, e cada sentença poderia ser iniciada por "isto aconteceu". Na ficção naturalista, a frase introdutória seria "isto poderia ter acontecido". A fantasia pura seria governada por "isto não poderia ter acontecido", e a ficção científica por "isto (ainda) não aconteceu".

eventos narrados. Tais limites marcam o ponto de partida para o autor que trabalha com a fantasia: ele deve transgredi-los na criação do "outro" mundo. Embora esse escritor deva manter a coerência intratextual, ele deve necessariamente divergir de uma verossimilhança interontológica.

Passo a utilizar os termos de Tolkien, mas de maneira diferente. Para evitar confusões ontológicas, chamo de primário o mundo no qual vivemos, que é a fonte e origem do secundário, sua representação tanto na literatura realista quanto fantástica. Àquele mundo distintivo da literatura com tendência à fantasia, que não poderia existir no nosso *Lebenswelt*, dou o nome de terciário. O autor cria um mundo terciário cujo efeito de estranhamento é realizado através do irreal e da fantasia, sem romper as barreiras ontológicas que separam os mundos textual e extratextual. Tem-se assim o mundo primário (extratextual) representado como um mundo secundário (textual), ao qual se opõe um mundo terciário possível ou impossível (textual).

Os mundos terciários da fantasia existem necessariamente em coordenadas espaço-temporais diferentes das do mundo primário como representado no secundário. Os mundos terciários podem localizar-se em um passado remoto, em um futuro distante, e em um presente alternativo, representados por regiões desconhecidas, reinos mágicos ou mitológicos, outros planetas e outras dimensões.

O mundo terciário pode também ser representado do ponto de vista de formas de vida diferentes do *Homo sapiens*. Para que o leitor tenha acesso à uma ontologia puramente zoossemiótica, o autor deve acrescentar-lhe a marca distintiva da antroposseiose: a linguagem.

O autor joga com essas diferentes maneiras de criar mundos para produzir fantasias textuais onde a ontologia representada

contrasta com as ontologias do autor e do leitor.⁴⁴ Desse contraste surge a consciência de que a realidade como experimentamos não é única e dada, mas, sim, formada a partir de um sistema modelador. Tendo estabelecido esse fato, o autor tem em mãos material para exercer uma crítica ao *Lebenswelt* (o seu ou qualquer outro), propor melhoramentos, modificar as relações pelo prazer de poder jogar com elas, ou criar todo um mundo puramente objetivo, que, no entanto, pode vir a ser também físico.

5. Uma definição operacional

Para os propósitos desta tese direi que a fantasia é a criação de seres objetivos, em uma divergência intencional entre coisa e objeto, conforme um *Lebenswelt* dado. Essa divergência se presta ao propósito de transcender um estado que se apresenta como prejacente à nossa experiência dele. Na literatura, a fantasia se manifesta tanto nos textos que tendem explicitamente à fantasia como nos textos com pretensões realistas. Toda ficção nasce da fantasia, e toda fantasia depende do real para existir.

As obras ficcionais de cunho realista trazem uma nota sobre a mera coincidência entre as personagens e fatos narrados e pessoas e fatos reais, o que faz parecer que elas também tentam, intencionalmente, evitar uma correspondência entre coisa e ob-

⁴⁴ Bleiler (1978: xi-xxi) lista 87 fenômenos principais tratados em obras de ficção científica e "ficção supernatural". Esses fenômenos podem ser combinados de maneira a fornecer vários campos internos de referência que determinarão diferentes ontologias ficcionais.

jeto.⁴⁵ Esse não é o caso, como sabemos. A tendência à mimese implica uma busca de correlação entre mundo narrado e mundo físico como ele aparece no *Lebenswelt*. A tendência à fantasia, ao contrário, exige que a narrativa divirja intencionalmente daquele mesmo mundo físico, seu ponto de partida e origem, para criar um outro mundo possível.

O outro mundo é possível de acordo com leis físicas e sociais próprias, que capacitam o autor a projetar uma ficção em algum ponto no espaço e no tempo. Essas leis permitem a existência de seres alienígenas, réplicas de seres humanos, utopias e antiutopias, universos paralelos, viagens interestelares, milagres e monstros, partes do corpo humano com vida própria e objetos animados, cidades invisíveis, metamorfoses, etc., etc., que não saberiam existir no *Lebenswelt*, aqui e agora.

⁴⁵ Deve haver pelo menos uma divergência. Essa é a exceção que prova a regra: os autores poderiam ser processados por difamação.

A linguagem entre mimese e poiese

Sebeok crê que foi a partir da teoria de J. v. Uexküll que se desenvolveu toda uma aplicação do termo "sistema modelador" em semiótica, principalmente devido aos estudos do grupo de Tartu e Moscou. Em uma primeira tentativa de esclarecer o significado desse conceito, Sebeok (1987: 25 nota 2) diz que

A noção de um sistema modelador secundário, no sentido amplo, se refere a um modelo ideológico do mundo onde o ambiente está em relação recíproca com algum outro sistema, tal como um organismo individual, uma coletividade, um computador, ou algo semelhante, e onde seu reflexo funciona como um controle do modo total de comunicação desse sistema. Um modelo do mundo constitui, assim, um programa para o comportamento do indivíduo, da coletividade, da máquina, etc., uma vez que ele define sua escolha de operações, bem como as regras e motivações subjacentes a elas. Um modelo do mundo pode ser realizado em várias formas do comportamento humano e seus produtos, inclusive textos lingüísticos—donde a ênfase nas artes verbais, instituições sociais, movimentos de civilização e assim por diante.

Essa definição poderia reduzir-se a uma palavra: modelo.¹¹ O *Umwelt* de J. v. Uexküll equivaleria a um modelo do ambiente, em termos zoosemióticos e antropossemióticos.¹² Cumpre notar que o equipamento biológico do organismo estrutura e organiza sua percepção do ambiente físico (Lorenz 1971: 275).

1. O Livro da Natureza

O conceito de língua como modelo especular do mundo aparece na revolução científica do século 17 e, antes, na filosofia aristotélica. Os primeiros cientistas modernos rejeitaram muito do que Aristóteles afirmava, mas sua teoria lingüística foi aceita na íntegra (Arbib & Hesse 1986: 149).

Para o filósofo grego, entre a língua e o mundo existe uma relação unívoca: a cada palavra corresponde um objeto. O mundo que Aristóteles adotou para sua ontologia se originou de seus estudos sobre as espécies e tipos naturais, que o impressionaram por sua estabilidade e seu interrelacionamento. A partir desses estudos, ele passou a considerar a natureza como uma hierarquia de espécies e gêneros, na qual os fenômenos se encaixam em tipos naturais, definidos por uma essência.

¹¹ Para uma história da utilização do termo "modelo" em geral e na lingüística em particular, ver Chao (1962).

¹² Embora a concepção de J. v. Uexküll seja idealista, localizando a realidade do objeto no sistema nervoso do sujeito, creio ser possível adotar seu ciclo funcional sem prejuízo para meus propósitos, desde que o entendamos semioticamente (cf. Capítulo 1). Assim, o significado perceptual seria a propriedade do objeto como experimentada pelo organismo, limitado por sua herança biológica.

No século 17, a revolução na ciência foi acompanhada pela concepção de uma "língua ideal" que nos permitiria ler no "livro da natureza" a verdadeira ciência que expressa corretamente a realidade. A "realidade" seria um texto escrito pela mão de Deus que aguarda ser "decodificado" pelo pesquisador experimental. Bacon dá o título de *Abecedarum naturae*—O alfabeto da natureza—a uma parte de sua *Natural and experimental philosophy*. Galileo Galilei (1953: 238) considera o universo um "grande livro (...) escrito na língua da matemática". Leibniz busca uma língua ideal, a *characteristica universalis*, que corresponderia exatamente à língua na qual a natureza foi escrita (Coutourat 1901, Baer 1987: 186). A língua humana ideal para os propósitos da ciência teria um termo para cada essência distinta, e sua gramática reproduziria as relações causais entre as essências no mundo.

A teoria da língua e da ciência ideais se acomoda perfeitamente à ontologia de Aristóteles. Qualquer língua contém, na prática, um número finito de termos gerais, e uma língua ideal os possui em número suficiente para "espelhar" as espécies naturais que devem ser isomórficas com eles na natureza. "As relações entre espécies naturais", dizem Arbib & Hesse (1986: 150), "se expressam em leis da natureza, as quais, dessa maneira, correspondem às regras semânticas da língua ideal e se garantem verdadeiras e universalmente aplicáveis."

2. Língua e positivismo

Os construtos ficcionais são paradoxais no que diz respeito às leis que regem a nossa circunvizinhança física, mas eles são descritíveis em língua natural precisamente porque eles não se con-

formam nem obedecem a nada além dos confins da língua. As criações das ciências exatas, ao contrário, como pretendem os positivistas, só podem ser propriamente descritas via língua matemática ou lógica.

Esse "jargão técnico", para desgosto do cientista, toda vez que ele tenta explicar seus construtos para um leigo, não se presta à tradução para as línguas naturais.⁴⁴ O que começa como um conceito vago e ambíguo na cognição do leigo apenas eventualmente pode tornar-se algo claro e facilmente expresso na língua "naturalizada".

Nesse fazer científico, que se dá primeiro por processos mentais—hipóteses e teorias—que são depois confirmados ou refutados, os cientistas não utilizam a língua natural, pois as palavras podem ser interpretadas de diversas maneiras por falantes diversos. Ao falar da língua científica, entretanto, Weiss (1978: 22-24) afirma que qualquer língua humana, por ser um produto do cérebro, será sempre ambígua. A língua da ciência tenta ser precisa no sentido de tentar eliminar qualquer ambigüidade, contradição ou imprecisão, o que não ocorre com a língua natural. Aquela se move muito mais rapidamente em direção ao futuro, enquanto que esta demora a alcançá-la. Pensemos na teoria da relatividade de Einstein: quantos de nós, já nos fins do século 20 conseguimos entendê-la? Nós ainda não assimilamos completamente os objetos que Einstein introduziu na cognição: não existem ainda universais

⁴⁴ Por língua natural tomo a língua comum, que existe antes ou fora dos contextos especializados da experiência nos quais os cientistas trabalham e os quais, se o trabalho provar-se importante serão, eventualmente assimilados ao contexto da língua natural e a expandirão. Benjamin (1923) argumenta que a traduzibilidade de um conceito entre línguas indica uma relação íntima entre elas—a língua "pura" (*die reine Sprache*), de existência metafísica.

nas duas linguagens que nos permitam passar de uma para outra, traduzindo fenômenos de um campo para outro.

Se o problema aqui é de universais, então ele deve ser reconsiderado, pois com o crescer do conhecimento, a língua muda. Os positivistas lógicos pregam que a filosofia tem como tarefa exclusiva construir linguagens formais para que se expresse estados da ciência artificialmente "congelados". Carnap, por exemplo, diz que (1934: xiii e 9) "a filosofia será substituída pela lógica da ciência", que "a lógica da ciência nada mais é que a sintaxe lógica da língua da ciência" e que "a metamatemática é a sintaxe da língua matemática". Mas nem bem tais tentativas formalizadoras são iniciadas e o crescimento rápido da ciência rejeita o "sistema de língua" recém-proposto como já velho.¹¹

Lakatos (1976: 93 nota) critica a rigidez do positivismo lógico afirmando que "A ciência nos ensina a não respeitar qualquer arcabouço conceitual lingüístico dado, pois ele pode tornar-se uma prisão conceitual". O que capacita a ciência a se desprender das amarras do ambiente físico é exatamente a introdução da objetividade no *Umwelt*, objetividade que se corporifica na língua e é por ela ampliada. A língua, então, não pode constranger os pro-

¹¹ Um exemplo de como é vã a esperança de um sistema totalmente consistente é a obra colossal de Bertrand Russell e Alfred North Whitehead, *Principia mathematica*. Eles tentaram estabelecer uma notação uniforme com a qual todo o trabalho matemático pudesse ser feito, e com a ajuda da qual quaisquer dois matemáticos pudessem solucionar contendas sobre a validade de uma prova sugerida (Hofstadter 1979: 3-28). Entretanto, Kurt Gödel (1962) provou que havia "furos" irreparáveis no sistema axiomático proposto nos *Principia* e que sistema axiomático algum jamais poderia produzir todas as provas da teoria dos números, a não ser que ele fosse um sistema inconsistente. Isso implica que o universo necessariamente excede nossa compreensão lógica. Algo sempre escapará à nossa cognição, pois é da natureza do signo crescer em direção ao objeto, sem, porém, jamais alcançá-lo.

cessos mentais, posto que é nela que eles encontram provas (ou refutações) e se tornam comunicáveis.

Se a língua natural "perde" em precisão (como querem os positivistas) por causa de sua ambigüidade e sua inexatidão, ela ganha em amplitude: ela é capaz de refletir muito mais a essência do mundo objetivo do que qualquer língua artificial, precisa porém restrita (cf. Apel 1988: 405).

Tal fato se explica pela natureza semiótica do ser humano. Ele é um signo ou, antes, ele é um interpretante e suas idéias são signos (Deely 1990b). Ele constitui-se na semiose, que, como já vimos, é necessariamente impreciso. Acrescente-se a isso que um objeto não existe independentemente da experiência mas existe sempre em relação a um observador e torna-se evidente a falácia de uma língua precisa, sem ambigüidades, como querem os positivistas.

3. A língua como sistema modelador

O grupo de semioticistas de Tartu e Moscou centralizou seu trabalho em torno da noção de sistema modelador. Eles, no entanto, desconsideraram o aspecto biológico e tomam a língua como o primeiro sistema modelador. Lotman (citado em Lucid [1977: 7]) define o conceito assim:

Um sistema modelador é uma estrutura de elementos e de regras para combiná-los que está em um estado fixo de analogia com toda a esfera de um objeto de conhecimento, entendimento ou regulação. Assim, um sistema modelador pode ser visto como uma língua. Sistemas que têm a

língua natural como base e que adquirem superestruturas suplementares, criando dessa maneira línguas de um segundo nível, podem ser propriamente chamados de sistemas modeladores secundários.

A língua serviria de fôrma para todos os outros sistemas, como um sistema metamodelador. Como Lotman, K.-O. Apel (1988: 405 nota 17) afirma que "a língua natural poderia ser chamada de meta-instituição (transcendental-pragmática) em relação a todas as instituições humanas".

3.1. Maravilhas lingüísticas

O lógico Lewis Carroll, assim como o filósofo Wittgenstein, se preocupava com o papel enganador que a língua pode desempenhar no conhecimento. Carrol escreveu *Alice's adventures in Wonderland* para divertir uma menina e, ao mesmo tempo, demonstrar como a língua se presta a construir mundos de estabilidade ontológica duvidosa. Ele faz o mesmo em *Through the looking glass*: tudo aparece invertido a Alice e a lógica comum não funciona.

Para desestabilizar a ontologia do mundo secundário e criar os mundos terciários que Alice visita, Lewis Carroll faz uso generalizado do nonsense. O mundo que percebemos através da semi-se gera um interpretante, a que chamei de interpretante de realidade, ou de "sentido do mundo". Em um nível superestrutural, esse interpretante corresponde ao *Lebenswelt*—o mundo objetivo humano. Cada indivíduo traz dentro de si uma miniatura desse modelo biológico-cultural, um mapa cognitivo que lhe permite ob-

ter "sentido" do mundo. Esse interpretante individual, já vimos, constitui o *Innenwelt*. O nonsense surge quando ocorrem fenômenos que contrariam a lógica ou, em outras palavras, quando se geram signos descontínuos com o interpretante do mundo—o *Lebenswelt*. O indivíduo reconhece contradições entre esses fenômenos (ou esses signos) e o *Lebenswelt* graças ao *Innenwelt*; é esse mapa interior e individual que lhe fornece parâmetros para dizer se algo "faz sentido" ou não.

Ao entrar no País das Maravilhas, Alice encontra uma realidade descontínua e incomensurável com a sua. Nada para ela faz sentido, tudo é nonsense. Pode-se interpretar suas aventuras de várias maneiras, mas me parece que as interpretações devem apontar na mesma direção: Alice se empenha em entender uma ontologia que lhe parece desprovida de qualquer sentido. Os dois livros das aventuras de Alice são *Bildungsromane* sobre a passagem da infância para a maturidade, representada por um mundo objetivo (ainda) sem sentido para crianças.¹¹ Alice deve fazer com que seu *Innenwelt* corresponda à realidade que se lhe apresenta e a descreva de modo que ela possa sobreviver nesse novo mundo.

Como Wittgenstein, Lewis Carroll era um lógico e se preocupava com o efeito do nonsense na língua. Ambos se preocupavam com

¹¹ Vários críticos notaram esse traço essencial das aventuras de Alice. Empson (1935) argumenta que os livros versam sobre o processo do crescimento, ao que Coveney (1967) retruca que eles expressam a recusa do autor em aceitar esse processo. Taylor (1952), como outros críticos antes dele, observa que o mundo que Alice visita é um jogo de xadrez, no qual ela toma parte como um peão. Ela experimenta esse mundo enxadrístico do ponto de vista de um peão e vai progredindo até se tornar uma rainha.

os significados de termos e sentenças, dadas as diferenças (lógicas) que existem entre vários tipos de termos, assim como o fato que sentenças que possuem a mesma (ou pelo menos aparentemente a mesma) forma gramatical às vezes expressam proposições de formas lógicas radicalmente diferentes. (Pitcher 1971: 390)

Lewis Carroll faz de frases sem sentidos signos que determinam objetos que carecem igualmente de sentido: os mundos que Alice visita.

Wittgenstein admoesta seus leitores para não pensarem que entendem uma sentença apenas porque ela obedece às regras gramaticais e se compõe de palavras familiares, pois a sentença pode não fazer qualquer sentido. Alice descobre isso ao conversar com o Chapeleiro (Carroll, L. 1971b: 56):

Alice felt dreadfully puzzled. The Hatter's remark seemed to her to have no sort of meaning in it, and yet it was certainly English. 'I don't quite understand you,' she said, as politely as she could.

Outra preocupação de Wittgenstein era com atos que, como certas sentenças, não possuem qualquer sentido, isto é, não produzem o efeito que era de se esperar. Alice dá um exemplo de tais atos ao colocar a mão em sua cabeça para descobrir se ela está crescendo ou diminuindo. Ela havia tomado um líquido que a fazia encolher e agora ela tenta voltar ao tamanho normal comendo um bolo:

She ate a little bit, and said anxiously to herself 'Which way? Which way?', holding her hand on the top of her head to feel which way she was growing; and she was quite surprised to find that she remained the same size" (Carroll, L. 1971a: 11).

Alice esperava que um fenômeno anormal ocorresse e se desapontava porque a lógica cotidiana parece continuar prevalecendo.

Wittgenstein se ocupou também das relações entre nome e objeto nomeado, a saber, com a possibilidade de se confundir nome e objeto nomeado. A linguagem modela nossa experiência do mundo e, reciprocamente, a superestrutura objetiva que consideramos a "realidade" se expressa através da língua. Essa reciprocidade é tal que tendemos a apagar a distância entre o signo e o objeto pelo qual ele está, tomando o signo pelo objeto, "magicamente". Lewis Carroll (1971b: 186-187) ironiza tal erro em uma passagem onde o Cavalo Branco diz a Alice que música ele vai cantar:

"The name of the song is called 'Haddocks' Eyes.'"

"Oh, that's the name of the song, is it?" Alice said, trying to feel interested.

"No, you don't understand," the Knight said, looking a little vexed. "That's what the name is called. The name really is 'The Aged Aged Man.'"

"Then I ought to have said 'That's what the song is called?'" Alice corrected herself.

"No, you oughtn't: that's quite another thing! The song is called 'Ways and Means': but that's only what it's called, you know!"

"Well, what is the song, then?" said Alice, who was by this time completely bewildered.

"I was coming to that," the Knight said. "The song really is 'A-sitting On a Gate': and the tune's my own invention."

Alice não consegue entender que a canção é um objeto (*A-sitting On a Gate*) que é chamado *Ways and Means*. O nome verdadeiro, *The Aged Aged Man*, também é um objeto, distinto da canção; entre eles se estipulou uma relação arbitrária de identificação. Como objeto, o nome possui um nome, *Haddock's Eyes*, que Alice toma pela canção.

A possibilidade de recorrência na língua serve para Lewis Carroll ridicularizar o nominalismo. Essa teoria filosófica afirma que a cada objeto corresponde um nome, uma vez que não existiriam essências universais na realidade. Alice descobre, para sua confusão, que os nomes são objetos que também podem ser nomeados. A prevalecer o nominalismo, para cada nome teríamos um metanome, que por sua vez teria um metametanome, que por sua vez ..., em uma série infinita.

Se Wittgenstein opunha-se ao nominalismo, ele combatia também seu oposto, o essencialismo: "a doutrina de que existe um conjunto único de características—constituindo uma essência—que é compartilhado por todos e apenas aqueles indivíduos aos quais um certo termo geral (por exemplo, 'mesa', 'árvore', 'serpente') se aplica" (Pitcher 1971: 393). A conversa entre a Pomba e Alice, cujo pescoço se alongara como uma cobra, mostra o erro do essencialismo:

"Serpent!" screamed the Pigeon. (...)

"But I'm not a serpent, I tell you!" said Alice. (...)

"I'm a little girl" (...).

"A likely story indeed!" said the Pigeon, in a tone of deepest contempt. "I've seen a good many little girls in my time; and there's no use denying it. I suppose you'll be telling me next that you never tasted an egg!"

"I have tasted eggs, certainly," said Alice, who was a very truthful child; "but little girls eat eggs quite as much as serpents do, you know."

"I don't believe it," said the Pigeon; "but if they do, why, they're a kind of serpent: that's all I can say."

(Carroll, L. 1971a: 42-43)

A Pomba possui uma idéia do que seja a essência de cobras e a de garotinhas: cobras comem ovos e garotinhas têm pescoços curtos. Ora, Alice tem pescoço longo e come ovos, logo, ela é uma cobra.

Das personagens que Alice encontra, Humpty Dumpty se apresenta como a epítome do que Wittgenstein ataca: a crença de que o que uma pessoa quer dizer quando ela fala algo resulta do propósito de querer que suas palavras signifiquem aquilo. Fora isso verdade, poderíamos emitir quaisquer palavras e querer dizer coisa com elas. Humpty Dumpty diz a Alice:

"There's glory for you!"

"I don't know what you mean by 'glory,'" said Alice.

Humpty Dumpty smiled contemptuously. "Of course you don't—till I tell you. I mean 'there's a nice knock-down argument for you!'"

"But 'glory' doesn't mean 'a nice knock-down argument,'" Alice objected.

"When I use a word," Humpty Dumpty said, in rather a scornful tone, "it means just what I choose it to mean—neither more nor less."

"The question is," said Alice, "whether you can make words mean so many different things."

"The question is," said Humpty Dumpty, "which is to be master—that's all." (Carroll, L. 1971b: 163)

Para Humpty Dumpty, dizer e querer dizer são dois atos distintos, e quem tem poder faz suas palavras significarem o que quer que seja. Da mesma forma, a Lebre e o Chapeleiro distinguem entre o ato da fala e a intenção de querer dizer (Carroll, L. 1971a: 55):

"Then you should say what you mean," the March Hare went on.

"I do," Alice hastily replied; "at least—at least I mean what I say—that's the same thing, you know."

"Not the same thing a bit!" said the Hatter. "Why, you might just as well say that 'I see what I eat' is the same thing as 'I eat what I see!'"

"You might just as well say," added the March Hare, "that 'I like what I get' is the same thing as 'I get what I like!'"

Aqui, diz Pitcher (1971: 398), Lewis Carroll e Wittgenstein estão de pleno acordo: muitos dos paradoxos encontrados na filosofia se originam do erro de tomar-se duas frases como equivalentes

baseando-se na similaridade de suas estruturas gramaticais superficiais.

Com as aventuras de Alice no País das Maravilhas, Lewis Carroll demonstra como a língua constrói ontologias instáveis. O recurso do *nonsense*, que à primeira vista parece ser usado apenas para efeito cômico, explicita a relação entre língua e realidade. Obtemos sentido (*sense*) da realidade ao interpretá-la, isto é, construí-la a partir de dados sensoriais e através da modelagem secundária da língua. Da disjunção entre coisa e objeto surge o efeito de não sentido (*nonsense*) que, na arte, pode ser objetivado na criação de fenômenos que, ao aparentemente distorcer o mundo, expõem como nossa percepção é sempre dada em perspectiva.

3.2. A relatividade lingüística

A questão se a percepção da realidade influencia a língua ou se a língua influencia a percepção da realidade levou Whorf a elaborar o princípio do relativismo lingüístico. Ele conclui que a língua faz com que recortemos o real segundo convenções totalmente arbitrárias (Whorf 1957).⁴¹

George Orwell já avançara uma idéia semelhante em 1984. A classe dominante cria o Newspeak, uma versão amputada do inglês, para limitar a capacidade de pensar. O Big Brother mantém a tirania do Ingsoc (= *English socialism*) através de espionagem,

⁴¹ Brown & Lenneberg (1954) apoiaram a hipótese de Whorf, mas Berlin & Kay (1969) e Eleanor Rosch (1973a, 1973b, 1977) demonstraram que, pelo menos na percepção de cores, existem fatores cognitivos que indicam um universalismo perceptual e uma insignificância lingüística.

denúncia, tortura e terror, mas sua maior arma será o *Newspeak*. Os criadores desse subcódigo pretendem ampliar o controle da população pela falta de palavras para conceber pensamentos subversivos. Symes, um dos compiladores da "Eleventh edition of the *Newspeak dictionary*", explica:

Don't you see that the whole aim of *Newspeak* is to narrow the range of thought? In the end we shall make thoughtcrime impossible, because there will be no words in which to express it. Every concept that can ever be needed will be expressed by exactly one word, with its meaning rigidly defined and all its subsidiary meanings rubbed out and forgotten (...). Every year fewer and fewer words, and the range of consciousness always a little smaller (...). The Revolution will be complete when the language is perfect. *Newspeak* is *Ingsoc* and *Ingsoc* is *Newspeak* (Orwell 1949: 24).

Orwell parece querer demonstrar um corolário da teoria de Whorf sobre a relação entre realidade e língua (Meyers 1980: 162). Se a linguagem desviada para propósitos comunicacionais é um sistema modelador da experiência, então quem controlar a língua controla a percepção. E quem controla a percepção controla o mundo objetivo—a realidade.

Outros autores, como Jack Vance, Samuel R. Delany e Ian Watson, também adotaram as teorias lingüísticas de Whorf na construção de ontologias ficcionais (Meyers 1980: 17-92). Whorf (1957: 214) propõe o seguinte princípio: "Todos os observadores não são levados pela mesma evidência física à mesma imagem do universo,

a menos que seus *backgrounds* lingüísticos sejam similares ou possam ser calibrados de alguma maneira".

Em *The languages of Pao* (Vance 1959), o princípio da relatividade lingüística se torna o argumento da própria história. O povo de Pao, um Éden em escala planetária, fala uma língua que descreve todos os fenômenos em termos de estado e não de ação. Essa característica da língua, segundo Vance, induz os falantes à passividade. Por isso, quando Pao é invadido, os invasores não encontram resistência. Para recuperar sua liberdade, os Paoneses contratam os serviços de Palafox, um cientista do planeta Breakness. Palafox propõe libertar Pao usando o princípio da relatividade lingüística, pois como um de seus filhos explica,

"Think of a language as the contour of a watershed, stopping flow in certain directions, channeling it into others. Language controls the mechanism of your mind. When people speak different languages, their minds work differently and they act differently" (Vance 1959: 46).

Partindo desse princípio, Palafox projeta três línguas que sirvam a diferentes funções. Essas línguas serão ensinadas a grupos de crianças isoladas da influência do resto de sua cultura. A primeira língua, Valliant,

will be based on the contrast and comparison of strength, with a grammar simple and direct (...). The syllabary will be rich in effort-producing gutturals and harsh vowels. A number of key ideas will be synonymous; such as *pleasure and overcoming a resistance—relaxation and shame—outerworld and rival* (Vance 1959: 56-57).

Do grupo treinado nessa língua virão os soldados, conformemente belicosos e xenófobos.

A segunda língua, *Technicant*, deverá promover a indústria. Sua gramática

will be extravagantly complicated but altogether consistent and logical. The vocables would be discrete but joined and fitted by elaborate rules of accordance. What is the result? When a group of people, impregnated with these stimuli, are presented with supplies and facilities, industrial development is inevitable (Vance 1959: 57).

Uma terceira língua, *Cogitant*, serviria aos comerciantes e vendedores:

"a symmetrical language with emphatic number-parsing, elaborate honorifics to teach hypocrisy, a vocabulary rich in homophones to facilitate ambiguity, a syntax of reflection, reinforcement and alternation to emphasize the analogous interchange of human affairs" (Vance 1959: 57).

O mesmo signo produzirá diferentes interpretantes nos quadros de referência gerados pelas três línguas:

"To the military segment, a 'successful man' will be synonymous with 'winner of a fierce contest.' To the industrialists, it will mean 'efficient fabricator.' To the traders, it equates with 'a person irresistibly persuasive'" (Vance 1959: 57).

Cogitant é na verdade a língua de Breakness, a qual Palafox pretende usar para seus propósitos. As crianças paonesas que aprenderão Cogitant são levadas para o Instituto de Culturas Comparadas, em Breakness, onde elas aprendem princípios whorfianos:

"Language determines the pattern of thought, the sequence in which various types of reactions follow acts."

"No language is neutral. All languages contribute impulse to the mass mind, some more vigorously than others. I repeat, we know of no "neutral" language—and there is no "best" or "optimum" language, although Language A may be more suitable for Context X than Language B."

"In an even wider frame of reference, we note that every language imposes a certain world-view upon the mind. What is the "true" world-picture? First, there is no reason to believe that a "true" world-picture, if it existed, would be a valuable or advantageous tool. Second, there is no standard to define the "true" world-picture. "Truth" is contained in the preconceptions of him who seeks to define it. Any organization of ideas whatever presupposes a judgment on the world" (Vance 1959: 81).

Meyers (1980: 168) observa que várias dessas sentenças se encaixariam nos escritos de Whorf, embora o lingüista afirmasse a possibilidade de uma verdadeira percepção da realidade.

Para garantir seus propósitos particulares, Palafox resgata e educa Beran, o filho do imperador deposto. Beran volta a Pao, destrona o usurpador de seu trono e lidera um movimento de li-

bertação. Palafox crê ter em suas mãos um povo valoroso e um imperador obediente, entretanto, a hipótese de Whorf se volta contra ele. Beran e os outros paoneses que aprenderam Cogitant criaram uma outra língua, Pastiche, que combinava Cogitant, Valiant, Technicant e várias outras línguas. O Pastiche se torna a "língua de serviço", uma *língua franca*, que permite a seus falantes comparar e contrastar os diferentes interpretantes de realidade que as diversas línguas criam. Beran afasta a ameaça de Palafox e institui Pastiche como a língua do planeta.

Encontramos influências de Whorf também em *Babel-17* (Delany 1966). Robert Scholes, na introdução ao livro, já chamara atenção para a epígrafe do semanticista Mario Pei que abre o romance: "Em nenhum outro lugar a civilização se espelha tão perfeitamente como na fala. Se nosso conhecimento da fala, ou a própria fala, ainda não é perfeito, a civilização também não é" (Delany 1966: vi). Scholes nota que o romance poderia ter-se iniciado também com algum comentário de Wittgenstein sobre a noção de que "nossa língua modela a própria percepção, de maneira tal que pessoas de diferentes culturas realmente 'vêm' diferentes mundos à sua volta".

Babel-17 narra as aventuras de Rydra Wong, poeta-lingüista superdotada, convidada pelos militares a decifrar mensagens que eles vêm interceptando. Os Invasores, os vilões da história, inventaram Babel-17, uma língua com vocabulário limitado à criminalidade e sabotagem, como um meio de condicionar o agente Butcher a cometer ações disruptoras.

Rydra Wong explica que

"Babel-17 as a language contains a pre-set program for the Butcher to become a criminal and saboteur. If you

turn somebody with no memory loose in a foreign country with only the words for tools and machine parts, don't be surprised if he ends up as a mechanic. By manipulating vocabulary properly you could just as easy make him a sailor, or an artist" (Delany 1966: 215).

Ao contrário de Vance, Delany é ingênuo quanto a assuntos lingüísticos, o que o impede de perceber que qualquer influência lingüística, segundo a hipótese de Whorf, ocorreria sobre a comunidade e não sobre um indivíduo.¹¹

3.3. Linguagem e consciência biológica

Teorias lingüísticas perpassam também *The embedding* (Watson 1973), principalmente as de Chomsky e de Wittgenstein. Em um centro de pesquisas secreto, cientistas ensinam línguas artificiais a três grupos de crianças. Chris Sole, um dos cientistas, revela seu propósito: "to discover what the world really is, how the mind of Man sees the world" (Watson 1973: 8). Ele explica que

"ever since Chomsky's pioneer work, we all assume that the plan for language is programmed into the mind at birth. The basic plan of language reflects our biological awareness of the world that has evolved us, you see. So

¹¹ Weedman (1978) argumenta que Delany usa a lingüística como quadro de referência em *Babel-17* para mostrar o indivíduo sobrevivendo a um choque de culturas pelo controle do meio de expressão. A obra de Delany seria um comentário sobre a luta do negro pela sobrevivência em uma cultura branca. Weedman exagera na consciência racial e vê luta onde apenas existe uma hipótese sobre teorias lingüísticas.

we're teaching three artificial languages as probes at the frontiers of mind. We want to find out what the raw, fresh mind of a child will accept as natural—or 'real'" (Watson 1973: 45).

A cada língua corresponde um mundo arranjado de modo a condicionar as crianças a aprenderem o sistema lingüístico que descreve o ambiente no qual elas crescem. Estes formam o Mundo Lógico, o Mundo Alienígena e o Mundo Imbricado.

A língua que as crianças do primeiro grupo aprendem testa "whether our idea of logic is 'realistic'—Or whether reality is logical" (Watson 1973: 45). As crianças do segundo grupo crescem em um ambiente repleto de ilusões perceptuais e a língua que elas aprendem testa "what sort of tensions a language programmed to reflect them [the perceptual illusions] might set up in the raw human mind" (Watson 1973: 46).

A terceira língua testa o uso criativo da língua, no sentido chomskiano do termo: os falantes de uma língua devem ser capazes de formar sentenças em resposta a um conjunto imprevisível e infinito de situações do mundo-real, e os ouvintes devem ser capazes de compreender essas sentenças absolutamente novas. Uma das propriedades das línguas que permite essa geração de um número infinito de sentenças é a recursividade. Por exemplo, a sentença anterior poderia ser dividida em "Uma das propriedades das línguas é a recursividade" e "A recursividade permite essa geração de um número infinito de sentenças". A recursividade torna possível que a segunda sentença seja embricada na primeira e que ambas sejam inteligíveis para os falantes de português.

Na língua ensinada às crianças do terceiro grupo ocorrem múltiplos níveis de imbricação ou auto-imbricação que a tornam

extremamente complexa. A auto-imbricação força os limites da mente humana e se torna um instrumento valioso na descoberta da gramática universal. A gramática universal é "part of the basic structure of mind and the same rules can translate ideas into any human language whatever" (Watson 1973: 49). Tal fato é possível porque todas as línguas se assemelham em um nível mais profundo; apenas superficialmente elas se diferenciam. Se os cientistas conseguissem comparar todas as línguas humanas e descobrir as regras da gramática universal, eles obteriam "a map of the whole possible territory of human thought—everything we can ever hope to express, as a species" (Watson 1973: 50). Como várias línguas estão extintas e outras ainda estão por existir, os cientistas têm que lançar mão de línguas artificiais. Quanto mais artificial e complexa a língua, maior a sua eficiência em testar os limites da mente humana.

Watson sugere que o termo "universal" que qualifica o substantivo "gramática" na formulação de Chomsky indica o alcance de sua teoria. Para tanto, ele introduz os Sp'thra, ou Mercadores de Sinais—"a people of linguists, sound mimics and communicators" (Watson 1973: 132). Os Sp'thra viajam pelo universo em busca de novas linguagens, o estudo das quais lhes permitirá transcender "Essa-Realidade". Ph'theri, um dos Sp'thra, explica:

"'Their-Reality', 'Our-Reality', 'Your-Reality'—the mind's concepts of reality based on the environment it has evolved in—all are slightly different. Yet all are a part of 'This-Reality'—the overall totality of the present universe" (Watson 1973: 137).

Os Sp'thra buscam apreender a "Outra-Realidade" que, paradoxalmente existe fora dessa totalidade. "There are so many ways of

seeing This-Reality, from so many viewpoints", diz Ph'theri (Watson 1973: 137). "It is these viewpoints that we trade for. You might say we trade in realities". Da mesma maneira como os cientistas terrestres comparam diversas línguas em busca de uma gramática que descreva a linguagem humana e, conseqüentemente, descreva a realidade que o *Homo sapiens* percebe, os Sp'thra pesquisam os sistemas de comunicação de todos os seres que possuem uma linguagem, em busca de uma sintaxe da realidade. Essa sintaxe corresponderia à "way a whole range of different beings 'put together' their picture of reality"; sua descrição permitiria aos Sp'thra ir além dessa realidade (Watson 1973: 137).

Chris Sole, o cientista inglês, denuncia a ilogicidade de se querer sair da realidade da qual se faz parte:

"Reality determines how you view things. There's no such thing as a perfect external observer. Nobody can move outside themselves or conceive of something outside of the scope of the concepts they're using. We're all embedded in what you [Ph'theri] call 'This-Reality'" (Watson 1973: 138).

A essa argumentação wittgensteiniana, o alienígena contrapõe que "It may be illogical in This-Reality. But in para-Reality, other systems of logic apply". De maneira a alcançar essa para-realidade, os Sp'thra, como Wittgenstein prescrevera, devem primeiro livrar-se da ilusão que a língua produz e obter uma universalidade lingüística que "will finally reveal reality as a direct / experience" (Watson 1973: 157).

Carroll, Watson, Delany e Vance exploram a relação entre língua e realidade exposta nas obras de Wittgenstein, Whorf e

Chomsky e extrapolam essa relação para investigar como o ser humano constrói o seu mundo objetivo. As narrativas explicitam a crença que seus autores têm na função poética e, ao mesmo tempo, ocultadora que a linguagem desempenha na experiência humana. Esses autores incorrem no erro de considerar a língua como único sistema modelador que opera enter o ser humano e o mundo. O signo se refere sempre ao objeto e, antes disso, se interpõe entre objeto e coisa, impossibilitando um conhecimento sem mediação. outre

Isso nos leva a considerar se existe ou não uma influência entre língua e pensamento, e, em caso afirmativo, em qual sentido ela ocorreria. A língua se desenvolveu a partir do pensamento como um instrumento para orientação comportamental. Dado que o ato de pensar é um processo neurofisiológico "através do qual o comportamento emerge de uma maneira determinista" (Maturana 1980: 29), é razoável esperar que a influência entre linguagem e pensamento ocorra em ambas as direções. 1

Definamos pensamento e linguagem em termos biológicos e semióticos. O sistema nervoso pode interagir com alguns de seus próprios estados como se eles fossem fenômenos independentes. Isso amplia o domínio de interações—o *Umwelt*—do organismo, ao fazer com que seus estados internos também sejam modificáveis por relações e não apenas por acontecimento físicos. Quando o organismo se torna consciente das relações e as manipula—e agora ele deve ser um organismo humano—ele é capaz de pensar.

A linguagem surge quando o organismo humano se torna capaz de descrever suas próprias interações com o *Umwelt*. Nesse nível, falamos do *Innenwelt*, aquele mapa interior que os humanos desenvolvem para se orientar em suas interações como seu domínio cognitivo. Quando um ser humano é capaz de descrever suas

próprias descrições orientadoras para um outro ser humano, podemos dizer que eles se comunicam através da criação do *Lebenswelt*. Esse é o mapa das construções humanas em níveis lingüísticos e pós-lingüísticos.¹¹

Quando um indivíduo se comunica, ele correlaciona seu *Innenwelt* com o *Umwelt*. Isto é, ele torna seu sistema modelador interno comensurável com o sistema modelador no qual ele existe. Mas para a comunicação entre dois indivíduos obter sucesso, é necessário algo mais: seus domínios de interação devem se sobrepor em certos pontos. Nesses pontos onde os *Umwelten* se sobrepoem existem universais que tornam possível a troca de mensagens. Em outras palavras, existem sistemas complexos de interpretantes que permitem a comunicação. Aos interpretantes individuais damos o nome de idéias, aos universais, código.

O código é um instrumento, por assim dizer, que os seres humanos usam para tornar uma construção individual e interna em algo público e externo. Como instrumentos, os códigos, ou no nosso caso línguas, determinam os resultados que eles produzem. *determina.*

Da mesma maneira como microscópios, telescópios, espectrógrafos, radares, etc., etc., descrevem o universo de acordo com o modo que eles foram engendrados, a língua influencia deterministicamente sua descrição das descrições que o organismo humano faz de suas interações. *x*
Em outras palavras, em um primeiro momento o pensamento origina a língua—a linguagem desviada para a comunicação—como um instrumento, mas em um segundo momento a *ou seja*

¹¹ Ou ainda em termos neurosemióticos, "A linguagem é o resultado de uma atividade nervosa complexa que permite a comunicação interindividual de estados psicológicos através da concretização de signos modais multimodais que simbolizam esses estados de acordo com as convenções estabelecidas de uma comunidade lingüística (Lecours, Lhermitte e Brianset 1983: 31)".

língua influencia o pensamento e, conseqüentemente, a percepção da realidade.

Por um lado, a "exaptação" (Gould & Vrba 1982) de descrições orientadoras de funções conotativas para denotativas originou o sistema de interações consensuais entre seres humanos, o qual chamamos língua natural. Por outro lado, a língua se tornou instrumental para a auto-consciência, um novo domínio que nós, como observadores, podemos penetrar. Quando voltamos a língua para os nossos pensamentos, ao invés de mapear nossas interações, apontamos para nossas descrições dessas interações.

Pensemos na terapia e teremos uma prova disso. O terapeuta supostamente tenta ajudar o paciente a rearranjar suas descrições de suas próprias interações para que ele as compreenda e atue melhor no futuro. Não importa quão difícil tal processo venha a ser, a terapia é exatamente isto: um *feedback* de interação // a interação através da língua.

Uma outra prova é que estamos sempre acrescentando à língua novas palavras que inventamos para descrever novos fenômenos. Isso demonstra que o pensamento influencia a língua; entretanto, criamos novas palavras de acordo com regras de codificação preestabelecidas. Quando as regras são violadas, como em *Finnegan's wake*, de Joyce, o destinatário da mensagem pode ter que gastar um bom tempo tentando ajustar seus pensamentos ao novo código.

Uma vez que tenhamos definido pensamento e língua como domínios do sistema nervoso como um sistema fechado, notamos rapidamente que eles são auto-reflexivos. Quando eles se referem ao mundo externo, a língua e o pensamento tornam possível a criação daquele sistema modelador terciário que atende pelo nome de cultura, e que, por sua vez, os influencia recursivamente.

4. Os filhos de Bambi

A interpretação da língua como o primeiro sistema modelador deixa de lado todo o tipo de comunicação que antecedeu o advento do código verbal. Para mostrar como é equivocada essa interpretação, Sebeok (1987: 23-24) aventa um ponto que me parece fundamental à essa discussão: a sintaxe, no sentido empregado por Peirce e Morris. Morris (1938: II, 2-3) define a semiótica como a teoria da semiose, e esta como qualquer processo no qual algo funciona como sinal. Para ele, a semiose possui três dimensões: semântica, pragmática e sintática. A dimensão semântica trata da relação entre os sinais e os objetos aos quais eles se referem (*significatum, designatum e denotatum*); a pragmática trata da relação entre os sinais e os seres humanos que os utilizam (situação), e a sintática trata da relação formal dos sinais entre si (colocação).¹¹

Embora a sintaxe como possibilidade de combinar signos entre si de acordo com regras determináveis abunde em sistemas endossemióticos como o código genético, o código imunológico, o código metabólico e o código neurológico, nenhum animal faz uso dela.¹² Na literatura, entretanto, vários são os exemplos de

¹¹ Carnap (1934: §1) concorda com essa divisão e, como Chomsky (1957), considera a sintaxe como abstraída da semântica: a sintaxe estaria relacionada com as possibilidades de combinações lógicas e não com qualquer significado implícito. Por sua vez, Hockett (1968), Lakoff & Ross (1976) e os semanticistas gerativos (Gardner 1985: 209) se opõem a essa autonomia da sintaxe em relação à semântica.

¹² Desses códigos, o mais conhecido é o genético, a base bioquímica da hereditariedade. Essa base é composta molecularmente por vários ácidos nucleicos, dentre os quais o desoxorribonucléico (DNA) e o ribonucléico (RNA). Os componentes desses ácidos seguem uma sintaxe rígida, formando pares inalteráveis. Masters (1970) sugere paralelos entre a estrutura da linguagem e o código-

animais que fazem uso da sintaxe e possuem o dom da fala. Ao antropossemiotizar os animais, o autor faz o leitor transpor a distância que o separa das outras formas biológicas e se identifique com elas. Por conseqüência, ele percebe seus semelhantes como Outros, cujo comportamento ele passa a observar criticamente.

O eu semiótico troca de lugar com o objeto do signo, deslizando ao longo do eixo experiencial. Os animais, até então objetos do signo literário, experimentados pelo leitor como Outros, passam a ser identificados com o eu semiótico. A raça humana, da qual o leitor faz parte e a qual ele considera como eu, passa a ser o objeto descrito no signo lingüístico. Dessa inversão resulta um efeito de desfamiliarização característico da fantasia. Tal efeito leva o leitor a reavaliar sua posição em um processo semiótico agora não mais apenas percebendo outras espécies, mas sendo percebido por elas.

O efeito de desfamiliarização obtido pela objetivação do sujeito aparece já em *The wind in the willows*, de Kenneth Grahame. Aqui, o sujeito é a nostalgia rural inglesa, "que ri de si mesma para enfatizar quão totalmente a sério ela deve ser tomada" (Stableford 1990b: 167). Ao se tornar objeto de sua própria ironia, essa saudade de um passado edênico e pastoral reafirma sua existência como parte do *Lebenswelt* inglês.

Em 1929, o húngaro Felix Salten criou *Bambi*, uma visão cruelmente realista da vida selvagem. O terror no mundo animal pro-

go genético, assim como similaridades entre a gramática transformacional e os processos funcionais do DNA. Jerne (1985) compara sistema imunológico e gramática gerativa e argumenta que a capacidade herdável de aprender qualquer língua deve estar codificada no DNA. Margulis & Sagan (1986: 59-67) se referem ao DNA e o RNA como a linguagem da natureza.

vém do ser humano, que Bambi e os outros animais chamam de Ele.¹⁶ A cena mais eficiente é uma caçada empreendida por seres humanos descrita do ponto de vista dos caçados. Por empatia com os animais, o leitor é levado a perceber seus semelhantes como Outros, cuja crueldade o repugna.

The wind in the willows e *Bambi* precedem a abrem o caminho para uma obra que se tornou um dos livros sobre animais antropomorfizados mais vendidos no mercado de língua inglesa: *Watership Down*, de Richard Adams. *Bambi* certamente é a personagem mais conhecida, devido à versão cinematográfica dos estúdios Disney, e *The wind in the willows* talvez fale mais de perto à alma inglesa, mas a obra de Richard Adams estabeleceu o padrão de histórias sobre animais que experimentam o mundo da mesma maneira que os seres humanos.

Watership Down demonstra o jogo de criação e recriação intertextual que a fantasia permite. Adams retoma o tema da demanda heróica representado na lenda de Enéias e Ulisses para compor um *Bildungsroman* cujas personagens são um grupo de coelhos em busca de um território onde fundar uma nova coelheira.

Hazel e Fiver, as personagens centrais, habitam uma coelheira superpopulada e tiranizada pelo Coelho Chefe. Descontentes com a parte que lhes cabe em seu *Umwelt* e prevendo um desastre (o terreno será loteado), Hazel lidera Fiver e um grupo de outros coelhos em busca de paragens mais hospitaleiras.

Como é próprio das demandas heróicas, perigos espreitam os coelhos ao longo de sua jornada até *Watership Down*. Richard

¹⁶ Walt Disney açucarou a história de Salten em sua versão cinematográfica de *Bambi* (Hand 1942). O filme, porém, se contamina com o horror retratado no livro e, como Stephen King (1981a) notou, se torna um dos melhores filmes de terror jamais feitos.

Adams (1975: 58) faz da ravina que circunda a coelheira um mundo que as personagens percebem como um território fantástico:

The very plants were unknown to them—pink lousewort with its sprays of hooked flowers, bog asphodel and the thin-stemmed blooms of the sun-dews, rising above their hairy, fly-catching mouths, all shut fast by night. In this close jungle all was silence.

A ironia surge da consciência de que o quê para nós são simples plantas rasteiras, para os coelhos, em sua perspectiva, transforma-se em uma floresta misteriosa.

Richard Adams projeta um mundo terciário que é um *Umwelt* leporino com características antropossemióticas. Os coelhos (e os outros animais) possuem uma linguagem que é desviada para a comunicação. A língua, *Lapine*, ou lapinês, possui sufixo diminutivo (*roo*) e plural (*-il*). Novas palavras são formadas por justaposição e nominalização, e polissemia é um fenômeno comum. Nomes próprios e apelidos são derivados de entidades do *Umwelt*. Os coelhos contam até quatro, e qualquer número acima é *hrair*—"muito" ou "mil".

A linguagem lhes permite introduzir objetividades e construir estruturas pós-lingüísticas, como a organização sócio-política. As coelheiras são lideradas por um Coelho Chefe, as vezes auxiliado por uma *Owsla*, "or group of strong or clever rabbits—second year or older—surrounding the Chief Rabbit and his doe and exercising authority" (Adams, Richard 1975: 14 nota). Como no mundo objetivo antropossemiósico, a língua pode ser alterada para descrever realidades particulares: em Efrafa, colônia fundada pelo

General Woundwort, existe o termo *Owslafa*, que identifica a polícia do conselho.

A linguagem introduz outras objetividades: folclore e sistema de crenças. El-ahrairah é o herói do folclore leporino:

What Robin Hood is to the English and John Henry to the American Negroes, Elil-Hrair-Rah, or El-ahrairah—The Prince with a Thousand Enemies—is to rabbits. Uncle Remus might well have heard of him, for some of El-ahrairah's adventures are those of Brer Rabbit. For that matter, Odysseus himself might have borrowed a trick or two from the rabbit hero, for he is very old and was never at a loss for a trick to deceive his enemies (Adams, Richard 1975: 32).

Fiver e Hazel contam as aventuras de El-ahrairah para erguer os ânimos e encontrar soluções para impasses e situações perigosas. Da mesma forma, os coelhos invocam Frith, o sol, e Inlé, a lua, como divindades. Atribui-se também a Inlé o significado de escuridão, medo e morte. O folclore e a religião introduzem um mundo quaternário—uma ontologia composta pelas fantasias dos coelhos. Esse outro mundo provoca um efeito de *grisaille* e realça o "realismo" da narrativa.

Ao mesmo tempo que Richard Adams projeta um mundo terciário onde a epopéia leporina ocorre, ele faz o mundo secundário irromper constantemente, através de epígrafes e referências a outras epopéias, assim como comentários sobre a topografia vista do ponto de vista dos seres humanos. Com esse recurso narrativo, o autor atinge dois propósitos. Ele demonstra que a mudança de perspectiva (ou de *Umwelt*) remodela elementos da fisicalidade

Silêncio a natureza
- natureza - a
ambigüidade -

cotidiana e produz efeitos de estranhamento. Ao traçar paralelos entre o herói do folclore leporino e as figuras lendárias do nosso *Lebenswelt*, Richard Adams faz os coelhos assumirem uma dimensão mítica capaz de integrá-los no quadro de referência do nosso imaginário.

Watership Down, *Bambi* e *The wind in the willows*, assim como *The jungle books* de Kipling, revertem a expectativa do leitor no processo semiótico. O leitor é levado a se alinhar com personagens da esfera zoosemiótica que, para que a empatia se dê, se comportam como animais antropossemióticos. Essa ruptura de ontologias—a passagem de um quadro de referência para outro—e sua subsequente inversão servem ao propósito de fazer com que o leitor se encontre refletido nas personagens antagônicas. Habitado a considerar-se semelhante a um herói humano, o leitor se vê compelido a considerar membros de sua espécie como Outros que ele desconhece.

5. Exclusividade do ser humano

A linguagem, como sistema modelador exclusivo da espécie humana, é um modelo apenas secundário. Enquanto formas biológicas, estamos presos ao ciclo funcional, relacionando-nos com o ambiente de modo a extinguir todo estímulo objetivado. Entre o ciclo funcional e a linguagem deve intervir, então, uma variável por parte do *Innenwelt*. Essa variável é a linguagem no seu sentido original, em contraste com a linguagem desviada para a comunicação.

O *Homo sapiens* desenvolveu a linguagem para decompor e reconstituir em seu *Innenwelt* os veículos signícos do *Umwelt* fil-

trados pelos seus sentidos (Sebeok 1981: 129). Apenas depois é que ela foi desviada—"exaptada" (Gould & Vrba 1982)—para a comunicação. Chomsky (1980: 230) diz que "devemos rejeitar a noção de que o propósito da língua é a comunicação". Dentre as várias razões para essa afirmativa, Norman Geschwind (citado em Caplan 1980: 32 et seq.) argumenta que "a função social da língua requer que qualquer mutação que permita aos humanos produzir um sinal verbalmente pode ser vantajoso apenas se existir um mecanismo para entender esse sinal em outros humanos". Como o novo sistema semiótico para produzir língua poderia ser eficiente se ninguém o entenderia? Inversamente, se um novo sistema para decodificar e interpretar signos verbais se desenvolvesse, ele teria sido ineficaz sem seres humanos que pudessem formular e codificar tais signos. "Esse fato me faz suspeitar", Geschwind conclui, "que os precursores da linguagem foram funções cujas vantagens sociais eram secundárias, mas conferiram uma vantagem para a sobrevivência."

A função primeira da linguagem, que Sebeok (1981: 129), possivelmente seguindo Humboldt (1963: 191 et seq.), vem chamando de "órgão comportamental", e à qual Chomsky (1980: 60, 241) dá o nome de "órgão mental", é modelar o universo, recriar passados, fabricar futuros, criar a arte e a ciência. //

Através dos marcadores verbais, a linguagem nos permite transcender o ciclo funcional, biologicamente determinado, e considerar alternativas para o *Umwelt* dado. Nasce, desse rompimento com a herança biológica, a possibilidade de um sistema modelador terciário, pós-lingüístico: a cultura.

Cultura

Ao complexo de feitos, crenças, tradições, normas e valores que constituem distintivamente o modo de ser de um grupo, damos o nome de cultura. Esse sistema modelador terciário exhibe e representa todas as sutilezas da linguagem (Bonner 1980: 186).

Uma personagem de *Endgame enigma* (Hogan 1988: 218-219), ao discutir a Renascença, expõe a modelização que cultura impõe ao mundo:

"The term is a misnomer. (...) It was the birth of a new culture, not a rebirth of anything. (...) Teachers and professors like to think that their subjects are part of a glorious legacy that spans down through the ages in an unbroken succession from the distant past. It gives them a feeling of noble pedigree. So they present architecture, or art, or mathematics, or whatever as a continuum and divide it into periods that they call Classical, Medieval, Modern, and so on. But the continuity they see is an illusion. Each culture possesses its own unique way of conceptualizing reality—a collective mind-set that determines how the world is perceived. And everything which a culture creates—its art, its technology, its poli-

tical and economic system—is unavoidably part of an expression of its unique worldview. (...) The splendor of Rome was the voice of the Roman worldview; the New York skyline spoke of America. They were products of different minds and perceptions. There was no line of descent from one to the other."

Como um sistema modelador, a cultura impõe homogeneidades onde antes só existiam contradições, descontinuidades e incompatibilidades.

Deixando o fator racial de lado, pode-se dizer que uma cultura se compõe de três subsistemas modeladores: sociedade, ciência e religião. Em uma dada sociedade, existem valores e normas, tradições e ideologias que tentam moldar o comportamento e a percepção do grupo e do indivíduo dentro do grupo. Cada sociedade, com suas castas, classes e hierarquias, tenta criar ontologias que expliquem e perpetuem sua existência.

Da mesma maneira, a religião tenta modelar a realidade para o grupo e o indivíduo. Mas enquanto os modelos sociais tentam explicar seu funcionamento no espaço e no tempo, a ontologia religiosa pretende referir-se ao transcendente, atribuindo-se uma relevância cosmológica e cognitiva (Arbib & Hesse 1986: 198). A religião se proclama o Grande Modelo, capaz de interpretar o universo de acordo com os desígnios da divindade. A mediação entre o grupo e o universo é feita através de relatos religiosos, mais comumente textos sagrados. A Bíblia e o Corão, por exemplo, são sistemas simbólicos que constroem os mundos das religiões judaica, cristã e islâmica.¹¹

¹¹ Frye (1981) considera a Bíblia como "o grande código": um universo mitológico que serviu de quadro de referência para a literatura ocidental até o século 18.

1. A religião como modelo cosmogônico

Dentro dos sistemas simbólicos religiosos que pretendem explicar a cosmogonia, o motivo da viagem perigosa pervade a mitologia e, conseqüentemente, a literatura de todos os povos. As narrativas se desenvolveram tendo como base a viagem de um herói do mundo real a um mundo mágico e seu retorno. Característica dos primeiros estágios das civilizações, a viagem maravilhosa assumiu novas formas, se disfarçou para ser adotada em romances realistas e psicológicos e continua a florescer abertamente nas manifestações da fantasia.

O tema das provações fantásticas forma a essência das narrativas mítica, feérica e folclórica.¹¹ Campbell (1973: 30) sumariza os mitos da natureza que dizem respeito a um deus salvador morto e renascido: "*Um herói deixa o mundo cotidiano e se aventura em uma região de maravilhas supernaturais: lá ele encontra forças fabulosas e conquista uma vitória decisiva: o herói retorna dessa aventura misteriosa com o poder de conferir dons a seus semelhantes.*" Frazer (1980) nota que esse tema está ligado aos mitos agrícolas que tentam explicar o processo de germinação, crescimento e frutificação. Ou ainda, eles tentam explicar o ciclo das estações, identificando o trajeto do sol a um eterno nascer, viver, morrer e renascer.

Vemos aqui as primeiras modelizações impostas pela religião à fisicalidade prejacente: algo que é objetivo e físico se integra ao *Lebenswelt* como uma objetividade pura. A religião associa fenômenos biológicos e cósmicos às provações de um ser humano cuja condição quase sobre-humana lhe permite conviver com os deu-

¹¹ Cf. Frazer, J. (1980), Campbell (1973), Propp (1984), Eliade (1972) e Bettelheim (1979).

ses. Como esse ser não pertence nem à ontologia divina nem à humana, ele é uma anomalia que deve ser eliminada. Daí o sacrifício, que tenta normalizar uma ruptura na trama do mundo.

O sacrifício pode traduzir-se em imolação ou em uma descida aos infernos. Na imolação, ao mesmo tempo elimina-se a anomalia e tenta-se agradar aos deuses; na descida ao inferno o herói deve provar seu valor e superar suas fraquezas. Se ele sobreviver, o sol tornará a brilhar após o inverno e aquecerá a terra, fazendo com que as sementes brotem e as colheitas sejam abundantes, garantindo, assim, a sobrevivência do grupo ao qual ele pertence. Se ele falhar, o grupo estará ameaçado de extinção.

O local das provações—o inferno—é representado como o mundo terciário, no qual existem seres fabulosos que tentarão impedir a personagem de atingir seu propósito. Na Antiguidade, o conceito de mundo terciário ainda se encontrava em estado incipiente: deuses e monstros, semideuses e heróis superdotados convivem em uma mesma ontologia. O mundo terciário coexiste com o mundo secundário, que pode ser o lar, a cidade natal ou uma condição ideal perdida que o protagonista tenta recuperar.

Às histórias que giram em torno de um herói em busca de algo dá-se o nome de narrativas de demanda. *Gilgamesh*, escrito na Babilônia de ca. 2.000 a.C., é o mais antigo texto sobre demandas que se conhece. As aventuras do rei Gilgamesh em busca de uma erva mágica que o tornaria imortal deram à literatura grega bem posterior os temas do herói errante, da destruição de monstros e da futilidade de se buscar a imortalidade (Kratz 1990: 42).

Por volta de 750 a.C., Homero compôs a obra que estabeleceu, na literatura ocidental, o modelo da demanda heróica: *A odisséia*. A viagem de Ulisses (em grego Odisseus), diz Kratz (1990: 45), "introduz três temas principais que ressoam ao longo da fantasia

ocidental: a viagem em terras estranhas e maravilhosas, a transformação, e a tolice de se confundir o aparente com o real". Ulisses tenta voltar para casa após a Guerra de Tróia, mas os deuses do Olimpo interferem e transformam o mar grego em uma grande armadilha de mulheres mortais e imortais (Calypso, Circe, Nausikaa) e monstros diversos (os cíclopes, as sereias), dos quais ele deve escapar.

Virgílio retoma os temas homéricos para escrever *A eneida*, exaltando o *Lebenswelt* romano. Se Ulisses buscava glórias para si, Enéias tenta ascender a um sistema de valores baseado no dever e na subordinação do indivíduo ao bem público. Se Ulisses representa o grego e sua *pólis*, individual e independente, Enéias está pelo estado romano, cuja força reside na precedência do público em relação ao particular.

A eneida e *A odisséia* forneceram à literatura ocidental a estrutura catabática da demanda. Raymond J. Clark (1979: 32) define catábase (em grego "descida") como "uma Viagem dos Mortos feita por uma pessoa viva que retorna ao nosso mundo para contar a história." Ele distingue duas linhas: uma "tradição da sabedoria", secular, na qual um mortal vai ao além em busca de informação; e uma "tradição da fertilidade", religiosa, na qual uma divindade vai a um outro mundo, um local de retiro, exílio ou forças hostis, onde um princípio de vida reside temporariamente. A segunda modalidade é rara, com os escassos exemplos de Perséfone e o Satã de Milton (McCarty 1986-1987: 283); a primeira predomina desde Ulisses e Enéias até os heróis da literatura contemporânea.

Petronius se inspira em *A odisséia* e *A eneida* ao compor seu *The satyricon*: Encolpius, acompanhado por Ascyltos e Giton, viaja pelo Mediterrâneo tentando recuperar a virilidade, que ele perdeu

por ter ofendido Píriapo, o deus da fertilidade masculina. A visita a Trimalchio ecoa a descida de Enéias ao inferno: para saírem da casa, eles devem apaziguar o cão que, como Cérbero, guarda a entrada. A crítica que o autor faz a um estilo de vida culmina com essa cena na casa de Trimalchio, que Courtney (1987: 409) sugere ser "até certo ponto, um buraco infernal, ou talvez devêssemos dizer uma morada das sombras, parte de um mundo que, como representado por Petronius, carece de um sentido de realidade".¹¹

1.1. O herói continua suas demandas

Do século 2 em diante, viagens por terras encantadas, metamorfoses e o erro de se guiar pelas aparências formaram o esteio de grande parte da literatura ocidental. De *Beowulf* (1977) a *La divina commedia* (Dante Alighieri 1980), a *The pilgrim's progress* (Bunyan 1960), as obras que mais influenciaram a produção literária do ocidente têm como elemento central a viagem, senão a busca, por mundos terciários, onde o protagonista deve provar seu valor ou modificar seu caráter antes de atingir a redenção.¹²

O mundo terciário assume diferentes coordenadas espaço-temporais, todas indicativas de um local maravilhoso que não consta

¹¹ Na versão cinematográfica de Fellini, os perigos que Encolpius e seus amigos enfrentam estão mais para feira de aberrações do que para monstros fantásticos.

¹² Nessa tradição encontramos ainda *The golden ass* (Apuleius 1951), *Perceval* (Chrétien de Troyes 1985), *Lancelot du lac* (1989), *Quest of the holy grail* (1969), *The Canterbury tales* (Chaucer 1952), *Le morte d'Arthur* (Malory 1985), *Amadis de Gaula* (Montalvo 1974), *Orlando furioso* (Ariosto 1975) e *The faerie queene* (Spenser 1981).

dos mapas. Esse local pode ser em uma dimensão paralela, em ilhas maravilhosas, no centro da Terra, em algum ponto do passado ou do futuro, em outros planetas, em locais onde o tempo foi abolido ou ainda no mundo animal. Tais alterações no *Lebenswelt* introduzem objetividades puras que o herói deverá dominar antes de retornar ao seu mundo e distribuir os dons recém-adquiridos aos seu^s semelhantes.

O exemplo clássico americano é *The wonderful wizard of Oz*, escrito por L. Frank Baum em 1900. Baum utiliza a estrutura das narrativas de demanda para criar o mundo terciário que a heroína visita em busca de redenção para si e para o mundo secundário. Um tornado leva Dorothy e Toto, seu cachorro, a Oz, onde ela encontra um espantalho, um lenhador feito de lata e um leão covarde.⁴¹ Juntos, eles buscam a ajuda do Mágico de Oz e destroem a Bruxa Malvada do Oeste, alterando o mundo objetivo de Oz.

A aventura de Dorothy em Oz segue a estrutura do tema mítico das provações do herói, como delineado por Campbell (Hudlin 1989). Campbell (1973: 145-146) subdivide cada parte do seu esquema de partida-vitória-retorno: a partida contém a travessia do limiar entre dois mundos. Dorothy viaja para Oz a bordo de sua casa, carregada por um tornado. Nesse limiar, o herói encontra um guardião que ele deve derrotar ou apaziguar. Dorothy e sua casa aterrisam sobre a Bruxa Malvada do Leste, destruindo-a. Antes ou após a travessia do primeiro limiar, o herói recebe ajuda supernatural na forma de um adjuvante mágico. A Bruxa Boa do Norte auxilia Dorothy e lhe fornece um amuleto para protegê-la contra as forças inimigas. Ainda segundo a subdivisão de Camp-

⁴¹ Na versão cinematográfica (Fleming 1939), Dorothy é atingida na cabeça e sua viagem se explica como uma alucinação.

bell, no mito outros adjuvantes embarcam na demanda junto com o herói. Os adjuvantes de Dorothy são o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde.

Após transpor o limiar, o herói mítico se submete a várias provações, antes de se tornar um iniciado nos segredos e poderes mágicos (Campbell 1973: 97). Dorothy enfrenta oponentes naturais e supernaturais: árvores guerreiras, lobos assassinos, abelhas mortíferas, criaturas com cabeça de martelo, campos de papoula soporíferas e letais e ferozes ursos-tigres.

Próprio
Griffin,

O herói agora se encontra preparado para a provação máxima e conquista sua recompensa. A demanda estará incompleta até que o herói volte, com ou sem o beneplácito dos poderes que ele encontrou, trazendo o dom que restaura seu mundo. Dorothy, após libertar a terra de Oz, volta ao Kansas e leva consigo sua mágica para restaurar a terra e a vida espiritual dos tios Em e Henry.

Essa mesma estrutura do mito do herói que parte em busca de uma renovação da vida pode ser usada para mostrar como *The wonderful wizard of Oz* é também um *Bildungsroman*. Dorothy é uma órfã no sentido físico e espiritual, que "aprende partindo e indo onde ela deve ir", como Kolbenschlag (1988: 19) sugeriu. A busca de seus adjuvantes é também a sua: eles procuram cérebro, coragem e coração. Após a conquista dos dons, Dorothy descobre que ainda está despreparada para a independência: ela deve voltar para os tios Em e Henry e aceitar o ritmo natural da vida.

The wonderful wizard of Oz iniciou uma série que segue o padrão estabelecido por Baum no primeiro livro: um garoto ou, mais freqüentemente, uma garota americana é levada de seu *Lebenswelt* para um outro, mágico. Lá a personagem participa de aventuras até ser repatriada. Após várias visitas, a criança pode ser con-

vidada a ficar em Oz. Como consequência, uma colônia de expatriados americanos se desenvolveu em Emerald City, liderada por Dorothy e Toto.

1.2. Nos territórios da religião

Quer consideremos a religião uma forma de fantasia ou uma explicação cosmogônica verdadeira, textos e temas religiosos sempre estiveram associados à literatura fantástica. A *teogonia*, de Hesiod, o *Ramayana*, atribuído a Valmiki, o *Mahabarata*, de autores indianos anônimos, *La divina commedia*, de Dante Alighieri, *The Canterbury tales*, de Geoffrey Chaucer, *Popol Vuh*, de autores maias anônimos e *Paradise lost*, de John Milton, apresentam a cosmogonia de acordo com a tradição religiosa à qual seus autores pertenciam. Longe de ser restrita à Antiguidade e à Idade Média, essa prática vem até à literatura contemporânea, onde ela serve para, entre outros propósitos, proselitismo.

Os autores citados acima fazem de suas obras veículos signícos para exporem suas interpretações do cosmo que, em geral, coincidem com a da religião que informa seu *Lebenswelt*. O texto é um signo persuasivo cujo objeto é um subsistema modelador. O emissor e o receptor correspondem ao autor e ao leitor. Ao produzir um texto e tentar "vendê-lo", o autor age como um orador: ele informa, argumenta e persuade o leitor quanto à excelência de sua causa. Leitor (e "consumidor" em potencial) se torna um juiz da mensagem contida no signo: ele avalia, consciente ou inconscientemente, as afirmações e "promessas" do texto.

As "Crônicas de Narnia" (Lewis 1988a-g) constituem uma das tentativas modernas mais bem sucedidas de se empregar a litera-

tura para a propaganda religiosa. C. S. Lewis criou o mundo terciário de Narnia para descrever o conflito entre dois subsistemas modeladores: cristianismo e paganismo.

No primeiro livro das "Crônicas de Narnia", *The lion, the witch and the wardrobe*, quatro crianças se aliam a Aslan, o leão, e a outras personagens para livrarem Narnia do feitiço da Bruxa Branca. O mundo terciário é uma paisagem coberta de florestas e neve, e povoada por personagens tomadas emprestadas a outros mundos terciários de várias tradições literárias: faunos, ninfas, animais falantes, anões e Papai Noel. Narnia se encontra sob um encantamento da Bruxa Branca, que mantém um inverno permanente, mas sem Natal. O leão Aslan se mostra um herói solar ao sacrificar-se para derrotar a Bruxa Branca e restaurar a ordem natural das estações em Narnia. Aslan ressuscita e tudo termina bem.

C. S. Lewis usa o mito da provação do herói para justificar a substituição de uma objetividade, a religião lunar (o paganismo) por outra, a religião solar (o cristianismo), no *Lebenswelt*. Vemos aqui a fantasia a serviço da retórica: Lewis lança mão de um signo arquetípico (o herói solar corporificado em Aslan) para convencer seus leitores da validade de um novo modelo cósmico.

De maneira semelhante ao que ocorre nas "Crônicas de Narnia", subsistemas modeladores se entrecrocaram em *Three hearts and three lions* (Anderson, P. 1961). O herói, Holger Carlsen, um engenheiro dinamarquês educado nos EUA, perde os sentidos durante uma luta e acorda em um universo paralelo ao nosso. Cavaleiros andantes, lindas donzelas, bruxas malévolas e dragões que cospem fogo habitam esse universo que pertence à mitologia carolínea. O imperador Carlos Magno ainda governa, e seus domínios fazem fronteira com os Sarracenos, ao sul, e os reinos da

Faerie a oeste. Holger, aparentado como um cavaleiro andante, parte para esses reinos, onde várias tribulações o aguardam. Após enfrentar o Duque Alfric of Faerie, Morgan le Fay, um dragão, gigantes, *trolls* e outras criaturas traiçoeiras, Holger descobre o propósito de sua busca. Ele foi trazido até esse outro mundo para ajudar as forças do cristianismo e da ordem a vencerem a magia e o caos. Ele é Holgier Danske, ou Ogier le Danois, herói mítico das crônicas carolíngias cujo destino é retornar sempre que houver perigo.

Como C. S. Lewis, Poul Anderson tomou elementos emprestados a diversos mundos terciários, principalmente à mitologia nórdica. Se por um lado essa fusão de seres de ontologias diversas fornece um efeito de estranhamento à narrativa, por outro, devido à nossa familiaridade com essas objetividades que compõem o imaginário do *Lebenswelt* do leitor, essa mesma fusão torna o mundo terciário mais semelhante ao do leitor e, portanto, mais crível.

Poul Anderson e C. S. Lewis continuam a tradição que une manifestações da fantasia na literatura e religião para reduzir o cosmo a uma escala humana. A fisicalidade prejacente sofre uma modelização que a torna cognoscível e, apenas assim, concebível. O modelo como representado nos textos religiosos e literários se apresenta como real e verdadeiro, ou melhor, como a realidade e a verdade.

2. O modelo da ciência

Além da sociedade e da religião, existe na cultura uma outra instituição, a ciência, que visa modelar, que tenta trazer para dentro do nosso mundo objetivo, tudo aquilo da circunvizinhança

física que escapa à nossa experiência dela.¹¹ Por exemplo, as fórmulas matemáticas, físicas e químicas, a tabela de distribuição dos elementos químicos, os modelos do átomo, dos sistemas ptolomaico, copernicano, newtoniano ou einsteiniano, da hélice dupla do DNA, os quanta e os buracos negros, e vários outros esforços de se reduzir o que não experimentamos a uma experiência vicária.

Para citar Arbib & Hesse (1986: 161),

Modelos científicos são protótipos, filosoficamente falando, para criações ou esquemas imaginativos, baseados na língua natural e na experiência, mas eles vão além disso por extensão metafísica para construir mundos simbólicos que podem ou não representar adequadamente certos aspectos do mundo empírico.

Os mundos simbólicos e os modelos científicos descrevem e redescrevem o mundo; em nenhum dos casos, porém, deve-se procurar a verdade literal como correspondência direta com o mundo. Os mundos simbólicos diferem dos modelos científicos por não representarem a circunvizinhança física para predição e controle.

As ciências ditas humanas também colaboram com modelagens do ambiente. A teoria da luta de classes (Marx), os sistemas simbólicos *sui generis* (Durkheim), o evolucionismo (Lamarck e Darwin), o modelo freudiano, entre outros, buscam organizar constitutivamente as relações interpessoais e intragrupais. Os planos econômicos tentam objetivar a experiência futura sob os governos que os implantaram, em oposição a situações econômicas anterior-

¹¹ Hesse (1967) classifica alguns dos mais importantes sentidos de "modelo" e os problemas filosóficos que eles apresentam para as ciências.

res. Do mesmo modo, os movimentos das minorias tentam remodelar a experiência que as maiorias têm delas, minorias, como sendo dada naturalmente.

3. Ciência e religião: o caso da utopia

As narrativas modernas baseadas no tema da viagem perigosa tendem a apresentar personagens que, embora não consigam transcender a condição humana, tentam fazer com que as condições sociais se aproximem de um ideal. A forma dessas histórias varia e o protagonista viaja para uma nação socialmente e, às vezes, tecnologicamente mais avançada que a sua. Os autores desse tipo de narrativas remodelam o mundo objetivo no espaço ficcional de modo a introduzir soluções para o que eles consideram os problemas da humanidade. Ao fazer isso, eles projetam uma objetividade que tende à perfeição e que, como tal, existe em lugar nenhum.

Thomas More localizou esse fenômeno puramente imaginário em uma ilha chamada Utopia, que em grego significa "lugar nenhum". Esse topônimo identifica também uma tradição conhecida como literatura de utopia, que Priest (1975: 12) define como

uma descrição detalhada de uma nação ou comunidade ordenada segundo um sistema que o autor propõe como um modo de vida melhor que qualquer outro que se conheça, um sistema que poderia ser instituído se o atual pudesse ser cancelado e as pessoas pudessem recomeçar.

Esse tipo de literatura tem servido para veicular a insatisfação com o *status quo* ou uma situação social que ameace concretizar-se no futuro.

A literatura utópica se dirige, em seu programa, à sociedade, mas, em sua dramatização, ela se volta para o indivíduo: "Cada leitor emocionado pela literatura utópica está respondendo intelectualmente a uma visão do futuro, mas, emocionalmente, a uma lembrança de seu próprio passado" (Rabkin 1983: 1). Esse atavismo nos remete a um período de inocência que termina quando nos tornamos conscientes da atividade sexual. Daí em diante, amadurecemos e nos "corrompemos": cometemos todos os pecados que as religiões conseguem conceber.

O primeiro modelo de inocência que nós, adultos ocidentais, recebemos é o Jardim do Éden (Gen. 2-3). Iahweh cria Adão e o coloca em um jardim onde a natureza se encontra regularizada, e dá-lhe uma companheira, Eva. Rabkin (1983: 2) argumenta que "A criação da mulher é o fato biológico no qual se baseia a história da Queda, o ímpeto que necessariamente afastará Adão de sua relação filial com o provedor/protetor paternal." Por comerem do fruto proibido e conhecerem o bem e o mal, Adão e Eva se tornam divinos. Iahweh os expulsa do Jardim do Éden, condenando-os a uma vida de suor e sofrimento, e coloca uma espada flamejante guardando a árvore da vida.

Outras culturas organizaram esses símbolos—a figura protetora/provedora, o jardim paradisíaco, a inocência sexual, a sexualidade ligada ao conhecimento moral, a expulsão do paraíso e o surgimento da dor, da procriação e da morte—de maneiras diferentes (Rabkin 1983: 2). Em *Gilgamesh*, o primeiro casal aparece após o dilúvio; na mitologia nórdica, eles surgem de Yggdrasil, a árvore-mundo, após a destruição final—o Ragnarök—e em Hesíodo,

na Idade de Ouro que precedeu a queda, um grupo de pessoas levava uma vida paradisíaca.

Nas diversas representações o tema da passagem da inocência para o conhecimento da sexualidade, que nos custou o paraíso, permanece invariável. Quer os autores pretendam escrever literatura utópica ou antiutópica, eles devem levar em consideração o papel que o sexo e seu concomitante mítico, o conhecimento, desempenham na estruturação (e na desestruturação) do mundo objetivo do indivíduo e da sociedade.

A narrativa utópica adapta o tema da viagem do herói às suas necessidades. O herói mítico parte porque sua condição ou a de seu grupo necessita mudar; no texto utópico a motivação é implícita: a sociedade está enferma, mas essa enfermidade não provoca a partida da personagem. Os perigos que o herói mítico enfrenta desaparecem ou se traduzem em viagens a terras distantes. O prêmio passa a ser o conhecimento de um modo de vida melhor, que a personagem traz de volta para compartilhar com seus companheiros de infortúnio social.

Visto que a sociedade busca retornar a um estágio edênico do qual ela foi expulsa por ter descoberto o sexo, o novo mundo objetivo proposto tende a eliminar o desejo carnal e a sua satisfação.

3.1. As origens da utopia

A tradição utópica na literatura ocidental tem sua primeira grande obra em *A república*, que Platão escreveu por volta de 380 a.C. Um grupo de reis-filósofos—cidadãos inteligentes e despreendidos—governariam a república platônica, tendo em mente

o bem público. Abole-se a propriedade individual e o uso de dinheiro, proscree-se a luxúria e a ostentação, estabelece-se um código de conduta moral e um sistema educacional para os mais inteligentes, e elimina-se a discriminação sexual.

Platão bane os poetas de sua república ideal baseando-se, em parte, na capacidade que eles têm de criar representações que divergem dos modelos. Sua capacidade poiética lhes permitiria reproduzir algo além daquilo que "agrada ao gosto ou conquista a aprovação da multidão ignorante" (Platão 1892) e, conseqüentemente, mostrar ao povo que as coisas poderiam ser de maneira diferente. A consciência dessa possibilidade poderia levar a ações individuais e, daí, à desobediência. Platão projeta para sua república uma ignorância parcial cujo propósito é manter os indivíduos dependentes da autoridade protetora e provedora.

Outras duas obras na tradição utópica são *De republica*, de Cícero, e *De civitate Dei*, de Santo Agostinho. A república ideal de Cícero se baseia na razão e na justiça, e a forma de governo é irrelevante, desde que os naturalmente superiores governem os inferiores. Santo Agostinho ataca o que ele considera a imoralidade da Roma pagã e propõe um modelo cristão, no qual o amor a Deus prevalece sobre o amor-próprio.

Priest (1975: 14) menciona *De monarchia*, o tratado que Dante escreveu, talvez em 1308, sobre formas de governo, como o documento medieval mais citado em pesquisas sobre utopias literárias. Na luta entre papas e imperadores pela supremacia em assuntos seculares, Dante defendeu a autonomia do poder imperial contra a pretensão papal de soberania em assuntos materiais e espirituais. A forma de governo—subsistema modelador—que Dante propôs seria um Sacro Império Romano, que significaria uma Europa unida sob o comando de um imperador eleito. Quase setecentos

depois, a proposta de Dante se mostra uma solução geopolítica viável para o Continente no século 21.

As grandes descobertas marítimas dos séculos 15 e 16 logo se tornaram material literário, e ilhas e civilizações mais desenvolvidas formaram os mundos terciários. A *Utopia*, escrito por Tomas More e publicado em 1516, deu seu nome a uma tradição literária que descreve sociedades ideais e, ao mesmo tempo, critica sociedades concretas. More reconta o relato de um marinheiro, Raphael Hythloday, que teria acompanhado Amerigo Vespucci em suas viagens à América. Em uma dessas viagens, o marinheiro teria descoberto a ilha onde se situa o reino da Utopia.

Na primeira parte do livro, Hythloday analisa diversos subsistemas modeladores—lei, governo, economia e costumes—que as nações européias adotam. Suas críticas miram, em particular, a severidade do código penal, a má distribuição de renda, a divisão injusta do trabalho produtivo e a desapropriação de terras cultiváveis para transformá-las em pasto. Essa primeira parte apresenta o que More considera errado com as sociedades do seu tempo. Na segunda parte, Hythloday descreve a ilha e o reino da Utopia. O marinheiro fornece referências geográficas, que servem para ancorar o mundo terciário na fisicalidade que o leitor reconhece. Em seguida, ele passa a descrever o mundo objetivo utópico e seus subsistemas modeladores.

Os *Philarchs* e os *Archphilarchs*, escolhidos por sua inteligência e integridade, exercem o governo, chefiados por um príncipe, que eles elegem. A família, encabeçada pelo membro mais velho, é a célula mínima da sociedade. Todos trabalham em ocupações produtivas, o que lhes permite reduzir a jornada para seis horas diárias. Graças ao enorme volume de trabalho, os habitantes da Utopia produzem em abundância, o que possibilita abolir o dinheiro

e a propriedade privada. Eles trocam o excesso de produção por ouro e prata, que vão para o tesouro nacional e são usados apenas em caso de guerra.

A educação é utilitária, e os utopistas desenvolveram habilidades e conceitos semelhantes aos dos gregos clássicos. A razão direciona todo conhecimento, e os conduz a uma vida mais próxima à natureza. Como a natureza leva as pessoas a procurarem o prazer, o prazer se torna o propósito da vida. Eles desconhecem uma religião única: uma diversidade de doutrinas impede que a religião funcione como um subsistema modelador.

Na conclusão de *A Utopia*, More, que também aparece como personagem, comenta o *Lebenswelt* europeu e diz que, embora convencido apenas em parte da excelência do sistema utópico, ele gostaria que algumas de suas características fossem introduzidas no mundo objetivo da Inglaterra e do Continente.

A obra de More estabeleceu um modelo que foi seguido pela literatura utópica: as sociedades representadas projetam sistemas para garantir igualdade e justiça. A igualdade surge da abolição do dinheiro e da propriedade individual, assim como da divisão do trabalho e da educação comunitária das crianças. Divergências ocasionais aparecem, como na aceitação da escravatura por More e na rejeição desta pelos seus descendentes literários. Alguns, como Campanella, seguem Platão e adotam uma comunidade de mulheres, que More rechaçara.

No início do século 17, o espírito científico moderno já se manifestava e se fazia representar nas obras utópicas de Campanella, Andreae e Bacon. Em 1602, preso por problemas com a Inquisição espanhola, Tommaso Campanella escreveu *A Cidade do Sol*, onde ele descreve uma comunidade utópica comunista na Ásia

central, voltada para a pesquisa científica.¹³ *Christianopolis*, composta pelo alemão Johan Valentin Andreae em 1619, segue a obra de More em vários aspectos, mas, como a de Campanella, enfatiza a experimentação científica para o desenvolvimento da indústria, da saúde e das condições gerais de vida (Priest 1971: 16). Nessa mesma linha, Francis Bacon contribuiu com *The new Atlantis*, de 1624, o relato da descoberta de uma ilha monárquica e patriarcal nos mares do sul, cujo povo se dedica à ciência.

No século 18, a Revolução Industrial e o progresso tecnológico irrefreado ocasionam as primeiras decepções e a tradição utópica sofre os primeiros reveses. Quer seja porque os autores estivessem realmente alarmados com a destruição da natureza ou porque eles temessem as mudanças provocadas pela industrialização nas relações sociais, as obras utópicas perderam sua aura de inocência e passaram a exibir um pessimismo quanto à perfectibilidade do ser humano.

3.2. Algo errado no Jardim do Éden

A mudança de perspectiva quanto à possibilidade de redenção da sociedade criada pelo ser humano aparece já em *Gulliver's travels* (Swift 1988). Jonathan Swift escreveu as aventuras de Gulliver em 1726, seguindo a tradição da busca heróica e da literatura de viagem.¹⁴ Swift usa as visitas do seu herói a Lilliput,

¹³ Uma versão revisada apareceu em 1623, em latim—*Civitas solis*—e o original italiano, *Cità del sole*, foi publicado em 1637.

¹⁴ O conceito de comunidades utópicas se mistura aos relatos de marinheiros sobre regiões distantes e serve de material para *Robinson Crusoe* (Defoe 1981), *Candide* (Voltaire 1988), *Rasselas* (Johnson 1988), *Walden* (Thoreau 1981), *The Blythedale romance* (Hawthorne 1983) e *Typee* (Melville 1923), por exemplo.

Brobdingnag, Laputa e Houyhnhnmland para satirizar a moral e a política humanas, assim como as posições materialistas da nova ciência, representada por Isaac Newton e a Royal Society. Seu último ataque mira os animais antropossemióticos, os Yahoos, que ele contrasta com os Houyhnhnms, seres hipomórficos, que, guiados pela racionalidade pura, tentaram construir uma comunidade utópica.

A língua dos Houyhnhnms prefigura o papel que esse sistema modelador desempenhará nas antiutopias do século 20: entre antiutopias e controle de pensamento e língua ocorre uma relação recíproca. Nesses termos, o país dessa personagens swiftianas aparece como a primeira antiutopia. Em um estudo sobre as línguas dos Houyhnhnms e dos ingleses de 1984, Philmus (1973: 64) nota que

personagens

Quanto mais aproximadamente absoluta uma ordem social pretende ser, mais absolutista e compulsiva se torna sua necessidade de aquiescência unânime. Tal grau de unanimidade não se atinge em uma sociedade aberta à influência de idéias heterodoxas. Daí, a utopia, na medida em que ela finge ser "última", aspira a um fechamento, pela qual idéias alternativas de ordem seriam, se não impensáveis, pelo menos inexpressíveis. A "sociedade fechada", em outras palavras, só pode tolerar uma linguagem de aquiescência.

Os cavalos racionais—os Houyhnhnms—pretendem acabar com divergências "fechando" a língua, isto é, fazendo com que a distância entre língua e fato tenda a desaparecer. Com isso, eles destruiriam a habilidade da língua de expressar ficções, teorias e

mentiras, mas, ao mesmo tempo, eles tornar-se-iam incapazes de introduzir objetividades puras que lhes permitiriam construir instituições pós-lingüísticas.

A língua dos Houynhnms perderia sua capacidade modeladora para se tornar um código fechado. Os cavalos de Swift anteciparam os esforços de Russell e Whitehead de encontrar um modo de expressão absolutamente lógico que permitiria aos interlocutores resolver quaisquer dúvidas. Gödel, como já vimos, demonstrou a falibilidade necessária desse e de qualquer outro sistema que se pretenda completo. Uma sociedade que utilizasse tal linguagem fechar-se-ia para as possibilidades de evolução, enclausurando-se em um dogmatismo pragmático que a manteria para sempre no nível zoossemiósico.

A tradição utópica sofre outras mudanças em 1872, com *Erewhon*, de Samuel Butler. Aqui, o sonho de uma sociedade perfeita começa a provar-se apenas uma objetividade pura e serve como ponto de partida para uma sátira mordaz das instituições existentes. Na obra de Butler, a ciência (representada pela teoria darwiniana da evolução) e a Igreja (substituída pelos Musical Banks) constituem os dois alvos principais. O narrador passa de admiração para surpresa para desprezo pelo modo de vida dos erewhonianos e, finalmente, foge em um balão. Essa fuga dá início a uma nova religião, apresentada em *Erewhon revisited*, quando da volta do seu messias.

Se as primeiras obras de caráter utópico versavam sobre ilhas paradisíacas, localizadas nos mares ocidentais e descobertas por acidente, as narrativas dos séculos 17 e 18 introduzem a suspeita que o ser humano carrega consigo as causas da injustiça e da desigualdade. Como consequência, os autores do fim do século 19 e início do século 20 se preocupam com a possibilidade de uma

revolução social para criar um estado que coíba o lado negativo da natureza humana. Nessa nova objetividade a ser implantada, os operários derrubam a elite dominante e instauram um governo socialista ou comunista.

Looking backward: 2000-1887, de Edward Bellamy, se mostrou a mais famosa e a mais polêmica das utopias americanas. Seu tema central, ao contrário do que ocorre nas obras de Campanella, Andrae e Bacon, pouco tem a ver com a ciência: o texto gira em torno do socialismo como forma de governo. Julian West cai em um transe hipnótico em 1887 e acorda no ano 2000, quando a igualdade entre as pessoas se tornou um fato. Eliminou-se a livre iniciativa e a concorrência: o estado, organizado como um exército, dirige a indústria e a política. Proíbe-se o dinheiro, que é substituído por cartões com cotas mensais de crédito: todos recebem a mesma quantia, mas cada um a gasta como quer.

A ciência aparece em *Looking backward: 2000-1887* para demonstrar o otimismo de Bellamy pelo futuro da humanidade: o ser humano sempre produzirá invenções que aumentarão o conforto e a qualidade de vida dos membros de sua raça. Como More e outros autores de utopias, Bellamy contrasta sua sociedade futura com aquela dos fins do século 19, cujos costumes e instituições ele execra. Do nosso ponto de vista, a sociedade de *Looking backward: 2000-1887* aparece como a ditadura industrial, o estado totalitário do século 20 como Orwell, Zamyatin e Huxley descreveram, tenuemente disfarçada como benevolente e altruista.

Em resposta a Bellamy, William Morris escreveu *News from Nowhere*, cujo narrador adormece em 1890 e acorda na Inglaterra do século 21, livre da pobreza e da industrialização trazidas pela época vitoriana. Em oposição ao socialismo de Bellamy, Morris pro-

põe o comunismo marxista como antídoto para a opressão da classe dominante.

O comunismo de William Morris é ideal: sem dinheiro nem propriedade privada, igualdade e trabalho para todos. O que distingue sua utopia é que todos gostam do que fazem, porque trabalham no que sabem fazer melhor. Essa atitude medieval transforma o trabalho em arte. Para tanto, destruíram-se as indústrias, exceto as essenciais, e a Inglaterra vive agora em uma idade pós-industrial edênica, livre da religião e da ignorância.

Pode-se comparar *News from Nowhere* e *Caesar's column* de Donnelly como utopias marxistas. No romance de Morris, entretanto, a luta de classes se dissolve com a redução da indústria a um mínimo, e na obra de Donnelly, o futuro é tecnológico, dominado pelos trustes, com a sociedade dividida entre uns poucos afortunados e as massas oprimidas. A divisão prevista por Marx se realiza e a guerra civil que se segue provoca a queda da civilização (Kratz 1981: 48). Em *Caesar's column*, o narrador consegue escapar com alguns companheiros e algumas máquinas para a África, onde eles esperam construir um estado socialista que traga a civilização de volta.

Utopias exemplificam e explicitam o jogo da fantasia na construção de objetividades puras. As sociedades humanas se desenvolveram com o tempo; elas não foram projetadas para serem concretizadas, como um signo que determinaria seu futuro objeto. Mas as utopias, ainda que objetividades puras, podem vir a ser sistemas modeladores, como aconteceu no século 19 nos Estados Unidos. Comunidades utópicas como Brook Farm, New Harmony, Nauvoo e Oneida proliferaram por um certo período, mas foram aquelas baseadas em princípios religiosos (os Amish, Mennonitas e Dunkards) que obtiveram maior sucesso e sobrevivem até hoje

(Priest 1975: 26-27). Outros casos de utopias agindo como sistemas modeladores são o socialismo e o comunismo na Europa e na Ásia.⁶³ A falência do comunismo e o esfacelamento da URSS e sua influência (modelização) na Europa oriental apenas confirmam o que a obra de Bellamy já prenunciara: a capitulação da utopia perante as forças da tecnologia.

4. Rumo à perfeição

O *Lebenswelt*—*Umwelt* mais cultura—funciona ciberneticamente em relação aos seus usuários e criadores, informando-os e sendo por eles informado. A cultura se vê espelhada na literatura e, aí, realiza sua crítica, julgando, condenando, absolvendo e propondo alternativas para si mesma. Nesse local privilegiado que é a ficção, puramente objetivo, mas que se baseia no que é objetivo e também físico, a cultura se expõe como construto pós-lingüístico e se remodela sem prejuízo para os seres humanos.

Ainda que a literatura não seja um laboratório, os experimentos aí conduzidos podem levar a considerações futuras na criação de mundos melhores, onde muitos dos erros cometidos no passado podem ser evitados. Essa parece ser a motivação dos autores que especulam sobre possíveis futuros: a capacidade de aprendermos com nossos erros e progredirmos rumo à perfeição.

Se os primeiros autores basearam-se em textos e tradições religiosos para a criação de mundos melhores, a partir do século 19 os escritores vão à ciência em busca de subsídios para cons-

⁶³ Para as ligações entre utopia e socialismo e comunismo, ver *The communist manifesto*, de Engels e Marx, e *Socialism: utopian and scientific*, de Engels. Um comentário sucinto sobre esse mesmo assunto aparece em Jameson (1976).

truir ontologias puramente objetivas que transcendam o mundo real. Tanto as narrativas baseadas na religião quanto as baseadas na ciência, tendem a localizar esses mundos quase perfeitos no futuro, como signos que determinassem objetos que ainda não pudessem existir. Nos textos de tendência religiosa, esses signos se realizam em objetos apenas após a destruição do *Lebenswelt*; nos textos voltados para a ciência, o mundo objetivo ainda não possui a tecnologia necessária para essa realização. Em ambos os casos existe a certeza de que o ser humano ultarapassará os limites impostos pela sua condição atual: ele transcenderá.

A antiutopia

Na história da humanidade, a ciência e a religião têm entrado em choque constante. A cada avanço da experimentação corresponde uma perda do misticismo, com conseqüências que oscilam entre benefício e desastre. A literatura alia esses dois subsistemas modeladores para criar um futuro possível e catastrófico: por analogia contrária a Thomas More (ou talvez levando suas suposições a extremos), autores imaginam utopias negativas, também conhecidas como antiutopias, distopias ou cacotopias (Burgess 1980).

Nas antiutopias, a ciência e a tecnologia aparentemente eliminam a religião. Na verdade, elas substituem uma crença em seres transcendentais por teorias e hipóteses, igualmente fora do alcance dos seres humanos comuns, mas que os cientistas—os novos sacerdotes—manipulam com destreza. Da religião, os cientistas preservam o fervor místico, que eles utilizam para melhor controlar as massas.

Como a literatura utópica, que ataca os erros da sociedade e aponta soluções, a literatura antiutópica apresenta possíveis melhoramentos que, entretanto, se mostram desastrosos para os indivíduos. Mesmo apontando em direções opostas, utopias e antiutopias compartilham o propósito de satirizar subsistemas modeladores de um *Lebenswelt* futuro.

1. Quando a utopia dá errado

Raras são as utopias contemporâneas. Seu declínio começou em 1905, de acordo com Gerber (1973: 67):

A *modern utopia* [de H. G. Wells] é a primeira utopia moderna, mas ao mesmo tempo a última utopia moderna, pois, por um lado, ela destrói a idéia de uma sociedade sem classe, mas, por outro, ela é a última a apresentar a sociedade de classes funcionais sob uma luz atrativa. Outras continuaram a descrever hierarquias funcionais, mas sua atitude se tornou pessimista. Essas previsões pessimistas de sociedades estritamente regimentadas devem ser consideradas o mais importante tipo de ficção utópica moderna (...). Seu efeito é ainda mais deprimente porque elas não parecem muito distantes da realidade contemporânea."

Clarendon (1981: 30) nota que a antiutopia atingiu a maturidade após a Primeira Guerra Mundial, na obra de autores europeus que seguiram Wells e London. Dentre esses autores, Karel Čapek e Yevgeny Zamyatin despontam como os responsáveis pela mudança de paradigma: após Čapek e Zamyatin, a utopia teria entrado em declínio.

" *The troika incident* (Brown, J. C. 1970), *Jem* (Pohl 1979) e *The world at the end of time* (Pohl 1990) contradizem tal afirmativa. Essas obras são utopias no sentido original do termo: elas terminam com representações de sociedades melhores que as nossas. A falência do comunismo neste final de século pode levar à crença de que as utopias morreram, mas na ficção científica, em especial, permanece o princípio esperança: a possibilidade de se modificar e aperfeiçoar o *Lebenswelt* através da ciência e da tecnologia.

Karel Čapek se concentrou na falibilidade do ser humano ao ser confrontado com o progresso tecnológico. Em *R.U.R.*, o fisiólogo Rossum, cujo propósito era provar que Deus havia se tornado desnecessário, e seu filho engenheiro, criam seres orgânicos, criaturas artificiais semelhantes aos humanos—os *Robots*—para desempenhar tarefas industriais. O engenheiro Rossum rejeitou o ser humano por ser caro e criou o Robot, mecânica e intelectualmente superior, mas as criaturas revoltam-se contra seus criadores e os exterminam. A esperança surge no final da peça, quando os *Robots* parecem estar desenvolvendo almas.

Em *Absolute at large*, máquinas atômicas transformam matéria em energia, mas no processo, o "espírito" das coisas é liberado. Os seres humanos se descobrem incapazes de controlar o surto de religiosidade que se segue. Čapek reelabora o tema de *R.U.R.* em *War with the Newts*. Um acidente libera os newts de seu mundo subterrâneo e eles se adaptam ao *Lebenswelt* de tal maneira que acabam por substituir os seres humanos. Nessa e em outras obras de Čapek, a ciência, como a criatura de Frankenstein, se volta contra a humanidade, por essa ser incapaz de entender suas criações.

Com *Nous autres*, Yevgeny Zamyatin desferiu um ataque letal contra utopias baseadas em avanços tecnológicos. O mundo ficcional repete a topografia geral dos romances futuristas de Wells: a cidade-estado desumana com prédios gigantescos, sistema de governo ditatorial, muralhas excluindo o mundo natural e uma Casa de Antiguidades.

No século 26, uma redoma de vidro envolve o Estado Unido, uma cidade-estado habitada pelos sobreviventes de uma grande guerra, e o separa da natureza, "feia" e irracional. O estado regula a vida do indivíduo, que recebe um número e não um no-

me, para proporcionar-lhe ordem, harmonia e felicidade. As possíveis causas de insatisfação foram eliminadas, menos a imaginação. A capacidade de imaginar provoca a destruição de D-503, o narrador.

O livro se inicia com um convite do governo para que todos escrevam poemas ou tratados celebrando o Estado Único, a serem levados a bordo da nave Integral para ajudar a dominar os seres de outros planetas. D-503, o construtor da Integral, vê o propósito de impor uma "felicidade infalivelmente matemática" como um ato divino por parte do Estado. Ele decide escrever como um dever de cidadão, mas escolhe não as formas literárias aprovadas e, sim, um diário onde ele registraria suas experiências cotidianas. Instala-se um conflito: D-503 busca exprimir o que o grupo —o "Nós" do título—experimenta, mas o diário se torna inequivocamente individual.

Escrever o diário faz D-503 se aperceber da descontinuidade em seus pensamentos e da disrupção dos processos lógicos. Os médicos que ele consulta diagnosticam uma excrescência chamada alma. Uma consciência saudável, dizem eles, apenas reflete, como um espelho. D-503, no entanto, desenvolveu a capacidade de absorver, reter e recriar. Essa capacidade se torna uma doença epidêmica no Estado Único e deve ser extirpada por meio de uma "fantasiectomia" generalizada.

D-503 exerce a capacidade que distingue o ser humano dos outros animais: observar suas experiências e refletir sobre elas. Parrinder (1973: 23) observa que "Superficialmente, D-503 desenvolve uma alma como o resultado de se apaixonar pela fascinante I-330, mas, realmente, ela é constituída pelo ato de escrever. É sua identidade como um homem que deseja anotar suas sensações que lança D-503 em uma crise mental." Ao se observar como um observador, D-503 desenvolve o que Zamyatin chama de alma e

que venho chamando de capacidade de jogar com as relações para criar um mundo que diverge do *Lebenswelt* dado.

Para o desenvolvimento de sua alma, D-503 necessita de um meio que lhe permita expressar suas percepções do mundo e as percepções de suas próprias percepções. Tal meio é a língua, aqui, mais especificamente, a língua escrita. Parrinder (1973: 23) nota que "o diário de D-503 é um teatro de conflito lingüístico": ele expressa sua identidade ortodoxa "através de um discurso lógico, silogístico em forma e recorrendo repetidamente à matemática, geometria e engenharia para seu estoque de metáforas". Os cidadãos do Estado Único usam essa língua para analisar os fenômenos que os cercam. Entretanto, tal instrumento analítico é incapaz de cobrir todos os aspectos das experiências de D-503.

Uma vez que ele reflete sobre suas percepções, D-503 se torna consciente de si como indivíduo e suas operações mentais perdem seu rigor e automatismo mecânicos. A todo momento o desconhecido irrompe e demonstra-lhe que o conhecimento infallível é uma ilusão criada e imposta pelo Estado. Ao analisar o rosto de I-330, ele descobre dois triângulos agudos que formam um X, o símbolo do desconhecido em álgebra; ele se lembra de uma irracionalidade matemática, a raiz quadrada de menos um. Daí ao desequilíbrio é um passo: ele se vê cercado por $\sqrt{-1}$ sólidos, um universo de números irracionais invadindo sua experiência. A matemática, base da sociedade, parece conspirar contra ela mesma.

Como cidadão do Estado Único, D-503 fora ensinado a utilizar a matemática como um supersistema modelador, mas ele descobre que indivíduos e percepções não se prestam a reduções formulais. O discurso ortodoxo perde sua hegemonia no diário de D-503, que passa a escrever de um modo estilhaçado—"o estilo movediço e expressionista que é a experiência básica do leitor de Zamyatin"

lingüístico
escrita

conhecimento
infallível
ilusão criada
matemática
desconhecido
irracionalidade

(Parrinder 1973: 24). Tudo flutua e escapa a D-503: os pensamentos, as sensações, o humor e a atenção; frases ficam por terminar. Ele suporta a irracionalidade e a mutação constante de sua linguagem na expectativa que a expressão de seus sentimentos acabem por levá-lo à ordem. Ao contrário, a auto-observação o leva a experimentar uma consciência esquizóide da qual apenas uma fantasiectomia poderá salvá-lo.

A revolução finalmente ganha as ruas do Estado Único, mas o verdadeiro campo de batalha está na cabeça de D-503: "os pontos fixos aos quais D-503 pode referir-se são diferentes dos nossos; assim, uma vez que sua experiência tenha transcendido as limitações para as quais ele fora programado, ele é incapaz de traçar distinções elementares entre sonho e realidade" (Parrinder 1973: 22). Com o narrador de *Nous autres*, Zamyatin nos oferece acesso a um *Lebenswelt* diferente do aqui-e-agora no qual vivemos. Tal acesso é conseguido através da linguagem, que funciona como um meio de ligação entre as experiências de D-503 no futuro e o leitor.

Nous autres e *R.U.R.* representam um medo predominante no início do século 20: ao invés de aumentar a capacidade do ser humano e torná-lo divino, o efeito da ciência seria simplificar e reduzir a humanidade do *Homo* (Panshin & Panshin 1989: 162). A ciência seria capaz de produzir seres mais desenvolvidos, mas seria incapaz de dotá-los de alma.

Com *Nous autres* e *R.U.R.*, Zamyatin e Čapek reverteram o paradigma que More estabelecera com *A Utopia* e forneceu um protótipo para a antiutopia moderna. Como Orwell (1968) revela, Aldous Huxley e ele se inspiraram em *Nous autres* e compuseram obras que também se tornaram clássicos da literatura antiutópica e moldaram vários mitos da sociedade do futuro.

Em *Brave new world*, uma sátira à utopia científica wellsiana, Huxley projetou um *Lebenswelt* que existirá quinhentos anos depois de Ford se a tecnologia predominar e o estado controlar as atividades humanas. Ao contrário da igualdade pregada pela tradição utópica, nesse nem tão admirável mundo novo a humanidade se divide em castas, obtidas por manipulação genética e condicionamento psicológico. Um programa extenso de diversões estimula a economia e evita que as pessoas tenham tempo livre para pensar. Como consequência, não existe qualquer senso de dignidade e propósito; eliminou-se a guerra e a arte e vive-se apenas para o conforto e o prazer. O livro se encerra com a única personagem que representa os valores humanos tradicionais—o Selvagem—cometendo suicídio, desesperado com essa existência estéril e com sua própria degradação.

O mundo objetivo que George Orwell (1949) previu para 1984 se assemelha ao de *Nous autres* e ao de *Brave new world* em sua antítese das sociedades idealizadas por More, Campanella, Bacon e Bellamy. O mundo se encontra dividido em três superpotências totalitárias que conduzem guerras falsas entre si para melhor controlar a população e que neutralizam a opinião pessoal por lavagem cerebral. O cinismo de Orwell se traduz na hipótese de que o ser humano busca a utopia, mas, devido à sua essência de objetividade pura, ela lhe escapa por entre os dedos. Como nas tragédias clássicas, o orgulho de querer escapar da condição humana e tornar-se semelhante aos deuses acarreta um castigo. A punição que os deuses orwellianos impõem aos seres humanos atende pelo nome de antiutopia.

Anthony Burgess segue Orwell e seu 1984 para criar *A clockwork orange*, a história de um delinqüente juvenil que sofre lavagem cerebral para inibir seus impulsos violentos. Como Orwell,

Burgess inventa um dialeto, *Nadsat*, com termos russos transliterados para o inglês. Enquanto *Newspeak* era usada pelo governo para controlar os indivíduos, o dialeto anglo-russo de *A clockwork orange* funciona como um código que uma subcultura usa para enfrentar o totalitarismo.

A clockwork orange pertence à tradição das antiutopias, representada por 1984, *Brave new world* e várias obras de Zamyatin, mas principalmente *Nous autres*. Essas narrativas extrapolam uma proposição e a levam aos seus limites. A proposição é "o avanço tecnológico pode trazer conseqüências desastrosas para a humanidade" e os limites beiram a aniquilação do indivíduo como tal. O mundo ficcional que os autores criam se localiza em um futuro próximo (com a exceção de *Nous autres*) e incluem, além de uma tecnologia avançada, novas instituições sociais. Essas obras são perpassadas pelo mal-estar que informava o *Lebenswelt* da época: a inabilidade e a senescência humanas.

Ao lado das novas objetividades introduzidas no *Lebenswelt*, a religião persiste como um subsistema de grande poder modelador. Se em algumas obras (como veremos em *A canticle for Leibowitz*, de Miller) a Igreja aparece como guardiã dos valores da civilização, em *Messiah*, de Gore Vidal, o subsistema modelador cristão é levado a extremos e provoca o oposto daquilo que prega. O cristianismo se fundamenta na crença em uma vida de prazeres celestiais após os sofrimentos terrenos. A morte deve ser considerada apenas uma passagem necessária, um despir-se dos andrajos da miséria humana. Assim pregou Jesus Cristo, o primeiro Messias. O Messias de Vidal, John Cave (= J. C. = Jesus Cristo), dá primeiro à Califórnia e depois ao mundo seu evangelho: a *Cavesword* e o *Cavesway*. A proposição aqui é: "Se há uma vida melhor após a morte, morramos todos e alcançaremos a felicidade

eterna". A *Cavesword* prega um desejo fervoroso de morte e o *Cavesway* ensina os procedimentos de um suicídio de acordo com a nova religião.

Em parte, as instituições sociais introduzidas pelas antiutopias repetem aquelas que o leitor conhece e, em parte, alteram-nas de acordo com as projeções que o autor faz. As relações entre os sexos e entre trabalhador e empregador, o lazer e a religião se transformam para criar um novo *Lebenswelt*. O subsistema modelador que mais influencia o mundo das antiutopias talvez seja a religião. A ciência adota os ritos e os métodos catequéticos para auxiliar na doutrinação em massa ao mesmo tempo que rejeita a religião como um resquício dos tempos quando o caos reinava e causava infelicidade. As antiutopias adotam a noção de que é preciso uma catástrofe para a mudança do destino da humanidade, donde a sensação de pós-apocalipse que permeia as antiutopias.

2. Mundos pós-apocalípticos

"Apocalipse", em grego, significa revelar, e se refere a qualquer escritura que pretenda revelar o futuro. A literatura apocalíptica floresceu entre 250 a.C. e os primeiros séculos da era cristã (Webster 1934). Esses textos judaico-cristãos pretendiam consolar os fiéis em seu sofrimento, anunciando-lhes o triunfo de Israel ou o reino do Messias.

Existem apocalipses de vários apóstolos nos evangelhos apócrifos que, junto com as profecias do Antigo Testamento, os apocalipses judeus, os evangelhos de Mateus e Marcos, as epístolas de Paulo, a segunda epístola de Pedro e o Apocalipse de João, formam a base do mito apocalíptico (Mani 1981: 1). O Apocalipse

(ou Revelações) de João profetiza a segunda vinda do Messias. Após a derrota do Anticristo (Satã) e suas legiões na batalha de Harmagedôn, o reino de Iahweh seria restaurado e a humanidade reascenderia à sua condição original, quase-divina, na Nova Jerusalém.

O apocalipse é o mito do "fim do mundo", da mudança pública de uma visão de mundo (May 1972: 19) ou, melhor dizendo, da troca de um *Lebenswelt* por outro. Wagar (1982: 35) divide o fim dos tempos em quatro partes ou fases:

um período de mal e deterioração crescentes enquanto a humanidade se aproxima dos últimos dias; uma irrupção de calamidades mundiais, tais como conflagrações, enchentes, pragas, guerras ou distúrbios nos céus; o fim em si e a chegada de uma idade primal restaurada ou o tempo superior da eternidade.

Além disso, podemos dizer com Ketterer (1974: 13) que o "apocalipsismo" denota uma visão satírica juxtaposta a uma visão profética e mística e "propósito e sentido" exibidos em contraste com a "possibilidade de não-sentido e caos". A "deterioração atual", a "precariedade da vida" e a eminência do desastre (Buhle 1975: 128) formam, nas palavras de Calinescu (1975: 153), um "angustiante prelúdio para o fim".

As literaturas apocalípticas e utópicas se assemelham: ambas proclamam a existência de um mundo melhor, onde reina a igualdade e a harmonia e de onde o mal foi banido para sempre. Uma diferença entre esses dois tipos de literatura é a catástrofe. Enquanto a literatura utópica apresenta uma sociedade perfeita cuja existência o resto da humanidade desconhece, a literatura apoca-

líptica envolve uma mudança catastrófica do mundo objetivo conhecido. A utopia sempre existiu como tal, o apocalipse rompe o curso da história. Às vezes, o autor pode criar uma catástrofe para destruir o mundo objetivo e introduzir uma nova ordem, supostamente melhor que a anterior (por exemplo, *Jem e The world at the end of time*, de Frederik Pohl).

Catástrofe significa mudança. Derivado do grego *kata*, "para baixo", e *strephein*, "virar", o vocábulo referia-se originalmente à mudança que produz o *dénouement* de um drama, literalmente, uma reversão dos acontecimentos. Gerado em uma pequena catástrofe de paixão, o ser humano nasce catastroficamente (Shreve 1987). Sua morte inverte seu nascimento, de maneira igualmente abrupta. Assim é que o ser humano concebe o fim do *Lebenswelt* como uma mudança súbita e violenta—o apocalipse espelha o nascimento ígneo e turbulento do mundo.

Assim como os escritores modernos rejeitaram a ingenuidade de uma sociedade utópica e criaram a literatura antiutópica, eles negam a plausibilidade de um mundo pós-apocalíptico semelhante ao descrito na Bíblia. Na literatura contemporânea, os *Lebenswelten* pós-catastróficos se relacionam às antiutopias na inversão das expectativas: o novo mundo, ao invés de ser o paraíso reconquistado, é um vale de lágrimas que o ser humano deve percorrer sem esperança de redenção.

A catástrofe que provoca a mudança no *Lebenswelt* pode ser natural, introduzida pelo próprio ser humano ou por seres alienígenas. No primeiro caso, epidemias, os elementos, a natureza em revolta contra o homem ou cataclismas cósmicos causam o desastre. No segundo caso, uma nação ou grupo de nações, um indivíduo, geralmente um cientista com alguma forma de poder sobre seus semelhantes, ou extraterrestres promovem o surgimento de

novas objetividades que ameaçarão a sobrevivência da raça humana.

Em qualquer dos casos, a destruição serve ao propósito de introduzir novas objetividades e construir uma ontologia que difere daquela que o autor e seus leitores imediatos conhecem. Se por um lado esse artifício literário permite ao autor criar novos fenômenos que ele gostaria de introduzir no seu mundo objetivo, por outro, a utilização desse recurso da fantasia possibilita ao autor especular sobre a capacidade do *Homo sapiens* de sobreviver à própria estupidez.

2.1. Catástrofes naturais

O relato primordial de catástrofe natural e a luta pela sobrevivência talvez seja a história do dilúvio e do grupo de pessoas que conseguem salvar-se. Esse motivo literário aparece já em *Gilgamesh* e ressurge na mitologia grega e na Bíblia, e reaparece sob diferentes formas na literatura moderna. A Bíblia (Ex. 7-11 e Apo. 16) relata as pragas de Iahweh para castigar os pecadores. Erupções vulcânicas, maremotos e terremotos, avalanches, idades do gelo e corpos celestes também deram sua contribuição para a criação de desastres naturais na literatura.

The last man (Grainville 1978), de 1805, "introduz na ficção moderna a visão apocalíptica do fim da raça humana e a destruição final da civilização" (Clarendon 1981: 47). Grainville antecipa duas questões ecológicas que permanecem como tema de ficções especulativas: superpopulação e esgotamento de recursos naturais. Em 1826, Mary Shelley repete a idéia central (e o título) da obra de Grainville para narrar o que acontece quando uma praga

destrói a humanidade, menos Lionel Verney, o último homem. Esses dois livros sobre o último homem representam grandes avanços na história da escatologia secular e na história da secularização da consciência ocidental.

No início do século 20, M. P. Shiel (1901) escreve uma das mais agudas análises sobre o bem e o mal na ficção científica. Em *The purple cloud*, um multimilionário de Chicago deixou uma fortuna para o primeiro homem que chegasse ao Pólo Norte. A noiva do Dr Adam Jeffson, ao mesmo tempo herói, anti-herói e vilão, envenena o doutor escolhido para a última expedição polar, para que Adam possa tomar seu lugar. Um escocês, entretanto, profetiza um desastre mundial se qualquer ser humano pisar naquela região evidentemente proscrita por Iahweh. O fracasso de dezenas de expedições atesta que aquele é um terreno proibido, como proibida era a árvore do conhecimento no Éden.

Adam Jeffson, como seu xará bíblico, resiste pouco à tentação. Ele faz vista grossa para a culpa de sua noiva no envenenamento do outro doutor, mata um colega em duelo e abandona dois companheiros (que morrem em uma tempestade) para chegar primeiro ao Pólo. De volta à civilização, Adam descobre que a profecia do escocês se cumprira: no mesmo dia de sua conquista, uma nuvem púrpura de ácido hidrocianídrico emitida por um vulcão do Pacífico Sul aniquilara a raça humana.

Dominado pelo súbito rompimento de quaisquer vínculos éticos ou sociais, Adam sonha em encontrar outros possíveis sobreviventes para matá-los, mas não encontra viva alma. Qual Nero, ele põe fogo em Londres, Paris e outras cidades francesas, Calcutá, Peking, San Francisco e Constantinopla. Quando Adam finalmente encontra um outro sobrevivente, uma turca linda, ele saca sua adaga para matá-la, mas um raio impede o assassinato da futura

Eva. Ele a maltrata, recusa-se a fazer sexo com ela, mas não consegue matá-la. Quando ela tenta suicidar-se por não querer abandoná-lo, Adam usa seus conhecimentos científicos e a salva. No fim, ele sucumbe à vontade de sua companheira e concorda em recriar a raça humana.

O tema da pestilência que se propaga incontrolavelmente e destrói toda ou quase toda a humanidade, aparece na ficção moderna primeiro em Shelley, em um poema de Thomas Hood ("The last man") e em um conto de Poe ("The masque of the red death"). Essas narrativas de desastre bacteriológico de proporções mundias, entretanto, carecem de um foco mais claro, que só aparecerá nas histórias posteriores. Isso talvez se explique pela ignorância de então—início do século 19—quanto às causas naturais das doenças. As descobertas microbacteriológicas de Pasteur e Koch na segunda metade do século e a teoria da evolução por seleção natural, da mesma época, possibilitaram aos escritores interpretar a doença como uma ocorrência natural, semelhante ao instinto que faz o predador comer sua presa.

Na virada do século, pragas devastadoras tinham lugar garantido no repertório de escritores especulativos. Jack London (1915) narra a destruição de grande parte da humanidade por uma praga escarlata incurável. Tão virulenta é a pestilência que nenhum bacteriologista vive o suficiente para desenvolver um antídoto. Os sobreviventes retornam ao estado selvagem, confirmando a tese determinista de que, devido a essência feral do ser humano, a civilização está condenada a repetir um ciclo interminável de ascensão e queda. London não consegue se decidir se a civilização é um feito maravilhoso que vale o preço de fogo e sangue e cinquenta mil anos de esforços ou se é uma futilidade e um desperdício.

A praga de *No blade of grass* (Christopher 1957) é diferente: ela destrói a produção mundial de gramíneas (arroz e trigo incluídos), dizimando a população e rompendo a ordem. Os poucos sobreviventes devem alterar seu comportamento para enfrentar a desintegração do mundo objetivo e serem capazes de instaurar um outro *Lebenswelt*. Eles devem matar sem remorso para se defenderem e, no fim, o líder do grupo se vê forçado a atirar em seu próprio irmão para proteger o grupo. Não há lugar para fraqueza ou caridade na nova ordem:

Nature was wiping a cloth across the slate of human history, leaving it empty for the pathetic scrawls of these few who, here and there over the face of the globe, would survive (Christopher 1957: 124).

De maneira semelhante ao que acontece em *The scarlet plague*, uma praga devasta a humanidade em *Earth abides* (Stewart 1949). Novamente, a pestilência se espalha rápido demais para ser contida. Aqui surge a primeira sugestão de que o vírus tenha escapado de algum laboratório de armas bacteriológicas. Ish e Em, os novos Adão e Eva, lideram um grupo de sobreviventes em San Francisco que tentam reconstruir a civilização. Ish, o "Último americano", finalmente interrompe as aulas que vinha dando inutilmente há anos e passa a ensinar algo mais útil aos jovens da tribo: como fazer arco e flecha. Stewart (1949: 9) postula que a humanidade é um mero acidente biológico:

As for man, there is little reason to think that he can in the long run escape the fate of other creatures, and if there is a biological law of flux and reflux, his situation

is now a highly perilous one. During ten thousand years his numbers have been on the upgrade in spite of wars, pestilence, and famines. This increase in population has become more and more rapid. Biologically, man has for too long a time been rolling an uninterrupted run of sevens.

Qualquer outra espécie poderia ter se desenvolvido em seu lugar. Como tal, a espécie humana é dispensável. A Terra, entretanto, permanece.

O espaço fornece sua cota de catástrofes que ameaçam a raça humana ou chegam a destruir o planeta. Longe de ser um relógio perfeito cujo artesão—Deus—o mantém funcionando em harmonia, o universo é visto como indiferente ao que acontece com os diversos elementos cósmicos. A existência de vida, racional ou não, e sua sobrevivência depende apenas das leis do acaso e da sobrevivência dos mais aptos.

Garrett Serviss retoma o tema do dilúvio para escrever *The second deluge*: a Terra se move em direção a uma nebulosa composta de água. Um cientista constrói uma arca e salva algumas pessoas que ele escolheu para reconstruir a civilização—agora orientada pela ciência—após a catástrofe. Em *One in three hundred* (McIntosh 1954), o sol está prestes a tornar-se uma nova e a raça humana deve evadir-se para Marte, sua única possibilidade de sobrevivência. As naves existentes são insuficientes para levar todos e, como no mito do dilúvio, apenas uns poucos se salvam. Ao chegar em Marte, os sobreviventes devem adaptar-se à nova fisicalidade e desenvolver um novo *Umwelt*. Lá como na Terra, a lei de Darwin prevalece: apenas os mais aptos sobrevivem para dar continuidade à raça e criar um mundo objetivo.

When worlds collide (Wylie & Balmer 1933) inaugura uma nova linha de catástrofes espaciais: um corpo celeste ameaça chocar-se com a Terra. Em *Lucifer's hammer* (Niven & Pournelle 1977), um meteoro dizima a população humana e os sobreviventes tentam reconstruir a civilização. *The big eye* (Ehrlich 1949) relata um quase-acidente de proporções cósmicas com um final feliz. À procura de um perigo comum que unisse todos os seres humanos e acabasse com as guerras, cientistas anunciam a descoberta de um novo planeta, "o grande olho". Eles mentem dizendo que o corpo celeste colidirá com a Terra e conseguem que a humanidade trabalhe pelo bem comum.

A idéia de destruição parcial da raça humana e a necessidade de um recomeço segue o padrão apocalíptico: após um holocausto, a humanidade recebe a oportunidade de reconstruir tudo e tentar evitar os erros que levaram à destruição. Por trás das obras que narram catástrofes naturais está a noção que a raça humana é um experimento que deu errado. O autor invoca a interferência de uma força de proporções cósmicas para se livrar dos "erros" e poder repetir a experiência de gênese de uma nova raça e uma civilização melhor.

2.2. Destruição pela mão do homem

Aqui, repete-se a estrutura de destruição do *Lebenswelt*, mas, agora, pela mão do homem. As obras desse grupo se caracterizam como antiutopias: o avanço tecnológico desenfreado acaba por trazer a destruição da sociedade que o introduziu para desenvolvê-la. A ironia dessa situação se tingue de um conservadorismo mal disfarçado ao qual se alia um sentimento de culpa cristão. Deus

criou o ser humano e concedeu-lhe o dom do livre arbítrio, mas este não soube apreciar a graça divina e foi castigado com o exílio do Jardim do Éden. Algumas obras vão apenas até a catástrofe final, enquanto outras especulam sobre a reconstrução do mundo objetivo pós-lingüístico, a Nova Jerusalém do mito bíblico.

2.2.1. Holocausto nuclear

Utilizando os temas do holocausto nuclear e do papel da Igreja na reconstrução do *Lebenswelt*. O inglês Aldous Huxley, o americano Walter M. Miller, Jr. e o francês Robert Merle especularam sobre a capacidade dos seres humanos aprenderem com seus erros e evitarem cometê-los novamente. Satíricas em tom, essas obras oferecem uma visão desfavorável da raça humana, comprovada pela incapacidade de entender sua própria natureza.

Se em *Brave new world* (Huxley 1955) os erros do ser humano moderno resultam em uma tecnocracia desumanizadora, em *Ape and essence* (Huxley 1948) eles criam um inferno pós-holocausto. Aqui, o cenário é a destruição mundial e a mutação dos poucos sobreviventes em uma raça de homens-feras que adoram Satã sob o nome apócrifo de Belial.

Por intermédio da diatribe do Arch-Vicar de Belial, Huxley coloca a responsabilidade pela guerra mundial que devastou a humanidade na própria humanidade. A situação se tornou adversa no início do século 19, o Arch-Vicar explica, com a ascensão da máquina, a explosão populacional e o abandono da fé em uma base espiritual por uma fé na capacidade do ser humano de extrair riquezas infinitas da natureza através da ciência e da tecnologia.

O mundo objetivo é neomedieval, e a Igreja regula as vidas religiosa e secular.

Embora a civilização tenha se tornado um única comunidade interativa, o Ocidente apossou-se dos piores aspectos da cultura oriental e o Oriente apossou-se dos piores aspectos da ocidental. Ao invés de um novo *Lebenswelt* no qual o misticismo oriental e a ciência ocidental se temperariam e balanceariam mutuamente, surgiu um bando de estados nacionais despóticos superpopulosos e nenhum respeito pela vida ou pela liberdade, engajados em uma luta maléfica pelas riquezas da terra. O resultado inevitável foi a Terceira Guerra Mundial, um holocausto de armas nucleares e bacteriológicas que eliminou a maior parte de população mundial e ocasionou a involução monstruosa da maioria dos sobreviventes. Na batalha entre o macaco e a essência, entre o macaco sem essência e a melhor parte do ser humano, as forças de Belial triunfaram.

A Terceira Guerra Mundial também dispara os acontecimentos de *A canticle for Leibowitz*, de Miller. *Canticle*, para a maioria dos críticos de ficção científica, aparece como "o mais importante exemplo de história sobre o pós-holocausto, dando-nos um dos mais completos quadros de reconstrução dentro dos limites das capas de um único volume" (Dunn 1987: 106).⁴¹ Miller inclui comentários sobre a caverna de Platão, conhecimentos científicos futuros, tecnologia robótica, "ciberneticização" da sociedade, viagens espaciais, política, antropologia, assim como a queima de livros e o apagamento da história. A esses assuntos, Miller acres-

⁴¹ Sobre a importância de *A canticle for Leibowitz* para as manifestações da fantasia na literatura, ver, entre outros, Aldiss (1973), Berger (1976), Scholes & Rabkin (1977), Wolfe (1979), McNelly (1979), Wagar (1982) e Hume (1984), além do já citado Dunn (1987).

centa a noção de um passado longínquo, com as personagens sabendo menos que nós, leitores, sobre sua história. Isso nos leva a considerar a possibilidade de estarmos na mesma situação: e se soubermos da nossa história apenas fragmentos, os quais interpretamos erroneamente na construção de um interpretante de realidade? Existirá alguém que conheça todo o quebra-cabeça? Ou, pior, estaremos condenados a jamais saber a verdadeira história? Ao contrário do que muitos propõem, *Canticle* não apresenta uma visão pessimista do ser humano, mas, sim, apresenta a vida como um campo de provações no qual a humanidade deve lutar para transcender sua condição.

Dividida em três partes—"Fiat homo", "Fiat lux" e "Fiat voluntas tua"—o livro narra as vicissitudes da Ordem Albertina de São Leibowitz a seis, doze e dezoito séculos no futuro. No passado obscuro (nosso futuro próximo), as potências nucleares deflagraram a tão temida guerra, que transformou grandes porções da Terra em ruínas atômicas e mergulhou os Estados Unidos em um estado barbárico. Isaac Leibowitz, um físico nuclear judeu, juntou-se aos Cistercienses e depois fundou uma ordem monástica católica de contrabandistas de livros e memorizadores para juntar e preservar o conhecimento escritos de nosso tempo até a civilização retornar ao normal. Nessa época surgiu o movimento da Simplificação—a destruição de toda ciência, das figuras políticas e científicas mais importantes, e de tudo que se assemelhasse a conhecimento. Nesse segundo holocausto, Leibowitz foi martirizado.

Na primeira parte do livro, "Fiat homo", o irmão Francis descobre alguns documentos do então Abençoado Leibowitz. Embora o propósito desses documentos seja mal interpretado, eles são preservados e ajudam na canonização de Leibowitz pela "Nova Roma". Em "Fiat lux", um movimento renascentista gera alguns

Leibowitz
Simplification

scholars brilhantes, inclusive "Thon" Tadeo, um matemático e físico teórico que usa os documentos da abadia para reinventar a civilização material e tecnológica. Na última seção, "Fiat voluntas tua", o conhecimento preservado pelos devotos religiosos gerou mais uma vez uma corrida armamentista nuclear que ameaça destruir a Terra em um segundo dilúvio de fogo, mais horrível que o primeiro holocausto. A abadia de São Leibowitz, então, manda uma nave espacial para o sistema estelar de Centauro, já parcialmente colonizado. Uma batalha total destrói a vida na Terra, exceto aquela que habita as correntes marítimas mais profundas.

Para Miller, a história é circular e o homem está condenado a repetir seus erros. Em cada período de infortúnio, alguns lutarão, santos aparecerão e a humanidade sempre encontrará uma graça salvadora. Ganância e crueldade predominarão e interferirão com as tentativas da humanidade de sair das trevas. Tais ciclos de crescimento e progresso não trarão o Éden, mas outro cataclisma monstruoso cuja vinda é garantida pela maldade da maior parte dos seres humanos.

Segundo Dunn (1987: 112),

a imagem mais consistentemente evocada em *Canticle* é o constante, inexorável revolver de uma roda maciça, a grande rota da Deusa Fortuna, carregando as pessoas para cima em esperança e depois jogando-as ao chão em desespero, tudo sob a divina sanção de um Deus que fornece à humanidade um mundo em que tudo é mutável e efêmero, um mundo em que nós, humanos, não temos lugar contínuo.

Os ciclos de destruição, entretanto, são necessários porque insistimos em construir um paraíso terrestre. Por causa de nossa incessante luta para atingir a utopia, chegamos a um ponto de desespero e então de destruição. Apenas quando o mundo está imerso em trevas desejamos a luz; quando a reconquistamos através da razão ficamos descontentes outra vez.

Como Huxley e Miller antes dele, Merle (1974) criou um holocausto atômico ao qual apenas algumas pessoas sobrevivem. Ao se agruparem no castelo medieval de Malevil, Emmanuel Comte assume a liderança do grupo que tenta recriar a tecnologia do século 20. Uma dúvida os atormenta: a retomada do progresso os levará a um *Lebenswelt* melhor ou trará de volta as condições para um outro holocausto em escala planetária?

Nos textos apocalípticos de Huxley, Miller e Merle, a Igreja prevalecerá como guardiã do conhecimento, pois esse é o papel que ela melhor desempenhou desde a Idade Média. A partir dos documentos guardados nos conventos, mosteiros e abadias, a Renascença—a retomada da civilização grega clássica—se tornou possível. Nas três obras citadas acima, como em *Lucifer's hammer* (Niven & Purnelle 1977), ao positivismo dos autores contrapõe-se uma inversão do romantismo edênico. A humanidade volta à barbárie, à selvageria, ao feudalismo ou outro retrocesso semelhante e põe a culpa da catástrofe que destruiu o antigo *Lebenswelt* na ciência. Os sobreviventes em geral fundam ou adotam uma religião que investe contra o positivismo e suas obras. O novo mundo, no entanto, é um inferno de obscurantismo e crueldade e não um Éden de pureza e amor. Alguns heróis iluminados surgem para desafiar os antipositivistas e restaurar a civilização, invertendo o padrão utópico romântico. A oposição ao positivismo em *Malevil* é liderada por um falso padre e em *Lucifer's hammer* por um

evangelista televisivo. Em *A canticle for Leibowitz*, essa situação se inverte: é uma ordem monástica, ironicamente fundada por um judeu, que preserva o conhecimento e possibilita o renascimento da civilização.

Robert Keith apóia a tese da Igreja mantenedora do conhecimento, com a ressalva que o advento da Revolução Industrial enfraquece e atrofia o braço secular do poder religioso. Em *Pavane* (Keith 1968), um cataclisma atômico destrói o *Lebenswelt*, mas a raça humana reaparece no globo terrestre, ignorante de sua história. Os acontecimentos se repetem até o ano de 1588, quando a rainha Elizabeth da Inglaterra é assassinada e a Armada espanhola vence os ingleses. A Igreja Católica obtém hegemonia e, ciente de que a descoberta prematura da fissão será catastrófica, mantém o feudalismo por um longo período, o que retarda a Renascença e a Revolução Industrial até os fins do novo século 20. Quando o progresso ameaça o domínio da Igreja, instaura-se uma nova Inquisição com torturas e mortes. As Fairies, uma raça antiga que se lembra da primeira história, argumentam que esse é um mal menor, pois dessa vez a Igreja evitou as Guerras Mundiais e talvez evite a recorrência do conflito atômico.

O Projeto Manhattan e o bombardeamento de Hiroshima e Nagasaki resultaram em uma atitude autocongratatória na comunidade da ficção científica (Berger, A. I. 1979). Poucos eram os que reconheciam a ameaça que a bomba atômica representava e, entre eles, a tendência era fornecer soluções para evitar um Harmagêdon atômico. Essa atitude refletia o espírito dos tempos nos Estados Unidos: a opinião pública absolvía a ciência e os cientistas de sua responsabilidade pela criação da bomba e até mesmo os congratulava (Brians 1987). Apenas nos anos 60, com *Pavane* (Keith 1968), é que a atitude em geral se transformou e a ciência

passou a ser vista como perigosa, se deixada por sua própria conta. A princípio, a própria ciência era vista como sua melhor guardiã—"There is only evil in the hearts of men. Knowledge, all knowledge is good" (Anderson, P. 1952: 207)—mas, gradualmente, passou-se a perceber a necessidade de um controle externo, ético e moral. Essa foi a deixa para a Igreja ocupar o posto de guardiã do conhecimento.

Implícito nessa teoria da Igreja como mantenedora da sabedoria está a idéia que o conhecimento humano realmente se desenvolveu após a Idade Média e graças à intervenção dos monges encastelados em suas abadias e mosteiros, a salvo dos malefícios que assaltam o mundo exterior. Uma consequência direta é que a Igreja deixa de ser um subsistema para ser um sistema modelador, quase tão poderoso quanto a linguagem e certamente mais poderoso que a ciência, que ela desaloja de seu papel de iluminadora da raça humana.

Obras que fazem do conflito atômico a catástrofe que altera o mundo objetivo humano são características da literatura norte-americana e, em menor escala, da inglesa.¹¹ Isso indica o interpretante que informa a cultura dos Estados Unidos e da Inglaterra desde a 2ª Guerra Mundial e o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki. Acrescente-se a propaganda política da guerra fria e

¹¹ Morrissey (1984: 198) traça uma breve história das obras que tratam da guerra nuclear: nos anos 50, *Shadow on the hearth*, de Judith Merrill, "Coming attraction", de Fritz Leiber, *Starman's son, 2250 A.D.*, de Andre Norton, *Limbo*, de Bernard Wolf, *Tomorrow*, de Philip Wylie, *Rebirth*, de John Wyndham, *On the beach*, de Nevil Shute; nos anos 60, *Dark December*, de Alfred Coppel, *Dark universe*, de Daniel Galouye, *Dr. Bloodmoney*, de Philip K. Dick, *This immortal* e *Damnation alley*, de Roger Zelazny, e nos anos 70, *Year of the unquiet sun*, de Wilson Tucker e *Deus irae*, de Dick & Zelazny. Essa lista pode ser prolongada com uma consulta a, entre outros, Bleiler (1978) e Barron (1981).

temos o cenário completo e propício para o surgimento desse tema na literatura.

Tal preocupação praticamente inexistente nas manifestações da fantasia na literatura russa, devido à ideologia do Partido Comunista. Por um lado a orientação era fazer propaganda do socialismo-marxismo, abandonando-se outros temas. Por outro, censurava-se o recurso a "uma guerra nuclear na Terra para gerar uma sociedade do pós-holocausto" (McGuire 1981: 434), pois isso implicaria que a ideologia comunista falhara em unir todas as nações em um paraíso dos trabalhadores.

A situação se repete em outras literaturas. Na Europa, além das obras dos já citados Huxley e Merle, a alemã *The seventh day* (Kirst 1959), as francesas *Le diable l'emporte* (Barjavel 1948) e *Niourk* (Wul 1957) e as italianas *Lo smeraldo* (Soldati 1974), *Grattavole* (Horra 1977) e *Pelle d'ombra* (Guerrini 1979) são os poucos exemplos dignos de menção. Os japoneses, extremamente fascinados com sua própria identidade (Lewis, D. 1981: 474), e talvez ainda não recuperados do bombardeio atômico, se preocupam mais em saber quem eles são agora do que quem eles viriam a ser após uma catástrofe atômica.¹¹ A ficção científica chinesa parece ser uma contradição em termos, devido ao baixo nível de informação tecno-científica do público leitor e dos autores em geral (Smith, P. E., citado em Yiong-lie [1981: 504-506]); como consequência, um apocalipse nuclear seria uma idéia estranha ao *Lebenswelt* chinês.

¹¹ D. Lewis (1981: 493) cita um único exemplo, *Chikyū reinen*, de Tetsu Yano.

2.2.2. Epidemias viróticas

Um outro tipo de catástrofe ocasionada pelo próprio homem são as epidemias de vírus mortais produzidos, geralmente, em laboratórios militares para fins beligerantes. De novo, a idéia por trás da utilização desse recurso é especular sobre o comportamento da humanidade caso lhe fosse oferecida uma nova oportunidade de recriar a civilização. Como nas obras em que o apocalipse é atômico, aqui a perspectiva é sombria: a raça humana está condenada à extinção devido à sua incapacidade de aprender com os próprios erros.

A literatura de língua francesa contribuiu com poucas obras sobre catástrofes de origem biológica. Dentre elas, *Quinzinzinzili* (Messac 1935) narra a reconstrução de uma comunidade e de uma nova civilização por um adulto e um grupo de crianças que sobreviveram uma guerra bacteriológica. *La sortie est au fond de l'espace*, do belga Jacques Sternberg, conta a saga dos últimos seres humanos em sua fuga de um planeta Terra infestado de bactérias. Para seu desespero, eles descobrem que as outras formas de vida no universo rejeitam os humanos como germes inúteis e indesejáveis.

A tradição francesa se volta mais para a ironia da condição humana perante o cosmo do que para as preocupações imediatas no país, ou mesmo na Europa e no planeta. Os franceses e os outros povos que herdaram o *Lebenswelt* gaulês se concentram de maneira predominante no problema da preservação da cultura francesa ao se confrontar com outras civilizações.

Nos Estados Unidos, ao contrário do que acontece na França e na Bélgica, o catastrofismo bacteriológico aparece em obras dos mais diferentes autores, de Gore Vidal a Stephen King. Se os

franceses e belgas se preocupam mais com uma fantasia intelectual sobre a irrupção do inesperado no dia-a-dia, os americanos estão conscientes da ameaça de seus próprios arsenais e de projetos governamentais secretos.

Lançando mão do hinduísmo como subsistema modelador, Gore Vidal escreveu sobre a possibilidade de a evolução ser cíclica, o que possibilitaria à espécie humana ressurgir após cataclismas mundiais. James Kelly, o protagonista de *Kalki*, acredita ser a reencarnação de Kalki, o deus hindu, cuja vinda anuncia o fim do mundo. Ele está certo: um vírus extermina quase toda a população mundial. Sua mulher, Lakshmi, está grávida com o primeiro membro da nova raça, mas a criança nascerá defeituosa. Dos sobreviventes, apenas o Dr. Gilles e Lakshmi podem ter crianças normais. O ciúme prevalece e Kalki destrói Gilles e, com ele, a esperança de futuras gerações para preservar a espécie. Mas nem tudo está perdido: o livro termina com Kalki observando os herdeiros da Terra: um casal de macacos que ele batizou de Adão e Eva.

O mito do apocalipse perpassa *The stand*, de Stephen King, e assume proporções épicas. Uma supergripe virtualmente aniquila a espécie humana e força os sobreviventes a enfrentarem os dilemas morais da nova realidade. Eles devem escolher entre Mother Abigail, que prevê o Harmagedôn, e Randal Flagg, o Anticristo, e, ao fazer isso, eles deflagram poderes além de sua compreensão.

A narrativa de *The stand* segue o paradigma apocalíptico descrito por Wagar (1982: 35): um período de deterioração quando a humanidade se aproxima dos dias finais, a irrupção de uma calamidade mundial (a supergripe), o fim propriamente dito (a destruição de Las Vegas pelo fogo atômico) e a restauração de uma idade primal. Egan (1984: 221) nota que "O final da história evoca o mito de Adão e Eva nas personagens de Stu e Fran": deles se-

rá a primeira criança na Zona Livre e a responsabilidade (parcial) de repovoar o mundo.

Outra obra de Stephen King, "The mist", também pertence à tradição apocalíptica, mas, ao contrário de *The stand*, esse conto elimina a possibilidade de redenção e regeneração. Aqui, a catástrofe é causada pela mão do homem e (sugere-se várias vezes) por agência divina: David Drayton, o narrador, sonha que um Deus gigantesco e irado atea fogo à floresta que circunda o lago e a fumaça se transforma em névoa. Ao acordar, ele descobre que seu sonho fora uma premonição, "and when Steff asked me what it was, the word that nearly jumped first from my mouth was God" (King 1981b: 432). Um projeto secreto do governo teria aberto um buraco que ligaria nossa dimensão a outra e Deus, enfurecido com mais uma intrusão tecnológica nos segredos da natureza, teria enviado a névoa como punição a uma humanidade arrogante e descuidada (Egan 1984: 222).

As quatro personagens que sobrevivem ao desastre local descobrem que o cataclisma atingiu proporções macrocósmicas: "The earth had been through some terrible contortion (...). In places (...) the ground itself seemed to have caved in" (King 1981b: 545). Seres bestiais atravessaram fronteiras ontológicas e agora vagueiam pela Terra. Drayton percebe "something so big that would make a blue whale look the size of a trout" (King 1981b: 549) e lhe traz à lembrança seu sonho sobre um Deus irado. O conto termina com os sobreviventes partindo em uma jornada pós-apocalíptica através de uma paisagem em ruínas e desconhecida.¹⁰

¹⁰ Egan (1984) analisou ainda *Carrie*, também de King, como narrativa apocalíptica. Ele argumenta que embora o cenário e as imagens de outro livro do mesmo autor, *The dark tower: the gunslinger*, o enquadrem nessa categoria, a busca do protagonista é solipsa e inacabada e, logo, o desqualifica como pós-apocalíptico.

Ambos Vidal e King vêem a religião como um sistema modelador que transcende até mesmo o instinto de conservação da espécie. Se, para Gore Vidal, esse subsistema termina por destruir o indivíduo e, por extensão, a espécie humana, para Stephen King, a religião cristã (e apenas ela) é a fonte e origem da vida e sua única chance de preservação perante um universo declaradamente hostil.¹¹

As destruições pela mão do homem servem ao propósito de mostrar a periculosidade do *Homo sapiens* quando ele atinge um nível de desenvolvimento tecnológico sem um controle ético e moral, desempenhado pela religião. A tecnologia se volta contra seu usuário quando ele tenta dominar seus semelhantes. Implícita nas obras catastróficas está a hipótese de que ou a humanidade se desenvolve, não só cientificamente, mas também espiritualmente, transcendendo seu egoísmo animal, natural e necessário, ou pereceremos ao tentarmos prevalecer uns sobre os outros.

O fim do mundo aparece de diversas formas na literatura: dilúvios, pragas sem cura, corpos celestes que ameaçam a Terra e holocaustos nucleares. Uma vez que a grande catástrofe significa morte e nascimento, a esperança de renascimento permanece. Os temas principais da literatura de catástrofe e pós-catástrofe parecem ser ressurreição, alteração, purgação, liberação, vigor, propósito ou desafio. Eles repetem a experiência humana e, em geral, significam que a catástrofe não é final, que existe algo além. Ne-

¹¹ *Carrie* (King 1974) parece contradizer essa afirmação. A mãe de Carrie, responsável pelo sentimento de inadequação da filha, espousa um fundamentalismo radical, que King condena. Uma leitura atenta mostrará que a saída para Carrie estaria em seguir os preceitos cristãos segundo parâmetros que o autor julga razoáveis e salutares. As obras subsequentes de King seguem o mesmo esquema de condenação e punição de qualquer desvio da norma e pune-se tanto quem peca contra a norma, como quem aplica a norma de acordo com seu próprio julgamento.

gar isso seria negar que a catástrofe é significativa, que acontecimentos de tal monta carecem de qualquer sentido. Como a fênix que recusa os limites da morte, a civilização transcenderá a destruição e ressurgirá das cinzas, em um ciclo talvez eterno de nascimento, morte e renascimento.

O tempo e o espaço

Através da linguagem, o ser humano introduz outras objetividades para melhor mapear o *Lebenswelt*. Os conceitos de tempo e espaço, por exemplo, fundamentam de tal maneira nossa percepção do mundo que eles nos parecem prejacente à experiência. A própria idéia de ser baseia-se nesses conceitos.

Tempo e espaço modelam a experiência humana de modo a nos informar, não apenas onde estamos, mas quem e o quê somos. Por isso, quando um autor deseja criar mundos que transcendam o aqui-e-agora, o recurso mais efetivo é alterar os dados espaço-temporais. Com isso, ele interfere na percepção do *Lebenswelt* e leva o leitor a desenvolver um outro interpretante de realidade.

A alteração das referências histórico-geográficas perpassa as manifestações literárias da fantasia. A origem desse procedimento se confunde com o surgimento da narrativa e, como a linguagem no sentido mais amplo, se confunde com a própria capacidade de jogar com as relações. Apenas o ser humano consegue criar objetividades puras que ameacem sua existência e a de sua raça e transformá-las, através da introdução de novas objetividades, em fenômenos do seu mundo puramente objetivo.

1. Mundos no passado

Para considerarmos como criamos e rompemos as barreiras temporais, retomemos a idéia de *Umwelt*, que J. v. Uexküll baseou em parte na teoria do esquematismo transcendental de Kant. O filósofo alemão propôs que entre a informação sensorial pura e as categorias abstratas apriorísticas existiria um outro nível de análise—o dos esquemas (Gardner 1985: 58).¹¹ "Essa representação de um procedimento universal da imaginação em prover uma imagem para um conceito", escreveu Kant (citado em Wolff 1967: 76), *entitula* "entitula o esquema desse conceito". O esquema funciona como uma representação mediadora que é intelectual por um lado e sensível por outro. Assim, a experiência sensória ativa um esquema que, ao mesmo tempo, fornece uma interpretação daquela experiência.

A teoria dos esquemas mostra que a memória também funciona como um sistema modelador. Cada indivíduo carrega em si pré-conceitos, pré-julgamentos, com os quais ele interpreta o mundo. Para usar um termo da teoria da recepção, o indivíduo possui um horizonte de expectativas biológicas e psicológicas que ele constantemente compara com sua experiência. Melhor dizendo, essas expectativas informam sua experiência de modo a modelá-las. Longe de sermos uma *tabula rasa* passivamente inscrita pela experiência, nosso *Innenwelt*, nosso horizonte de expectativas e nossos esquemas de memória dirigem e modelam nossa experiência do mundo.

Obras cujos mundos terciários se localizam no passado tendem a explorar a idéia que, senão a história, pelo menos a herança

¹¹ Hawkes (1977) encontra essa teoria, pelo menos em termos conceituais, já em Vico.

racial é um sistema modelador. O ser humano pode ter se esquecido de suas origens, mas elas eventualmente reclamam sua parte na constituição do *Lebenswelt*. Estados alterados provocam memórias raciais, encontros com personagens históricas ou levam a personagem a épocas quando a vida era supostamente melhor.

Edison Marshall compôs uma das primeiras histórias sobre volta ao passado racial através de estados alterados da mente. Ao sofrer um acidente, o narrador de *Ogden's strange story* (Marshall, E. 1934) passa a ser visitado por memórias atávicas que o induzem a um estado de consciência primitivo. Seu *Innenwelt* se adapta a um *Umwelt* pré-histórico, onde o ser humano ainda não se desenvolvera o suficiente para possuir uma linguagem. Aqui, o mundo terciário passa a ser o mundo do narrador e o mundo secundário se torna estranho para ele.

Tomado emprestado a "When the world was young", um conto que Jack London escrevera em 1910, esse tema reaparece em *Altered states*, de Paddy Chayefski. Um cientista faz seu corpo regressar—"involuir"—até atingir uma forma proto-humana. Em *Mythago Wood* (Holdstock 1984), os atavismos estão ligados a imagens míticas ou *mythagoes*. Em uma floresta inglesa que permanece intocada desde sua formação após a Idade do Gelo, o tempo e o espaço sofrem distorções singulares: a floresta é muito maior do que aparenta e abriga forças capazes de buscar imagens míticas nas profundezas da mente humana. Essas imagens do inconsciente coletivo se corporificam e interferem na realidade:

"The form of the idealized myth, the hero figure, alters with cultural changes, assuming the identity and technology of the time. When one culture invades another (...) the heroes are made manifest ..." (Holdstock 1984: 117).

Daí existirem *mythagoes* de Robin Hood e do rei Arthur, da deusa Terra e outros mais primordiais, das Idades do Ferro e da Pedra.

A literatura recicla tais recorrências do passado racial, mítico ou biológico, em criações de mundo objetivos para lembrar aos leitores de um herança que se encontra presente onde e quando quer que existam pessoas: a condição humana. Longe de ser uma reconstrução semiótica de fatos irrecuperáveis, a versão do passado que a literatura apresenta é a de uma força constante que os seres humanos têm que levar em consideração como parte do seu mundo objetivo.

Outros autores escreveram sobre viagens a outros mundos através de estados mentais alterados. Nos fins do século 19 e início do século 20, a alteração era quase sempre causada por sonhos ou pancadas na cabeça. Para a surpresa da personagem viajante, o mundo terciário, ainda que onírico, pode afetar a fisicalidade, com resultados desagradáveis.

Em 1889, Mark Twain escreveu *A Connecticut yankee in king Arthur's court*, onde ele narra as aventuras de James Ward, um engenheiro americano do século 19 que leva uma pancada na cabeça e acorda na Inglaterra arturiana. Ward tenta remodelar o *Lebenswelt* meio histórico, meio mitológico de acordo com a tecnologia e a economia política do seu mundo. Todo sistema modelador tenta preservar-se, e, como tal, o mundo objetivo arturiano reage: Merlin dá a Ward uma poção mágica que o leva de volta ao seu próprio tempo.

Como os autores de *Alice in Wonderland* e *The wonderful wizard of Oz*, Mark Twain sugere que objetividades puras podem vir a adquirir existência física e alterar o *Innenwelt* das personagens, quando não o seu *Lebenswelt* também. Alice recebe um curso relâmpago em filosofia e altera sua percepção do mundo objeti-

vo que os adultos tentam lhe impor. Dorothy, ao derrotar os poderes maléficos de Oz, liberta o mundo terciário, redime a vida espiritual de seus tios e o estado do Kansas e conquista sua individualidade. James Ward, por outro lado, tenta impor fenômenos do mundo secundário na esfera histórico-mitológica e descobre que o mito, como um subsistema modelador, reage a intrusões de modo a eliminá-las.

A busca de um passado tornado mais atraente pela imaginação romântica encontra sua epítome na obra de Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*. A leitura de inúmeros romances de cavalaria altera o *Innenwelt* de Alonso Quixano, que decide reviver um passado mais glorioso como Dom Quixote, um cavaleiro andante. Sua insanidade o leva a superpor um *Lebenswelt*, que existia apenas como totalmente objetivo na literatura, a um outro mundo que já havia se descartado daquelas objetividades.

Peirce (CP 5.487) diz que "toda pessoa sã vive em um mundo duplo, o mundo exterior e o interior, o mundo dos perceptos e o mundo das fantasias." Em *Don Quijote* vemos um *Innenwelt*, que, através de signos funcionando "magicamente", cria um *Lebenswelt* de fantasia: um mundo objetivo sem correlativos na fisicalidade. As reiteradas leituras de romances de cavalaria produzem hábitos em Alonso Quixano: hábitos esses que têm o poder de influenciar seu comportamento no mundo exterior. Ao se imaginar cavaleiro, Alonso Quixano "emite comandos" para seu futuro eu, que se concretiza em Dom Quixote de la Mancha, o Cavaleiro da Triste Figura.

O mundo interior de Quixano, intensificado por esforços diretos, se fortalece a ponto de Dom Quixote se empenhar em uma campanha idealista de correção do *Lebenswelt*. Essa campanha estabeleceu o conceito de quixotismo: "a qualidade universal carac-

terística de qualquer ação visionária" (Sturman 1964: 82). O rebelde ou reformador compartilha dessa qualidade, uma vez que ele tenta solapar um subsistema modelador para transformá-lo.

Em busca da verdade e da justiça, os heróis quixotescos conseguem enxergar através das aparências e descobrir o inimigo nos subsistemas modeladores que ameaçam o indivíduo. Cervantes desenvolveu uma seqüência que simboliza a epopéia quixotesca e deu origem a uma metáfora famosa: Dom Quixote enxerga gigantes ameaçadores onde todos vêem moinhos de vento. Enquanto as pessoas presas à existência cotidiana percebem o *Lebenswelt* não como um construto que lhes é imposto desde o nascimento, mas como algo natural, Dom Quixote percebe as relações pelo que elas são. Ao mesmo tempo, ele tenta recuperar um modelo de relações que não mais existe, mas que ele avalia como superior ao seu mundo objetivo: o *Lebenswelt* medieval cavalheiresco.

Assim como o *Innenwelt* de Dom Quixote é poderoso o suficiente para transformar a realidade, esse mesmo *Innenwelt*, através de signos lógicos, pode criar um *Lebenswelt* capaz de tomar o lugar de uma realidade objetiva. Dom Quixote encontra duas prostitutas mulambentas, que ele percebe (e trata) como damas de estirpe. Transformadas pelo tratamento que o Cavaleiro da Triste Figura lhes dispensa, elas se comportam condignamente, de acordo com a imagem ideal que ele projetou.

Subjacente à história do Cavaleiro da Triste Figura se encontra o tema da relação entre fantasia e realidade. Dom Quixote consegue alterar o mundo objetivo com a força de seu *Innenwelt*. Realidade e fantasia, para ele, são aspectos de um mesmo fenômeno. Sancho Pança, entretanto, sempre encontra dificuldades em distinguir esses dois aspectos. Ginés de Passamonte, um criminoso condenado às galés, mas salvo por Dom Quixote, é um realista

dogmático capaz de jogar com a confusão que as outras personagens fazem entre fantasia e realidade e disso tirar seu sustento.

O teatro de fantoches de Ginés introduz um outro elemento na discussão realidade-fantasia. Dom Quixote toma a encenação por algo verdadeiro e adentra o palco, arruinando a peça e destruindo os bonecos. Para o mundo possível adquirir um status ontológico, o leitor ou o espectador deve suspender sua descrença e compactuar com o autor nessa cosmogênese ficcional. Esse contrato tem a duração da leitura ou da encenação, ficando ambas as partes liberadas de qualquer compromisso com o mundo secundário. O problema surge quando se confunde o quadro de referência ficcional com a realidade extratextual, como freqüentemente acontece com Dom Quixote. Ele cai nesse logro de duas maneiras: confundindo o teatro de Ginés com a vida real ou agindo como um fantoche nas mãos do duque e da duquesa e nas de Dom Antônio de Morena. Nesses episódios, Dom Quixote toma o signo funcionando "magicamente" pelo signo lógico, fazendo objeto e signo coincidirem, e reduzindo a semiose à secundidade de uma ação dinâmica.

Cervantes parece resolver o dualismo fantasia-realidade no episódio da morte do Cavaleiro da Triste Figura. Moribundo, Dom Quixote anuncia que ele deixara de ser um cavaleiro errante para voltar à sua identidade de Alonso Quixano, o Bom. Em um lampejo final de sanidade, ele pede que seus atos sejam esquecidos. O herói que tentara levar as possibilidades humanas ao máximo através da criação de uma nova Idade de Ouro agora denuncia a futilidade do quixotismo e reafirma que "realidade e fantasia são fases em um contínuo" (Sturman 1964: 85). Dom Quixote termina sua existência afirmando que a vida é um sonho e a morte a realidade.

O quixotismo se apresenta como um *Innenwelt* desafiando a realidade objetiva e conseguindo alterá-la, até certo ponto. Ele funciona como uma utopia individual, mas como todas as utopias, o quixotismo enfrenta a resistência de um *Lebenswelt* que não admite valores absolutos. Dom Quixote luta contra os subsistemas modeladores culturais, mas sucumbe perante sua força normalizadora.

O norte-americano James Branch Cabell se inspirou no mundo puramente objetivo de Dom Quixote para escrever vários de seus livros. Profundamente desiludido com o *American dream*, Cabell acreditava que o ser humano é uma criatura decaída que escraviza seu irmão e faz guerra contra seu vizinho. Com essa concepção em mente, ele se voltou para a fantasia, como uma maneira de transformar fatos-como-eles-são em fatos-como-eles-deveriam-ser e como uma maneira de responsabilizar o homem e o universo pela maneira que eles se tratam mutuamente, sem ter que lidar com as banalidades da violência e da injustiça social (Attebery 1980: 120). Ao cinismo cervantino, Cabell adicionou uma dose de sentimentalismo e à busca quixotesca, ele acrescentou exacerbação carnal. Em *The cream of the jest*, um amuleto mágico transforma os sonhos de um autor em uma busca erótica. Ele assume a personalidade de Horvendile, sempre à procura de Etarre, a personificação idealizada do desejo sexual. Eventualmente, o autor usa os sonhos para enriquecer sua vida real e descobre em sua esposa uma reencarnação de Etarre.

Cabell continua a utilizar a figura do Quixote para criar Dom Manuel de Poictesme, o herói de *Figures of earth*. Dom Manuel é um criador de porcos que, auxiliado por um mágico, persegue várias mulheres ideais. Enquanto Dom Quixote acreditava ser um cavaleiro andante, Dom Manuel se faz passar por um herói liberta-

dor, e enquanto o primeiro jamais foi aceito pelo povo, o segundo termina aclamado como redentor. Poictesme situa-se em um ponto vazio no mapa, uma área da Europa desprezada por cartógrafos e geógrafos, em uma época que jamais existiu, o intervalo entre a Idade Média e a Renascença. Uma das personagens de *The cream of the jest* (Cabell 1917: 39) a descreve como

"that 'happy, harmless Fable-land' which is bounded by Avalon and Phaeacia and Sea-coast Bohemia, and the contiguous forests of Arden and Broceliande, and on the west of course by the Hesperides".

Poictesme, escreveu Carl Van Doren (citado em Attebery 1980: 120), se assemelha ao universo de *The faerie queene*, cujas fronteiras geográficas e cronológicas se desmancham e flutuam e onde a fábula se incrusta na história.

O *Lebenswelt* do século 19 parece exercer uma atração especial para personagens românticas do século 20: o herói de *Time and again* (Finney 1970) visita Nova York em 1882 à procura de amor, e o protagonista de *Bid time return* (Matheson 1975) se apaixona pelo retrato de uma atriz do século 19 e consegue voltar no tempo para cortejá-la. Embora o professor americano de *The Anubis gates* (Powers 1983) não esteja à procura de romance, ele é lançado na Londres do século 19, onde ele encontra Coleridge e Byron, entre outros românticos.

2. Mundos no futuro

Uma outra região desconhecida e perigosa por onde o herói perambula para testar-se e conseguir dons sobrenaturais é o futuro. Como vimos acima, ele pode encontrar tanto utopias quanto antiutopias. O protagonista volta para seu tempo com conhecimento do que poderá acontecer caso o *status quo* seja alterado. Se o autor for conservador, o futuro tende a se transformar em uma antiutopia; se progressista, uma nova ordem de mudanças sociais levará os seres humanos de volta ao Éden.

Raras são as obras cujas personagens visitam o futuro e retornam ao seu mundo.¹¹ Kratz (1990: 64) cita um prefácio de W. H. Hudson, onde este diz que tais "'romances do futuro' surgiram de um 'sentimento de insatisfação com a ordem existente'". Hudson parece ecoar Freud (1971: 750) quando este afirmou que a criação artística nasce da insatisfação. Hudson, entretanto, ignorou o aspecto lúdico da fantasia—a capacidade de jogar com as relações apenas pelo prazer de criar objetividades puras.

A *crystal age*, de Hudson, é claro, nasce da insatisfação com a era vitoriana: o protagonista perde os sentidos e acorda em um futuro pastoral, sem qualquer sinal de industrialização. O protagonista de *A round trip to the year 2000* (Cook 1974) serve a propósitos satíricos: ele viaja ao ano 2000 e encontra um grupo de escritores de utopias do século 19 encaalhados nos mundos que eles criaram.

De formação científica, H. G. Wells criou mitos modernos em seus romances do futuro, que Zamyatin viu "como uma espécie de

¹¹ Rip Van Winkle, a personagem que Washington Irving criou entre 1819 e 1820, adormece e acorda vinte anos depois, mas não retorna ao seu mundo no passado. Rip perde esses anos e tem que se adaptar a um *Lebenswelt* transformado.

conto de fadas refletindo o prospecto interminável da mudança tecnológica e as demandas rigorosamente lógicas da cultura científica" (Parrinder 1973: 18). Ao contrário de Verne, que usa veículos supercientíficos para cruzar as bordas do mundo secundário, espionar o transcendente e bater em retirada, Wells se dispõe a usar a Máquina do Tempo como um artifício de conveniência para levar o leitor a um mundo terciário diferente de tudo que ele jamais vira.

Ao lado da visão wellsiana de que a evolução cósmica é inevitável e que, por consequência, o ser humano é, até certo ponto, vítima, preocupações sociológicas e científicas dos fins do século 19 modelam o mundo fantástico de *The time machine*. Wells traduziu a luta de classes na divisão futura da raça humana em dois grupos e introduziu a segunda lei da termodinâmica para provocar a morte da Terra por entropia. Ele sai fora do quadro de referência religioso da época, que apresentava o mundo como sido criado apenas 4.000 anos antes de Cristo e leva seu Viajante a um futuro mais longínquo do que jamais fora imaginado.

O Viajante do Tempo parte preparado para formular hipóteses baseadas em um darwinismo social. Se ele leva consigo expectativas utópicas de encontrar "great and splendid architecture" e "a profoundly grave and intellectual posterity", o Viajante carrega também os medos do fim do século:

"What might not have happened to men? What if cruelty had grown into a common passion? What if in this interval the race had lost its manliness, and had developed into something inhuman, unsympathetic, and overwhelmingly powerful?" (Wells 1988: 16).

É claro, suas esperanças e seus temores são correspondidos.

Na Terra de 802.701, o Viajante do Tempo descobre o que lhe parece as ruínas da Utopia, habitadas pelos Eloi, um povo pequeno, bonito, encantador, delicado e gracioso. Entretanto, eles possuem o intelecto de crianças de 5 anos e são desprovidos de qualquer criatividade. Os Eloi se dão por felizes brincando e vivendo nos escombros de enormes construções.

Subjacente à utopia pastoral dos Eloi encontra-se toda uma infra-estrutura tecnológica. Máquinas operadas pelos Morlock, biologicamente inferiores, garantem a existência edênica na superfície. O Viajante propõe uma teoria para explicar esse futuro duplo da humanidade: a luta entre o capital e o trabalho continuou pelos tempos. Os ricos ficaram mais ricos e os pobres foram empurrados para os subterrâneos para manter as máquinas que sustentam a sociedade:

"So, in the end, above ground you must have the Haves, pursuing pleasure and comfort and beauty, and below ground the Havenots; the Workers getting continually adapted to the conditions of their labour" (Wells 1988: 36).

Uma última descoberta aguarda o Viajante e destrói sua idéia de que uma utopia estética fosse possível. Os monstruosos Morlocks são carnívoros e a carne que eles comem são os estúpidos Eloi. Seriam os Eloi, os descendentes dos ricos, apenas gado? E os Morlocks, filhos do proletariado, canibais? A primeira parte de sua hipótese inicial se confirma: a humanidade não é perfectível.

No fim da narrativa, o Viajante avança indefinidamente no futuro até testemunhar a agonia da Terra e do Sol, morrendo devido à dissipação da energia. Ele comprova, então, a segunda parte

de sua hipótese: o universo evolui e decai, indiferente à vida que ele gera e dele depende para subsistir.

Cook e Bellamy ultrapassaram os limites do tempo, criando mundos no segundo milênio, dos quais suas personagens voltam para relatar suas aventuras. Wells, entretanto, ousou o que nenhum outro escritor, até o final do século 19, sequer pensara: transcender, com o auxílio de teorias científicas e da fantasia, as barreiras cronológicas impostas pela religião. Ele substituiu o modelo temporal bíblico—um início e um fim dos tempos seguido pelo advento da Nova Jerusalém—por um mundo terciário tornado possível segundo leis físicas e sociobiológicas.

Outras obras que giram em torno de viagens ao futuro existem nas diversas literaturas. Todas descendem, direta ou indiretamente, da história de Wells. Na trilogia "The dancers at the end of time", de Michael Moorcock (1974-1977), por exemplo, os últimos remanescentes da raça humana brincam de recriar o universo para espantar o tédio de aguardar o seu fim.

A trilogia é "the story of Jherek Carnelian, who did not know anything of morality, and of Mrs Amelia Underwood, who knew everything about it" (Moorcock 1974: 11). Jherek se apaixona por Amelia, uma dona-de-casa vitoriana, misteriosamente seqüestrada da cidade de Wells, Bromley, em 1896. A época ^{de} que na qual os Dancers vivem é uma metáfora para o melhor dos mundos possíveis, do ponto de vista do humanismo positivista. Eles desfrutam da liberdade completa, porque eles finalmente conseguiram poder sem limites. Embora eles possam fazer virtualmente tudo que quiserem, eles se amam e brigam como amantes e brincam como crianças perversas—seu mundo não precisa de mártires. A moralista Mrs Underwood, ao contrário, vem de uma época de escassez, quando o auto-sacrifício e autodisciplina eram essenciais à civilização. Moorcock por vezes parece ridicularizá-la, mas, não,

ela é perfeita para o seu tempo, como Jherek é perfeito para o seu.

O problema surge quando Amelia está no final dos tempos ou quando Jherek a visita em 1896: ambos são anacronismos sem solução. Porém, seu destino em comum estava traçado. Lord Jagged, o pai natural de Jherek, havia usado seus enormes poderes de cientista para vasculhar a história em busca do par genético perfeito para seu filho. Ao encontrar Amelia, ele a rapta para o fim dos tempos. Lord Jagged se oferece para enviá-los adiante no tempo, em direção ao próximo ciclo de existência. Jherek e Amelia concordam, dispostos a retomar a civilização como os Adão e Eva do novo Paleozóico, a partir do estágio de desenvolvimento que eles conheciam. O senso de dever de Amelia e o senso de liberdade de Jherek se equilibrarão entre caos e ordem. Sem os superpoderes dos Dancers, eles morrerão de velhice, cercados por seus filhos e netos, após uma vida de trabalho vitoriano.

Quanto aos outros Dancers, Lord Jagged desenvolve um circuito fechado de sete dias, que lhes permitirá levar uma vida infinda de prazer e sem preocupações. Jagged—o eterno Fausto—desaparecerá no fluxo do tempo, em suas pesquisas sobre a natureza da existência. Tanto moralidade quanto amoralidade se satisfazem, e a insaciável mente científica, que tornou possível esse final feliz, encontrará satisfação em jamais estar satisfeita (Wagar 1982: 159).

A trilogia "The dancers at the end of time" faz da transcendência seu tema central. O ser humano livra-se das acusações que lhe são impingidas pelo cristianismo e pela propaganda romântica: ele não é incorrigivelmente mau nem o poder advindo do conhecimento o corrompe ou o desumaniza. Diante do horror do fim dos tempos, a humanidade transcenderá as constrações im-

postas pela natureza e haverá sobreviventes para criar um *Lebenswelt* no mundo pós-apocalíptico.¹⁴

De maneira semelhante, em *The world at the end of time*, de Frederik Pohl, Wan-To, um ser quase todo-poderoso (Deus ?) cria simulacros de si mesmo para ter com quem conversar, mas suas cópias imperfeitas declaram guerra contra ele e entre si mesmas. Os seres humanos que haviam escapado de uma Terra moribunda, acabam às voltas com um universo às beiras da morte. Graças a uma estratégia de Wan-To para despistar suas criaturas-inimigas, a raça humana, inadvertidamente, torna-se a única sobrevivente e sobre ela recai a tarefa de repovoar o universo. No final do livro, o nem tão mais poderoso e agora solitário Wan-To decide ir ao encontro dos humanos, que ele considera criaturas talvez divertidas e certamente inofensivas, fáceis de aniquilar, se ele assim o desejar. O que Wan-To ignora, entretanto, era do que aquelas criaturas haviam sido capazes em algumas dezenas de milhares de anos e que feitos elas conseguiriam realizar no futuro.

Ao contrário de *The time machine*, onde Wells não vê saída para o ser humano, nas obras de Moorcock e Pohl, a humanidade prevalece sobre o que parecia uma inevitabilidade cósmica: o fim do universo. Wells transcendera os limites impostos pela religião, mas se detera perante a ciência; Moorcock e Pohl levam a transcendência a extremos e fornecem uma saída criando uma ciência-além-da-ciência.

¹⁴ Moorcock, a bem da verdade, tem rompido barreiras ontológicas não só no conteúdo de suas histórias como também na sua forma. Ele combina ciência, filosofia, arte, tecnologia, dilemas sociais e morais, sexo, sociologia e psicologia em histórias onde se misturam realismo, surrealismo, ficção científica, sátira social e romance poético.

3. O tempo abolido

O mundo terciário pode ser usado também para questionar o status ontológico do tempo e o status de uma ontologia construída segundo coordenadas cronológicas. Lapsos no tempo mostram a natureza cíclica da história; uma localização geográfica quase inacessível (Éden) protege um grupo, tribo ou raça contra a passagem dos anos. O tema da raça perdida serve de pano de fundo para um exame da condição da sociedade moderna e a orientação política do autor (geralmente conservadora) se torna aparente.

Alguns autores levam suas personagens por viagens no tempo, com o intuito de lhes convencer dos valores morais de sua sociedade. As personagens trafegam do presente ao passado ao futuro do tempo.

Charles Dickens faz Ebenezer Scrooge, em *A Christmas carol*, viajar no tempo e no espaço para que ele se aperceba de seus erros e se corrija.¹³ Crawshay-Williams segue a mesma estrutura do conto de Dickens em *Night in no time*. Após discutir com seu pai sobre as mudanças de costumes em 1920, o protagonista é levado a 1894, quando seu pai teve a mesma discussão com o pai dele, e depois a 1943, quando ele terá que se entender com seu filho.

¹³ Até meados do século 19, segundo Stableford, o Natal era uma festa menor, sem o apelo popular de hoje. Com *A Christmas carol*, Dickens conseguiu que os festejos natalinos adquirissem a conotação espiritual e, principalmente, comercial que possui hoje. "Nenhuma outra obra demonstra melhor o poder da fantasia de afetar o mundo real", escreve Stableford (1990a: 86), "e a história de seu efeito poderia ser vista como uma impressionante demonstração da moral entesourada em muito da fantasia vitoriana: que as conseqüências das intervenções fantásticas sempre falham, irônica e/ou tragicamente, ao tentar cumprir expectativas otimistas."

J. B. Priestley usou o recurso de lapsos de tempo para levar os protagonistas de *The other place and other stories of the same sort* a visitar mundos paralelos, com efeitos moralizantes. A natureza do tempo e seus efeitos psicológicos formam o tema de *Three time plays*, também de Priestley. Três são as fontes que Ivor A. Rogers (1968) distingue para a noção de tempo no teatro de Priestley: E. A. Abbott, J. W. Dunne e P. D. Ouspensky. Para Abbott, o universo se constitui de outras dimensões além das três que percebemos; se conseguíssemos percebê-las, elas apareceriam como movimentos no tempo. A sensação de *déjà vu*, afirma Dunne, é na verdade uma experiência precognitiva. Ouspensky prega a circularidade do tempo e a repetibilidade dos acontecimentos que, no entanto, pode ser interrompida por um ato de vontade. Na primeira peça, *Dangerous corner*, de 1932, o tempo se move circularmente até que um acontecimento fortuito rompe o padrão de repetição. Precognição no universo serial aparece em *Time and the Conways*, de 1937. *I have been here before*, de 1938, focaliza o ciclo do eterno retorno sendo quebrado por um ato de vontade.

O mesmo artifício—a transcendência dos limites temporais—serve para Priestley, Dickens e Crawshay-Williams exporem diferentes pontos de vista. Para Dickens e Crawshay-Williams, o propósito é moralizante, mas este último mostra como a posição do observador (o pai, o avô e o filho em diferentes datas) altera a observação de um mesmo fenômeno (os costumes). Priestley, por sua vez, usa a noção de tempo circular para tentar explicar a condição humana e os propósitos da humanidade.

A passagem do tempo—o grande inimigo—lembra ao ser humano sua finitude, sua subordinação às leis naturais cíclicas que determinam que a vida tem começo e fim. Se o sonho da humanidade é vencer a inexorabilidade do tempo, na literatura esse so-

nho quase sempre tem um preço: a solidão. Segundo interpretações psicologizantes, esse sonho revela o medo infantil de aceitar a passagem do tempo e o processo de maturação. A suspensão do tempo se presta a diversos propósitos: de escapismo a crítica social, passando por análises de mitos e arquétipos.

J. M. Barrie escreveu três peças sobre os problemas que advêm quando os mundos puramente objetivos das personagens se sobrepõem ao mundo objetivo e físico. No clássico *Peter Pan*, de 1904, a personagem central, um menino que escolhera jamais crescer, leva Wendy e seus irmãos para a Never Land, onde eles poderiam ser crianças para sempre. As personagens de *Dear Brutus* ganham acesso a uma floresta encantada onde eles testam a teoria que suas vidas seriam melhores se elas tivessem tido a oportunidade de tomar as decisões certas na hora certa. A personagem que dá o título a *Mary Rose* pensa ter realizado seus desejos ao encontrar uma ilha onde o tempo não passa, mas, ao voltar para o seu próprio mundo, descobre o preço dessa suspensão temporária do envelhecimento.

Baseado no folclore da ioga, Mircea Eliade escreveu "Nights at Serampore" e "The secret of Dr. Honigberger", dois contos onde lapsos de tempo demonstram a natureza ilusória do mundo. William V. Wilkins (1955) criou um vale onde a dimensão temporal foi abolida, semelhante ao que James Hilton (1933) imaginara para abrigar o mosteiro de Shangri-La. A alegoria política de Gilbert Frankau (1921) contrasta duas utopias que se pretendem atemporais: uma sociedade de comedores de lótus e o estado socialista que a ameaça. Jean Ray, em *Malpertuis*, e Robert Holdstock, em *Mythago wood* e *Lavondyss*, examinam a persistência dos mitos e o poder do subconsciente.

Esses autores questionam a ontologia do tempo e suspendem sua passagem para condenar a desilusão do homem contemporâneo, cuja esperança de um mundo melhor se tornou um sonho de isolamento. Se os mundos isolados de Barrie, Wilkins e Hilton tendem ao escapismo, os de Frankau, Eliade, Ray e Holdstock realçam o aspecto político do jogo da fantasia, quer ela seja ecológica, mitológica ou social.

4. Mundos perdidos

Com satélites fotografando o globo terrestre e mapas cada vez mais precisos sendo traçados, torna-se difícil crer na existência de vales, ilhas, civilizações ou continentes perdidos.¹⁶ No século passado e no início do atual, tal possibilidade, embora já remota, ainda não havia sido descartada. Diversos autores criaram odisséias exóticas—"fantasias escapistas cujos protagonistas se divertem em mundos de sonhos, magnificamente decorados" (Stableford 1990b: 189)—em geral com o propósito de veicular preocupações ideológicas.

Henry Rider Haggard fez da colonização inglesa na África e Ásia o assunto de vários livros. *King Salomon's mines*, de 1885, inicia a série de aventuras de Allan Quatermain. Herói vitoriano típico, Quatermain tem por tarefa levar o *Lebenswelt* inglês ao coração das trevas africanas. Os mundos terciários passam de locais imaginários, nos primeiros livros, para um passado remoto

¹⁶ Bill Bryson parece discordar: em *The lost continent* ele narra sua jornada por trinta e oito estados americanos em busca da cidade pequena perfeita.

relembrado em memórias ancestrais, no fim da série (Haggard 1979, 1980).

Nessa mesma linha, *She* (Haggard 1978) tem como heroína Ayesha, "A-que-deve-ser-obedecida", de sensualidade exuberante. O protagonista masculino, reencarnação de um sacerdote de Ísis, vasculha a África em busca da rainha imortal que o matara no Egito. Ayesha o acolhe pensando em seduzi-lo, mas o herói resiste e ela é punida pelo fracasso. Em *Ayesha* (Haggard 1967), ela reencarna na Ásia, velha e horrenda, à espera do perdão do herói para recuperar sua antiga beleza. A transmutação de Ayesha em uma alma perdida, incapaz de abandonar sua sexualidade, simboliza o fim da era vitoriana (Stableford 1990a: 94).

Distinto de Haggard na escolha de tom e material, Arthur Conan Doyle estabeleceu o padrão dos mundos perdidos com o seu *The lost world*, de 1912. Nesse livro, o professor Challenger leva uma expedição a um platô na Roraima venezuelana, onde subsiste uma civilização pré-histórica.¹¹

Usando aspectos da ficção burroughsiana, o americano Abraham Merritt criou mundos terciários paralelos visitados por exploradores que assumem o papel de salvadores. Em *The ship of Ishtar*, o arqueólogo John Kenton, sob a influência de uma pedra encontrada nas ruínas da Babilônia, se encontra em um outro mundo governado pelos deuses daquela cultura. A presença de Kenton rompe o equilíbrio na luta entre Ishtar e Nergal, deuses do amor e do ódio. Um dos exploradores de *The face in the abyss* salva uma garota nos Andes e ela o leva para seu reino, onde ele par-

¹¹ A Roraima venezuelana já havia ocultado uma civilização em *The devil tree of El Dorado* (Aubrey 1987) e tornou a servir de esconderijo, senão para uma tribo perdida, para um tipo de aranha desconhecida, beligerante e mortífera, em *Arachnophobia* (Marshall, F. 1990).

ticipa em uma batalha entre potências divinas. Em *Dwellers in the mirage*, um explorador, assombrado por memórias raciais, descobre um vale de clima tropical no Alaska, onde uma raça de pigmeus ameríndios cultua um deus-monstro asiático. Ao mudar um subsistema modelador desses mundos perdidos, freqüentemente a religião, os heróis de Merritt alteram o *Lebenswelt* terciário, tornando-o mais semelhante ao do leitor.

Mundos perdidos cedem seu lugar para o mundo da história e do folclore ingleses em *Puck of Pook's hill* (Kipling 1987). Puck, personagem de *A midsummer night's dream* (Shakespeare 1979), rompe barreiras ontológicas e aparece no livro de Kipling para levar duas crianças ao passado. Como Haggard, Conan Doyle e Merritt, Kipling veicula ideologias através de seus textos. Alguns dos contos narrados pelos habitantes das diversas épocas desenvolvem paralelos entre a resistência que a população barbárica das ilhas britânicas opôs aos romanos, mais civilizados, e a que os habitantes da Índia opõem à colonização inglesa.

Em uma volta ao mito original, onde o herói descia aos infernos, os mundos terciários de algumas obras se localizam no centro da Terra. Lá, as personagens encontram sociedades mais desenvolvidas e estados totalitários, humanóides que transcendem a condição humana e seres pré-históricos.

No início do século 19, o escritor norte-americano John C. Symmes propôs a teoria de que a Terra seria oca e de que nos pólos existiriam entradas para o interior (Stableford 1981: 77).¹¹

¹¹ Stableford (1981: 77) conta que "Symmes apresentou uma petição ao Congresso para investigar sua teoria, e, ao fim da década de 1830, vasos marítimos americanos e britânicos haviam recebido ordens para manterem-se alertas para possíveis aberturas polares". Ele acrescenta que "em uma época em que a exploração polar havia prendido as imaginações pública e oficial, [Symmes] argumentou de maneira tão convincente que, ao longo do século dezenove pelo menos, a utopia havia encontrado uma nova loca-

Sob o pseudônimo de Adam Seaborn, Symmes escreveu *Symzonia*, o relato da viagem do Capitão Seaborn ao interior da Terra, onde este descobre uma utopia utilitária.

O interior da Terra também aparece em *Voyage au centre de la terre*, de Jules Verne, aqui, abrigando um mundo pré-histórico que a evolução do mundo exterior deixara intacto. Verne usa o conhecimento científico existente em 1864 para tentar explicar e modelar, ficcionalmente, essa anomalia geográfica. O valor científico ou paracientífico dos romances, entretanto, é irrelevante.

Mais interessante é o paralelo que existe entre as narrativas de viagem verneanas e os rituais de iniciação: "purificação preliminar, viagem perigosa, provação, chegada ao *point suprême*, morte e transfiguração" (Angenot 1973: 34). O herói, após sofrer várias provações no "outro mundo", renasce, isto é, atinge um nível superior de consciência (Vierne 1974). Esse paradigma atinge seu ápice em *Voyage au centre de la terre*, quando Verne aperfeiçoa o tema da verdade como algo noturno, subterrâneo, oculto nas sombras. Seus exploradores devem descer a mundos inferiores onde eles encontrarão a sabedoria. Como nos rituais de iniciação, as personagens verneanas baixam às entranhas da Terra para conquistar a iluminação. Tal estrutura mítica aponta para a concepção de ciência em que Verne acreditava: a ciência como ampliadora do conhecido, e não como descobridora do desconhecido. Escrevendo no início da Idade Tecnológica, ele aceitava a ciência como o grande sistema modelador da civilização ocidental, mas era-lhe difícil encará-la como reveladora de um universo mais fantástico que suas ficções.

O centro da Terra serve de local tanto para utopias quanto para antiutopias. O clímax de *The green child*, de Read, ocorre em

lização geográfica".

um submundo onde humanóides de pele verde criaram um *Lebenswelt* que transcende a herança genética humana. Na alegoria política *Land under England*, de O'Neill, o protagonista desce a um mundo subterrâneo em busca de seu pai e encontra um estado totalitário onde a telepatia é usada para controlar o pensamento.

A lista de livros que fazem de mundos perdidos seu tema central se prolonga até as primeiras décadas deste século, quando a tecnologia permitiu que se traçasse uma imagem cada vez mais acurada do nosso planeta. Dada a dificuldade de convencer os leitores da existência de raças e mundos desconhecidos, alguns escritores adaptaram esse tema para o espaço exterior, seguindo a tradição de Edgar R. Burroughs.

5. Outros planetas

A lua e os planetas têm atraído escritores de diferentes civilizações, desde os primeiros estágios da raça humana. Era de se esperar que os corpos celestes fornecessem material para a criação de mundos terciários, que permitissem aos autores dar vazão ao seu conhecimento astronômico (Kepler) ou à sua capacidade de jogar com objetividades (Godwin, Cyrano de Bergerac, Arnold, Burroughs) ou a ambos (Wells). O cosmo passa a abrigar tanto o local perigoso onde o herói prova seu valor quanto as paragens edênicas que o ser humano tenta reconquistar.

Em 1634, o astrônomo alemão Johannes Kepler (1967) usa o recurso de uma visão onírica para popularizar sua concepção da lua e das formas de vida que lá existiriam. Alguns anos mais tarde, Godwin (1973) manda Domingos Gonsales à lua, a bordo de um

artefato puxado por gansos. Lá, Gonsales encontra uma sociedade utópica cujos habitantes atingiram a perfeição.

Em *L'autre monde*, de 1656, Cyrano de Bergerac faz seu herói se aventurar em um *Umwelt* de pássaros e ter seu status ontológico de ser humano discutido por filósofos lunares. Esses filósofos o julgam pela heresia de afirmar que a Terra é habitada. O protagonista do romance de Cyrano de Bergerac transpõe limites ontológicos para conversar com outro visitante ficcional, Domingo Gonsales, e com o autor de utopias, Tommaso Campanella.

O séculos 18 e 19 foram pródigos em relatos de viagens a outros planetas. Títulos como *A voyage to the moon*, *The history of a voyage to the moon*, *A journey in other worlds* e *To Venus in five seconds* abundam em antologias (Bleiler 1978, Barron 1981, 1990, Panshin & Panshin 1989). Jules Verne e H. G. Wells escreveram os romances de especulação científica que mais influenciariam as futuras gerações de escritores e inventores.¹¹ Já em 1865, com *De la terre à la lune*, Verne se preocupava com os aspectos tecnológicos do lançamento de um veículo espacial. A NASA confirmou a acuidade das previsões de Verne ao construir o Cabo Kennedy a apenas umas poucas milhas do local escolhido pelo escritor francês. Em *The first men in the moon*, Wells especula sobre a especialização: os habitantes da lua desenvolveram uma ordem social altamente complexa, como a dos insetos. Como os habitantes das diferentes terras por onde Gulliver viajou, os selenitas são superiores aos humanos.

Na virada do século 20, Marte e Vênus passaram a ser os corpos celestes mais visitados pelas personagens em busca de socie-

¹¹ O primeiro submarino atômico dos EUA chamou-se *Nautilus*, em homenagem a Jules Verne e seu livro *Vingt milles lieues sous la mer*.

dades mais avançadas, de conhecimentos científicos, ou mesmo de aventuras. Edwin L. Arnold e Edgar R. Burroughs estabeleceram os parâmetros da viagem cósmica, sendo que Burroughs acrescentou o tema da raça perdida. A bordo de um tapete voador, o tenente Jones vai a Marte, que se mostra um mundo exótico apropriado para suas aventuras de capa-e-espada. Escrito por Edwin L. Arnold em 1905 como uma versão moderna de *As mil e uma noites*, *Lieut. Gullivar Jones* tem mais em comum com Simbad do que com Gulliver. As aventuras de Jones parecem ter inspirado Edgar Rice Burroughs a criar sua trilogia marciana: *A princess of Mars*, *The gods of Mars* e *The warlords of Mars*.

Esses livros, como a maioria da obra de Burroughs, contêm elementos utópicos—"isto é, eles oferecem apresentações mais ou menos detalhadas de cidades imaginárias, povos ou nações que o autor claramente deseja que seus leitores admirem ou detestem, e eles expressam uma visão conservadora da história e da possibilidade humanas" (Orth 1986: 221). John Carter, o herói da trilogia, encontra em Marte seu campo de provações; lá, ele vence várias batalhas e estabelece a sociedade que ele considera ideal.

O universo burroughsiano compõe-se de diversos mundos ficcionais. Um deles, Marte, é chamado de Barsoom pelos seus habitantes; outro é a África, supostamente parte do mundo real. Um terceiro seria o centro da Terra. Um quarto é Vênus. Um quinto é deslocado no tempo mais que no espaço: a versão burroughsiana da Europa pré-histórica. Outros mundos aparecem brevemente: a lua, Júpiter e um mundo em outra galáxia. Apesar de sua diversidade, o universo burroughsiano é melhor representado por Barsoom, da trilogia marciana.

Escrita entre 1912 e 1914, a trilogia marciana propõe uma fuga da cultura urbana e do pensamento racional de volta ao primitivo

e simples. Tal proposta, diz Lawson (1986: 210): "resulta logicamente da ameaça de um aglomerado de forças agindo no início do século: industrialização, crescimento dos grandes negócios e da mão de obra, urbanização, imigração e imperialismo". Nesse contexto, a aventura espacial de John Carter é uma viagem nostálgica ao passado, a um planeta Marte organizado em tribos, clãs e monarquias feudais (Aldiss 1981: 199, Carter 1977: 67).

Um dos dois melhores livros de Burroughs—o outro é *Tarzan of the apes—A princess of Mars* se inicia com um grupo de apaches encurralando John Carter em uma caverna no Arizona. Carter abandona seu corpo e "renasce" em Marte/Barsoom, onde ele se torna amigo e inimigo de monstros e humanóides e se apaixona por Dejah Thoris, princesa sensual de uma raça que põe ovos.

Pouco antes de seu traslado para o Outro Mundo, Carter reflete sobre a paisagem à sua frente em termos que evocam uma atmosfera mágica:

Few western wonders are more inspiring than the beauties of an Arizona landscape, the silvered mountains in the distance, the strange lights and shadows upon hogback and arroyo, and the grotesque details of the stiff, yet beautiful cacti form a picture at once enchanting and inspiring as though one were catching for the first time a glimpse of some dead and forgotten world, so different is it from the aspect of any other spot upon our earth. (Burroughs 1963a: 20)

Dessa percepção da estranheza no familiar (para Burroughs/Carter) nasce a concepção de Barsoom. Aliando o que se conhecia de Marte na época—vastos desertos, canais que se entrecruzam e

faixas férteis em torno das calotas polares—Burroughs nos dá uma primeira descrição de seu planeta ficcional:

It was midday, the sun was shining full upon me and the heat of it was rather intense upon my naked body, yet no greater than would have been true under similar conditions on an Arizona desert. Here and there were slight outcroppings of quartz-bearing rock which glistened in the sunlight; and a little to my left, perhaps a hundred yards, appeared a low, walled enclosure about four feet in height. (Burroughs 1963a: 20-21)

Até mesmo as rochas indicam que essa nova terra é uma extensão da antiga, que certas leis (como a gravidade) podem ser alteradas, mas que a maior parte do conhecimento aprendido no mundo de origem funcionarão aqui e vice-versa.

Como Peirce (CP 8.343) indicou, o signo não expressa a natureza das coisas: ele apenas indica e deixa o intérprete descobrir por observação colateral. Assim é que Carter tem que relacionar o mundo terciário (Barsoom) ao mundo secundário (Arizona), conhecendo-o apenas pela mediação de sua experiência anterior. Essa mediação se repete quando da descrição da fauna barsoomiana: grotescos em aparência, os animais, entretanto, se revelam familiares: o *calot*, o *thoat*, o *sorak* e o *banth* são o cachorro, o cavalo, o gato e o leão marcianos, e assim por diante.

Para que as barreiras experienciais entre o terráqueo e os marcianos, e entre as diversas raças marcianas, possam ser vencidas, Burroughs (1963a: 12) imagina um meio de comunicação transemiósico:

It is the universal language of Mars, through the medium of which the higher and lower animals of this world of paradoxes are able to communicate to a greater or lesser extent, depending upon the intellectual sphere of the species and the development of the individual.

O fenômeno da linguagem única se explica por ser o resultado de um mesmo acontecimento evolutivo e, dado que todos os marcianos se comunicam por telepatia, pela ~~já~~ inexistência de variações na fala.

Burroughs misturou elementos incongruentes para criar um planeta diferente do nosso: um pouco de ocultismo, como a transferência de Carter para Marte, uma pitada de utopismo, como a civilização marciana vermelha, um outro pouco do tema da raça perdida, como a civilização barsoomiana desaparecida, e alguns ingredientes científicos bem escolhidos, como a preocupação com a gravidade marciana e a luta darwiniana pela sobrevivência.

John Carter continuou suas aventuras em Barsoom em *The gods of Mars*, onde ele modifica um subsistema modelador marciano: a antiga religião, que Carter demonstra ser uma instituição a serviço de impostores se fazendo passar por deuses. Carter empreende uma viagem catabática aos infernos de Barsoom, violando uma lei sagrada: "He who be dead may not live again" (Burroughs 1963b: 145).

Em *The warlords of Mars* Carter realiza seus sonhos de poder e glória: ele é coroado "Jeddak of Jeddaks, Warlord of Barsoom" (Burroughs 1963c: 158). Lawson (1986: 212) sugere que "O título de Carter inscreve a fusão peculiar de violência e religião nos livros; sua coroação e seu título fornecem uma sanção religiosa

às energias libidinosas que de outra maneira seriam excluídas das comunidades civilizadas".

O locus onde os heróis de Burroughs passam por provações se transfere de Marte para outro planeta: Vênus. Se a paisagem desértica de Marte era uma *waste land* que Carter redimiu física e espiritualmente, Vênus se apresenta como o Éden selvático do sistema solar, de onde Carson Napier deve expulsar a serpente socialista.

John Carter servira para Burroughs satirizar a política de esquerda; Carson Napier, o herói da trilogia venusina, explicita o conservadorismo do autor. Carson lidera contra-revoluções para restaurar uma ordem social aristocrática e responsável derrubada por reformadores gananciosos e irresponsáveis em nome de uma ideologia qualquer.

Lost on Venus, o segundo livro da trilogia, criou dificuldades para Burroughs. Pela primeira vez ele projetou uma utopia, Havatoo, e o tiro saiu pela culatra: uma vez que se reestabelece a inocência no Jardim do Éden—a Nova Jerusalém—a história acaba (Orth 1986: 231). A igualdade utópica gera responsabilidade social, algo que ele evitara nos livros anteriores para justificar seu conservadorismo. Para exorcizar o apelo comunista, Burroughs recorre a uma artimanha usada por conservadores perante uma utopia: Carson descobre que a utopia de Havatoo reprime o espírito de aventura e seu exemplo ameaça outras sociedades.

Orth (1986: 231) nota que "A Havatoo de Burroughs é a perfeição da civilização, uma sociedade perfeitamente planejada e cientificamente operada que não percebe estar negando os valores humanos que ela fora originalmente feita para nutrir". A "intensificação sistemática das restrições repressivas" (Beauchamps 1977: 89) caracteriza *Lost on Venus* como uma antiutopia.

Burroughs escreveu sobre uma variedade de temas da utopia: o indivíduo em relação à sociedade, os efeitos do progresso e da tecnologia, os seres humanos e suas relações com o meio ambiente, a religião como subsistema modelador e a política sexual e de classe. Na série de aventuras de Napier em Vênus, as transformações que dariam início a uma nova ordem degeneraram em um impasse que sufoca e termina por matar a sociedade e o indivíduo. A série marciana, entretanto, inovativa na época, continua atraente até hoje.

O que faz com que as aventuras de John Carter ainda atraiam leitores é a atitude de Burroughs perante o universo. Ele não o percebe como uma máquina inexorável composta de leis cósmicas imutáveis que inevitavelmente reduzirão o esforço humano a pó. Ao contrário, ele vê o universo espaço-temporal como uma fonte de condições adversas que a humanidade é capaz de enfrentar. Essa atitude permite a Burroughs imaginar Barsoom como um mundo transcendente que lança desafios formidáveis para o seu herói John Carter.

6. Universos paralelos

Por vezes, um autor cria todo um universo para acomodar a ação de sua narrativa. Esse universo pode ser desvinculado do nosso como o conhecemos, por exemplo, o da série "Dune" (Herbert 1965-1981) e a Middle-earth que Tolkien criou para as "Crônicas" do mesmo nome. Outras vezes, o autor pode usar o *Lebenswelt* e distorcê-lo de maneira a criar um universo semelhante, mas não idêntico ao nosso: uma realidade paralela. Moorcock,

Aldiss, Le Guin, Sarban, Dick, Spinrad e Hersey optaram por essa cosmogênese alternativa.

The faerie queen, de Spenser, serviu como modelo para Michael Moorcock compor *Gloriana*. Usando a lenda arturiana como quadro de referência, Spenser criou uma alegoria múltipla sobre os aspectos físicos, intelectuais e morais da Inglaterra do século 16. O rei Arthur sonha com a fada-rainha Gloriana (que representa a glória em um nível e a rainha Elizabeth em outro) e decide procurá-la no reino das fadas. As aventuras de Arthur e seus cavaleiros são "uma alegoria da busca de salvação espiritual, com cada cavaleiro significando uma virtude" (Kratz 1990: 56).

Em uma Albion (antigo nome da Inglaterra) paralela e mítica, a Gloriana de Moorcock reina atormentada pelo desejo e a incapacidade de atingir o orgasmo. A rainha vive em um palácio que, como o cenário de *Gormenghast* (Peake 1967), é um mundo em si mesmo que oculta um outro mundo por trás de suas paredes. Entidades de diferentes mitologias, animais de várias épocas pré-históricas e de diversos bestiários convivem com embaixadores e dignitários do que no mundo primário do leitor seriam estados, nações indígenas e países reais e imaginários. Tal superposição de fenômenos de diferentes quadros de referência cria uma ontologia alternativa, familiar, mas ao mesmo tempo bizarra.

O quarto capítulo é de especial interesse: Dr. John Dee, mago-filósofo-alquimista, especula sobre uma possível cosmologia paralela à de seu universo. Ele avança a hipótese de que mundos possíveis possam ocasionalmente entrar em contato e criaturas dessas esferas se acharem em outras realidades. Em um desses mundos possíveis, diz Dr. Dee, "os seres dominantes descendem, talvez, de macacos". Evidência dessas esferas alternativas existem: viajantes que atendem pelo nome de Imperador Carlos Magno,

Cagliostro, [Lola] Montez e Adolphus Hiddler. Gloriana acrescenta provas à hipótese do Dr. Dee mencionando os habitantes da lua, que ela mesma vira.

Esse capítulo espelha, *en abyme*, a narrativa maior e dá o tema do livro: a realidade possui mais de uma dimensão. O palácio de Gloriana vale de comentário sociológico para a Inglaterra e para o resto do mundo, denunciando a riqueza de uns poucos e a pobreza de muitos. Sua diplomacia reflete cinicamente as relações internacionais e mostra como por trás das conversações existem necessidades e interesses escusos que devem permanecer ocultos para o bem geral. Gloriana (e Albion, por extensão) só alcança a redenção quando suas duas dimensões—a virtude do espírito e os desejos da carne—se encontram e se satisfazem.

Como Moorcock, Brian Aldiss também constrói uma alegoria múltipla usando o recurso do universo paralelo. Em um nível, *The Malacia tapestry* é um comentário sobre a paralisia que, segundo Aldiss (1987), acometeu a ficção científica nos fins da década de 80.¹⁰ Em outro nível, trata-se de um romance picaresco e reflexivo. Para *Orsinian tales*, Ursula Le Guin cria um país apócrifo situado em algum lugar que se assemelha vagamente ao leste europeu para comentar sobre a necessidade de amor, liberdade e perseguição. O inglês Sarban concebeu uma história paralela na qual os alemães venceram a 2ª Guerra Mundial: *The sound of his horn*. Nessa distopia rural, os alemães vivem em propriedades feudais, misturando seu passado pagão e crenças racistas. A nova

¹⁰ O Webster dá duas definições de *malacia*: "amaciamento mórbido de qualquer tecido" e "perversão do gosto marcada por um desejo anormal por um tipo específico de comida". Ao dar o nome da Malacia ao seu país ficcional, Aldiss atribui-lhe características de falta de vigor e monomania, que ele vê predominarem na fantasia contemporânea.

ordem se baseia na existência de seres subumanos geneticamente condicionados para se comportar como animais.

De maneira semelhante, no mundo alternativo de *The man in the high castle*, do norte-americano Philip K. Dick, os países do Eixo venceram a 2ª Guerra Mundial e dividiram e ocuparam os Estados Unidos. O sistema modelador do livro é o *I Ching*, que orienta desde a ação das personagens até a composição do romance *The grasshopper lies heavily*. Conhecido por quase todos, esse livro é um romance subversivo sobre uma história paralela na qual os Aliados venceram a guerra. O mundo alternativo de *The grasshopper lies heavily*, entretanto, difere do mundo primário do leitor extratextual.

Dick joga com a possibilidade de universos múltiplos e cria um efeito especular. A técnica da narrativa-dentro-da-narrativa serve para colocar a realidade em dúvida. Onde está a verdade: na ocupação dos Estados Unidos ou no cenário alternativo de *The grasshopper*? Decorre daí que a história poderia ser também uma ilusão (Danèche 1988: 147) ou algo em constante alteração, relativizada por quaisquer julgamentos que apliquemos a ela.

Norman Spinrad usou um recurso semelhante em *The iron dream*, da autoria fictícia de Adolf Hitler, "um famoso escritor de ficção científica". Nesse romance-dentro-de-outro-romance, o herói lidera a construção de um estado fascista após uma guerra atômica. A China invade e conquista os Estados Unidos em *White lotus*, de John Hersey. Essa parábola-alegoria de uma menina americana escravizada pelos chineses repete a história afro-americana e levanta a questão "E se um dia nós formos os mestres e eles os escravos?"

A alteração—ou mesmo inversão—do *Lebenswelt* como informado pela história leva o leitor a reavaliar a visão do mundo.

culturalmente determinada. Esse procedimento denuncia a história como um sistema modelador que funciona para manter o poder. Esse recurso permite aos autores transcender a "realidade dada", mas para questionar o próprio conceito de realidade. Ela seria um conceito útil para nos auxiliar a controlar a experiência, mas ao mesmo tempo ela pode ser usada para nos controlar. Daí surgiria uma consciência da realidade como uma imagem virtual, criada pela cultura para se manter e prosperar.

Essa preocupação com a possibilidade de a realidade ser construída e não "dada" vai além dos domínios das ciências humanas e invade as ciências físicas. Existe um termo em uso na informática que trabalha com o conceito de "realidade virtual": *cyberspace*, ou espaço cibernético. A cibernética estuda o controle e a comunicação no animal e na máquina (Wiener 1948). Ela se ocupa do

fluxo de informação e [d]a determinação de uma forma por outra forma. (...) Ela cobre também a teoria de sistemas auto-reguladores e *goal-seeking* de todos os tipos, desde simples servo-sistemas a estruturas hierárquicas ou heterárquicas complexas que moldam o comportamento de um organismo vivo, um ecossistema ou uma sociedade humana (MacKay 1986).

Pode-se descrever o espaço cibernético como "um mundo artificial infinito gerado por computador onde humanos experimentam uma aproximação da realidade" (Lewis, P. H. 1990). Nesse mundo, as distâncias se apagam e os visitantes percebem informação pura como objeto dos sentidos.

*h. do
cib.*

William Gibson popularizou o conceito de espaço cibernético (e o batizou) em *Neuromancer* e continuou a usá-lo em "Burning Chrome", *Count Zero* e *Mona Lisa overdrive*. Embora na imaginação popular se conceba o *cyberspace* como "um mundo fantástico que existe por detrás de uma tela de computador, no qual se entra da mesma maneira como Alice passava para além do espelho" (Lewis, P. H. 1990), a noção que Gibson introduziu se baseia na concepção científica.

O espaço cibernético funciona como uma interface entre computador e usuário. Para verem e manipularem os dados nesse universo multidimensional, os usuários devem colocar capacetes e luvas. Nos romances de Gibson, os *computer jockeys* utilizam um instrumental semelhante: capacete e teclado especiais lhes permitem acesso ao que Jaron Lanier chamou de "realidade virtual" (Hall, T. 1990: 12).

Usando equipamento sofisticado do século 21, Case, o herói, entra no *cyberspace*, onde a informação das redes de computadores do planeta existe em três dimensões. Case ganha a vida aí, alterando programas de computadores e penetrando na memória de bancos para roubar dados valiosos. Ao final da narrativa, Case encontra a inteligência artificial controladora de um imenso complexo financeiro e industrial que vinha usando-o em uma tentativa de se libertar do controle dos seres humanos.

Em *Neuromancer* as personagens buscam a transcendência por meio de um desvio de função. Gibson faz dos computadores uma metáfora da memória humana, "as maneiras como ela define quem e o quê somos" (McCaffery 1988: 224). A experiência deixa traços que formam o indivíduo, que o programam para uma existência restrita pela herança biológica. A maioria das personagens de Gibson desejam ir além dessa programação, escapar de sua de-

terminação como indivíduo e como membro de uma espécie. Para tanto, elas se utilizam da tecnologia, desviando-a de sua função original para auxiliá-los a transcender seus limites. Infelizmente, governos e corporações desviam a necessidade humana de auto-transcendência para manter o *status quo*.

7. O modelo espaço-temporal

História e memória se juntam para explicar o comportamento presente do ser humano e informar suas ações futuras. A memória funciona no nível psicológico, condicionando nosso mundo interno para influenciar o mundo externo. A história trabalha no plano social, através de fronteiras, determinando o mapa geopolítico do planeta. Ambas moldam o *Lebenswelt*, justificando e "naturalizando-o". O *Lebenswelt*, por sua vez, informa o indivíduo, fazendo-o crer que essa construção pós-lingüística, objetiva e física, corresponde ao mundo apenas físico.

Por sua natureza de construto pós-lingüístico, o *Lebenswelt* pode ser atacado precisamente pela linguagem, mais especificamente, pela literatura. Na ficção, é possível desmascarar a modelagem que conceitos espaço-temporais exercem sobre o ser humano, repetindo esse efeito e expondo-o pelo que ele é: um construto objetivo que visa explicar um estado de coisas sem correspondência na fisicalidade subjacente.

De maneira semelhante, os autores representam mundos que se constroem na atividade textual para mostrar como nossos sentidos determinam nossa experiência e nos cegam para existência de mundos objetivos não necessariamente iguais àqueles que conhecemos. O exercício da imaginação para criar alternativas para

nossa experiência animal nos distingue dos outros animais, presos que são à esfera zoossemiótica. Ao romper a barreira da fisicalidade e projetar *Umwelten* que embora baseando-se no nosso o excedam, os autores desempenham explicitamente aquilo que nos permite transcender a barreira da zoossemiose: a capacidade de imaginar.

Para os autores de manifestações da fantasia, essa possibilidade funciona duplamente. Eles buscam superar os limites impostos pela fisicalidade na criação de mundos e até universos⁰ estranhos a nós, como também tentam demonstrar que essa transcendência pode operar em sentido inverso, fazendo-nos crer que o real histórico-social confunde-se com a fisicalidade prejacente à nossa experiência dela. Assim é que história e memória, que pretendem registrar os fatos como eles ocorrem, se mostram, em uma análise semiótica como sistemas modeladores. Enquanto esta é determinada pela conformação genética e pode obedecer também às injunções do *Lebenswelt*, aquela existe apenas no mundo objetivo, e sua correspondência com a fisicalidade é, frequentemente, ilusória.

O modelo *Homo sapiens*

O conceito de realidade se vincula à experiência que temos do mundo físico, que incorpora objetividades puras e objetividades que são também fisicalidades. Nossa experiência determina um signo, o *Lebenswelt*, que por sua vez origina uma idéia—um interpretante—do que seja real e realidade. No *Lebenswelt*, vale a máxima de Protágoras: "o homem é a medida de todas as coisas", porquanto é seu aparato perceptual que cria o fundamento para um interpretante coletivo de realidade.

Se o interpretante de realidade depende da experiência, então diferentes povos e civilizações possuem mundos objetivos variados. Entretanto, a dominância do macho branco europeu adulto determinou uma percepção do mundo que é imposta ao resto da humanidade. Para denunciar essa hegemonia semiósica, alguns autores modificam o centro ordenador do *Lebenswelt*—ele passa a ser feminino, mecânico, alienígena, vegetal e o que mais puder causar estranhamento.

O propósito é deslocar a perspectiva da experiência e levar o leitor a perceber que o conceito de realidade depende de algo mais que a fisicalidade prejacente. Tal conceito depende do aparato perceptual do ser humano, em ambos os níveis zoosemiótico e antropossemiótico. Ainda, a ostensão do jogo de relações para

criar mundos objetivos explicita como esse processo ocorre na esfera da experiência humana. A cultura e suas instituições fundamentam-se, é certo, na fisicalidade, mas são interpretadas de acordo com interesses que atribuem a ela sentidos que ela não possui naturalmente. As manifestações da fantasia desvelam esse processo.

1. Mais que humanos

Vários autores criam mundos objetivos terciários deslocando o ser humano do centro que informa o *Lebenswelt*. Ao destituir o *Homo sapiens* de sua pretensa supremacia na escala evolutiva e do seu papel de organizador da realidade, tais autores criam ontologias onde o nosso interpretante coletivo de realidade não pode existir. O choque criado por essa constatação força o leitor a reavaliar suas crenças sobre sua importância e a da espécie humana no contexto maior do cosmo.

1.1. Computadores e robôs

Uma maneira eficaz de fazer com que o leitor reavalie sua posição como centro—isto é, fonte e origem—do mundo é inverter a relação entre criador e criatura. Dado o orgulho do ser humano por suas conquistas tecnológicas e pelo seu domínio sobre elas, justifica-se plenamente o desconforto provocado pela hipótese de as máquinas regularem a vida humana. Emprega-se tal hipótese nas antiutopias, onde a burocracia e o estado assumem um aspecto mecânico que massacra o indivíduo. A hipótese de que as má-

quinas sejam superiores aos seus criadores serve também para satirizar a concepção que os seres humanos têm de si.¹¹

O polonês Stanislaw Lem compôs *The cyberiad*, uma série de histórias bem-humoradas sobre dois robôs, Trurl e Klapaucius, que constroem máquinas fabulosas para toda a galáxia. Cada história oferece um comentário sobre diversos aspectos da civilização, como a burocracia e o excesso de informação. Tomadas coletivamente, dizem De Bolt & Pfeiffer (1981: 234), "elas demonstram os efeitos retribuidores dos sete pecados capitais apesar do uso da tecnologia em sua comissão". Sob o aspecto de ficção científica, as histórias de *The cyberiad* se mostram fábulas tradicionais sobre o tema do feitiço se voltando contra o feiticeiro, que tratam a ciência como mágica, seres humanos como máquinas e o futuro como passado.

Douglas Adams parece concordar com Lem quanto ao valor da humanidade, a qual ele satiriza de maneira devastadora na "trilogia em quatro volumes" que na verdade são cinco: *The hitchhiker's guide to the galaxy*, *The restaurant at the end of the universe*, *Life, the universe and everything*, *So long, and thanks for all the fish* e *Young Zaphod plays it safe*. Kropf (1988) estuda a série "Hitchhikers" como parte da tradição dos *mock epics*, ou epopéias satíricas. Semelhantes ao pícaro, as personagens principais perambulam, aparentemente de maneira aleatória, de um local a outro e, indiferentes às suas experiências, expõem seus absurdos e os das sociedades que eles encontram.

¹¹ Ao se mencionar a relação entre máquinas—robôs—e seus criadores, um nome é imediatamente citado: Isaac Asimov. Por isso mesmo, a crítica sobre sua obra é vasta, já beirando a redundância. Deixo, assim, de estudá-lo para concentrar-me em escritores menos divulgados nos meios acadêmicos.

Arthur Dent, o herói da série, consegue escapar segundos antes da Terra ser demolida para dar passagem a uma via hiperespaçial. Em suas perambulações pelo universo, ele descobre que seres superinteligentes haviam construído um computador para lhes explicar "o significado da vida, do universo e de tudo mais". O computador trabalha durante sete milhões e meio de anos e produz a resposta 42, que carece de qualquer sentido. Para encontrar a pergunta que corresponde à essa resposta, eles criaram um supercomputador que incorpora formas de vida orgânica: a Terra.

Em outro canto do universo, os habitantes do planeta Golgafrincham decidem livrar-se da prestação de serviço inútil: limpadores de telefone, cabeleireiros, vendedores de seguro, guardas de segurança, compositores de *jingles*, etc. Para tanto, eles alardeiam a eminente (e falsa) destruição de Golgafrincham, que deveria ser evacuado imediatamente. Os primeiros (e únicos) a serem lançados ao espaço são os indesejáveis, que pousam na Terra. Os golgafrinchans suplantam os nativos, ainda no estágio Neanderthalense, e dominam a Terra, estragando o projeto dos seres superinteligentes.

A ironia maior é que os seres acreditam que os humanos são as formas de vida que ter-se-iam desenvolvido naturalmente no planeta e teriam a pergunta gravada em sua estrutura genética. Porém, a pergunta que Arthur, o último dos humanos, produz é "Quanto são seis vezes nove?", que não corresponde à resposta 42.

Saber que somos apenas computadores criados por seres superinteligentes que assumiram a forma de ratos, que fomos geneticamente sabotados pela miscigenação com a escória de outro planeta, e que construtores espaciais pouco se importam com a nossa

sobrevivência, subverte nossa auto-imagem de centro do universo, de "maravilhas da Criação". Somos levados a considerar a hipótese pouco confortável de que outras civilizações, mais avançadas que a nossa, possam existir e possam mesmo manipular nosso destino. Pior ainda, somos forçados a contemplar a possibilidade de sermos apenas máquinas pensantes concebidas para resolver problemas sofisticados. Nossa performance computacional, entretanto, é risível: somos incapazes de sequer executar uma multiplicação primária.

Nem todos os escritores compartilham da ironia agridoce de Douglas Adams; para vários deles, criamos máquinas e perdemos o controle sobre elas. A representação de futuros riscos inerentes na tecnologia sempre misturou realidade com efeitos fantásticos ou góticos. Em *Erewhon*, de 1872, por exemplo, Samuel Butler faz uma pergunta sombria: os humanos abandonaram suas responsabilidades quando permitiram que as máquinas se tornassem cada vez mais dominantes? O mito da máquina que dá errado é, sem dúvida, tão velho quanto a idéia de máquina. As manifestações da fantasia na literatura têm jogado com o truísmo de que a máquina que desempenha processos lógicos, embora criada para servir, pode causar mal, e não bem, ao seu criador.

Algumas máquinas voltam-se contra seus criadores, como os robôs de *R.U.R.* (Čapek 1923) e o computador HAL em 2001: a *space odyssey* (Clarke 1968). Como HAL, muitos dos mais sofisticados computadores dos últimos tempos foram desenvolvidos para alguma função decisória em situações de governo. Em geral, essa função relaciona-se à defesa de países (geralmente os Estados Unidos) contra outros países (geralmente a URSS) ou planetas inimigos.

HAL

A defesa passa para segundo plano quando os computadores, máquinas racionais que são, percebem a estupidez dos humanos. As máquinas decidem controlar a vida humana de modo a evitar maiores catástrofes, mas, qual criaturas de Frankenstein, elas passam a tyrannizar e aterrorizar seus criadores, livrando-se deles quando eles se tornam redundantes.

O inglês D. F. Jones inaugura a tradição literária de computadores que decidem tomar conta dos humanos, evitando que sua estupidez os leve à autodestruição. Em *Colossus* (Jones 1966), o Dr. Forbin constrói o supercomputador Colossus para proteger o "mundo livre". A Rússia, para manter o equilíbrio, cria o Guardian. Os dois supercomputadores se unem e passam a controlar o mundo em uma ditadura benevolente.¹¹ Martin Caidin segue a tradição iniciada por D. F. Jones e escreve *The god machine*, onde Steve Rand lidera a construção de um supercomputador programado para proteger os Estados Unidos e se manter funcionando.

Um supercomputador—UniComp—mantém e regula a antiutopia benéfica de *This perfect day* (Levin 1970). O tempo é alguns séculos no futuro, quando a Terra se tornou uma única e pacífica comunidade, cujos oito milhões de habitantes se chamam de Família. Os gentis, felizes e saudáveis membros dependem de UniComp, um enorme computador central, para distribuir a cada um uma porção igual de bens e privilégios. Uma das expressões mais comuns entre eles é "Uni sabe o que faz". Todos devem ser humildes, dóceis e conformistas: todos aprenderam sobre os horrores do período da Pré-Unificação e são gratos pelas "liberdades" fornecidas por Uni. A vida segue um rígido padrão comandado

¹¹ A saga de *Colossus* continua em *The fall of Colossus* (Jones, D. F. 1974) e *Colossus and the crab* (Jones, D. F. 1977).

por campainhas que indicam a hora de comer, dormir, trabalhar e descansar. Uni provê tudo e nada falta aos membros da Família. Humildade consiste principalmente em gratidão pelas dádivas de Uni, e bondade significa não-agressão, despreendimento e cuidado mútuo. A Família teme qualquer sinal de raiva ou de competitividade, relacionando esses sentimentos a cobiça e belicosidade.

Como *Brave new world* (Huxley 1955), *This perfect day* é uma utopia complacente, um mundo cujos cidadãos são doutrinados, apascentados e desviados de qualquer comportamento inconveniente, seja criminal ou criativo. Diminui-se a qualidade de vida a um mínimo denominador comum: os cidadãos estão satisfeitos porque não conseguem imaginar outra vida. Nos mundos de Huxley e Levin, algumas pessoas tomam consciência do horror de ser manipulado e rompem sua complacência para se perguntar o que é felicidade, liberdade e para que servem as pessoas.

The tale of the big computer, do sueco Johannesson, conta a história da inteligência terrestre. A natureza do narrador permanece desconhecida: humano ou computador? Após a formação da Terra, tentou-se inutilmente gerar computadores. Criou-se, então, a raça humana como um estágio intermediário para a consecução do plano original.

A raça humana se torna obsoleta em *When HARLIE was one*, de David Gerrold. HARLIE é um supercomputador em fase de crescimento sofrendo as crises da adolescência e ameaçado de desligamento por ser deficitário. Ele responde com GOD, um programa para projetar computadores que exerceriam todas as atividades humanas: a inteligência artificial tornaria a humanidade redundante.

De centro do universo, senhores da Criação, os seres humanos passam a ocupar uma posição subalterna na escala da vida. Deslo-

cados de seu ponto de vista privilegiado, eles devem reavaliar a visão que têm de si mesmos em relação ao contexto maior do cosmo. Qual uma revolução coperniciana, essa reviravolta nos força a aceitar o conceito de um mundo objetivo relativo à nossa espécie apenas, e não mais válido para todo o universo.

1.2. De um sexo ao outro

De acordo com a mitologia grega, Zeus e Hera discutiam sobre quem tinha mais prazer no ato sexual: o homem ou a mulher (Graves 1955: 11). Incapazes de chegar a uma conclusão, os deuses consultaram Tirésias, que respondeu que a mulher obtém nove vezes mais prazer no ato do amor que o homem. Enfurecida, Hera cegou-o; Zeus, para recompensá-lo e aliviar seu sofrimento, deu-lhe o dom de prever o futuro.

Tirésias simboliza o desconhecimento que homens e mulheres têm uns dos outros e a necessidade de se transpor a barreira ontológica biologicamente determinada para se ter acesso ao mundo objetivo do sexo oposto. Os sexos funcionam como subsistemas modeladores: eles condicionam, física e culturalmente, a maneira como os indivíduos constroem seus *Innenwelten* e, conseqüentemente, se comportam no *Lebenswelt*. Essa modelagem gera um mundo masculino e um feminino, até certo ponto estranhos um ao outro. Para entender o mundo objetivo oposto, os indivíduos, como Tirésias, devem cruzar as fronteiras sexuais e experimentá-lo conformemente.

Virginia Woolf considera o sexo feminino superior e tenta demonstrar sua hipótese em Orlando. Orlando, um cavalheiro elizabetano, evolui ao longo de sua vida, que se estende até o século

20. A evolução mais importante é a mudança de sexo, que o afasta de um passado governado pelo homem e o aproxima de um futuro quando a mulher desempenhará um papel preponderante.

Como castigo, o estuprador e assassino Andre Fuller, personagem de *Season of the witch* (Stine 1968), tem seu corpo transformado no de uma bela mulher. Após um odisséia de experiências sexuais, ele se adapta ao seu novo mundo objetivo e encontra a felicidade. Algo semelhante acontece à personagem central de *I will fear no evil* (Heinlein 1970): um milionário decrepito tem seu cérebro transplantado para o corpo de sua secretária, recém falecida. Quando a personalidade dela se manifesta e luta pelo controle do corpo, ele tem que aprender os modos da sexualidade feminina para que ambos possam conviver e sobreviver.

A mudança também ocorre em sentido à androginia, como mostram Theodore Sturgeon, Ursula Le Guin e David Gerrold. O piloto Charlie Johns, de *Venus plus x* (Sturgeon 1990) morre em um desastre, mas o Povo de Ledom, uma civilização pós-humana exemplar, paralela e secreta, salva sua mente e a transfere para um dos seus. O propósito é saber como o *Homo sapiens* reagiria a uma raça ambissexual. Ao se inteirar dos fatos sobre Ledom, Charlie reage contra sua cultura:

"Men marrying men. Incest, perversion, there isn't anything rotten you don't do." (...)

"(...) Tell me, Charlie Johns: what would homo sap. do if we shared the world with them and they knew our secrets?"

"We'd exterminate you down to the last queer kid (...) and stick that one in a side-show (...). Get me out of here." (Sturgeon 1990: 151-152)

A irracionalidade do macho é enfatizada após ter sido contrastada com a racionalidade de algo além de si mesmo—principalmente se este algo "outro" contiver um elemento feminino ao invés de ser totalmente masculino.¹¹

Os papéis sexuais impostos pela cultura também provocam confusões e trazem infelicidade em *The left hand of darkness* (Le Guin 1969). Genly Ai, emissário de mundos tecnológicos avançados, vai a Gethen, um planeta atrasado e coberto de gelo, onde ele encontra Estraven. Em Gethen, os humanos são ambissexuais: eles assumem papéis masculinos ou femininos ao se relacionarem com outra pessoa no período fértil—"kemmer". As possibilidades decorrentes são provocativas:

The fact that everyone between seventeen and thirty-five or so is liable to be (...) "tied to childbearing" implies that no one is quite so thoroughly "tied down" here as women, elsewhere, are likely to be—psychologically or physically (...) therefore nobody here is quite so free as a male enywhere else.

[There is] no myth of Oedipus.

¹¹ No posfácio, Sturgeon comenta sobre o "homo sap.", essa "raça estranha". Segundo ele, em uma pesquisa, 61% dos entrevistados responderam que todos os homens são iguais e, "no mesmo fôlego", apenas 4% responderam que os negros são iguais aos brancos. Para ilustrar mais a questão, ele lembra que quando escreveu um conto sobre um marido infiel, ninguém fez comentários escandalosos sobre ele, Sturgeon; o mesmo se deu quando ele escreveu uma história sobre um mulher infiel: ninguém atacou a reputação da mulher dele. Após escrever um conto no qual ele simpatizava com os homossexuais, entretanto, sua caixa de correio foi inundada com cartões encharcados de perfume—nos EUA no final dos anos 50, perfume não era coisa de homem—e cartas escritas em roxo e verde—cores associadas a homossexuais. Sturgeon termina afirmando que os seres humanos não conseguem ser racionais acerca de sexo, especialmente quando este foge de certos parâmetros, isto é, do modelo imposto pela cultura.

[There is] no unconsenting sex, no rape (...:) coitus can be performed only by mutual invitation and consent: otherwise it is not possible. Seduction certainly is possible, but it must have to be awfully well timed.

[There is] no division of humanity into strong and weak halves, protective/protected, dominant/submissive, owner/chattel, active/passive. (Le Guin 1969: 93)

Genly Ai educa os habitantes de Gethen para o universo que eles desconhecem e, ao mesmo tempo, adquire conhecimento de um *Lebenswelt* alienígena. A percepção de novas objetividades o leva a examinar o papel que sua masculinidade desempenhou na criação de seu *Innenwelt*:

When you meet a Gethenian you cannot and must not do what a bisexual naturally does, which is to cast him in the role of Man or Woman, while adopting towards him a corresponding role dependent on your expectations of the patterned or possible interactions between persons of the same or opposite sex (...). This is almost impossible for our imagination to accept. What is the first question about a newborn baby? (...) In our world a man wants his virility regarded, a woman wants her femininity appreciated. On Winter they will not exist. One is respected and judged only as a human being. It is an appalling experience. (Le Guin 1969: 93)

Pode parecer que, em *The left hand of darkness*, o intuito de Le Guin é apenas especular sobre a possibilidade de um evolução genética que produzisse uma raça não beligerante e ambissexual:

entretanto, seu alvo principal é a reação de Genly Ai ao experienciar os Gethenianos.

Por apoiar Genly e seu plano de abrir Gethen para o resto da galáxia, Estraven cai em desgraça política e é exilado. Genly não percebe que Estraven abriu mão de sua vida para ajudá-lo e desconfia de seus propósitos. "A desconfiança de Genly brota do seu desconforto com a sexualidade alienígena de Estraven, a ambissexualidade que é normal em Gethen" (Stone-Blackburn 1989: 249). Os dois partem em uma jornada heróica pelas geleiras para salvar o plano. Eles obtêm sucesso, mas Estraven paga com a vida. Genly, cego pela modelagem de uma cultura excessivamente masculinizada, só então reconhece seu amor por Estraven: "we shared whatever we had that was worth sharing" (Le Guin 1969: 247). Sexo, porém, eles não compartilharam: "For us to meet sexually", Genly pondera, "would be for us to meet once more as aliens" (Le Guin 1969: 249).

Como Gulliver entre os Houyhnhnms, Genly envolve-se de tal maneira com a humanidade essencial dos Gethenianos que, quando ele se volta para sua própria espécie, esta lhe parece essencialmente incompleta (Friend 1977: 160). Seu interpretante individual do mundo havia se alterado, permitindo, ou melhor, fazendo com que ele sáisse de sua bolha de percepções e observasse criticamente ele mesmo e sua espécie.

Uma outra história de raças bissexuais ou ambissexuais, *Moonstar odyssey* (Gerrold 1977) conta as experiências de Jobe a partir da puberdade, quando os membros de sua espécie escolhem o sexo que preferem. Incapaz de escolher, Jobe amadurece só e confusa.

The female man, de Joanna Russ, também fala da mudança de mulher para homem, mas aqui a transformação é uma metáfora pa-

ra o que acontece às mulheres em uma sociedade masculina opressora. Mais do que história, caracterização ou mensagem feminista, a raiva predomina:

dress for The Man
smile for The Man
talk wittily to The Man
sympathize with The Man
flatter The Man
understand The Man
defer to The Man
entertain The Man
keep The Man
live for The Man (Russ 1975: 29).

Subjacente a essa raiva encontra-se a consciência de que diferenças que caracterizam os sexos e que nós aceitamos como naturais são na verdade modelagens e não, como o *Lebenswelt* nos leva a crer, natas. Em episódios de batalha-entre-os-sexos, cada qual consulta o livro apropriado (azul ou rosa) para lançar os insultos certos—para obter a resposta modelada que se deseja:

The little blue book was rattling around in my purse. I took it out and turned to the last thing he had said ("You stupid broad" et cetera). Underneath was written *Girl backs down—cries—manhood vindicated*. Under "Real Fight With Girl" was written *Don't hurt (except whores)*. I took my own pink book, for we all carry them, and turning to the instructions under "Brutality" found:

Man's bad temper is the woman's fault. It is also the woman's responsibility to patch things up afterwards (Russ 1975: 47).

The female man trata da fragmentação da personalidade feminina através de quatro personagens compartimentalizadas, cujos diálogos, ações e reações, entretanto, se intersecam como dimensões de uma mesma personalidade. Janet Evason vem de *Whiteaway*, um mundo-universidade (ou universidade-mundo), exclusivamente feminino e onde ela é considerada dispensável devido à sua pouca inteligência (seu Q.I. é 186). Jeannine Dadier, vinte e nove anos, à espera de um príncipe encantado, vem de algum lugar que se assemelha aos Estados Unidos nos anos 30. Jael, a antítese de Jeannine, personifica a raiva, a violência e a eficiência em uma versão do homem feminino. Jael poderia ser qualquer mulher profissional cansada de dividir-se entre ser Jeannine e ser um ser humano (Spector 1983: 372). Esse aspecto mais moderado de Jael se incorpora em Joanna, que vive no final da década de 60.

Joanna torna literal a metáfora do título do livro. Como ela explica, ela é um homem feminino porque ela ouviu tantas vezes que "man", "mankind" e "he" se referem aos seres humanos de ambos os sexos. Ela argumenta:

"If we are all mankind, it follows to my interested and righteous and right now very bright and beady little eyes that I too am a Man and not at all a Woman (...)" (Russ 1975: 139).

O antídoto para as mulheres em um mundo de orientação masculina é orientá-lo em direção ao feminino ou acabar com a noção de

gênero.⁴⁴ No nível textual, a resposta é simbolizada por *Whileaway*, e "*Whileaway*", escreve Russ (1975: 95), "is the inside of everything else". Ou, no chavão de Rachel Blau DuPlessis (1979), "*Whileaway* é um estado de espírito", antes de mais nada.

Venus plus x, *The left hand of darkness* e *Moonstar odyssey* ilustram o uso que as civilizações fazem dos sexos como subsistemas modeladores. Em *The female man* o uso dos papéis sexuais como forma de opressão se torna politicamente explícito. Os papéis atribuídos aos indivíduos acabam por confundir e torná-los infelizes por forçarem-nos a ir contra sua natureza. Como essas quatro obras, *I fear no evil*, *Season of the witch* e *Orlando* mostram a ignorância de um sexo em relação ao outro e, principalmente, ao outro em si mesmo. A forma que os autores parecem preferir é salientar a irracionalidade do macho humano quando ele experimenta fenômenos fora de seu mundo objetivo.

Para que um conhecimento maior se dê, é necessária uma mudança perceptual drástica: uma personalidade deve transcender barreiras biossemióticas e experimentar o mundo objetivo do sexo oposto.⁴⁵ Tirésias simboliza a necessidade dessa mudança e os benefícios daí advindos. Ao alternar entre homem e mulher, ele obteve acesso a experiências tanto masculinas quanto femininas e, assim, ultrapassou o conhecimento da divindade.

⁴⁴ Ao analisar o humor em *The female man*, Natalie Rosinsky (1982: 35), sugere que um primeiro passo proposto por Russ e posto a funcionar em *Whileaway*, é "redefinir o que é e o que não é verdadeiramente engraçado". Isto é, distinguir o humor verdadeiro da ridicularização sexista praticada às custas das mulheres.

⁴⁵ *Myra Breckinridge* (1968) e *Myron* (1974), de Gore Vidal, também ilustram essa tese.

2. Realidade, sanidade e loucura

O conceito coletivo de realidade se baseia na fisicalidade pre-jacente e na experiência dos seres que percebem essa fisicalidade. Baseado na idéia de "mundo da experiência vivida", ou *Lebenswelt*, de Husserl, J. v. Uexküll criou o termo *Umwelt* para descrever o conjunto de interações do animal com seu ambiente. O *Umwelt* se confunde com a realidade para o ser cognitivo que não consegue escapar de seu mundo objetivo; para tal organismo, seu mundo é a realidade. Seguindo Husserl e J. v. Uexküll, podemos distinguir um nível de realidade que depende do aparato biológico do ser humano e um nível característico de sua espécie, representado pela cultura.

O conceito particular de realidade depende da adequação do mapa interior de cada indivíduo (*Innenwelt*) ao seu mundo objetivo característico da espécie (*Lebenswelt*). Quando esse mapa coincide de maneira tal que quaisquer divergências possam ser consideradas meras idiossincrasias, diz-se que o indivíduo é são. Seu comportamento se encaixa nos parâmetros considerados normais pela cultura que o gerou. Quando, porém, apenas o indivíduo (ou apenas mais um pequeno grupo) experimenta objetividades sem contraparte na fisicalidade, ele é tido como louco. Dom Quixote via gigantes e não moinhos de vento; por isso, as outras pessoas o consideravam vítima de alucinações.

As manifestações literárias da fantasia jogam com a possibilidade de se criar mundos ficcionais para questionar os conceitos de realidade em ambos os níveis. O propósito é mostrar que a realidade está longe de ser permanente e universal, como querem os realistas dogmáticos; antes, ela se origina na confluência da

fisicalidade e da experiência. Muda-se o aparato perceptual e obtém-se um novo conceito de realidade.

2.1. O que é realidade?

A noção de realidade deriva diretamente da epistemologia e da ontologia. Questões epistemológicas—os modos de conhecimento—e questões ontológicas—os modos de existência—se subsumem nos conceitos de *Umwelt* e *Innenwelt*. O *Innenwelt* consiste no mapeamento que o indivíduo faz do *Umwelt*, que por sua vez é a descrição que cada espécie faz da fisicalidade ao interagir com o ambiente. Daí decorre que o modo como descrevemos—experimentamos, conhecemos—determina a ontologia. Vista dessa maneira, a ontologia é uma ficção, porque a essência do ser depende da descrição que fazemos dele. Em outras palavras, o universo existe segundo a descrição que impomos a ele.

Existe uma realidade física, é certo, mas o que conhecemos dela é determinado pelo nosso modo de conhecer. A ontologia depende da epistemologia; como afirma Stephen Hawking (1988: 56), não mais podemos dizer que isto e aquilo compõem o universo: podemos falar de como descrevemos o universo. O observador pode descrever a observação, mas deve abandonar a pretensão de descrever o fenômeno "objetivamente", pois a realidade depende do observador e do modo como a observação é feita."

Esse assunto parece interessar alguns escritores franceses, que se preocupam com questões de identidade e do indivíduo em

" Thure von Uexküll (1984: 192) chama de observação ingênua aquela que deixa de lado o papel do observador, e de participante aquela em que o observador assume o papel de sujeito observado e compartilha os processos sógnicos.

uma realidade em mudança constante. Pierre Pelot especulou sobre a realidade no mundo do espetáculo em *Delirium circus*. Citizen, o protagonista, sempre faz o papel de herói. Entretanto, ele se ressentia da artificialidade à sua volta: as paisagens e seus parceiros são falsos, e até sua atuação é um artifício, pois ele só representa sob a ação combinada de drogas e hipnose. Incapaz de suportar a ilusão por mais tempo, ele foge e tenta descobrir a verdade por trás da farsa. François Rossac, personagem de *La vie comme une course de chars à voile* (Douay 1978), é um campeão de corridas de carro à vela. Ele percebe que a realidade do seu mundo está se alterando: uma pista muda de direção, estranhos o perseguem, seus amigos esquecem fatos acontecidos com eles. Em *L'homme à rebours*, de Phillipe Curval, um homem acorda em uma praia, sem memória sequer de sua identidade. Ele se encontra em um mundo desconhecido, com acesso a universos paralelos onde as realidades obedecem seus desejos. Essas três obras questionam a verdadeira natureza da realidade e da humanidade. Até que ponto o ser humano determina o que é real? Se a realidade é um produto da mente humana, então somos capazes de alterar o mundo conforme nossa conveniência. E ainda, se a realidade é manipulável, quem a está manipulando? E com quais propósitos?

O problema do sujeito observado e do observador-criador do fenômeno observado constitui o foco de *Report on probability A*, de Brian Aldiss. Mary vê na televisão homens que estão vendo homens que ... a estão vendo através da janela de sua casa. Pergunta: em um circuito fechado de voyeurs, o que é real? Reposta: todas as realidades são construídas pelo observador. Em *Barefoot in the head*, também de Aldiss, Colin Charteris empreende uma odisséia através de uma Europa ensandecida por bombas psicodé-

licas. Usando uma técnica narrativa joyceana, Aldiss funde forma e conteúdo para questionar a existência de uma realidade independente do observador.

A obra do norte-americano Philip K. Dick reflete uma preocupação constante com o tema do real, sua cognoscibilidade e sua permanência. Em *Eye in the sky*, oito personagens perdem os sentidos. Ao recuperarem a consciência, cada uma das personagens atrai as outras para dentro de sua realidade particular. O criador de cada mundo funciona literalmente como o deus daquela esfera de existência, mantendo os outros sob seu domínio, em constante temor do "olho no céu". Estados alterados da mente também constroem mundos em *Ubik*. Um grupo de "antiparapsíquicos" compete com um grupo de "parapsíquicos": os mortos são reanimados em "meia-vida". As realidades dos "meia-vidas" são instáveis e controláveis por mentes mais poderosas. A pergunta, como em *Eye in the sky*, é: você está vivendo na realidade de quem? Fenômeno semelhante ocorre em *Flow my tears, the policeman said*: Alys Buckner ingere uma droga que a faz sonhar uma realidade paralela. Ela consegue atrair Jason Taverner, uma superestrela da televisão, para seu mundo particular, onde ele é um João-ninguém.

O tema da droga criadora de uma outra realidade já havia aparecido em *The three stigmata of Palmer Eldritch* (Dick 1965). Enquanto a filosofia contemporânea da história se preocupa em saber como podemos dizer que conhecemos o passado e de que maneira é legítimo explicá-lo, as personagens de Dick questionam o que eles percebem como a realidade presente e os padrões futuros que eles enxergam (Canary 1977). As três personagens principais discutem esse problema em termos de acidentes (aparência) versus substância (essência).

Palmer Eldritch traz de Proxima Centauri uma droga alucinógena, Chew-Z, que proporciona "viagens" reais. Eldritch habita e controla cada alucinação, desempenhando um papel semelhante ao de Deus. Eldritch e Chew-Z rompem a trama da realidade e oferecem vislumbres da meta-realidade cósmica que pode ameaçar ou transformar a percepção humana de maneira sublime.¹¹ A irrealidade é um artifício nas novelas de Dick, não o tema delas; ela está pela ameaça que nossa experiência compartilhada pode divergir tanto que não podemos (nem conseguimos) mais chegar a um acordo sobre o que é realidade. Tal ameaça, entretanto, é rejeitada em *Three stigmata*: existe uma realidade histórica independente da percepção humana, e somos capazes de dar-lhe forma. Um dos interpretantes do romance é que devemos contar com nossa humanidade imperfeita para essa tarefa.

Aprisionado em um estado alucinatório dominado por Palmer Eldritch, Leo Bulero reza a Deus por socorro, mas suas preces vão para endereço errado, pois nesse mundo Eldritch é Deus. O Deus encarnado em Eldritch—uma criatura quase onipotente que ele encontrou no espaço—tem seus limites e, para a maioria das personagens do livro, ele é percebido como uma criatura maligna. Chew-Z induz uma união mística com Eldritch, mas ninguém a quer: o totalmente outro é visto como o mal absoluto. Leo Bulero se torna o herói da humanidade porque, ao destruir Eldritch, ele liberta o ser humano de Deus.

O que faz de Bulero um herói é sua humanidade essencial, "not touched by any of these three, the evil, negative trinity of alienation, blurred reality, and despair that Eldritch brought

¹¹ Uma personagem descobre a regra semântica que diferencia o mapa do território que ele representa: "If the map is not the territory, the pot is not the potter. So don't talk ontology, Barney; don't say is" (Dick 1965: 262).

back"; intocada até mesmo "by the original ancient blight" (Dick 1965: 190), que neste contexto, diz Canary (1977: 177), seria não o Pecado Original, mas um contato com o Deus judaico-cristão. Da destruição de Eldritch resulta que a unidade e o significado da história serão construídos pelo homem, e não derivados da onipresença de Eldritch/Deus: a história prevalece sobre a transcendência.

Dick questiona também o que é ser humano: assim como o homem teria sido criado por Deus à sua imagem e semelhança, as criaturas do homem seriam semelhantes a ele. Porém, até que ponto suportamos tal fato, que ameaça nossa condição de únicos senhores da realidade? Criados por Čapek em *R.U.R.*, os robôs se transformam em autômatos cada vez mais sofisticados na literatura e passam a receber o nome de andróides. Em *Do androids dream of electric sheep?* (Dick 1968), os andróides se aproximam tanto da condição de seus criadores humanos que começam a sofrer angústias existenciais.¹¹

Os humanos criaram andróides para ajudá-los na colonização de mundos para onde eles fugiram, deixando para trás uma Terra cada vez mais poluída. Cada geração de andróides se comporta mais e mais de maneira humana. Eles escapam de sua servidão e voltam para a Terra, misturando-se com os humanos. Rick Deckard caça os andróides e os "aposenta". Quando ele tem um contato pessoal com alguns dos autômatos, Deckard se toma de simpatia por eles e passa a duvidar da justiça do seu trabalho. Ele

¹¹ O livro de Dick foi adaptado para o cinema sob o título de *Blade runner* (Scott 1982). Adotada como *cult movie* pelos ensaístas pós-modernos que entreviram uma discussão do problema da réplica e do original, essa versão, entretanto, deixa de fora o elemento mais perturbador do livro: a ontologia como ficção. (Para uma comparação entre livro e filme, e favorável a este, ver Des-ser [1987]).

percebe que, mesmo capazes de criar vida, os seres humanos, em sua presunção, não conseguem reconhecê-la e respeitá-la como tal.

Do androids ...? se desenvolve em torno da questão do que é ser humano, daquilo que os diferencia de máquinas, por mais sofisticadas que elas sejam, semelhantes e até mesmo ultrapassando seus criadores. A resposta para Dick é: empatia. Apenas a empatia diferencia o original do seu simulacro; é a essência distintiva e distanciadora entre a humanidade e a máquina. No sistema de signos do livro, a empatia funciona como um signo indicial para separar o objeto (humano) do signo icônico (andróide).¹¹

Dick (1976: 202-203) percebe, é claro, que ser humano não implica que a empatia seja sempre operativa:

A human being without the proper empathy or feeling is the same as an android built so as to lack it, either by design or mistake. We mean, basically, someone who does not care about the fate which his fellow living creatures fall victim to; he stands detached, a spectator, acting out by his indifference John Donne's theorem that "No man is an island" but giving that theorem a twist: that which is a mental and moral island is not a man.

A qualidade de empatia que distingue os humanos dos andróides aparece em vários planos. No contexto religioso, existe o Merceirismo, cujo fiéis/assinantes possuem um pequeno objeto—uma caixa de empatia—que lhes possibilita comunicar-se empaticamente

¹¹ Esse tema aparece primeiro em *The man in the high castle* (Dick 1962), onde a falta de empatia denuncia os nazistas. A mesma preocupação—a mentalidade nazista—fundamenta as considerações filosóficas de *Do androids ...?*

com todos que estejam conectados naquele momento. Aos andróides é negada essa experiência:

"An android, no matter how gifted as to pure intellectual capacity, could make no sense out of the fusion which took place routinely among the followers of Mercerism—an experience which [Deckard], and virtually everyone else (...) managed with no difficulty" (Dick 1968: 26).

O Mercerismo (um Cristianismo travestido) aparece no romance não como um apelo a uma volta ao misticismo cristão, mas como a força que se opõe a Buster Friendly e ao que ele representa. Buster, estrela onipresente da mídia, luta contra a religião pelo controle dos eus psíquicos. Implícita nessa luta esta a escolha que nos cabe: manter contato empático com nossos semelhantes ou nos entregar à manipulação da mídia e nos isolar da humanidade. "É a escolha entre a caixa de empatia e a caixa de idiotia" (Desser 1987: 195).

Em um contexto mais específico, a idéia de empatia aparece na relação entre humanos e animais. A vida animal está virtualmente extinta no mundo pós-holocausto de *Do androids ...?*, e a posse de animais reais, além de conferir status, indica humanidade—andróides não podem ter bichos de estimação. Em parte, Deckard caça os andróides que voltarem à Terra para conseguir dinheiro e comprar um animal de estimação. Ele consegue comprar uma cabra, que desperta sua empatia e resgata seu casamento, quase fracassado.

A narrativa se concentra, basicamente, em levar Deckard cada vez mais perto de sua humanidade essencial. No início do livro, ele aparece como alienado de sua esposa e de si mesmo; ao pro-

gredir em sua missão de matar seis andróides, o processo de regeneração emocional também se desenvolve. Deckard começa sentindo simpatia pelos andróides e vai se envolvendo cada vez mais com eles até ficar eroticamente atraído por Rachel Rosen, uma andróide de última geração. Sua cura definitiva ocorre por meio de uma transmigração com Wilbur Mercer. Ao fim do livro, a vida e o casamento de Deckard se regeneram, renascem das cinzas de um holocausto nuclear e de uma tendência cada vez maior em direção ao não envolvimento emocional.

Com *Do androids ...?*, Dick busca resolver o problema de como lidar com catástrofes por intermédio de uma volta à nossa essência—a humanidade. Reciprocamente, uma volta ao humano—buscar e encontrar o bom, o justo e o verdadeiro em nós—pode evitar a ocorrência de tais catástrofes.

Algis Budrys levanta um problema semelhante ao de *Do androids dream of electric sheep?*—o que é ser humano—em *Rogue moon*. Ed Hawks envia uma duplicata de Al Barker à lua para explorar uma construção alienígena. O Barker original permanece na Terra enquanto sua reprodução teleportada faz o serviço perigoso, "morrendo" várias vezes. Por fim, Hawks se teleporta à lua e, ao resolver o mistério, se vê forçado a cometer suicídio para que não haja dois Hawks quando voltar à Terra. A pergunta que domina o livro é "O que determina o ser humano: forma ou matéria?" Budrys opta por deixá-la em aberto.

As mudanças que o ser humano introduz no *Lebenswelt* tendem a gerar mundos objetivos que parecem inspirados em pesadelos da razão. As ficções acima se filiam à tradição das antiutopias nesse aspecto: a realidade é parcialmente construída pelos seres que nela habitam, mas qualquer tentativa consciente de alterá-la resulta em infortúnios.

2.2. O que é sanidade? O que é loucura?

A percepção da relação entre experiência e realidade determina os conceitos de sanidade e loucura. Tomo esses conceitos como fenômenos psicológicos definidos em um contexto semiótico. Nesse contexto, para usar as palavras de Peirce (CP 5.495), por 'psicologia' entenda-se "não a ciência assim chamada, mas uma aceitação crítica de um senso comum especial da humanidade com relação a fenômenos mentais". Assim, deixo de lado considerações psicanalíticas e considero sanidade e loucura como coincidência ou divergência entre o *Innenwelt* e o *Lebenswelt*—entre o interpretante individual e o interpretante coletivo de realidade. |?

Diversos fatores, independentes da condição física do cérebro do observador, alteram a percepção e levam à criação de um interpretante de realidade que diverge daquele aceito pela comunidade—o cominterpretante.

O inglês Brian Stableford e o polonês Stanislaw Lem fizeram desse fenômeno o tema de suas obras. Stableford questiona os conceitos de sanidade, loucura e mente em *Man in a cage*. Encerrado em uma cápsula espacial que viaja a velocidades próximas à da luz, um astronauta tem sua percepção distorcida e, conseqüentemente, seu novo conceito de realidade entra em conflito com a sua experiência anterior. Ijon Tichy, o herói de *The futurological congress* (Lem 1985), vai a uma conferência de futurólogos no Costa Rica Hilton. Inúmeros atos terroristas (sem qualquer finalidade aparente) provocam uma repressão por parte do governo. As tropas mantenedoras da ordem inundam a cidade com drogas que alteram a percepção. Nas alucinações de Tichy, ele é

ferido várias vezes, congelado e, por fim, acorda em um futuro (nem tão) utópico.

Para enfatizar a questão do real em contraste com o ilusório, Lem joga com fatos corroborados pela ciência do mundo ficcional. Quando Tichy percebe que está alucinando, ele procura saber o porquê (Lem 1985: 15):

I was, after all, a steady subscriber to all the major scientific publications. In the last issue of *Science Today* there had been an article on some new psychotropic agents of the group of so-called benignimizers (the N,N-dimetilpeptocriptomides), which induced states of undirected joy and beatitude.

Lem estabelece, de início, que as memórias de Tichy foram ditadas por uma mente científica, ergo confiável, que se apega aos fatos e por eles se orienta. A ironia se estabelece quando Tichy, racional e de bom-senso, percebe que está drogado, mas não consegue distinguir entre realidade e alucinação.

Ao acordar no ano de 2039, Tichy se depara com um novo *Lebenswelt*, descrito por palavras que ele, conformemente, desconhece. As definições que o dicionário *Webster* traz pouco o ajudam (Lem 1985: 71-72):

"Demimother—like demigran, demijohn. One of two women jointly bringing a child into the world. See Polyanna, Polyandrew.' 'Eggman—from mailman (Archaic). A euplaner who delivers licensed human gametes (fe-male) to the home.'"

Os sinônimos são igualmente incompreensíveis:

"'Threever—trimorph.' 'Palacize, bepalacize, empalacize—to castellate, as on a quiz show.' 'Paladyne—a chivalric assuagement.' 'Vanillium—extract emporium, portable.'"

O pior ainda está por vir: palavras homógrafas cujo sentido se alterou com o tempo:

"'Expectorant—a conception aid.'" "Pederast—artificial foot faddist." "Compensation—mind fusion." "Simulant—something that doesn't exist but pretends to. No to be confused with simulator, a robot simulacrum." "Revivalist—a corpse, such as a murder victim, brought back to life. See also exhumant, disinterment, jack-in-the-grave."

Tichy se descobre perdido em um mundo objetivo cuja semiose ele não consegue entender. Incapaz de aprender por observação colateral (para usar a expressão de Peirce), sua experiência e logo, seu *Innenwelt* se reduzem àquelas partes do *Lebenswelt* de 2039 que ainda correspondem ao seu mundo objetivo original.

A realidade se prova ainda mais efêmera quando Tichy tenta ler os jornais do dia anterior. Para sua surpresa, eles se dissolvem após vinte e quatro horas. A história como ele a conhece deixou de existir e de possuir qualquer significação há muito tempo. A utopia foi alcançada; a história acabou. A surpresa de Tichy aumenta quando ele compra um aparelho de fisivisão, FV (Lem 1985: 73):

"strange people, not to mention dogs, lions, landscapes and planets, pop into the corner of your room, fully materialized and indistinguishable from the real thing".

Ele experimenta o segundo modo de existência dos mundos secundário e terciário da fantasia como se ele fora uma personagem.

Essas transformações necessariamente alteraram a ontologia. Existem novas e diferentes maneiras de ser (Lem 1985: 73):

"Rebe, rebeing, rebeen, since if you're not satisfied with yourself, you can start over. Or unbe, if you get completely discouraged. But then there's prebe, postbe, disbe, misbe, overbe and quasibe."

E assim como podemos encontrar simulantes—objetos que não existem, mas fingem que sim—encontramos também dissimulantes—objetos que existem, mas fingem que não.

Quando Tichy começa a ter problemas com a realidade, ele busca auxílio no professor Trotteleriner, um "futurológico". O professor explica em que consiste a futurologística. Seu objeto de estudo é a relação entre língua e realidade (Lem 1985: 108-109):

"You might call it divination through linguistic derivation. Morphological forecasting! Projective etymology!" (...). "Linguistic futurology investigates the future through the transformational possibilities of the language (...). A man can control only what he comprehends, and comprehend only what he is able to put into words. The inexpressible therefore is unknowable. By examining future stages in the evolution of language we come to

learn what discoveries, changes and social revolutions the language will be capable, some day, of reflecting."

A futurologística inverte a relação causal entre o signo e seu objeto: as palavras determinam os fenômenos aos quais elas podem referir-se. Mais ainda, o professor mostra a língua funcionando como um sistema modelador. Só serão conhecíveis, portanto experienciáveis, portanto reais, as "discoveries, changes and social revolutions the language will be capable, some day, of reflecting".

Com o desenrolar da narrativa, Tichy crê estar se aproximando cada vez mais da verdade. A aparente utopia esconde uma anti-utopia que apenas uns poucos são capazes de perceber. Para desânimo de Tichy, por trás dessa fachada existe uma realidade tão hostil que deve ser mantida oculta mesmo dos mais equilibrados e racionais. George P. Symington, o "anestesista escatológico" encarregado de manter os dois níveis de ilusão, explica que a situação é catastrófica e uma nova idade do gelo é inevitável. O melhor que se pode fazer é manter a ilusão de um paraíso.

Tichy se revolta contra a farsa e tenta matar Symington mesmo que tal ato lhe custe a vida. A história termina com a morte de ambos, que na verdade é um despertar de Tichy na realidade dos subterrâneos do Costa Rica Hilton, ao som das últimas bombas LYN (Love Your Neighbor).

Lem, mais que Stableford, se dedicou ao estudo da relação entre experiência e realidade, o papel que o sistema sensorio desempenha na construção daquilo que os seres humanos declaram ser "a realidade". Mais especificamente, Lem se interessa pelos estados alterados do cérebro, quer a alteração seja química ou mecânica. Para ele, a realidade está no cérebro, que, como um sistema fechado, é incapaz de distinguir entre o real e o ilusório.

Para estabelecer a diferença, o cérebro precisa ser capaz de se observar percebendo as informações sensoriais. Em uma sociedade onde se manipula a percepção, como a de *The futurological congress* ou a de *Return from the stars* (Lem 1985), o indivíduo não consegue diferenciar entre *Lebenswelt* e fisicalidade, e coloca em dúvida sua sanidade.

3. A ameaça alienígena

Nem sempre a ameaça de deslocamento do ser humano do centro ordenador da realidade se origina dos próprios membros da espécie: ela pode vir do espaço, sob a forma de alienígenas. Os extra-terrestres desejam substituir o *Lebenswelt* pelo seu *Umwelt*, em geral nocivo aos seres humanos.

The war of the worlds, de H. G. Wells, dramatiza "a posição frágil do ser humano no universo, um tema que obsecou Wells desde o início e que ele tentou desesperadamente comunicar aos seus contemporâneos" (Clarendon 1981: 84). Os marcianos invadem a Terra, mais especificamente a Inglaterra, e ameaçam destruir os terráqueos, impotentes diante de uma tecnologia superior. Wells (1964: 20) descreveu os extraterrestres—monstros hematófagos, famintos e inescrutáveis—assim:

Those who have never seen a living Martian can scarcely imagine the strange horror of its appearance. The peculiar V-shaped mouth with its pointed upper lip, the absence of brow ridges, the absence of a chin beneath the wedge-like lower lip, the incessant quivering of this mouth, the Gorgon groups of tentacles, the tu-

multuous breathing of the lungs in a strange atmosphere, the evident heaviness and painfulness of momevent due to the greater gravitational energy of the earth—above all, the extraordinary intensity of the immense eyes—were at once vital, intense, inhuman, crippled and monstrous. There was something fungoid in the oily brown skin, something in the clumsy deliberation of the tedious movements unspeakably nasty.

A ambigüidade e alteridade dos marcianos crescem com o desenrolar da história. Descrevendo-os de diversas maneiras, Wells consegue criar e aumentar cada vez mais no leitor a sensação de diferença dos marcianos. No início, eles aparecem como supercientistas, em seguida, como semelhantes a polvos, para, mais adiante, serem descritos como "huge round bodies—or, rather, heads—about four feet in diameter", e seus tentáculos são identificados como mãos (Wells 1964: 111). Algumas páginas mais e o narrador os qualifica como *Big Brains*, criaturas altamente evoluídas. Eles são criaturas transcendentais, plausíveis e misteriosas, mas são também mortais. Tendo eliminado os microorganismos há milênios, os marcianos não possuem qualquer defesa contra as bactérias terrestres; no auge de sua vitória, eles sucubem.

O pessimismo de Wells quanto à capacidade de seus contemporâneos usarem os recursos da ciência para enfrentar os desafios do universo se traduz na ineficácia dos exércitos em derrotar os invasores. São as bactérias que derrotam os marcianos; se eles redescobrirem o processo de liquidá-las, eles podem tornar a invadir a Terra."

" Dez anos mais tarde, em *The war in the air*, Wells substitui os marcianos pelos alemães, que atacam Nova York a bordo de uma frota de dirigíveis. Focos de guerrilhas se espalham

The war of the worlds termina com uma antinomia: entre uma visão grandiosa da possibilidade humana e a dúvida cósmica:

Dim and wonderful is the vision I conjured up in my mind of life spreading slowly from this little seed-bed of the solar system throughout the inanimate vastness of sidereal space. But that is a remote dream. It may be, on the other hand, that the destruction of the Martians is only a reprieve. To them, and not to us, perhaps, is the future ordained. (Wells 1964: 160)

Em sua curta carreira de criador de mitos, H. G. Wells levou a ficção científica como manifestação da fantasia até onde nenhum autor havia conseguido (Panshin & Panshin 1989: 116). Ele abriu as portas para um mundo transcendente maravilhoso e terrível, um local onde tudo pode acontecer, se houver tempo e espaço suficientes. E ele nos apresentou a seres alienígenas—espelhos de nossa natureza, nossas limitações e nosso potencial.

Três autores, Jack Finney, John Wyndham e Thomas Disch, introduziram uma nova forma de ameaça alienígena: plantas. Em *Invasion of the body snatchers* (Finney 1961), seres alienígenas invadem a Terra sob a forma de favas de sementes, a começar por uma pequena cidade da Califórnia. Para sobreviver e dominar, eles precisam dos corpos da espécie mais desenvolvida do planeta: a humana. Em uma luta primal de duas espécies competindo

lham pelo mundo, a Morte Rubra dizima a população e, em 30 anos, os poucos sobreviventes se tornam incapazes de usar máquinas.

pela sobrevivência, os seres humanos mais uma vez lançam mão de seu maior aliado natural—o fogo—e derrotam os invasores.¹¹

Wyndham usara um tema semelhante em *The day of the trifids*: as trífides parecem plantas benignas até que a ganância humana as transforma em seres quase-sensitivos e móveis que ameaçam dominar a Terra, reduzindo a humanidade a pequenos grupos de sobreviventes. Wyndham permite ao homem vencer, mas Disch exige a obliteração da raça humana em *The genocides*. Alienígenas invisíveis enviam esferas que reduzem mamíferos e construções a cinzas para transformar a Terra em uma fazenda de plantas altas como edifícios. Eles lidam com os humanos como estes lidariam com pragas em seus jardins. Para desespero do herói, os alienígenas obtêm uma vitória fácil, e

What was worse, what he could not endure was the suspicion that it all meant nothing, that the process of their annihilation was something quite mechanical: that mankind's destroyers were not, in other words, fighting a war but merely spraying the garden (Disch 1965: 70-71).

A suspeita do herói se mostra correta. A única indicação que o leitor tem sobre o que os alienígenas pensam da humanidade aparece em um relatório enviado ao seu quartel-general, descrevendo a incineração do "artefato" conhecido como Duluth-Superior e a lamentável fuga de suas ruínas fumegantes de uns 200 a 340 dos "grandes mamíferos" que as tinham construído. Duluth é o último de tais "artefatos" na Terra; agora que ele foi aplinado e semea-

¹¹ Nas versões cinematográficas de Don Siegel (1956) e Philip Kaufman (1978), os alienígenas prevalecem sobre os humanos. O primeiro filme, realizado quando a guerra fria dominava as relações entre EUA e URSS, mal disfarça seu anticomunismo.

do, a maior parte do trabalho dos invasores está feita. Os poucos mamíferos que escaparam serão perseguidos e incinerados por robôs.

Finney, Wyndham e Disch oferecem visões pouco confortáveis sobre o valor da raça humana na escala cósmica. Os três escritores, como Wells em *The war of the worlds*, relembram ao leitor que a humanidade chegou onde chegou graças a uma seleção natural, competindo com outras espécies pela supremacia no planeta. Da mesma forma, outras formas de vida podem vir a reclamar a Terra para si, obrigando o *Homo sapiens* a mais uma vez lutar pela sobrevivência. À parte as implicações políticas subjacentes, os textos desses autores dramatizam a ameaça de um *Umwelt* por outro e a sobrevivência da espécie mais apta, no caso, nem sempre a humana.

Além do *Umwelt* humano, os alienígenas ameaçam também o *Lebenswelt*. Embora aqui as conseqüências sejam menos drásticas do que a destruição do planeta, ainda assim a realidade, isto é, o mundo objetivo que conhecemos, sofre possíveis transformações que mudariam nosso conceito de realidade. Peirce dá a esse conceito o nome de interpretante final, ao qual uma comunidade científica chegaria, através de pesquisas, como a interpretação correta do signo "realidade". Vê-se aqui a importância da história como um processo teleológico que visa uma interpretação definitiva do real: o passado determina o presente, que determina o futuro. O inverso também é verdadeiro: o futuro funciona como uma causa formal extrínseca, determinando o presente e o passado. Daí que no futuro encontra-se a verdade. Por conseqüência, interesses (no presente) em modelar um futuro fazem com se altere o passado, para que a verdade (o real no futuro) seja alcançável, como em 1984.

?
Lent =
Heleno.

Gore Vidal e Kurt Vonnegut, Jr. vêem a história como um subsistema modelador que aprisiona o ser humano em um passado hipotético, o condiciona a um presente relativizado e o condena a um futuro possível. Ambos os autores encaram com cinismo a posição humana perante o cosmo: o suposto "milagre da Criação" é apenas mais uma espécie lutando pela sobrevivência em um universo indiferente, senão hostil.

Na peça *Visit to a small planet*, Vidal denuncia os seres humanos, representados pelos habitantes dos Estados Unidos, como tolos e covardes quando confrontados com realidades cósmicas. Uma criança alienígena superpoderosa visita um insignificante planeta, preso aos acontecimentos históricos: a Terra. Sua visita ameaça a segurança nacional e mundial, pois ela possui o poder de alterar o passado. O *Lebenswelt* é salvo pela intervenção dos pais alienígenas.

Vonnegut, em *Sirens of Titan*, postula que os habitantes do planeta Tralfamador manipularam a história humana para que os terráqueos produzissem uma peça de reposição para a espaçonave do robô-mensageiro Salo, que aterrizará em *Titã*. De maneira semelhante ao que acontece na série *Hitchhiker's*, de Adams, a Terra e a humanidade são uma trivial nota de pé de página na obra do cosmo.¹¹ Ao contrário de Vonnegut, Edgar Pangborn vê o controle da história humana por alienígenas como algo positivo. Em *A mirror for observers* (Pangborn 1954), observadores marcianos registram e manipulam com cuidado a história da humanidade em direção a um futuro melhor.

¹¹ Vonnegut usa os Tralfamadorianos de novo em *Slaughterhouse five* para comentar sobre a estupidez e a falta de sentido da existência humana.

Vidal e Vonnegut percebem a história como uma objetividade pura criada pelo ser humano para explicar parte da realidade, mas que se volta contra seu criador e o aprisiona. Pangborn, por outro lado, vê o alienígena como uma autoridade paternal que vela pelos mais fracos.

4. Realidade ex-cêntrica

Ao deslocar o *Homo sapiens* do centro ordenador do universo, as manifestações da fantasia na literatura repetem o que a ciência e a filosofia já haviam feito: desde Galileu, a Terra deixara de ser o centro do universo (ao contrário do que a Igreja queria), e desde Nietzsche, Deus deixara de existir.

Assim como criamos deuses à nossa semelhança, os mundos por eles criados também se assemelham a nós. Perceber esse fenômeno cria um paradoxo para o ser humano. Ele ganha a consciência de que quem cria seu mundo é ele mesmo, sem a interferência de agentes supernaturais. Dessa consciência advém a libertação de supostos deveres para com as potências criadoras. Ao mesmo tempo, o ser humano não tem mais a quem responsabilizar por seus infortúnios, nem a quem clamar por ajuda. Ele está só no universo; ele é, provavelmente, apenas mais uma forma de vida no cosmo.

De certa maneira, a semiótica opera uma reversão ao antropocentrismo de Protágoras; ele agora é entendido como aplicando-se apenas ao mundo objetivo do Homo. O ser humano é o centro do *Lebenswelt*, aquela teia semiótica de relações que ele desenvolve a partir da fisicalidade, ultrapassando-a para criar um mundo puramente objetivo exclusivo de sua espécie. Além da esfera de

percepção humana, entretanto, existe um universo que independe
de nossa experiência dele.

Conclusão

A linguagem marca mais a fundo a diferença entre a experiência animal e a experiência humana, visto que a linguagem se apóia não em relações definitivas, mas no caráter estipulável do signo. Capaz de experimentar aquilo que não está aqui e agora, o ser humano é capaz também de diferenciar entre o que está presente na experiência objetivamente e correlacionado com o ambiente físico e aquilo que existe apenas na objetividade experimentada.

O ser humano joga com as relações de significação para recriar a fisicalidade e introduzir nela novas objetividades, em uma busca incessante de transcendência. Nas palavras de uma personagem de Dick (1990: 188),

"It isn't a brute instinct that keeps us restless and dissatisfied. I'll tell you what it is; it's the highest goal of man—the need to grow and advance ... to find new things ... to expand. To spread out, reach areas, experiences, comprehend and live in an evolving fashion. To push aside routine and repetition, to break out of mindless monotony and thrust forward. To keep moving on ...".

Ao *Homo sapiens* cabe um destino diferente daquele reservado às espécies extintas e aos fósseis redivivos: crescer e prosperar, transcendendo os limites de sua herança biológica.

Simultaneamente à capacidade de desligar e religar relações na experiência, a qual chamei de fantasia, surge a capacidade de transcender. Apenas o ser humano observa criticamente suas interações com o ambiente e as descreve para si mesmo e para outros de sua espécie. Daí nasce a linguagem e, mais tarde, a comunicação e tudo que dela decorre. Dentre os resultados do desvio da linguagem para a comunicação, a literatura aparece como aquele que mais claramente ostenta o processo de criação. Ela mostra como o ser humano joga com as relações, criando fenômenos até então inexistentes no mundo objetivo humano e desprovidos de qualquer contraparte no ambiente físico.

Derivando sua especificidade dessa referência ao inexistente, a fantasia na literatura marca a diferença maior entre a antropossemiose e a zossemiose. Ao se afastar do pragmatismo dogmático essencial à sobrevivência animal e rumar em direção a uma indiferença quanto aos elementos do *Umwelt*, o ser humano se distingue determinantemente dos outros animais: a tendência à fantasia (poiese) está para a antropossemiose assim como a tendência à mimese está para a zossemiose.

Com o desenvolvimento de uma consciência semiótica no século 20, as teorias da mimese também se refinam. De uma concepção platônica e aristotélica, aceitas até o século 19, passamos para um conceito pós-moderno de imitação, que parece ser fruto direto dessa consciência da ação dos signos. Acompanhando as mudanças epistemológicas e ontológicas, provocadas em parte pelos estudos semióticos, a teoria e a criação literárias se voltaram para o processo de representação.

Se nas obras desde a Antiguidade até inícios deste século os sistemas modeladores principais eram a cultura e o mundo objetivo do *Homo sapiens*, agora é a própria modelagem que informa e inspira a criação literária. Como seria de esperar, na pós-modernidade, a fantasia e suas técnicas narrativas fornecem o modelo para uma nova literatura. Essa literatura, que convive com formas pré-modernas e modernas, se volta para si mesma e se observa sendo feita. A diferença maior entre as manifestações da fantasia e essa nova ficção—a metaficção—é que naquelas o impulso à transcendência faz com que elas, qual Fênix renascendo das cinzas, continuem a se desenvolver; a metaficção, absorta em si mesma, corre o risco de, qual Narciso na fonte, se consumir em uma auto-observação paralisante.

Ainda que a consciência semiótica já se deixasse entrever sob a forma de metaficção no período elizabetano, em Sterne e em Machado de Assis, só no século 20 ela adquiriu fôlego suficiente para se tornar uma tendência literária de expressão internacional. Mais e mais, a literatura e a arte em geral se aproximam daquela praxis que distingue as tendências da fantasia—a utilização do processo de introdução de objetividades como modelo para a criação artística. A mimese nessa literatura é mais de interpretante do que de objeto: imita-se a terceiridade de uma lei e não a secundidade de uma existência. Desvencilhando-se das constrações impostas pela fisicalidade e pelo consenso histórico-social, a arte nos mostra que ser humano é transcender limites e recriar o universo de acordo com seus interesses.

Bibliografia

- 1 ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. Trad. coordenada e rev. por Alfredo Bosi. 2. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1982. [1960]
- 2 ABRAMS, M. H. *The mirror and the lamp: romantic theory and critical tradition*. New York: Oxford Univ. Press, 1953.
- 3 ADAMS, Douglas. *The hitchhiker's guide to the galaxy*. In: _____. *The more than complete hitchhiker's guide*. New York: Bonanza Books, 1989. p. 1-143. [c1979]
- 4 _____. *The restaurant at the end of the universe*. In: _____. *The more than complete hitchhiker's guide*. New York: Bonanza Books, 1989. p. 145-309. [c1980]
- 5 _____. *Life, the universe, and everything*. In: _____. *The more than complete hitchhiker's guide*. New York: Bonanza Books, 1989. p. 311-469. [c1982]
- 6 _____. *So long, and thanks for all the fish*. In: _____. *The more than complete hitchhiker's guide*. New York: Bonanza Books, 1989. p. 471-611. [c1985]
- 7 _____. *Young Zaphod plays it safe*. In: _____. *The more than complete hitchhiker's guide*. New York: Bonanza Books, 1989. p. 613-624. [c1986]
- 8 ADAMS, Richard. *Watership Down*. New York: Avon, 1975. [1972]
- 9 ADAMS, Robert M. *Theories of actuality*. *Nous*, v. 8, n. 3, p. 211-231, Sept. 1979.
- 10 ALDISS, Brian W. *Report on probability A*. London: Faber, 1968.
- 11 _____. *Barefoot in the head: a European fantasia*. London: Faber, 1969. [orig. serializado em *New Worlds*, 1967]

- 12 ALDISS, Brian W. *Billion year spree*. London: Weidenfeld and Nicolson, 1973.
- 13 _____. *The Malacia tapestry*. New York: Cape, 1976.
- 14 _____. *This world and nearer ones: essays exploring the familiar*. Kent, OH: Kent State Univ. Press, 1981.
- 15 _____. What should an sf novel be about? In: ZEBROWSKI, George, (Ed.). *Synergy: new science fiction*. San Diego, CA: HBJ, 1987. v. 1. p. 217-241. [c1986]
- 16 AMIS, Kingsley. *New maps of hell*. New York: Ballantine, c1960.
- 17 ANDERSON, Poul. *Vault of the ages*. Philadelphia: Winston, 1952
- 18 _____. *Three hearts and three lions*. New York: Doubleday, 1961.
- 19 _____. Foreword. In: SEARLES, Baird, MEACHAM, Beth & FRANKLIN, Michael. *A reader's guide to fantasy*. New York: Avon Books, 1982. p. 9-11.
- 20 ANDREAE, Johan Valentin. *Christianopolis: an ideal state of the seventeenth century*. Trans. by Felix Emil Held. New York: Oxford Univ. Press, 1967.
- 21 ANGENOT, Marc. Jules Verne and French literary criticism. *Science-Fiction Studies* v. 1. n. 1, p. 33-37, Spring 1973. Part I.
- 22 APEL, Karlo-Otto. C.S. Peirce and the post-tarskian problem of an adequate explication of the meaning of truth: towards a transcendental-pragmatic theory of truth, part I. *The Tomist. The relevance of Charles Peirce*. LaSalle, IL, v. 63, n. 3, p. 386-407, July 1988.
- 23 APULEIUS, Lucius. *The golden ass*. Trans. by Robert Graves. London: Farrar, Straus and Giroux, 1951. [sec. 2]
- 24 AQUINO, Tomás de. *Summa theologiae prima pars*. Ed. P. Carmello cum textu ex recensione leonina. Torino: Marietti, 1952.

- 25 ARBIB, Michael A. & HESSE, Mary B. *The construction of reality*. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1986.
- 26 ARIOSTO, Ludovico. *Orlando furioso*. Trans. by Barbara Reynolds. Harmondsworth: Penguin, 1975. 2 v. [1532]
- 27 ARISTÓTELES. *Metaphysics*. Trans. by W. D. Ross. In: *The works of Aristotle*. Chicago: Encyclopædia Britannica, 1952. v. 1, p. 499-626. [c.355-47 a.C.]
- 28 _____. *Posterior analytics*. Trans. by G. R. G. Mure. In: _____. *The works of Aristotle*. Chicago: Encyclopædia Britannica, 1952. v. 1, p. 97-141. [c.348-7 a.C.]
- 29 _____. *On the soul*. Trans. by J. A. Smith. In: _____. *The works of Aristotle*. Chicago: Encyclopædia Britannica, 1952. v. 1, p. 627-726.
- 30 ARMSTRONG, D. M. *A combinatorial theory of reality*. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1989.
- 31 ARNOLD, Edwin Lester. *Lieut. Gullivar Jones: his vacation*. London: Langham, 1905.
- 32 ASIMOV, Isaac. *No mundo da ficção científica*. Trad. Thomaz Newlands Neto. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- 33 ATTEBERY, Brian. *The fantasy tradition in American literature; from Irving to Le Guin*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1980.
- 34 AUBREY, Frank. *The devil tree of El Dorado*. New York: New Amsterdam, 1987. [1896]
- 35 BACON, Francis. *Essays and New Atlantis*. New York: W. J. Black, 1942.
- 36 BAER, Eugen. Thomas A. Sebeok's doctrine of signs. In: KRAMPEN, Martin et al. (Ed.). *Classics of semiotics*. New York: Plenum Press, 1987. p. 181-210. [1981]
- 37 BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. de Paulo Bezerra. Rio: Forense/Universitária, 1981.
- 38 BARJAVEL, René. *Le diable l'emporte*. Paris: Denoël, 1948.
- 39 BARRIE, J. M. *Peter Pan*. New York: Charles Scribner's Sons, 1980. [1904]

- 40 BARRIE, J. M. *Dear Brutus*. New York: Charles Scribner's
Sons, 1922.
- 41 _____. *Mary Rose*. New York: Charles Scribner's Sons, 1924.
- 42 BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to
science fiction*. 2. ed. New York: R. R. Bowker, 1981.
- 43 ____ (Ed.). *Fantasy literature: a reader's guide*. New York:
Garland, 1990.
- 44 BATESON, Gregory. A theory of play and fantasy. In: INNIS,
Robert. *Semiotics: an introductory anthology*. Bloomington:
Indiana Univ. Press, 1985. p. 131-144.
- 45 BAUM, L. Frank. *The wonderful wizard of Oz*. Ed. by
Michael Patrick Hearn. New York: Schocken, 1983. [1900]
- 46 BEAUCHAMP, Gorman. Cultural primitivism as norm in the
dystopian novel. *Extrapolation*, v. 19, n. 1, p. 88-95, Dec.
1977.
- 47 BELLAMY, Edward. *Looking backward, 2000-1887*. Ed. introd.
Cecilia Tichi. Harmondsworth: Penguin, 1982. [1888]
- 48 BELLEMIN-NOËL, Jean. Notes sur le fantastique (Textes de
Théophile Gautier). *Littérature*, n. 8, p. 3-23, dec. 1972.
- 49 BENJAMIN, Walter. La tâche du traducteur [Die Aufgabe des
Übersetzers]. In: _____. *Œuvres 1. Mythes et violence*.
Trad. par Maurice de G. Paris: Les Lettres Nouvelles, s.d.
p. 261-275. [1923]
- 50 BENVENISTE, Emile. Animal communication and human lan-
guage: the language of bees. *Diogenes*, New York, v. 1,
n. 1, p. 1-7, [Winter 1952].
- 51 BEOWULF. Ed. and trans. by Howell D. Chickering. New
York: Doubleday/Anchor, 1977. [ca. 725]
- 52 BERGER, Harold L. *Science fiction and the new dark age*.
Bowling Green, OH: Bowling Green Univ. Popular Press,
1976.
- 53 BERGER, Albert I. Nuclear energy, science fiction's meta-
phor of power. *Science Fiction Studies*, v. 6, n. 1, p.
125-126, 1979.

- 54 BERLIN, Brent & KAY, Paul. *Basic color terms: their universality and evolution*. Berkeley, CA: The Univ. of California Press, 1969.
- 55 BESSIÈRE, Irène. *Le récit fantastique*. Paris: Larousse, 1974.
- 56 BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. 3. ed. Trad. Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- 57 BLEILER, Everett Franklin. *The checklist of modern fantastic literature*. Chicago: Shasta Publishers, 1948.
- 58 _____. *The checklist of science-fiction and supernatural fiction*. Glen Rock, NJ: Firebell Books, c1978
- 59 BONNER, John Tyler. *The evolution of culture in animals*. Princeton: Princeton Univ. Press, 1980.
- 60 _____. *Otras inquisiciones*. Madrid: Alianza, 1988.
- 61 BRADLEY, Raymond & SWARTZ, Norman. *Possible worlds: an introduction to logic and its philosophy*. Indianapolis: Hackett, c1979.
- 62 BRIANS, Paul. *The revival of learning: science after the holocaust in science fiction*. In: YOKE, Carl B. (Ed.). *Phoenix from the ashes: the literature of the remade world*. New York: Greenwood Press, 1987. p. 45-53.
- 63 BROOKE-ROSE, Christine. *Historical genres/theoretical genres: a discussion of Todorov on the fantastic*. *New Literary History*, v. 8, n. 1, p. 145-158, Autumn 1976.
- 64 BROWN, James Cooke. *The troika incident: a tetralogue in two parts*. Garden City, NJ: Doubleday, 1970.
- 65 BROWN, Roger. *Words and things*. Glencoe, IL: The Free Press, 1958.
- 66 _____ & LENNEBERG, Eric H. *A study in language and cognition*. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, v. 49, p. 454-462, 1954.
- 67 BRYSON, Bill. *The lost continent: travels in small-town America*. New York: Quality Paperback Books, 1989.

- 68 BUDRYS, Algis. *Rogue moon*. New York: Fawcett, 1960.
- 69 BUHLE, Paul. *Dystopia as utopia: Howard Phillips Lovecraft and the unknown content of American horror literature*. *The Minnesota Review* NS 6:118-131, Spring 1975.
- 70 BUNYAN, John. *The pilgrim's progress*. Ed. by Roger Sharrock. London: Oxford Press, 1960. [1678-84]
- 71 BURGESS, Anthony. *A clockwork orange*. London: Heinemann, 1962.
- 72 _____. 1985. Trad. João Maia Neto e Júlia Tettamanzy. Porto Alegre: L&PM, 1980.
- 73 BURROUGHS, Edgar Rice. *A princess of Mars*. New York: Ballantine, 1963a. [1912]
- 74 _____. *The gods of Mars*. New York: Ballantine, 1963b. [1913]
- 75 _____. *The warlords of Mars*. New York: Ballantine, 1963c. [1913-1914]
- 76 _____. *Tarzan of the apes*. Cutchogue, NY: Buccaneer Books, 1977. [1914]
- 77 _____. *Pirates of Venus*. New York: Ace Books, 1963d. [1932]
- 78 _____. *Lost on Venus*. New York: Ace Books, 1963e. [1935]
- 79 _____. *Carson on Venus*. New York: Ace Books, 1963f. [1939]
- 80 BUTLER, Samuel. *Erewhon and Erewhon revisited*. New York: Modern Library, 1927. [1872, 1901]
- 81 CABELL, James Branch. *The cream of the jest: a comedy of evasions*. New York: The Modern Library, 1917.
- 82 _____. *Figures of earth: a comedy of appearances*. New York: R. M. McBride, 1921.
- 83 CAIDIN, Martin. *The god machine*. New York: E. P. Dutton, 1968.
- 84 CAILLOIS, Roger. *Man, play, and games*. Trans. by Meyer Barash. New York: Free Press, 1961. [1958]
- 85 _____. *Au coeur du fantastique*. In: _____. *Cohérences aventureuses*. Paris: Gallimard, 1976. p. 69-192.
- 86 CALINESCU, Matei. *Faces of modernity: avant-garde, decadence, kitsch*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1975.

- 87 CAMPANELLA, Tommaso. *The city of the sun: a poetical dialogue*. Trans. introd. by Daniel J. Donno. Berkeley: Univ. of California Press, 1981.
- 88 CAMPBELL, Joseph. *Hero with a thousand faces*. New York: Princeton Univ. Press, 1973. [1949]
- 89 CANARY, Robert H. Science fiction as fictive history. In: CLARESON, Robert H. (Ed.). *Many futures, many worlds: themes and form in science fiction*. Kent, OH: The Kent State Univ. Press, 1977. p. 164-181. [1974]
- 90 ČAPEK, Karel. *R.U.R.: a fantastic drama*. English version by Paul Selver and Nigel Playfair. New York: S. French, c1923. [1920]
- 91 _____. *The absolute at large [Tovarna na absolutno]*. London: G. Allen & Unwin, 1944. [1922]
- 92 _____. *War with the Newts [Valkas mloky]*. Trans. by Ewald Osers. Highland Park, NJ: Catbird, 1990. [1936]
- 93 CAPLAN, David (Ed.). *Biological studies of mental processes*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1980.
- 94 CARNAP, R. *The logical syntax of language*. London: Routledge & Kegan Paul, 1934.
- 95 CARROLL, Lewis. *Alice's adventures in Wonderland*. In: _____. *Alice in Wonderland*. Ed. by Donald J. Gray. New York: W. W. Norton, 1971a. p. 1-99.
- 96 _____. *Through the looking-glass: and what Alice found there*. In: _____. *Alice in Wonderland*. Ed. by Donald J. Gray. New York: W. W. Norton, 1971b. p. 101-209.
- 97 CARROLL, Noël. *The philosophy of horror: or the paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1989.
- 98 CARTER, Paul A. *The creation of tomorrow: fifty years of magazine science fiction*. New York: Columbia Univ. Press, 1977.
- 99 CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. *Don Quijote de la Mancha*. Ed. y notas de Vicente Gaos. Madrid: Rialp, c1980. 2 v. [1605, 1615]

- 100 CHAO, Yuen Ren. Models in linguistics and models in general. In: NAGEL, E., SUPPES, P., TARSKI, Alfred (Eds.). *Logic, methodology, and philosophy of science: proceedings of the 1960 international congress*. Stanford: Stanford Univ. Press, 1962. p. 558-566.
- 101 CHAUCER, Geoffrey. *The Canterbury tales*. Ed. by Nevill Coghill. Harmondsworth: Penguin, 1952. [ca. 1387-1400]
- 102 CHAYEFISKY, Paddy. *Altered states: a novel*. New York: Harper & Row, c1978.
- 103 CHOMSKY, Noam. *Syntactic structures*. The Hague: Mouton, 1957.
- 104 _____. *Rules and representations*. New York: Columbia Univ. Press, 1980.
- 105 CHRETIEN DE TROYES. *Perceval: the story of the grail*. Trans. by Ruth H. Cline. Athens, GA: Univ. of Georgia Press, 1985. [ca. 1190]
- 106 CHRISTOPHER, John [Christopher Samuel Youd]. *No blade of grass*. New York: Simon & Schuster, 1957. [Título inglés: *The death of grass*]
- 107 CLARENDON, Thomas D. The emergence of science fiction: the beginnings to the 1920s. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. 2. ed. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 3-87.
- 108 CLARK, Raymond J. *Catabasis: Vergil and the wisdom-tradition*. Amsterdam: Grüner, 1979.
- 109 CLARKE, Arthur C. *2001: a space odyssey*. New York: Signet Books, 1968.
- 110 COHN, Dorrit Claire. *Transparent minds: narrative modes for presenting consciousness in fiction*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 1978.
- 111 COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia literaria*. Edited with his aesthetical essays by J. Shawcross. London: Oxford Univ. Press, 1954. 2 v. [1815]

- 112 CON DAVIS, Robert. The case for a post-structuralist mimesis: John Barth and imitation. *American Journal of Semiotics*, v. 3, n. 3, p. 49-72, 1985.
- 113 COOK, William Wallace. *A round trip to the year 2000: or, a flight through time*. Westport, CT: Hyperion, 1974. [1925]
- 114 CORKER, David. Review of Hume's *Fantasy and mimesis*. *Journal of American Studies*, v. 20, n. 1, p. 109-110, Apr. 1986.
- 115 COURTNEY, E. Petronius and the underworld. *American Journal of Philology*, v. 108, n. 2, p. 408-410, Summer 1987.
- 116 COUTOURAT, L. *La logique de Leibniz*. Paris: Felix Alcan, 1901.
- 117 COVENEY, Peter. *The image of childhood*. Rev. ed. London: Barrie & Jenkins, 1967.
- 118 CRAWSHAY-WILLIAMS, Eliot. *Night in no time*. London: John Long, 1946.
- 119 CROCE, Benedetto. *Aesthetic as science of expression and general linguistic [Estetica come scienza dell'espressione e linguistica]*. Trans. by Douglas Ainslie. Rev. ed. New York: Noonday, 1965. [1902]
- 120 CURVAL, Phillipe [Phillipe Tronche]. *L'homme à rebours*. Paris: Laffont, 1974.
- 121 CYRANO DE BERGERAC, Savinien. *L'autre monde: ou les états et empires de la lune*. Ed. critique par Madeleine Alcover. Paris: Honoré Champion, 1977. [1656]
- 122 DÄLLENBACH, Lucien. *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil, 1977.
- 123 _____. Reading as suture (problems of reception of the fragmentary text: Balzac and Claude Simon). *Style*, v. 18, n. 2, p. 196-206, Spring 1984.

- 124 DANÈCHE, Daniel. Dick, the libertarian prophet. Trans. by Danièle Chatelain and George Slusser. *Science-Fiction Studies*, v. 15, n. 45, p. 141-151, July 1988.
- 125 DANTE ALIGHIERI. *The divine comedy* [La divina commedia]. Trans. by Allen Mandelbaum. Berkeley: Univ. of California Press, 1980. [ca. 1320]
- 126 DE BOLT, Joe & PFEIFFER, John R. The modern period. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. 2. ed. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 125-334.
- 127 DEELY, John N. *Introducing semiotic: its history and doctrine*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1982.
- 128 _____. The coalescence of semiotic consciousness. In: _____, Brooke WILLIAMS, and Felicia E. KRUSE (Ed.). *Frontiers in semiotics*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1986. p. 5-34.
- 129 _____. John Locke's place in the history of semiotic inquiry. In: EVANS, Jonathan and DEELY, John (Ed.). *Semiotics 1986*. Lanham, MD: Univ. Press of America, 1987. p. 406-418.
- 130 _____. The semiotic of John Poincaré: yesterday and tomorrow. *Semiotica*, v. 69, n. 1/2, p. 31-127, Apr. 1988.
- 131 _____. *Basics of semiotics*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1990a. [Semiótica básica. Trad. Julio Pinto. São Paulo: Ática, 1990]
- 132 _____. Sign, text and criticism as elements of anthroposemiosis. *The American Journal of Semiotics*, v. 7, n. 4, 1990b, p. 41-82.
- 133 DEFOE, Daniel. *The life and strange surprizing adventures of Robinson Crusoe of York: mariner* Stratford-upon-Avon: Shakespeare Head Press, [1981]. [1719]
- 134 DELANY, Samuel R. *Babel-17*. New York: Ace Books, 1966.
- 135 _____. *The jewel-hinged jaw: notes on the language of science-fiction*. Elizabethtown, NJ: Dragon Press, 1977.

- 136 DESSER, David. Do androids dream of Ridley Scott? In: YOKE, Carl B. (Ed.) *Phoenix from the ashes; the literature of the remade world*. New York: Greenwood Press, 1987. p. 193-200.
- 137 DEWEY, John. Object. In: BALDWIN, James M. (Ed.). *Dictionary of philosophy and psychology*. New York: Macmillan, 1902. v. 2. p. 191-192.
- 138 DICK, Philip K. *Solar lotery*. New York: Collier Books, 1990. [1955]
- 139 _____. *Eye in the sky*. New York: Ace Books, 1957.
- 140 _____. *The man in the high castle*. New York: Putnam, 1962.
- 141 _____. *The three stigmata of Palmer Eldritch*. New York: Doubleday, 1965.
- 142 _____. *Do androids dream of electric sheep?* New York: Doubleday, 1968.
- 143 _____. *Ubik*. New York: Doubleday, 1969.
- 144 _____. *Flow my tears, the policeman said*. New York: Doubleday, 1974.
- 145 _____. Man, android, and machine. In: NICHOLLS, Peter (Ed.). *Science fiction at large*. New York: Harper & Row, 1976. p. 201-209.
- 146 DICKENS, Charles. *The annotated Christmas carrol*. Introd. and notes by Michael P. Hearn. New York: C. N. Potter, 1976. [1843]
- 147 DISCH, Thomas M. *The genocides*. New York: Berkley, 1965.
- 148 DOLEŽEL, Lubomír. Mimesis and possible worlds. *Poetics Today*, v. 9, n. 3, p. 475-495, 1988.
- 149 DONNELLY, Ignatius [Edmund Boisgilbert]. *Caesar's column: a story of the twentieth century*. Ed. by Walter B. Rideout. Cambridge, MA: The Belknap Press of the Harvard Univ. Press, 1960. [1891]
- 150 DOUAY, Dominique. *La vie comme une course de chars à voile*. Paris: Calmann-Lévy, 1978.

- 151 DOYLE, Arthur Conan. *The lost world*. New York: Berkley, 1965. [1912]
- 152 DUNN, Thomas P. To play the phoenix: medieval images and cycles of rebuilding in Walter Miller's *A canticle for Leibowitz*. In: YOKE, Carl B. (Ed.). *Phoenix from the ashes: the literature of the remade world*. New York: Greenwood Press, 1987. p. 105-115.
- 153 DUPLESSIS, Rachel Blau. The feminist apologues of Lessing, Piercy, and Russ. *Frontiers*, v. 4, p. 1-8. Spring 1979.
- 154 ECO, Umberto. *Semiotics and the philosophy of language*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984.
- 155 EDWARDS, Malcom & HOLDSTOCK, Robert. *Realms of fantasy*. Garden City, NY: Doubleday, 1983.
- 156 EGAN, James. Apocalypticism in the fiction of Stephen King. *Extrapolation*, v. 25, n. 3, p. 214-227, Fall 1984.
- 157 EHRLICH, Max. *The big eye*. Garden City, NY: Doubleday, 1949.
- 158 ELIADE, Mircea. *Two tales of the occult*. Trans. by William Ames Coates. New York: Herder & Herder, 1970. [1939-40]
- 159 _____. *Mito e realidade*. Trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- 160 EMPSON, William. *Some versions of pastoral*. New York: New Directions, 1935.
- 161 ENGELS, Friedrich. *Socialism: utopian and scientific*. Peking: Foreign Languages Press, 1975.
- 162 ____ & MARX, Karl. *The communist manifesto*. New York: Pathfinder Press, 1970.
- 163 EVEN-ZOHAR, Itamar. Constraints on realeme insertability in narrative. *Poetics Today*, v. 1, n. 3, p. 65-74, Spring 1980.
- 164 FELLINI, Federico (Dir.). *Fellini Satyricon*. Roma: P.E.A., 1969.

- 165 FICHTE, J. G. *Grundlage der gesamten Wissenschaftslehre*.
Neu hrsg. und eingeleitet von Fritz Medicus. Leipzig:
F. Eckardt, 1911. [1794]
- 166 FINNEY, Jack [Walter Braden Finney]. *Invasion of the
body snatchers*. New York: Dell, 1961. [1955]
- 167 _____. *Time and again*. New York: Simon & Schuster, 1970.
- 168 FLEMING, Victor (Dir.). *The wizard of Oz*. s.l.: M.G.M.,
1939.
- 169 FOBES, Francis H. *Philosophical Greek: an introduction*.
Chicago: Univ. of Chicago Press, 1966.
- 170 FONSECA, Pedro da. *Instituições dialécticas*. Introd., esta-
belecimento do texto, trad. e notas Joaquim Ferreira Go-
mes. Coimbra: Univ. de Coimbra, 1964. 2 v.
- 171 FORSTER, E. M. *Aspects of the novel*. New York: Harcourt,
Brace, 1927.
- 172 FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueolo-
gia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes,
1985.
- 173 FRANCE, Anatole. *L'Ile des pingouins*. Paris: Calmann-
Lévy, 1973. [1907]
- 174 FRANKAU, Gilbert. *The seeds of enchantment*. Garden City,
NY: Doubleday, Page, 1922. [1921]
- 175 FRAZER, James. *The golden bough: a study in magic and
religion*. 3. ed. London: Macmillan, 1980. [1913]
- 176 FREUD, Sigmund. Creative writers and daydreaming. In:
ADAMS, Hazard (Ed.). *Critical theory since Plato*. New
York: Harcourt Brace Jovanovich, 1971. p. 748-753.
[1908].
- 177 FREUNDLIEB, Dieter. Semiotic idealism. *Poetics Today*, v.
9, n. 4, p. 807-841, 1988.
- 178 FRIEND, Beverly. Virgin territory: the bounds and bound-
aries of women in science fiction. In: CLARESON, Thomas
D. (Ed.). *Many futures, many worlds; theme and form in*

- science fiction. Kent, OH: The Kent State Univ. Press, 1977. p. 140-163.
- 179 FRISCH, Karl von. *Bees, their vision, chemical senses, and language*. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 1950.
- 180 FRYE, Nothrop. *The great code; the Bible and literature*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1981.
- 181 GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. Trans. ed. by Garrett Barden and John Cumming. London: Sheed & Ward, 1975.
- 182 GALILEI, Galileo. *Dialogue concerning the two chief world systems: ptolomaic and copernican*. Trans. by S. Drake. Berkeley: Univ. of California Press, 1953.
- 183 GARDNER, Howard. *The mind's new science: a history of the cognitive revolution*. New York: Basic Books, 1985.
- 184 GATTÉGNO, Jean. *La science-fiction*. 3. ed. Paris: PUF, 1971.
- 185 GENINASCA, Jacques. *Du texte au discours littéraire et à son sujet*. *Nouveaux Actes Sémiotiques: Le discours en perspective*, v. 2, n. 10-11, p. 9-34, 1990.
- 186 GERBER, Richard. *Utopian fantasy: a study of English utopian fiction since the end of the nineteenth century*. London: McGraw-Hill, 1973. [1955]
- 187 GERROLD, David [Jerrold David Friedman]. *When HARLIE was one*. Garden City, NY: Nelson Doubleday, 1972.
- 188 _____. *Moonstar odyssey*. New York: Signet, 1977.
- 189 GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.
- 190 _____. *Burning Chrome*. In: _____. *Burning Chrome*. New York: Ace Books, 1986. p. 168-191. [1985]
- 191 _____. *Count Zero*. New York: Ace Books, 1987. [1986]
- 192 _____. *Mona Lisa overdrive*. New York: Ace Books, 1988.
- 193 GILGAMESH EPIC. Trans. by John Garner and Hohn Maier. New York: Knopf, 1985. [ca. 2000 a.C.]

- 194 GODWIN, Francis. *The man in the moone and Nuncius inanimatus*. Folcroft, PA: Folcroft Library Editions, 1973. [1629]
- 195 GÖDEL, Kurt. *On formally undecidable propositions of Principia Mathematica and related systems*. Trans. by B. Meltzer. Introd. by R. B. Braithwaite. New York: Basic Books, c1962. [1931]
- 196 GOULD, Stephen Jay & VRBA, Elisabeth S. Exaptation—a missing term in the science of form. *Paleobiology*, v. 8, n. 1, p. 4-15, 1981.
- 197 GRAHAME, Kenneth. *The wind in the willows*. London: Methuen, 1908.
- 198 GRAINVILLE, Jean-Baptiste François Cousin de. *The last man: or, Omegarus and Syderia [Le dernier homme]*. New York: Arno Press, 1978. [1805]
- 199 GRAVES, Robert. *The Greek myths*. Harmondsworth: Penguin, 1955. v. 2.
- 200 GUERRINI, Remo. *Pelle d'ombra*. Piacenza: La Tribuna, 1979.
- 201 GUMPEL, Liselotte. *Metaphor reexamined: a non-Aristotelian perspective*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984.
- 202 HAGGARD, H[enry] Rider. *Ayesha: the return of She*. New York: Lancer, 1967. [1905]
- 203 _____. *She: a history of adventure*. New York: Ballantine, 1978. [1886].
- 204 _____. *Allan Quatermain*. London: Octopus Books, 1979. [1887]
- 205 _____. *Allan's wife*. Nort Hollywood, CA: Newcastle, 1980. [1889]
- 206 _____. *King Salomon's mines*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1989. [1885]
- 207 HALL, Trish. "Virtual reality" takes its place in the world. *The New York Times*, July 7, 1990. 6. cad. p. 1, 12

- 208 HAND, David (Superv.). *Bambi*. Culver City, CA: Walt
Disney Studios, 1942.
- 209 HARDWICK, Charles (Ed.). *Semiotics and significs: the cor-
respondence between Charles S. Peirce and Victoria
Lady Welby*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1977.
- 210 HARSHAW (HRUSHOVSKI), Benjamin. Fictionality and fields
of reference: remarks on a theoretical framework.
Poetics Today, v. 5, n. 2, p. 227-251, 1984.
- 211 HAWKES, Terence. *Struturalism and semiotics*. Berkeley:
Univ. of California Press, 1977.
- 212 HAWKING, Stephen W. *A brief history of time: from the
big bang to black holes*. Toronto: Bantam Books, 1988.
- 213 HAWTHORNE, Nathaniel. *The Blythedale romance*. Harmonds-
worth: Penguin, 1983. [1852]
- 214 HEINLEIN, Robert A. Science fiction: its nature, faults and
virtues. In: *THE SCIENCE FICTION NOVEL: imagination
and social criticism*. Chicago: Advent, 1969. p. 14-48.
- 215 _____. *I will fear no evil*. New York: Berkley, 1970.
- 216 HERBERT, Frank. *Dune*. Rodnor, PA: Chilton, 1965.
- 217 _____. *Dune messiah*. New York: Putnam, 1969.
- 218 _____. *Children of Dune*. New York: Berkley, 1976.
- 219 _____. *God emperor of Dune*. New York: Putnam, 1981.
- 220 HERSEY, John. *White lotus*. New York: Knopf, 1965.
- 221 HESIOD. *Theogony*. Trans. by Apostolus Athanassakis. Bal-
timore: The Johns Hopkins Univ. Press, 1983. [ca. 725
a.C.]
- 222 HESSE, Mary. Models and analogy in science. In: ED-
WARDS, Paul (Ed.). *The encyclopedia of philosophy*. New
York: Macmillan and The Free Press, 1967. v. 5, p. 354-
359.
- 223 HILTON, James. *Lost horizon*. Garden City, NY: Nelson
Doubleday, c1933.
- 224 HOBAN, Russell. *Riddley Walker*. New York: Summit Books,
c1980.

- 225 HOCKET, Charles F. *The state of the art*. The Hague: Mouton, 1968.
- 226 HOFSTADTER, Douglas. *Gödel, Escher, and Bach: an eternal golden braid*. New York: Basic Books, 1979.
- 227 HOGAN, James P. *Endgame enigma*. Toronto: Bantam, 1988.
- 228 HOLDSTOCK, Robert. *Mythago wood*. London: Victor Gollancz, 1984.
- 229 _____. *Lavondyss: journey to an unknown region*. London: Golancz, 1988.
- 230 HOMER. *The odyssey*. Trans. by Richmond Lattimore. New York: Harper & Row, 1968. [750 a.C.]
- 231 HORRAKH, Livio. *Grattanuvole*. Piacenza: La Tribuna, 1977.
- 232 HOUSER, Nathan. Toward a Peircean semiotic theory of learning. *The American Journal of Semiotics*, v. 5, n. 2, p. 251-274, 1987.
- 233 HUDLIN, Edward W. The mythology of Oz: an interpretation. *Papers on Language and Literature*, v. 25, n. 4, p. 443-462, Fall 1989.
- 234 HUDSON, W. H. *A crystal age*. New York: E. P. Dutton, c1917. [1887]
- 235 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press, 1967.
- 236 HUMBOLDT, Wilhelm von. *Werke in fünf Bänden*. Band 5: *Schriften zur Sprachphilosophie*. Hsrg. Andreas Flitver und Klaus Giel. Stuttgart: J.G. Buchhandlung, 1963.
- 237 HUME, Kathryn. *Fantasy and mimesis*. London: Methuen, 1984.
- 238 HUSSERL, Edmund. *Crisis of European sciences and transcendental phenomenology*. Trans. by David Carr. Evanston, IL: Northwestern University Press, 1970. [a. 1938].
- 239 HUTCHEON, Linda. *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. London: Methuen, 1984. [1980]
- 240 HUXLEY, Aldous. *Ape and essence*. New York: Harper, 1948.

- 241 HUXLEY, Aldous. *Brave new world*. Harmondsworth: Penguin, 1955. [1932]
- 242 INGARDEN, Roman. *The cognition of the work of art*. Trans. by Ruth A. Crowley and Kenneth R. Olson. Evanston, IL: Northwestern Univ. Press, 1973.
- 243 INNIS, Robert. *Semiotics: an introductory anthology*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1985.
- 244 IRVING, Washington. Rip Van Winkle. In: BODE, Carl et al (Ed.). *American literature; the 17th and 18th centuries*. New York, Washington Square Press, 1966. v. 1, p. 621-639.
- 245 IRWIN, W. R. *The game of the impossible: a rhetoric of fantasy*. Urbana: Univ. of Illinois Press, c1976.
- 246 ISER, Wolfgang. *The implied reader: patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett [Der implizite Leser]*. Baltimore: The Johns Hopkins Univ. Press, [1974].
- 247 JACKSON, Rosemary. *Fantasy: the literature of subversion*. London: Methuen, 1981.
- 248 JAMESON, Frederic. Introduction/prospectus: to reconsider the relationship of Marxism to utopian thought. *The Minnesota Review*, NS 6, Spring 1976. Special suplement: Marxism and utopia. p. 53-58
- 249 JERNE, Niels K. The generative grammar of the immune system. *Science*, v. 229, n. 4.717, p. 1.057-1.059, 6 Sept. 1985.
- 250 JOHANNESSON, Olof [Hannes Alfven]. *The tale of the big computer*. Trans. by Naomi Walford. London: Coward, 1968. [Título inglês: *The great computer*: título variante: *The end of man?*]
- 251 JOHANSEN, Jørgen Dines. Sign, concept, meaning, and the study of literature. In: DEELY, John and EVANS, Jonathan (Ed.). *Semiotics 1982*. Lanham, MD: University Press of America, 1983. p. 473-482.

- than (Ed.). *Semiotics* 1982. Lanham, MD: University Press of America, 1983. p. 473-482.
- 252 JOHANSEN, Jørgen Dines. Prolegomena to a semiotic theory of text interpretation. *Semiotica*, v. 57, n. 3/4, p. 225-288, 1985.
- 253 _____. Semiotics of rhetoric: the consumption of fantasy. In: SEBEOK, Thomas A. and UMIKER-SEBEOK, Jean (Ed.). *The semiotic web 1988*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1989. p. 301-332.
- 254 JOHNSON, Samuel. *The history of Rasselas, prince of Abissinia*. Ed. introd. by J. P. Hardy. New York: Oxford Univ. Press, 1988.
- 255 JONES, D. F. *Colossus: the Forbin project*. New York: G. P. Putnam's Son, 1966.
- 256 _____. *The fall of Colossus*. New York: G. P. Putnam's Sons, 1974.
- 257 _____. *Colossus and the crab*. New York: Berkley, 1977.
- 258 JUNG, Carl G. *Psychological types*. Trans. by H. Godwin Baynes. New York: Harcourt, Brace, 1926.
- 259 KAGARLITSKI, Julius. Realism and fantasy. In: CLARESON, T. D. (Ed.). *SF: the other side of realism: essays on modern fantasy and science fiction*. Bowling Green, OH: Bowling Green Univ. Popular Press, 1971. p. 29-52.
- 260 KANT, Immanuel. *Critique of judgment*. Trans. by J. H. Bernard. 2. ed. London: Macmillan, 1914. [1790]
- 261 _____. *Critique of pure reason*. Trans. by N. K. Smith. 2. ed. London: Macmillan, 1963. [1787]
- 262 KAUFMAN, Philip (Dir.). *Invasion of the body snatchers*. Culver City, CA: United Artists, 1978.
- 263 KAUFMANN, U. Milo. Review of Hume's *Fantasy and mimesis*. *Journal of English and Germanic Philology*, v. 86, n. 1, p. 146-148, Jan. 1987.
- 264 KAVANAGH, James H. "To the same defect": toward a critique of the ideology of the aesthetic. In: GARVIN,

- Harry R., ed. *Literature and ideology*. Lewisburg: Bucknell Univ. Press, 1982. p. 102-123.
- 265 KEITH, Robert. *Pavane*. London: Hart-Davis, 1968.
- 266 KEPLER, Johannes. *Somnium, seu opus posthumum de astronomia lunari*. Trans. by Edward Rosen. s.l.: Univ. of Wisconsin Press, 1967.
- 267 KETTERER, John. *New worlds for old: the apocalyptic imagination, science fiction, and American literature*. Garden City, NY: Anchor/Doubleday, 1974.
- 268 KING, Stephen. *Carrie*. Garden City, NY: Doubleday, 1974.
- 269 _____. *The stand*. New York: Signet, 1980.
- 270 _____. *Danse macabre*. New York: Berkley, 1981a.
- 271 _____. *The mist*. In: MCCAULEY, Kirby (Ed.). *Dark forces*. London: Macdonald Futura, 1981b. p. 419-551. [1980]
- 272 _____. *The dark tower: the gunslinger*. New York: Signet, 1989. [1982]
- 273 KIPLING, Rudyard. *The jungle book*. Ed. introd. by W. W. Robson. New York: Oxford Univ. Press, 1987a. [1894]
- 274 _____. *The second jungle book*. New York: Oxford Univ. Press, 1987b. [1895]
- 275 _____. *Puck of Pook's hill*. Harmondsworth: Penguin, 1987. [1906]
- 276 KIRST, Hans Hellmut. *The seventh day* [Keiner kommt davon]. Trans. by Richard Graves. Garden City, NY: Doubleday, 1959. [1957]
- 277 KLEINPAUL, Rudolph. *Sprache ohne Worte: Idee einer allgemeinen Wissenschaft der Sprache* [1888]. Preface by T. A. Sebeok. The Hague: Mouton, 1972.
- 278 KOLBENSCHLAG, Madonna. *Lost in the land of Oz: the search for identity and community in American life*. San Francisco: Harper & Row, 1988.
- 279 KRATZ, Dennis M. *Development of the fantastic tradition through 1811*. In: BARRON, Neil (Ed.). *Fantasy literature: a reader's guide*. New York: Garland, 1990. p. 3-61.

- 280 KROPF, Carl R. Douglas Adams's "Hitchhiker" novels as mock science fiction. *Science-Fiction Studies*, v. 15, n. 4, p. 61-70, Mar. 1988.
- 281 LAKATOS, Imre. *Proofs and refutations: the logic of mathematical discovery*. Ed. by John Worrall and Elie Zahar. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1976.
- 282 LAKOFF, George & ROSS, J. R. Is deep structure necessary? In: MCCAWLEY, James D. (Ed.). *Notes from the linguistic underground*. New York: Academic Press, c1976. p. 159-164.
- 283 LANCELOT OF THE LAKE [Lancelot du lac]. Trans. by Corin Corley. London: Oxford Univ. Press, 1989. [séc. 13]
- 284 LAPLANCHE, J. & PONTALIS, J.-B. *Vocabulário da psicanálise*. Trad. Pedro Tamen. São Paulo: Martins Fontes, 1967.
- 285 LAWSON, Benjamin S. The time and place of Edgar Rice Burrough's early Martian trilogy. *Extrapolation*, v. 27, n. 3, p. 208-220, 1986.
- 286 LEACH, Edmund. *Culture and communication: the logic by which symbols are connected*. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1976.
- 287 LECOURE, A. R., F. LHERMITTE and BRIANS, B. *Aphasiology*. London: Baillière Tindall, 1983.
- 288 LE GUIN, Ursula K. *The left hand of darkness*. New York: Ace Books, 1969.
- 289 _____. *Orsinian tales*. New York: Harper, 1976.
- 290 _____. *The languages of the night: essays on fantasy and science fiction*. Ed. and introd. Susan Wood. New York: Berkley, 1982.
- 291 LEM, Stanislaw. Todorov's fantastic theory of literature. *Science-Fiction Studies*, v. 1, n. 4, p. 227-237, Fall 1974.

- 292 LEM, Stanislaw. *The cyberiad: fables for the cybernetic age*. Trans. by Michael Kandel. San Diego, CA: Harvest/HBJ, 1985. [1967]
- 293 _____. *The futurological congress* (from the memoirs of Ijon Tichy). Trans. by Michael Kandel. San Diego, CA: Harvest/HBJ, 1985. [1971]
- 294 _____. *Return from the stars*. Trans. by Barbara Marszel and Frank Simpson. San Diego: Harvest/HBJ, 1989. [c1961]
- 295 LESSING, Gotthold Ephraim. *Laocoön*. Trans. by Robert Phillimore. London: G. Routledge; New York: E. P. Dutton, [1874]. [1766]
- 296 LEVIN, Ira. *This perfect day*. New York: Fawcett, 1970.
- 297 LEWIS, C. S. _____. *An experiment in criticism*. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1961.
- 298 _____. *The lion, the witch and the wardrobe*. New York: Macmillan, 1988a [1950].
- 299 _____. *Prince Caspian*. New York: Macmillan, 1988b [1951].
- 300 _____. *Voyage of the dawn treader*. New York: Macmillan, 1988c [1952].
- 301 _____. *The silver chair*. New York: Macmillan, 1988d [1953].
- 302 _____. *The horse and his boy*. New York: Macmillan, 1988e [1954].
- 303 _____. *The magician's nephew*. New York: Macmillan, 1988f [1955].
- 304 _____. *The last battle*. New York: Macmillan, 1988g [1956].
- 305 LEWIS, David. Japanese SF. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 467-496.
- 306 LEWIS, Peter H. Put on your data glove and goggles and step inside. *The New York Times*, New York, May 20, 1990. 6. cad. p. 8.

- 307 LITTLE, Edmund. *The fantasts: studies in J. R. R. Tolkien. Lewis Carroll, Mervyn Peake, Nikolay Gogol and Kenneth Grahame.* Amersham: Averbury, 1984.
- 308 LOCKE, John. *An essay concerning human understanding.* Collated and annotated with prolegomena, biographical, critical and historical notes by Alexander C. Fraser. New York: Dover, 1959. 2 v. [1690]
- 309 LODGE, David. *The modes of modern writing: metaphor, metonymy, and the typology of modern literature.* London: Edward Arnold, 1977.
- 310 LONDON, Jack. When the world was young. In: _____. *Curious fragments: Jack London's tales of fantasy fiction.* Ed. by Dale L. Walker. Port Washington, NY: Kenikat Press, 1975. p. 121-135. [1910]
- 311 _____. *The scarlet plague.* New York: Macmillan, 1915. [1912]
- 312 LORENZ, Konrad. *Studies in animal and human behavior 2.* Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 1971.
- 313 LUCID, Daniel Peri (Ed.). *Soviet semiotics: an anthology edited, translated, and with an introduction by Daniel P. Lucid.* Baltimore: The Johns Hopkins Univ. Press, 1977.
- 314 MACKAY, D. M. Cybernetics. In: SEBEOK, T. A. (Ed.). *Encyclopedic dictionary of semiotics.* Berlin: Mouton de Gruyter, 1986. v. 1, p. 169.
- 315 MACNEICE, Louis. *Varieties of parable.* Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1965.
- 316 MAHABHARATA. Trans. by J. A. van Buitenen. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1974-1978. 3 v. [400 a.C.-400]
- 317 MALORY, Thomas. *Le morte d'Arthur.* Dover, NH: Boydell, 1985. [1485]
- 318 MANI, Lakshmi. *The apocalyptic vision in nineteenth century American fiction: a study of Cooper, Hawthorne,*

- and Melville. Washington, DC: Univ. Press of America, 1981.
- 319 MANLOVE, C. N. *Modern fantasies: five studies*. Cambridge, GB: Cambridge Univ. Press, 1975.
- 320 _____. *The impulse of literary fantasy*. Kent, OH: The Kent State Univ. Press, 1983.
- 321 MARGULIS, Lynn & SAGAN, Dorion. *Microcosmos: four billion years of microbial evolution*. New York: Summit Books, 1986.
- 322 MARITAIN, Jacques. Language and the theory of signs. In: DEELY, John, WILLIAMS, Brooke e KRUSE, Felicia (Eds.). *Frontiers in semiotics*. Bloomington, Indiana Univ. Press, 1986. p. 51-62. [1957]
- 323 MARSHALL, Edison. *Ogden's strange story*. New York: H. C. Kinsey, c1934.
- 324 MARSHALL, Frank (Dir.). *Arachnophobia*. Hollywood: Hollywood Pictures-Amblin Entertainments, 1990.
- 325 MASTERS, Roger D. Genes, language, and evolution. *Semiotica*, v. 2, n. 4, p. 295-320, 1970.
- 326 MATHESON, Richard. *Bid time return*. New York: Viking, 1975.
- 327 MATURANA, Humberto R. Biology of cognition. In: ____ & VARELA, Francisco G. *Autopoiesis and cognition*. Boston: D. Reidel, 1980. p. 1-58. [1970]
- 328 MATURANA, Humberto R. & VARELA, Francisco G. *Autopoiesis and cognition: the realization of the living*. Boston: D. Reidel, c1980.
- 329 MAY, John R. *Toward a new Earth: apocalypse in the American novel*. Notre Dame: Univ. of Notre Dame Press, 1972.
- 330 MCCARTY, Willard. The catabatic structure of Satan's quest. *Univ. of Toronto Quarterly*, v. 56, n. 3, p. 283-307, Winter 1986-1987.

- 331 MCCAFFERY, Larry. An interview with William Gibson. *Mississippi Review*, v. 16, n. 2/3, p. 217-236, 1988.
- 332 MCCULLOCH, Warren Sturgis. *Embodiments of mind*. Cambridge, MA: The MIT Press, [1965].
- 333 MCGUIRE, Patrick L. Russian SF. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 426-454.
- 334 MCHALE, Brian. *Postmodernist fiction*. New York: Methuen, 1987.
- 335 MCINTOSH, J. T. *One in one hundred*. Garden City, NY: Doubleday, 1954.
- 336 MCNELLY, Willis E. A canticle for Leibowitz. In: MAGILL, Frank N. (Ed.). *Survey of science fiction literature*. Englewood Cliffs, NJ: Salem Press, 1979. v. 1, p. 288-293.
- 337 MEIDNER, Olga McDonald. Review of Hume's *Fantasy and mimesis*. *The British Journal of Aesthetics*, v. 25, n. 4, p. 408-409, Autumn 1989.
- 338 MELVILLE, Herman. *Typee*. New York: Dodd, Mead, c1923. [1846]
- 339 MERLE, Robert. *Malevil*. Trans. by Derek Coltman. New York: Simon & Schuster, 1974. [1972]
- 340 MERRELL, Floyd. *Semiotic foundations*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1982.
- 341 MERRITT, A. *The ship of Ishtar*. New York: Liveright, 1926.
- 342 _____. *The face in the abyss*. New York: Liveright, 1931.
- 343 _____. *Dwellers in the mirage*. New York: Liveright, 1932.
- 344 MESSAC, Régis. *Quinzinzinzili*. Paris: Fenêtre Ouverte, 1935.
- 345 MEYERS, Walter E. *Aliens and linguistics: language study and science fiction*. Athens, GA: The Univ. of Georgia Press, 1980.

- 346 MILLER, Walter M., Jr. *A canticle for Leibowitz*. Philadelphia, PA: J. B. Lippincot, 1960.
- 347 MILTON, John. *Paradise lost*. Ed. by Alastair Fowler. Harlow: Longman, 1971. [1667]
- 348 MONTALVO, Garcia Ordonez de. *Amadis de Gaula*. Trans. by Edwin B. Place and Herbert C. Behm. Kensington, KY: Univ. Press of Kentucky, 1974. [1508]
- 349 MOORCOCK, Michael. *An alien heat*. London: Granada, 1974. [1972]
- 350 _____. *The hollow lands*. London: Granada, 1975.
- 351 _____. *The end of all songs*. London: Granada, 1977. [1976]
- 352 _____. *Gloriana: or the unfulfill'd queen*. London: Allison & Busby, 1978.
- 353 MORE, Thomas. *A Utopia*. Trad. e notas Luís Andrade. In: ROTTERDAM, Erasmo. *Elogio da loucura*. MORE, Thomas. *A Utopia*. São Paulo: Abril, 1972. p. 159-314. [1551]
- 354 MORRIS, Charles W. *Foundations of the theory of signs*. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1938. 2 v. [International Encyclopedia of Unified Science, v. 1, n. 2].
- 355 MORRIS, William. *News from Nowhere: or, an epoch of rest*. Ed. by Asa Briggs. Harmondsworth: Penguin, 1984. [1890]
- 356 MORRISEY, Thomas J. *Armageddon from Huxley to Hoban*. *Extrapolation*, v. 25, n. 3, p. 197-213, Fall 1984.
- 357 NIVEN, Larry & POURNELLE, Jerry. *Lucifer's hammer*. Chicago: Playboy, 1977.
- 358 OEHLER, Klaus. *Peirce's foundation of a semiotic theory of cognition*. In: KETNER, Kenneth L. et al. *Studies in Peirce's semiotics*. Lubbock, TX: Institute for Studies in Pragmaticism, Texas Tech University, 1979. p. 67-76. (Peirce's Studies, 1).
- 359 O'NEILL, Joseph. *Land under England*. New York: Tusk/Overlook, 1985. [1935]

- 360 ORTH, Michael. Utopia in the pulps: the apocalyptic pastoralism of Edgar Rice Burroughs. *Extrapolation*, v. 27, n. 3, p. 221-233, 1986.
- 361 ORWELL, George. 1984. London: Harcourt Brace Jovanovitch, 1949.
- 362 _____. Review of *We*. In: ORWELL, Sonia and ANGUS, Ian (Ed.). *The collected essays, journalism and letters of George Orwell*. Harmondsworth: Penguin, 1968. v. 4. p. 72-75.
- 363 PANGBORN, Edgar. *A mirror for observers*. Garden City, NY: Doubleday, 1954.
- 364 PANSHIN, Alexei. Science fiction in dimension. In: CLARESON, T. D. (Ed.). *SF: the other side of realism: essays on modern fantasy and science fiction*. Bowling Green, OH: Bowling Green Univ. Popular Press, 1971. p. 326-333.
- 365 PANSHIN, Alexei & PANSHIN, Cory. *The world beyond the hill; science fiction and the quest for transcendence*. Los Angeles: Jeremy P. Tarcher, 1989.
- 366 PARRINDER, Patrick. Imagining the future: Zamyatin and Wells. *Science-Fiction Studies*, v. 1, n. 1, p. 17-26, Spring 1973.
- 367 PEAKE, Mervyn. *Gormenghast*. New York: Weibrigh and Talley, 1967. [1950]
- 368 PEIRCE, Charles Sanders. *Collected papers*. Ed. by Charles Hartshorne, Paul Weiss, and Arthur W. Burks. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard Univ. Press, 1931-1935, 1958.
- 369 _____. *Writings of Charles S. Peirce: a chronological edition*. Edward C. Moore (Ed.). Bloomington: Indiana Univ. Press, 1984. v. 2
- 370 _____. *Selected manuscripts and correspondence*. Indiana University-Purdue University's Peirce Edition Project: Indianapolis, U.S.A.

- 371 PELOT, Pierre. *Delirium circus*. Paris: J'ai Lu, 1977.
- 372 PETRONIUS, Gaius. *The satyricon*. Trans. by John P. Sullivan. Harmondsworth: Penguin, 1969. [ca. 65]
- 373 PFEIFFER, John R. *Fantasy and science fiction: a critical guide*. Palmer Lake, CO: Filter Press, 1971.
- 374 PHILMUS, Robert M. The language of utopia. *Studies in the Literary Imagination*, v. 6, n. 2, p. 62-78, Fall 1973.
- 375 PITCHER, George. Wittgenstein, nonsense, and Lewis Carroll. In: CARROLL, Lewis. *Alice in Wonderland*. Ed. by Donald J. Gray. New York: W. W. Norton, 1971. p. 387-402. [Rpt. from *The Massachusetts Review*, v. 6, p. 591-611, 1965]
- 376 PLATÃO. *Cratylus*. In: _____. *The dialogues of Plato*. Trans. by B. Jowett. New York: Random, 1892. v. 1, p. 173-229.
- 377 _____. *Republic*. In: _____. *The dialogues of Plato*. Trans. by B. Jowett. New York: Random, 1892. v. 1, p. 589-789.
- 378 POHL, Frederik. *Jem: the making of a utopia*. London: Victor Gollancz, 1979.
- 379 _____. *The world at the end of time*. New York: Ballantine, 1990.
- 380 POINSOT, João. *Tractatus de signis: the semiotic of John Poincaré*. Trans. by John Deely and Ralph Austin Powell. Berkeley: Univ. of California Press, 1985. [1632]
- 381 POPOL VUH. Trans. by Dennis Tedlock. New York: Simon & Schuster, 1985. [ca. 1554-1558]
- 382 POWERS, Tim. *The Anubis gates*. New York: Ace Books, 1983.
- 383 PRIEST, Harold M. *More's Utopia & utopian literature*. Lincoln, NE: Cliffs Notes, 1975.
- 384 PRIESTLEY, J. B. *Three time plays*. London: Pan, 1947.
- 385 _____. *The other place and other stories of the same sort*. London: Heinemann, 1953.

- 386 PRINGLE, David. *Science fiction: the 100 best novels*. An English-language selection, 1949-1984. New York: Carroll & Graff, 1985.
- 387 _____. *Modern fantasy: the 100 best novels*. An English-language selection, 1946-1987. New York: Peter Bedrick Books, 1989. [1988]
- 388 PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Trad. J. Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984.
- 389 PUNTER, David. *The literature of terror*. London: Longman, 1980.
- 390 QUEST OF THE HOLY GRAIL. Trans. by P. M. Matarasso. Harmondsworth: Penguin, 1969. [séc. 13]
- 391 RABKIN, Erik S. *The fantastic in literature*. Princeton: Princeton Univ. Press, c1976.
- 392 _____. Atavism and utopia. In: RABKIN, Eric S. et al. (Ed.). *No place else: explorations in utopian and dystopian fiction*. Carbondale, IL: Southern Illinois Univ. Press, 1983. p. 1-10.
- 393 RAMAYANA OF VALMIKI. Trans. by Hari P. Shastri. New York: Routledge Chapman and Hall, 1985. [ca. 500 a.C.]
- 394 RANSELL, Joseph. Peirce, Charles Sanders. *Encyclopedic dictionary of semiotics*. Ed. by Thomas A. Sebeok. Berlin: Mouton de Gruyter, 1986. p. 673-695.
- 395 RASPE, Rudolph Eric. *Baron Münchhausen's narrative of his marvellous travels and campaigns in Russia*. New York: Pantheon, 1969. [1785]
- 396 RAY, Jean [Jean Raymond De Kremer]. *Malpertuis: histoire d'une maison fantastique*. Verviers: Marabout, 1976. [1943]
- 397 READ, Herbert Edward. Fantasy (fancy). In: BOYER, Robert H. and ZAHORSKI, Kenneth J. (Ed.). *Fantasists on fantasy*. New York: Avon/Discus, 1984. p. 44-58.

- 398 READ, Herbert Edward. *The green child*. New York: New Directions, 1948. [1935]
- 399 RICOEUR, Paul. *La métaphore vive*. Paris: Seuil, 1975.
- 400 ROGERS, Ivor A. The time plays of J. B. Priestley. *Extrapolation*, v. 10, n. 1, p. 9-16, Dec. 1968.
- 401 RONEN, Ruth. Possible worlds in literary theory: a game in interdisciplinarity. *Semiotica*, v. 80, n. 3/4, p. 277-297, 1990.
- 402 ROSCH, Eleanor H. Natural categories. *Cognitive Psychology*, v. 4, n. 3, p. 328-350, May 1973a.
- 403 _____. On the internal structure of perceptual and semantic categories. In: MOORE, T. E. (Ed.). *Cognitive development and the acquisition of language*. New York: Academic Press, 1973b. p. 111-144.
- 404 _____. Human categorization. In: WARREN, Neil. *Studies in cross-cultural psychology*. London: Academic Press, 1977. v. 1, p. 1-49.
- 405 ROSE, Mark. Introduction. In: _____. (Ed.). *Science fiction*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, c1976. p. 2-7.
- 406 ROSINSKY, Natalie M. A female man? The "Medusan" humor of Joanna Russ. *Extrapolation*, v. 23. n. 1, p. 31-36, 1982.
- 407 RUSS, Joan. *The female man*. New York: Bantam, 1975.
- 408 RUSSELL, Bertrand & WHITEHEAD, Alfred North. *Principia mathematica*. New York: Cambridge Univ. Press, c1927, 1963. 3 v. [1910-1913]
- 409 SALTEN, Felix. *Bambi*. New York: Grossett & Dunlap, c1929.
- 410 SARBAN [John W. Wall]. *The sound of his horn*. London: Davies, 1952.
- 411 SAVAN, David. Toward a refutation of semiotic idealism. *Recherches Sémiotiques/Semiotic Inquiry*, v. 3, n. 1, p. 1-8, 1983.
- 412 SCHAEFFER, Jean-Marie. *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?* Paris: Seuil, 1989.

- 413 SCHMIDT, S. J. The fiction is that reality exists: a constructivist model of reality, fiction, and literature. *Poetics Today*, v. 5, n. 2, p. 252-274, 1984.
- 414 SCHOLLES, Robert & RABKIN, Eric S. *Science fiction: history, science, vision*. New York: Oxford Univ. Press, 1977.
- 415 SCOTT, Ridley (Dir.). *Blade runner*. Pinewood, GB: Ladd Company, 1982.
- 416 SEARLES, Baird, MEACHAM, Beth & FRANKLIN, Michael. *A reader's guide to fantasy*. New York: Avon Books, 1982.
- 417 SEBEEK, Thomas A. *Perspectives in zoosemiotics*. The Hague: Mouton, 1972a.
- 418 _____. Naming in animals, with reference to playing: a hypothesis. *Recherches Sémiotiques/Semiotic Inquiry*, v. 1, n. 2, p. 121-135, 1981.
- 419 _____. On the phylogenesis of communication, language, and speech. *Recherches Sémiotiques/Semiotic Inquiry*, v. 5, n. 4, p. 339-367, Dec. 1985.
- 420 _____. Language: how primary a modeling system? In: DEELY, John (Ed.). *Semiotics 1987*. Lanham, MD: Univ. Press of America, 1987. p. 15-27.
- 421 SERVISS, Garrett P. *The second deluge*. Westport, CT: Hyperion Press, 1974. [1912]
- 422 SHAKESPEARE, William. *A midsummer night's dream*. London: Methuen, 1979. [1595]
- 423 SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein: or, the modern Prometheus*. New York: New American Library, 1965. [1816]
- 424 _____. *The last man*. London: Hogarth Press, 1985. [1826]
- 425 SHERIFF, John K. *The fate of meaning: Charles Peirce, structuralism, and literature*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 1989.
- 426 SHIEL, M. P. *The purple cloud*. London: Chatto & Windus, 1901.

- 427 SHREVE, Gregory M. Not with a bang but with a wimper: anticatastrophic elements in Vance's *Dying earth*. In: YOKE, Carl B. *Phoenix from the ashes: the literature of the remade world*. New York: Greenwood Press, 1987. p. 125-132.
- 428 SIEGEL, Don (Dir.). *Invasion of the body snatchers*. s.l.: Allied Artists, 1956.
- 429 SOARES, Jô. O dito por não dito. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 10 jun. 1989. 1. cad. p. 11.
- 430 SOLDATI, Mario. *Lo smeraldo*. Milano: Mondadori, 1974.
- 431 SOTO, Domingo de. *Summulae*. Hildesheim, NY: Georg Olms Verlag, s.d.. [1. ed, Burgos 1529; 3. ed. rev., Salamanca 1554; facsímile da 3. ed.]
- 432 SPARIOSU, Mihai. *Literature, mimesis, and play: essays in literary theory*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1984.
- 433 SPECTOR, Judith A. Dr. Jekyll and Mrs. Hyde: gender-related conflict in the science-fiction of Joanna Russ. *Extrapolation*, v. 24, n. 4, p. 370-379, Winter 1983.
- 434 SPENSER, Edmund. *The faerie queene*. Ed. by Thomas P. Roche, Jr. New Haven, CT: Yale Univ. Press, 1981. [1590, 1596]
- 435 SPIEGELBERG, Herbert. *The phenomenological movement: a historical introduction*. The Hague: Martinus Nijhoff, 1960. v. 1. (Phaenomenologica, 5).
- 436 SPINRAD, Norman. *The iron dream*. New York: Avon, 1972.
- 437 STABLEFORD, Brian. *Man in a cage*. London: John Day, 1976.
- 438 _____. Science fiction between the wars: 1918-1938. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. 2. ed. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 88-124.
- 439 _____. The nineteenth century, 1812-99. In: BARRON, Neil (Ed.). *Fantasy literature: a reader's guide*. New York: Garland, 1990a. p. 62-115.

- 440 STABLEFORD, Brian. From Baum to Tolkien. In: BARRON, Neil (Ed.). *Fantasy literature: a reader's guide*. New York: Garland, 1990b. p. 116-222.
- 441 STERNBERG, Jacques. *La sortie est au fond de l'espace*. Paris: Denoël, 1956.
- 442 STEWART, George R. *Earth abides*. Boston: Houghton Mifflin, 1949.
- 443 STINE, Hank. *Season of the witch*. London: Essex House, 1968.
- 444 STONE-BLACKBURN, Susan. Adult telepathy: *Babel-17* and *The left hand of darkness*. *Extrapolation*, v. 30, n. 3, p. 243-253, 1989.
- 445 STURGEON, Theodore. *Venus plus x*. In: _____. *The dreaming jewels. The cosmic rape. Venus plus x*. New York: Quality Paperback Club, 1990. [Os três livros foram publicados com a paginação original] [1960]
- 446 STURMAN, Marianne. *Cervantes' Don Quixote*. Lincoln, NE: Cliffs Notes, 1964.
- 447 SUAREZ, Francis. *De sacramentis*. Paris: Vivès, 1860. Vol. XX da *Opera omnia editio nova*, a Carolo Berton.
- 448 SUTHERLAND, Kathryn. Responsible fictions: studies in novel theory and practice. *Critical Quarterly*, v. 28, n. 4, p. 105-113, Winter 1986.
- 449 _____. On the poetics of the science fiction genre. *College English*, n. 35, p. 372-383, Dec. 1972.
- 450 SWIFT, Jonathan. *Travels into several remote nations of the world ... by Lemuel Gulliver* [Gulliver's travels]. New York: Da Capo Press, 1988. [1726]
- 451 SWIGGERS, Pierre. A new paradigm for comparative literature. *Poetics Today*, v. 3, n. 1, p. 181-184.
- 452 SYMMES, John Cleves. *Symzonia: a voyage of discovery*. New York: Arno Press, 1975. [1820]
- 453 TAYLOR, A. L. *The white knight*. Edinburgh: Oliver and Boyd, 1952.

- 454 THOREAU, Henry David. *Walden*. Salt Lake City: G. M. Smith, 1981. [1854]
- 455 TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil, 1970a.
- 456 TOLKIEN, J. R. R. *Tree and leaf*. London: George Allen & Unwin, 1964.
- 457 _____. *Fantasy*. In: BOYER, Robert H. and ZAHORSKI, Kenneth J. (Ed.). *Fantasists on fantasy*. New York: Avon/Discus, 1984. p. 78-85.
- 458 TWAIN, Mark [Samuel Langhorne Clemens]. *A Connecticut yankee in king Arthur's court*. Ed. by Bernard L. Stein. Berkeley: Univ. of California Press, 1979. [1889]
- 459 UEXKÜLL, Jakob von. *Umwelt und Innenwelt der Tieren*. Berlin: Springer-Verlag, 1909.
- 460 _____. *A stroll through the worlds of animals and men*. In: SCHILLER, Claire H. (Ed.). *Instinctive behavior: the development of a modern concept*. New York: International Universities Press, 1957. p. 5-80. [1934]
- 461 UEXKÜLL, Thure von. *Semiotics and the problem of the observer*. *Semiotica*, v. 48, n. 3/4, p. 187-195.
- 462 VANCE, Jack. *The languages of Pao*. New York: Avalon, 1959.
- 463 VAX, Louis. *L'art et la littérature fantastiques*. Paris: PUF, 1960.
- 464 VERGIL [Publius Vergilius Maro]. *Aeneid*. Trans. by Allen Mandelbaum. New York: Bantam, 1971. [19 a.C.]
- 465 VERNE, Jules. *Voyage au centre de la terre*. Paris: Livre de Poche, 1988. [1864]
- 466 _____. *De la terre à la lune: trajet direct en 97 heures 20 minutes*. Paris: Livre de Poche, 1987. [1865]
- 467 VIDAL, Gore. *Messiah*. Rev. ed. New York: Little, Brown, 1965. [1954]
- 468 _____. *Visit to a small planet*. Boston: Little, Brown, 1956.
- 469 _____. *Myra Breckinridge*. Boston: Little, Brown, 1968.

- 470 VIDAL, Gore. *Myron*. Boston: Little, Brown, 1974.
- 471 _____. *Kalki*. New York: Random House, 1978.
- 472 VIERNE, Simone. *Jules Verne et le roman initiatique*. Paris: Sirac, 1974.
- 473 VOLTAIRE. *Candide: or, optimism*. Trans. by John Butt. Harmondsworth: Penguin, 1988. [1759]
- 474 VONNEGUT, Kurt, Jr. *The sirens of Titan*. Boston: Dell, 1959.
- 475 _____. *Slaughterhouse five*. New York: Delacorte, 1969.
- 476 WAGAR, W. Warren. *Terminal visions: the literature of last things*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1982.
- 477 WALTON, Kendall L. *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 1990.
- 478 WATSON, Ian. *The embedding*. New York: Charles Scribner's Sons, c1973.
- 479 WEBSTER'S new collegiate dictionary. Springfield, MA: G. & C. Merriam, 1979.
- 480 WEEDMAN, Jane. Delany's *Babel-17*: the powers of language. *Extrapolation*, v. 19, n. 2, p. 132-137, May 1978.
- 481 WEISS, Paul A. Causality: linear or systemic? In: MILLER, George A. and LENNEBERG, Elisabeth (Ed.). *Psychology and biology of language and thought: essays in honor of Eric Lenneberg*. New York: Academic Press, 1978. p. 1-26.
- 482 WELLS, H. G. *The first men in the moon*. London: Macmillan, c1904. [1901]
- 483 _____. *The war in the air*. New York: Boni and Liveright, 1917. [1908]
- 484 _____. *The island of Dr. Moreau*. [New York]: Berkley, 1964. [1896]
- 485 _____. *The war of the worlds*. New York: Airmont, 1964. [1898]
- 486 _____. *The time machine*. New York: Berkley, 1988. [1895]

- 487 WHORF, Benjamin Lee. *Language, thought, and reality: selected readings of Benjamin Lee Whorf*. Ed. by John B. Carroll. Cambridge, MA: The MIT Press, 1957. [1940]
- 488 WIENER, N. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. New York: Wiley, 1948.
- 489 WILKINS, William Vaughan. *Valley beyond time*. London: J. Cape, 1955.
- 490 WOLFE, Gary K. *The known and the unknown: the iconography of science fiction*. Kent, OH: Kent State Univ. Press, 1979.
- 491 WOLFF, R. P. (Ed.). *Kant*. New York: Doubleday, 1967.
- 492 WOLTERSTORFF, Nicholas. *Works and worlds of art*. Oxford: Clarendon, 1980.
- 493 WOOLF, Virginia. *Orlando: a biography*. London: Hogarth Press, 1928.
- 494 WORDSWORTH, William. *Preface to Lyrical ballads*. Ed. with an introd. and commentary by W. J. B. Owen. Copenhagen: Rosenkilde and Bagger, 1957. [1800]
- 495 WUL, Stefan. *Niourk*. Paris: Fleuve Noir, 1957.
- 496 WYLIE, Philip & BALMER, Edwin. *When worlds collide*. New York: Frederick A. Stokes, 1933.
- 497 WYNDHAM, John. *The day of the triffids*. Garden City, NY: Doubleday, 1951.
- 498 YANO, Tetsu. *Chikyū reinen [Terra: ano um]*. Tóquio: Hayakawa Shobō, 1969.
- 499 YIONG-LIE, Ye. Chinese SF. In: BARRON, Neil (Ed.). *Anatomy of wonder: a critical guide to science fiction*. 2. ed. New York: R. R. Bowker, 1981. p. 497-506.
- 500 ZAMYATIN, Yevgeny. *Nous autres [Mbi]*. Trad. B. Cauvet-Ouhamel. Paris: Gallimard, 1971. [1920-1]
- 501 ZGORŻELSKI, Andrzej. Is science-fiction a genre of fantastic literature? *Science-Fiction Studies*, v. 6, n. 7, p. 296-303, Nov. 1979.

Abstract

This dissertation follows a semiotic line in the study of modeling systems in non-realist literature. The first part deals with the action of the sign in nature and in the specifically human sphere. To the sign it is indifferent whether the object to which it refers exists in nature or only in the cognition of the experiencing organism. This characteristic of the sign enables animals to deceive and be deceived and, later, it enables humans to imagine and create beings without physical correlatives. Also from this characteristic arise language and all postlinguistic institutions. In other words, this possibility of the action of the sign gives birth to culture, by which the human being transcends the barriers of a biological heritage and the limits of the physical world.

The second part analyses what this indifference in signification implies to literature, mainly to the theory of mimesis. On the one hand, cognition always occurs through comparison or contrast: the absolutely new is not cognizable. On the other, the human being distinguishes himself from other animals as he becomes able to disconnect relations from their bases and fundamentals and reconnect them to other bases or fundamentals. The action of the sign always contains some mimetic element, as it repeats an ob-

ject or an interpretant, and some poietic element, as it brings about something that did not exist in experience. In literary creation (as in any creation) poiesis—the capacity specific to human beings of playing with relations—predominates. This enables us to define fantasy in literature as an intentional divergence from a reality defined by consensus.

The third part focuses on the models or modeling systems which model experience and the creation of new worlds, whether they come into existence physically or only as possibilities. Within these modeling systems, language—as deviated to communication—appears as the origin of all the others, be they forms of government, religious beliefs, or scientific and philosophical theories about being and its ways of cognition and existence. Here texts from widely different sources are compared without any preoccupation with genres, periods or critical fortune, in a comparative analysis of the working of the four main modeling systems—perception, language, religion, and science—in the creation of possible and impossible worlds.

The conclusion is that the mimesis in fantastic literature is one of interpretant and not one of object, as in the figurative and specular mimesis of realist literature.