

A FICÇÃO ESPECULATIVA COMO VISLUMBRE DO PÓS-HUMANISMO EM *ORYX E CRAKE*: PARALELOS QUE SE CRUZAM NAS OBRAS DE MARGARET ATWOOD E NIKOLAI LUTOHIN

THE SPECULATIVE FICTION AS A GLIMPSE OF THE POSTHUMANISM IN
ORYX AND CRAKE: PARALLELS THAT CROSS IN THE WORKS OF
MARGARET ATWOOD AND NIKOLAI LUTOHIN

Luiza Prates dos Santos¹

RESUMO: O intuito deste artigo é estabelecer as relações entre as narrativas de Margaret Atwood, na obra *Oryx e Crake* e as ilustrações do artista Nikolai Lutohin. A narrativa de ficção científica vem ganhando mais popularidade devido ao seu caráter especulativo, tendo subvertido suas noções de futurismo fantástico e aproximando-se da realidade cada vez mais. Pensaremos nas narrativas visual e textual como referências hodiernas, principalmente no âmbito da tecnologia, salientando o caráter de representação, tendo como eixo principal os elementos do pós-humanismo que conduzem e fundamentam a reflexão crítica de tais obras. Assim sendo, é através de passagens do livro que construiremos o olhar conjunto às imagens, realizando uma leitura atenta das obras e a relevância de pensarmos nas implicações do pós-humanismo.

Palavras-chave: Margaret Atwood; Nikolai Lutohin. *Oryx e Crake*; Ilustração; Pós-humanismo.

ABSTRACT: The purpose of this article is to establish the relationships between the narratives in Margaret Atwood's *Oryx and Crake* and the illustrations by the artist Nikolai Lutohin. The science fiction narrative is gaining more popularity due to its speculative character, having subverted its notions of fantastic futurism and becoming increasingly closer to reality. We shall reflect upon visual and textual narratives as hodiernal references, especially in regard to technology, emphasizing the character of representation, having as main axis the post-humanistic elements that conduct and substantiate the critical reflection of said works. Therefore, it is through passages of the book that we will construct a view allied with the images, performing a mindful reading of the works and the relevance of thinking about the implications of post-humanism.

Keywords: Margaret Atwood ; Nikolai Lutohin ; *Oryx and Crake* ; Illustration ; Posthumanism.

¹ Mestranda em Letras - Linha de Literatura, Cultura e Tradução, pela Universidade Federal de pelotas - UFPel. Bolsista Capes.

Do mesmo modo, cada vez que pousamos o nosso olhar sobre uma imagem deveríamos pensar nas condições que impediram a sua destruição, o seu desaparecimento. É tão fácil, foi sempre tão corrente destruir as imagens.

Georges Didi-Huberman

De acordo com Francisco Rüdiger, o pós-humanismo consolida-se como movimento no final dos anos 1980, e surge “[...] no contexto de expansão do capitalismo high-tech, de formação embrionária da cibercultura e de instalação cotidiana do pensamento cibernético, com uma atitude acentuadamente libertária e anárquica pró-empresarial.” (RÜDIGER, 2007, p. 4). Portanto, ao pensar em pós-humanismo devemos considerar todos os fatores que constroem o presente visando o futuro, e as implicações de um pensamento progressista que não se preocupa com o presente. O pós-humanismo é um tema extremamente extenso e complexo de delimitar, pois, o mesmo está sendo construído há poucas décadas. Na falta de uma definição objetiva, o que conseguimos fazer nos estudos sobre o assunto, são projeções do que o movimento prevê, trazendo as referências pertinentes para tal discussão.

Tendo estabelecido as condições do pós-humanismo como o tema central das análises a seguir, buscaremos pontuar os aspectos específicos em cada parte do trabalho. Salientamos que não entraremos nas discussões terminológicas que diferenciam o “pós-humanismo” do “*poshumanismo*”, e nem suas derivações, como o pós-humanismo crítico, pós-humanismo cultural e pós-humanismo filosófico. Utilizaremos o termo, neste trabalho, nos referindo aos seus aspectos gerais, principalmente pelo viés da concepção do tema nas obras de ficção científica. Sendo assim, consideramos o pós-humanismo como uma corrente de pensamento onde a desconstrução do ser humano como conhecemos é um pressuposto para atingir um estado além de humano. Dentro dessa perspectiva, as noções de humanidade devem ser superadas e os avanços tecnológicos são a ferramenta mais propícia para os melhoramentos do homem enquanto espécie.

O pós-humanismo é um dos aspectos marcantes de *Oryx e Crake* (2018), obra selecionada para este estudo, primeiro volume da trilogia *MaddAdão*², publicado pela primeira vez em 2003. Nessa obra, a escritora canadense Margaret Atwood constrói uma narrativa distópica, onde o protagonista, Jimmy, acompanha de perto o fim do que entendemos como humanidade. Partindo dessa ideia é que pensamos nas implicações de nossa identificação como seres humanos sendo parte da natureza. Assuntos como ecologia e capitalismo estão presentes na narrativa e são fonte de reflexão sobre os meios que estão sendo utilizados para o mundo futuro, questões que nos fazem pensar qual será o dano em relação ao lucro, e quem se beneficiará de tais resultados. Em um sistema complexo, fantasiado de democracia, não podemos esquecer o único mandamento restante na fazenda em *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell, publicado em 1945: “todos os bichos são iguais, mas alguns bichos são mais iguais que os outros.” (ORWELL, 2007, p. 106).

Bottega e Stankiewicz, no artigo *Ficção científica e ficção especulativa em Oryx e Crake, de Margaret Atwood* (2020), afirmam que a ficção especulativa é um subgênero da ficção científica, e tem como característica uma abordagem onde os episódios narrados têm mais probabilidade de acontecer. Ainda conforme os autores, a própria Margaret Atwood, declara seus romances como

² Trilogia composta por *Oryx and Crake* (2003), *Year of the Flood* (2009) e *MaddAddam* (2013).

pertencentes à ficção especulativa. Com base no texto *Da centralidade política à centralidade do corpo transumano: movimentos da terceira virada distópica na literatura* (2014), entende-se que é a partir da ideia de Utopia de Thomas Morus que surgem as ramificações e conceitos que hoje conhecemos como distopias, ficção especulativa, ficções distópicas e até termos menos disseminados como eutopia³ e “ustopia”⁴. Portanto, tratamos a obra como uma distopia, mas considerando todos os seus aspectos especulativos, pois “as distopias literárias mantêm o espírito utópico vivo” (MARKS DE MARQUES, 2014, p. 27). Pensamos, então, na produção literária de Atwood de forma alternativa, tendo a obra como objeto de análise, mas considerando o sentido de alerta, e sua relevância hoje, dadas as similaridades com o período em que vivemos (2020-2021), o que faz com que *Oryx e Crake* (2018) pareça uma leitura profética, simultaneamente apontando uma variação de realizar a transição para o período pós-humano.

Trabalhando os aspectos do pós-humanismo em conjunto com as ficções, trazemos à luz Nikolai Lutihin (1932 - 2000), ilustrador nascido na Iugoslávia e filho de pais russos. O artista pouco conhecido possui uma vasta produção que teve início quando foi para a Hungria estudar em uma academia de artes de Budapeste. Ali, começou a trabalhar na ilustração de livros de ciência, livros infantis e alguns clássicos. Mais tarde, suas ilustrações circularam em revistas nos anos 70 e 80, como a *Galaksija*⁵, da qual foram selecionadas as figuras presentes nesse texto. O tema principal de suas obras são cenários futuristas, representações de ciborgues, indícios de um pensamento pós-humanista e expansão dos limites físicos, vislumbre de uma transcendência dos corpos físico, psíquico e mental. Neste trabalho serão discutidas as relações entre texto verbal e visual, conforme a provocação de Blanchot, “onde questiona ainda a possibilidade de uma literatura entendida como «linguagem imaginária»” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 214):

Será que a linguagem não se torna, ela própria, na literatura, totalmente numa imagem, não uma linguagem que conteria imagens ou que figuraria a realidade, mas que seria a sua própria imagem, imagem da linguagem - e não uma linguagem representada por imagens - ou ainda linguagem imaginária, linguagem que ninguém fala, quer dizer, que se fala a partir de sua própria ausência, como a imagem aparece através da ausência da coisa? (BLANCHOT, s.d., pp. 31-32 apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 215).

É uma questão interessante de se pensar quando lemos textos tão ricos em descrições. Temos muitos exemplos dessa prática na literatura, como um recurso para ambientar o leitor e fazê-lo sentir-se parte do enredo, induzindo-o a criar essas imagens mentais. É claro que não é possível universalizar uma única recepção, cada indivíduo terá suas próprias experiências e, quanto a isto, a proposição é estimular o olhar.

Pensar na imagem como equivalente a outras mídias é algo bastante comum. As figuras

³ Conforme Marques, a eutopia é um gênero que surge nos discursos platônicos e consolida-se no livro de Thomas Morus.

⁴ O termo *ustopia* foi sugerido por Margaret Atwood, e explicado por Marques como um gênero “que mistura as noções de utopia e distopia” (MARKS DE MARQUES, 2014, p. 15).

⁵ *Revista de popularização da ciência*, que teve publicações mensais e circulou entre 1972 e 1990 na Iugoslávia. Não existem muitas fontes sobre o editorial, por isso as informações não puderam ser verificadas e os recortes são de sites não oficiais. No entanto, a partir da compilação de capas colocada nas referências, pode-se ter uma boa noção dos assuntos que circulavam na revista.

que iluminaram os livros (iluminuras)⁶ e igrejas no passado, por exemplo, eram a história narrada tal qual o texto, então, é comum que se entenda a imagem como a equivalência “pobre” do texto, já que por muito tempo ela teve a função de comunicar aos iletrados. Contudo, este é um pensamento que pode e deve ser subvertido, já que a fruição da arte já não se limita à apreciação estética, ela possui valor discursivo, político, simbólico, representativo, narrativo, e ainda é um recurso investigativo, como no caso das pinturas rupestres que antecedem a escrita.

Não aprofundaremos a teoria sobre as imagens neste estudo, contudo, é relevante apontar e apresentar alguns aspectos de observação, principalmente ao se realizar um estudo de análise, como faremos aqui. Utilizaremos o método de leitura de imagem desenvolvido por Erwin Panofsky (1892-1968)⁷. A iconografia prevê que existem três níveis de análise de uma obra, sendo o primeiro deles, o da *significação primária* ou *natural*, onde se faz uma leitura abrangente, apenas em nível pictórico. No segundo nível, *significação secundária* ou *convencional*, é onde consideramos elementos externos, referências a lugares ou reconhecimento de pessoas presentes na composição. Por fim, no terceiro nível, *significação intrínseca* ou *conteúdo*, é onde alcançamos a iconologia, e é neste ponto que consideramos as motivações do autor da obra, as escolhas da composição, contexto histórico e tantos fatores quantos forem possíveis e relevantes para traçar um estudo que corresponda com a obra do artista, respeitando devidamente os elementos formais de leitura, a cronologia, os meios, ferramentas e limitações contemporâneas ao artista.

Em seu artigo, *O Inter-relacionamento entre textos e ilustrações nos livros de literatura infanto-juvenil* (1999), Danilo Lôbo afirma: “a ilustração é uma linguagem universal, que pode ser entendida por qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo sem necessidade de tradução”⁸ (p. 82), sendo assim, um instrumento que pode colaborar com a narrativa, ambientando e até situando leitores de diferentes níveis de aprendizado, principalmente no caso das literaturas infantis e juvenis.

Ao trazer dois artistas que trabalham com diferentes suportes, a intenção é refletir sobre a dinâmica dessas narrativas, tendo como tema principal o pós-humanismo. Como aporte metodológico, utilizamos os estudos de intermedialidade, que nos propiciam olhar para objetos de maneira equivalente e compreender as implicações englobadas em um aspecto comum.

Rajewsky (2020), por exemplo, sugere que, enquanto a intertextualidade discute a relação entre textos, a intermedialidade analisa fenômenos que acontecem entre as mídias; o processo intermediário representa um cruzamento de fronteiras midiáticas (RAJEWSKY, 2015). Como categoria analítica, intermedialidade pode assim permitir insights importantes para a análise de práticas artísticas e culturais de todo tipo, em várias configurações (textos verbais, filmes, performances, pinturas, instalações, HQ, vídeo games,

⁶ Iluminura designa os ornamentos ou figuras pictóricas que acompanhavam textos do medievo, mas através dos estudos teve a abrangência alargada, servindo para referir-se a diversas manifestações artísticas na combinação com textos escritos.

⁷ Historiador alemão, aluno de Aby Warburg (1866-1929), que estudou e lecionou na Alemanha, onde desenvolveu seus estudos sobre análise da história da arte, posteriormente denominados Estudos de Iconologia. O projeto tem como pressuposto compreender as narrativas das obras, com base nos escritos de Kant, Hegel e Cassirer, concebendo a História da Arte como *ciência da interpretação*.

⁸ A problemática deste pensamento é quanto à acessibilidade, pois a imagem pictórica não contempla deficientes visuais. Hoje, com recursos de transcrição, é possível fazer uma tradução da imagem para o som, que mantém o caráter de universalidade, mas não dispensa a tradução, como afirma o autor.

blogs, internet, logotipos etc.) - desde que essas práticas, ou configurações midiáticas manifestem algum tipo de estratégia, elemento constitutivo ou condição intermediária. (RAMAZZINA GHIRARDI, RAJEWSKY, DINIZ, 2020, pp. 17-18)

Tendo como base a intermedialidade, podemos compreender a importância de olhar para as diferentes obras como complementares de forma equitativa, como partes que contemplam aos diferentes espectadores ou ainda, que definem aquelas ideias gerais sobre a leitura de um ou outro suporte, que pode ser observado com as ilustrações posteriores às obras não ilustradas, ou o que ocorre quando um ator do cinema corresponde absolutamente com a ideia de determinado personagem literários, como, por exemplo, Katniss Everdeen, protagonista da trilogia *Jogos Vorazes* (publicados entre 2008 e 2010) e interpretada no cinema pela atriz Jennifer Lawrence, que cumpre com todas as descrições da personagem do livro, desde sua personalidade, traços físicos e forma de expressar-se. Este é um exemplo de uma das categorias de interação entre mídias, denominado transposição midiática.

Trata-se, efetivamente, de uma conversão. Os territórios do ser deixam de se manter no lugar. As fronteiras dançam, as linhas de partilha, com as suas hierarquias aferentes - palavra «sob» as imagens ou imagens «sob» as palavras -, desabam em proveito de um movimento soberano, de uma passagem, de uma conversão generalizada. Esse movimento deve chamar-se *figura*. A palavra convém pois o seu uso concerne tanto ao visual (que começa pelos rostos apercebidos, as «figuras» dos que nos são próximos) como ao textual (que começa pelos tropos decifrados, as «figuras» da linguagem). (DIDI-HUBERMAN, 2015 p. 159)

Apesar de parecer contraditória ao objetivo do trabalho, esta passagem ajuda a compreender o possível diálogo entre as duas mídias. No caso específico, o autor passeia entre esses dois campos, trazendo em palavras o que tantos fizeram em imagem nas representações das falenas, demonstrando um exemplo bastante extravagante, o caminho inverso do que vemos normalmente.

Assim como Lutohin apresenta cenários visuais, nos quais podemos imergir, Atwood os escreve, e a partir das descrições conseguimos visualizar esses cenários, criar essas cenas mentais, a imagem podendo ser “[...] um instante, o efeito produzido pela linguagem no seu brusco ensurdecimento. Saber isto, seria saber que, na crítica estética como na psicanálise, a imagem é paragem sobre a linguagem, o instante do abismo da palavra.” (FÉDIDA, p. 188 apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 143). Assim como a escrita é esse ritmo amalgamado, em que a imagem vai se construindo, a imagem é a leitura imediata, o texto integralmente exposto, diferenciando a maneira de recepção. Ambos os olhares necessitam do tempo para se concretizarem.

No livro, são exemplos dessas descrições as diferentes zonas da cidade, os Complexos, a *plebelândia*, as universidades e as paisagens do período pós-apocalíptico em que se encontra o protagonista e, evidentemente, nossa perspectiva é em relação à maneira como os personagens envolvidos na trama enxergam esses lugares, principalmente as percepções de Jimmy e o Homem das Neves, que são o mesmo personagem, mas que simbolizam o antes e depois da catástrofe que contextualiza a história. Essas descrições e percepções nos serão importantes no decorrer deste trabalho, e podem ser observadas nas passagens em que o personagem descreve

os animais criados em cativeiro, na indústria em que seu pai trabalhava como geneticista, por exemplo, onde nossas próprias noções de naturalidade são subvertidas na apresentação dos animais híbridos, e no caso específico dos porcos, que o animal é bestializado ao ser modificado para ser um portador e criador de órgãos humanos.

Essas modificações genéticas e alterações nas composições naturais são parte de um processo de industrialização que caracteriza a era tecnológica, num sistema retroalimentado onde a tecnologia favorece essas modificações, compondo o andamento da pós-humanização. Lucia Santaella, no livro *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2010), aponta a globalização como resultado dos avanços tecnológicos e das comunicações, e ressalta que “o aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar toda a informação, som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, com a mesma linguagem universal, uma espécie de esperanto das máquinas.” (SANTAELLA, 2010, pp. 70-71). Todas essas mudanças e a revolução da tecnologia, podem, e provavelmente irão resultar em uma mudança dos paradigmas culturais, tendo como novo suporte a internet, que viabiliza a circulação de informação, disseminação de material cultural e acesso à informação.

A cultura das máquinas já é uma realidade desde a revolução industrial. Cada vez mais compactas e eficazes, elas vêm modificando a maneira como se estabelecem todas as relações. Com o cenário pandêmico que enfrentamos a partir do final de 2019, foi possível ver a necessidade dos trabalhos remotos, possibilitados pelas tecnologias de redes e distribuição de internet, além de percebermos a viabilidade de executarmos inúmeras tarefas pelo computador ou celular. As adaptações que foram feitas devido à pandemia, apenas nos obrigou a incorporar tecnologias pré-existentes de maneira mais efetiva. A cada colapso que sofremos, são colhidos os frutos, podres ou sadios, do que conseguimos atingir através da adversidade.

Para além do cenário pandêmico, é preciso pensarmos na incorporação dessas tecnologias no futuro. Se, no início do século, entrávamos na era digital e foi de forma vagarosa que as tecnologias foram sendo implementadas e disseminadas, é de forma abrupta que nos vemos obrigados a aderir à nova forma de estudar, trabalhar e consumir, alterando todo o cenário cultural em que estamos inseridos.

É, entretanto, na teoria cultural que analisa as radicais transformações culturais pelas quais passamos que podemos ver o desenvolvimento de um pensamento que nos faz questionar radicalmente as concepções dominantes sobre a subjetividade humana. Ironicamente, são os processos que estão transformando, de forma radical, o corpo humano que nos obrigam a repensar a “alma” humana. Quando aquilo que é supostamente animado se vê profunda e radicalmente afetado, é hora de perguntar: qual é mesmo a natureza daquilo que anima o que é animado? É no confronto com clones, ciborgues e outros híbridos tecnonaturais que a “humanidade” de nossa subjetividade se vê colocada em questão. (TADEU, 2000, p. 10)

Como dito anteriormente, o tema identificado em comum nas obras aqui apresentadas é o aspecto pós-humano. O pós-humanismo surge de um pensamento sobre as concepções naturais do ser humano como uma limitação, e ampara-se na tecnologia para favorecer um melhor desempenho físico, a melhoria cognitiva, uma perspectiva de longevidade e a imortalidade, ou pelo menos uma existência sem restrições enquanto houver vida. Voltaremos a essas considerações mais adiante.

Não é possível determinar o que Nikolai Lutohin pretendia representar com suas obras, mas a maioria, estando publicada em revistas com temas futuristas e o *sci-fi* da época, já nos dá um grande indício, além da leitura que não é difícil de realizar. As obras não são nomeadas nem datadas, por isso a catalogação e apresentação serão feitas conforme as revistas em que foram publicadas. Arrisca-se aqui, fazer breves leituras das obras e traçar um paralelo com a narrativa de Atwood, tendo sempre como foco a descrição dos personagens e sua inserção nos cenários descritos.

Antes, é necessário discorrer sobre ilustrações e sua importância, presentes ou não em obras de ficção científica. Normalmente as narrativas ganham a versão visual em adaptações cinematográficas, e por isso as ilustrações parecem estar se tornando obsoletas, mas é uma área em constante expansão e é o que dá origem às adaptações, jogos, filmes, posters, todos são a partir de *sketches*. A ilustração não necessariamente é a área que irá desenhar tal qual a descrição do autor, ela irá apropriar-se de elementos para criar a atmosfera do cenário, focar em pontos chave para que as imagens implícitas, formadas na leitura, sejam encaixadas com a sensação visual, levando o espectador para além da aparência, tentando alcançar a completa experiência sensorial. Neste estudo, não analisamos o aspecto de construção baseada na obra, justamente pela escolha de duas mídias independentes.

Um aspecto que pode ser trabalhado é a possibilidade sobre as narrativas serem vistas também por um viés do transumanismo⁹, que é pensado como o momento de transição para o estado pós-humano e que se configura pelas adaptações, desenvolvimento tecnológico e científico, familiarização e implementação desses recursos de forma que passem a constituir-nos. A dependência da tecnologia para a subsistência é um ponto bastante preocupante, como os mecanismos de distribuição de água e energia, que gerou a total dependência de sistemas detentores desses bens. Conforme o surgimento do pensamento transumanista, este tem uma visão mais otimista e pensa no processo transumano como uma transição para um estado de melhores condições, mas considerando todas as vidas existentes no planeta. Tendo o ser humano criado e desenvolvido todos os meios de produção e os tecnológicos, por este viés, tem o dever de cuidar não apenas de sua espécie, justamente pelo discurso controverso de ser superior em relação às espécies não-humanas. A tecnologia é vista então, como uma possibilidade, caso ela possa amparar tais melhoramentos.

Nesse sentido, a narrativa de Atwood serviria como um alerta, um chamado para olharmos o mundo à nossa volta e começarmos a nos preocupar com outras formas de vida, ao invés de pensar em um estado futuro exclusivamente para o ser humano. O transumanismo denuncia que nossa vida não é determinante para a existência do planeta e subsistência de espécies não humanas, mas agimos como se fosse. Isso pode ser observado hoje, com o surgimento da pandemia gerada pelo Covid-19, que deixa aparente nossa invasão aos territórios silvestres e nos expõe a novas doenças, pelo consumo de animais, falta de responsabilidade sanitária, despreocupação com as vidas de pessoas de maneira igualitária, que são apenas exemplos do que ainda precisamos corrigir para atingir um estado melhor.

Outro fator importante a ser considerado aqui são os panoramas distópicos, que englobam desde cenários futuristas a acontecimentos apocalípticos e pós-apocalípticos. São as paisagens de caos, normalmente tomadas por aspectos presentes em nossa realidade, mas de forma exagerada, como o caso das propagandas nas ficções, normalmente em sociedades tomadas pela indústria. A obra fílmica de Ridley Scott, *Blade Runner - O Caçador de Andróides*

⁹ Movimento filosófico que surge a partir do Iluminismo e que é desenvolvido no século XX pelo biólogo Julian Huxley, que tem como premissa a melhoria humana através da ciência e tecnologia.

(1982), demonstra melhor na adaptação para o cinema do que no livro que inspirou o filme¹⁰, o exemplo da urbanização demarcada por painéis luminosos, propaganda de grandes marcas e a icônica cidade que não dorme. Às vezes esses cenários aparecem como propaganda política, representando o poder do estado como nos livros *1984* (1949), de George Orwell, e *O Homem do Castelo Alto* (1962), de Phillip K. Dick. Temos então um contraste entre os escritores do século passado, que temiam ou alertavam para a ascensão de líderes ou poderes estatais, como o grande irmão ou a ascensão do nazismo, respectivamente, em relação aos contemporâneos, que trabalham na crítica à elevação da indústria, dominando, além das esferas do consumo, pelos padrões de beleza, moda, atualização das tecnologias pessoais, inserção nas redes sociais e, principalmente o que sempre conhecemos como dever do estado, a responsabilidade pela saúde, educação e segurança.

Considerando as noções que já foram explanadas acerca do pós-humanismo, podemos identificar diversos aspectos sobre essa abordagem. Uma delas é bastante comum em termos de representação, a imagem do ciborgue, como a tendência à modificações físicas através da genética ou protética, enfim, a hibridização entre homem e máquina.

“A imagem do ciborgue nos estimula a repensar a subjetividade humana; sua realidade nos obriga a deslocá-la.” (TADEU, 2000, p. 13). O ciborgue, androide ou esse ser supra-humano é uma imagem enraizada nas narrativas de ficção científica, e temos como exemplo de precursor a criatura de Dr. Victor Frankenstein¹¹, que surgiu na busca de se criar um ser a partir de um *assemblage* de restos mortais, animando-o através da tecnologia vigente, a eletricidade. Já a aparição como robô, um ser criado apenas na semelhança do humano, (braços, pernas, cabeça), o *Maschinenmensch*, que é o robô construído por Rotwang em *Metrópolis*¹², que surge com a ideia da melhoria da condição humana sobre um aspecto externo, nesse caso, a robô, que foi criada representando um ser feminino, é designada ao pensamento inteligente, podendo substituir desde os grandes líderes até o operariado. A *máquina-humana* ou ainda a *paródia humana*, é composta por cristais e metais que imitam a estética de um ser humano e que simboliza seu desenvolvimento, e mais tarde é aprimorada para ficar mais parecida com Maria, causando confusão identitária entre a robô e personagem da trama. A partir desses dois modelos, muitos outros surgiram pela referência, eles foram ícones que transmitiram a ideia de forma longeva, que reverbera até hoje servindo como parâmetro e inspiração para criações semelhantes. Assim sendo, podemos observar que tanto a construção imaginária quanto a composição corpórea do ciborgue se dão pela necessidade das melhorias da condição humana, como a capacidade de processamento de dados de maneira racional, na superação de aspectos que nos tornam frágeis ou vulneráveis. O pós-humano é a condição onde o ser humano é mais que humano.

O romance de Atwood é elaborado sobre a tríade Oryx, Crake e Jimmy. A relação dos personagens tem início na infância de Jimmy, quando Glenn, que mais tarde será conhecido como Crake, passa a ser seu colega. Os dois estabelecem um contato de coleguismo que evolui para amizade. Ambos conhecem Oryx através de um site de turismo sexual, e apenas depois de muitos anos irão conhecê-la pessoalmente. Jimmy utiliza seu nome em grande parte do livro contando sua trajetória e aparece posteriormente nas memórias do Homem das Neves, alcunha da qual se utiliza no período pós apocalíptico, ao que tudo indica, por uma necessidade de ressignificação de identidade em uma realidade que já não lhe cabe mais.

¹⁰ *Andróides sonham com ovelhas elétricas?*, de Phillip K. Dick, publicado em 1968.

¹¹ *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicado em 1823.

¹² *Metrópolis*, de Thea von Harbou, publicado em 1927.

Crake demonstra uma tendência de resistir à massificação, mostrando-se consciente sobre os conteúdos televisivos veiculados, da manipulação midiática, das condições climáticas e biológicas promovidas pela indústria e das infinitas possibilidades oferecidas pela internet, contudo, é uma pessoa que consome e usufrui de todos esses supostos benefícios.

No decorrer da trama, Jimmy e Crake se conhecem, ainda crianças, e acabam por afastar-se. Ao reencontrar-se com Crake, Jimmy se depara com um sujeito em uma hierarquia superior, detentor de poder e líder de um setor da mesma indústria que criticava, então começam as ambiguidades dos personagens, pois ao receber uma proposta de trabalho dentro da empresa, Jimmy sabe que se beneficiará em inúmeros aspectos, tendo a oportunidade de livrar-se da vida pobre e solitária que viveu até então, contudo, sente-se o desconforto ao ver o próprio amigo tão envolvido em um setor bastante problemático, que fomenta inúmeros projetos que desnaturalizam e escravizam a sociedade. Essas impressões são bastante importantes para pensar no confronto e nas relações que se estabelecem daí em diante.

No início da narrativa Jimmy passa a entender e perceber o posicionamento de Crake como similar ao de sua mãe, uma microbiologista que trabalhou nas Fazendas OrganInc, responsáveis pelas modificações genéticas dos porcos. A mãe de Jimmy ocupa um papel secundário que mostra a resistência à realidade das pessoas que vivem nos Complexos. Futuramente é considerada uma desertora, pois passou a se preocupar com a vida dos animais que viviam nas indústrias, preocupava-se com a saúde das pessoas, e foge de casa e do estilo de vida com a qual não compactua mais. E por isso o reencontro com o amigo deixa Jimmy bastante desorientado quanto ao pensamento ideológico de Crake.

As motivações de Crake ao decidir fazer parte da corporação não ficam claras, seja pela ingenuidade de Jimmy ou pela falta de diálogo entre ambos, o que aponta novamente a ambiguidade da amizade. Crake almeja a melhoria da espécie e vai dando pistas conforme suas conversas começam a acontecer. Através do acesso à tecnologia, cria a nova espécie, cujos indivíduos serão chamados de *crakers*, e ao ser questionado sobre quem financia um dos ramos do complexo, responde “A dor diante da morte inevitável [...] O desejo de parar o tempo. A condição humana.” (ATWOOD, 2018. p. 275), o que é mais um indicativo das razões de Crake ao realizar sua criação. Pode-se considerar também a antiga ideia do homem querer brincar de Deus, colocar-se no lugar do Criador, manipular, criar, modificar à sua vontade, que fica bastante nítido no perfil do personagem desde o início da trama.

Os *crakers* foram criados com os corpos humanos que não irão envelhecer, ou melhor, irão crescer apenas até certo ponto, conforme a conversa com Jimmy,

Crake explicou sobre os fatores de crescimento acelerado que ele havia introduzido. - Além disso eles estão programados para morrer aos trinta anos, subitamente, sem ficarem doentes. Nada de velhice, nenhuma dessas ansiedades. Eles irão simplesmente apagar. (ATWOOD, 2018, p. 285)

Por serem geneticamente modificados, possuem uma espécie de prazo de validade, o que os livrará do processo de deterioração do corpo, retirando assim uma parcela do que os enfraquece, um passo além, não para a imortalidade,

- A imortalidade - disse Crake - é um conceito. Se você considerar “mortalidade” como sendo não a morte, mas o pré-conhecimento e o medo

dela, então a “imortalidade” é a ausência desse medo. Os bebês são imortais. Apague o medo e você será... (ATWOOD, 2018, p. 285).

Esses são os indivíduos que permaneceram na terra para reconstruí-la e Crake ainda preocupa-se em como irão se desenvolver em sociedade. Para Crake, a cultura nos fragiliza, pois a partir do momento em que criamos ídolos, cânones ou deuses, nós damos poder àquilo que não vemos, o que culmina na criação da religião e da política, que são o início da decadência da humanidade. Então, em sua criação, retira deles a capacidade de produzir elementos culturais, conforme a narrativa.

Cuidado com a arte, Crake costumava dizer. Assim que eles começarem a produzir arte, teremos problemas. Qualquer tipo de pensamento simbólico seria sinal de decadência, na opinião de Crake. Em seguida eles estariam inventando ídolos e funerais e oferendas para os túmulos, e vida após a morte, e pecado e Linear B, e reis, e depois escravidão e guerra. (ATWOOD, 2018, p. 336).

Por ironia, após a catástrofe, o Homem das Neves conduz as respostas para os *crakers* de maneira a formar uma versão invisível de Crake e de Oryx, fazendo com que os novos humanos atribuíssem uma potencialidade sobrenatural aos dois. Este é um dos aspectos que serão apontados na realização da leitura das duas primeiras imagens trazidas para análise.

Pensando especificamente no aspecto de Oryx, sua função desde o início foi educar e conviver com os *crakers* em seu habitat, a redoma na qual eles foram criados, seu santuário. Ela cumpre um papel de mentora ou mãe, ensinando-lhes sobre si mesmos, sobre ela, convivendo com eles, respondendo às perguntas deles, o que também faz lembrar do papel de Maria, no já citado *Metrópolis*, que é mentora dos irmãos de Freder, e cuja aparência foi atribuída ao robô, enquanto a aparência de Oryx enraíza-se na percepção dos *crakers*.

A gravura produzida por Lutohin (Fig. 1) poderia ser uma representação de Oryx, lembrando os momentos do livro que são demarcados pelo seu olhar penetrante, que define o instante em que Jimmy apaixonou-se por ela, “A foto do olhar que ela havia lançado para ele, o olhar direto, desdenhoso, inteligente, que o havia abalado tanto quando ele tinha uns... catorze anos?” (ATWOOD, 2018, p. 203), e também quando sua fotografia vira um atalho para o jogo EXTINCTATHON, “Crake moveu o cursor até o olho esquerdo da garota, clicou na íris. Era um portal: a sala de jogos apareceu.” (ATWOOD, 2018, p. 203).

Assim como os *crakers* são uma clara representação do pós-humanismo, Oryx e Crake trazem esse aspecto se pensarmos no envolvimento de ambos no cenário pós-extinção humana, pois são esses seres que habitam o imaginário dos *crakers*, além disso, possuem um papel anterior ao colapso, e, como já falado, como os *crakers* desconhecem o processo da morte, pensam que Oryx e Crake deixaram de ser uma presença física, mas permanecem vivos através das memórias e do “contato” de Jimmy. Nikolai Lutohin traz em suas obras elementos que indicam a qualidade de pós-humanos, os já citados atributos de transcendência, hibridização e um caráter futurista, como nas Figuras 1 e 2.

A imagem a seguir traz uma figura central, que parece ser uma representação feminina ou mesmo uma mulher humana, cujo olho foi implementado com um aparelho muito semelhante à uma lente de câmeras fotográficas. Essa mulher (humana ou não-humana), possui

um semblante de monalisa, o quase rir que é reconhecido mundialmente; possui o rosto dividido ou aberto, como se seu conteúdo, seus componentes, estivessem expostos, uma dissecação do andróide. Dentro dessa fração da face, pode-se ver uma série de itens, rodas, um par de olhos, um busto nu feminino, fragmentos de escritos, como letras de jornal, uma digital, uma espécie de garrafa de óleo automotivo e outros elementos indistinguíveis.

Logo abaixo, uma série de pontos, que podem ser uma transcrição em código morse, binário ou braille. Há dois elementos muito interessantes na composição, são eles a parte mais orgânica da peça. Primeiramente os cabelos, um fluxo que parece não respeitar a gravidade, podendo indicar estar no espaço, que nos levaria às ideias de viagens interplanetárias e exploração espacial, presente também na Fig. 2, algo que quando as imagens foram criadas como um cenário futurista, hoje é uma realidade ainda que sem viabilidade turística por enquanto, milhares de sondas e satélites estão sendo enviados há algumas décadas, podendo expandir o que sabemos sobre o que há além do planeta Terra. Ainda na parte orgânica da imagem, o que seriam seus pensamentos cercados pelos cabelos aparenta ser a representação de ondas, sejam elas as de uma pedra que cai na água, ondas de rádio ou a representação universal de sinais de antenas. À sua esquerda, na parte de cima da imagem, parecem estrelas, que corroboram com a ideia espacial, e abaixo, um semblante borrado de um homem que, ao contrário da figura principal, é uma imagem sem nitidez, mas possui uma expressão que o humaniza, além da sombra em seu rosto o que dá um ar de ser um homem de idade avançada, uma presença, um vulto, uma personalidade secundária, algo relativo ao passado.



Fig. 1 Nikolai Lutohin, ilustração em serigrafia, c. 1970.

Todas essas considerações são conjecturas, contudo, se pensarmos juntamente com a pretensão de Crake, de criar os novos humanos com uma idade determinada para morrer antes de chegar à velhice, deixando para trás o que seria o nosso futuro, compleição da velhice, representado pelo cansaço e o processo natural de deterioração do corpo, podemos ver as semelhanças do pensamento pós-humanista com a ideia do corpo jovem.

O próximo ponto a ser observado em ambas as narrativas, é a transcendência do corpo. Um quesito que pode ser pensado inicialmente pelo critério de criações tecnológicas, desde computadores, celulares, extensões do corpo como próteses, mas também o desenvolvimento das capacidades de processamento de dados, tanto de forma mais rápida quanto mais efetiva, consequentemente ampliando nossas perspectivas de explorar o que há no espaço, transcendendo o corpo, a mente e o que está além do nosso lugar. A expansão mental é um símbolo dessa superação, em termos científicos ela é representada pelas ciências exatas, que aparecem nas Figuras 1 e 2, indicando um pensamento racional, deixando de lado o sentimento, a emoção, considerados por alguns justamente o que nos torna humanos. Ainda assim, os elementos que pertencem às áreas humanas ou linguísticas estão representados nas imagens, mas com o cunho de informação, sem remeter diretamente à sensibilidade. O conflito entre ciências humanas e exatas, remete a uma dualidade apontada no jogo *Blood and Roses*, na signitiva passagem em que Homem das Neves relembra pontos chave do jogo, (pp. 79-80) onde os acontecimentos históricos eram utilizados como moeda de troca, no qual *Blood* eram as atrocidades e *Roses* eram as grandes conquistas humanas, como obras de arte e clássicos da literatura, uma dualidade prejudicial para os processos de aculturação, que acabam por atribuir um valor intrínseco à determinadas práticas e desmerecer outras. “Esse era o problema do *Blood and Roses*: era mais fácil lembrar das coisas relativas a sangue.” (ATWOOD, 2018, p. 80).

Na próxima imagem, abordaremos a ideia de como são demonstradas as noções dessa expansão que se dá em termos físicos, intelectuais, e até psíquicos que se apresentam nas diferentes áreas de estudo, manifestado principalmente nas esferas sociais e culturais, retomando alguns pontos em comum com a leitura da imagem anterior.

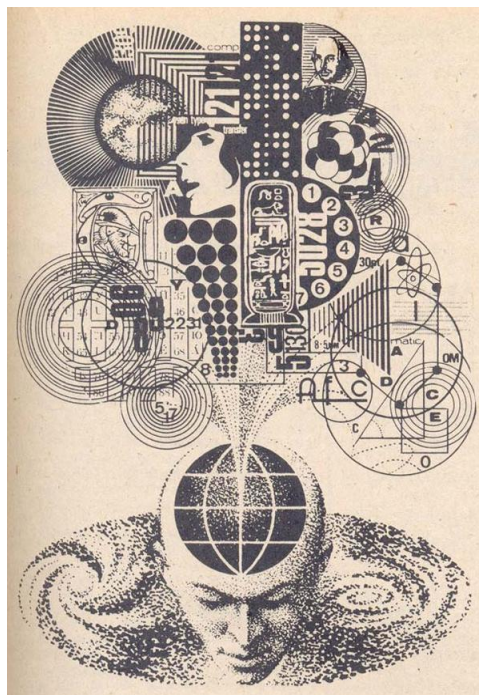


Fig. 2 Nikolai Lutihin, ilustração em serigrafia, sem data.

A imagem apresenta uma figura masculina, de olhos fechados, como se estivesse concentrando-se em seus pensamentos em uma espécie de meditação. Antes de tentarmos ler o que existe em suas ideias, trataremos da corporeidade e inserção do mesmo no espaço. O corpo torna-se desnecessário em um contexto intelectual, e podemos pensar em inúmeras representações de uma cabeça pensante sem corpo na ficção científica, não significando objetivamente a abnegação do corpo, mas a priorização da mente, subvertendo as noções que criamos sobre a razão pertencer à cabeça e a emoção ao peito, como será apontado na Figura 3, pois a imagem apresenta no pensamento alguns indícios de processar também informações relativas ao lado mais sensível do ser humano. Mas voltemos à Figura 2 e pensemos na representação do universo que se apresenta na parte inferior no plano secundário. Uma vez mais, o homem coloca-se como, não apenas o centro, mas o acima do universo, como sendo o universo o seu próprio corpo. Ali, parecem pairar uma galáxia espiral e uma elíptica, talvez na tentativa de representar a diversidade ou quantidade das mesmas no universo provavelmente infinito. Acima, no globo aberto que representa o cérebro humano, abre-se em inúmeros caminhos uma quantidade não inventariável do que representa o conhecimento. Novamente, muitas referências às áreas das ciências exatas, como os triângulos-retângulos, as várias circunferências, a representação de uma estrutura atômica, uma estrutura molecular, ondas de rádio, medidas, números e possivelmente outras referências que não foi possível identificar. Dentre esses elementos, podemos ver algumas alusões a tópicos que vão além das ciências exatas, como os pontilhados que lembram códigos como na Figura 1, o disco de um telefone, como um aspecto do avanço nas comunicações, a figura de Shakespeare, como representante das inclinações e considerações acerca da literatura, bem como a letra capitular, elemento muito utilizado em livros mais antigos como forma de iniciar os textos ou novos capítulos. Há ainda uma figura que parece ser um cantor ou cantora remetendo à cultura pop da época disco, e uma tábua de hieróglifos egípcios, que parecem amparar todas as outras informações pelo arcabouço histórico do desenvolvimento da linguagem.

Retomamos então diversos pontos do livro que já foram citados, contudo, é interessante pensar no processo dessa expansão a partir do potencial de aprendizado dos *crakers*. Apesar de seu criador tê-los desenvolvido sem a capacidade inata para a construção do imaginário cultural, o Homem das Neves, ainda que sem intenção, os induz a desenvolverem tal habilidade.

A partir do momento que o Homem das Neves explica aos *crakers* que tudo o que presenciam ao sair de seu santuário, todo o cenário apocalíptico de destruição, pessoas mortas, ameaças e caos generalizado, é cenário de um sonho ruim de Crake (ao qual conheciam apenas através de Oryx), ele viabiliza aos *crakers* que os mesmos estão inseridos em uma realidade que se passa na mente ou consciência de Crake,

Eles compreenderam a referência ao sonho, conheciam isso: eles próprios sonhavam. Crake não tinha sido capaz de eliminar os sonhos. Nós estamos programados para sonhar, ele tinha dito. Também não foi capaz de retirar a capacidade de cantar. Nós estamos programados para cantar. Cantar e sonhar estavam interligados. (ATWOOD, 2018, p. 328)

Encerraremos as leituras de imagem com um tema que antecede o apocalipse na narrativa e alarga a discussão para o mundo referencial. Com a terceira e última imagem, exploraremos o tópico sobre o pensamento científico, que está presente em muitas seções do livro e que causa todas as mudanças na realidade da obra. Este é o ponto chave de praticamente

todas as narrativas de ficção científica, em que se apresenta o estereótipo do inventor, professor maluco, médico ou cientista que busca o inalcançável.

No livro, apresenta-se a engenharia de Crake ao desenvolver, por um lado, a espécie humanóide que substituirá a humanidade, por outro, um vírus letal, que é distribuído em forma de um comprimido, a BlyssPlus, que vendia três produtos essenciais em uma pílula:

a. protegesse o usuário contra todas as doenças sexualmente transmissíveis conhecidas, fatais, inconvenientes ou meramente repugnantes; b. fornecesse um suprimento ilimitado de libido e desempenho sexual, combinado com uma sensação generalizada de energia e bem-estar, reduzindo assim a frustração e o bloqueio de testosterona que levava ao ciúme e à violência, e eliminando sentimentos de baixa autoestima; c. prolongasse a juventude. (ATWOOD, 2018, p. 277)

Haviam outras particularidades não anunciadas no produto: a pílula possuía um fator definitivo de esterilização tanto em homens quanto mulheres, com o intuito da diminuição dos índices de natalidade, “Com a pílula BlyssPlus, a raça humana terá uma chance maior de sobrevivência.” (ATWOOD, 2018, p. 278), que aponta, até então, a um interesse em melhoria do bem estar social, um altruísmo exacerbado e não consentido pela população, que é enganado ao adquirir o produto.

Contudo, o detalhe obscuro da BlyssPlus, era que iria dar fim à humanidade com o vírus JUVE, que foi incorporado às pílulas, sem que ninguém, exceto Crake, soubesse. Para seu sucesso, foi implementado um fator de retardamento que garantiria uma ampla distribuição antes que seus efeitos se manifestassem. O cenário narrado a seguir é assustadoramente semelhante ao que vivemos com as políticas nacionais: o desenvolvimento da vacina foi evitado. Passado o período de incubação, inicia-se a epidemia pelo Brasil e culmina na “Febre Vermelha” (ATWOOD, 2018 p. 306). A partir daí, ficam claras as intenções de Crake, que vão do extremo egoísmo ao supremo sacrifício com o objetivo de dar continuidade do quase ou supra-humano, deixando Jimmy responsável pelos *crakers*.

É impossível atribuir motivo o suficiente que justifique as ações de Crake, mas demonstra a plena abnegação em prol de um projeto ao qual não testemunhou. Chegamos então, na Figura 3. Ao longo da narrativa, Jimmy percebe que Crake despreza o sentimentalismo, e considerava o amor uma vulnerabilidade,

Apaixonar-se, embora resultasse de uma alteração da química do corpo e fosse, portanto, uma coisa real, era um estado ilusório hormonalmente induzido, segundo ele. Além disso, era humilhante, porque deixava você em desvantagem, dava poder demais ao objeto do amor. (ATWOOD, 2018, p. 183)

Retomamos então, as ideias acerca da incógnita sobre as emoções. Enquanto as seções lógicas do pensamento são consideradas decifráveis, objetivas e pragmáticas, o que remonta às afetividades situa-se no órgão relativo à vida, que transparece as sensações pelo ritmo cardíaco.

Na Figura 3 se destaca o elemento repetido na composição do artista, a cabeça ou busto, que agora confronta-se com um corpo. Aqui, o gênero representado é indiferente, a figura da

esquerda aparenta estar fazendo uma análise, e parece justamente questionar o que citamos anteriormente, acerca do peito ser a zona de emoções. Enquanto a cabeça, que se assemelha a um processador, parece ter suas redes definidas dentro da silhueta, com cerebelo, veias que confundem-se com fios, frequência cardíaca e outros elementos que misturam orgânico e sintético, parece fazer um raio-x da figura humana, que, por sua vez, parece estar cercada por raios, representação clássica da eletricidade, retomando o recurso utilizado por Dr. Frankenstein para animar sua criatura. Em *Oryx e Crake*, podemos identificar diversos momentos em que essas percepções são conflitantes, principalmente nas relações entre personagens. O amor que Jimmy sente por Oryx flutua entre desejo e piedade. A relação entre Jimmy e Crake se apresenta do mesmo modo, onde a linha do respeito é tênue e fragiliza-se por intimidação e inveja, e entre Crake e Oryx, que é uma relação física e que parece existir com a única finalidade de atingir a Jimmy, dentro de um círculo que não parece ter reciprocidade em nenhum dos aspectos.

Conforme foi visto nas relações estabelecidas ao longo do trabalho, o pós-humanismo é produto do ser humano, que visa não apenas o processo de melhoramento e aprimoramento da espécie, mas o *estar* no estado pós-humano e *ser* o pós-humano. O que é muitas vezes desconsiderado são as consequências desses processos, que por vezes é violento, poluente e maléfico para espécies não-humanas e humanos em condições inferiores em relação aos detentores desses meios.

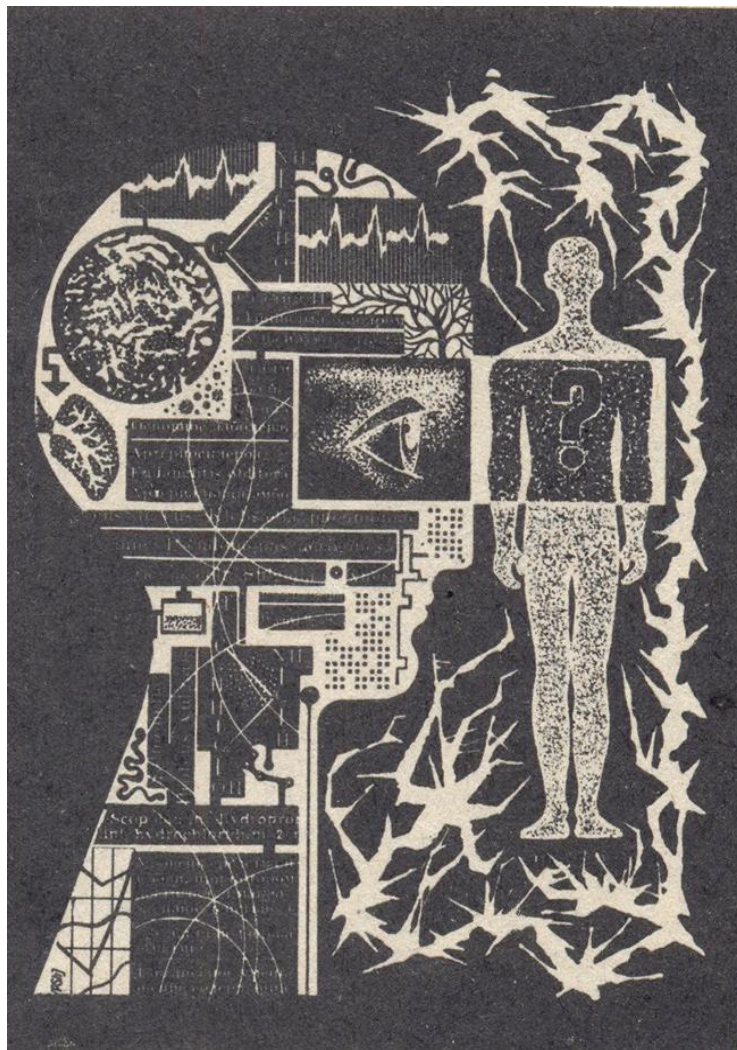


Fig. 3 Nikolai Lutihin, ilustração em serigrafia, sem data.

Portanto, as obras que abordam o tema nas ficções científicas em geral, podem ser recebidas de uma forma mais realista do que parecem, justamente pelo viés da especulação científica, que conota um cenário que *ainda* não existe. É bastante complicado qualificar o pensamento pós-humanista pelo seu caráter generalista. Ao mesmo tempo que pode prever uma igualdade, pode acabar caindo em uma perspectiva eugenista, criando uma espécie “melhor” e padronizada, excluindo grande parte da população que não acompanha todas as transformações que caracterizam o pós-humano, seja pelas manifestações corporais, intelectuais ou ideológicas.

Sendo assim, ambas as mídias corroboram com uma exposição que dialoga com o período que caracteriza o processo de transformações da cultura global, trazendo aspectos do cotidiano como reformulação dos veículos de informação e entretenimento.

As imagens trazidas podem ser encaradas como uma forma de abordagem muito semelhante à do livro. Divergem em seu formato e em sua veiculação: enquanto as figuras fazem parte de uma revista de ficção científica, de circulação local, junto de diversas outras imagens, colunas e artigos, que tinham o caráter de universalização da tecnologia e informação, o livro se apresenta como um romance distópico que circula mundialmente, sendo traduzido, e passível de virar um filme ou série, devido à riqueza nas descrições dos cenários, personagens e acontecimentos.

Por fim, ressaltamos a importância de aprender a olhar, e aqui, nos referimos não apenas às diferentes apresentações que trouxemos, mas também aos períodos referenciais, tendo os contextos históricos do passado como lição, servindo para aguçar o olhar crítico aos processos que sofremos e causamos. O olhar não deve se limitar à visão, ele deve estar relacionado com todos os sentidos, construindo um caráter ativo nas percepções e acontecimentos que nos atravessam no cotidiano e em todos os setores de nossa vida pessoal e social.

«Aprender a ver» seria, portanto, não procurar as palavras para dizer o que vemos, mas sim encontrar as palavras para que seja dito e inscrito que somos olhados, abertos, transformados por aquilo que vemos. (DIDI-HUBERMAN, 2015 p. 158)

Referências:

ATWOOD, M. *Oryx e Crake*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2018.

BOTTEGA, M.; STANKIEWICZ, M. R.. Ficção científica e ficção especulativa em *Oryx e Crake*. *Revista Versalete*. Curitiba, Vol. 8, No 14, jan.-jun. 2020.

DIDI-HUBERMAN, G. *Falenas*. Lisboa: KKYM, 2015.

KANE, S. *Yugoslavian Crazyscience Magazine Galaksija Shows the 1970s Balkan Vision of the Future*. 2011. Disponível em: <https://www.popsci.com/science/article/2011-11/galaksija-magazine-covers-offer-awesome-views-future-past/> Acesso em: 21 de janeiro de 2021.

LÔBO, D. *O inter relacionamento entre textos e ilustrações nos livros de literatura infanto-juvenil*. Itinerários, Araraquara. 14: 81-90. 1999.

LUCARELLI, F. *Socks*. 2012. Socks is a non-linear journey through distant territories of human imagination. Disponível em: <http://socks-studio.com/2012/05/26/nikolai-lutohin-sci-fi-illustrations-from-70s-yugoslavia/> Acesso em 21 de janeiro de 2021.

MARKS DE MARQUES, E. Da centralidade política à centralidade do corpo transumano: movimentos da terceira virada distópica na literatura. *Anuário de Literatura*, Florianópolis, vol. 19, No. 1, pp. 10-29, 2014.

ORWELL, G. *A revolução dos bichos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PANOFSKY, E. *El significado en las artes visuales*. Madrid: Editorial Alianza, Ed. 3, 1983.

RAMAZZINA GHIRARDI, A. L. RAJEWSKY, I. DINIZ, T. F. N. Intermedialidade e referências intermediáticas: uma introdução. *Revista Letras Raras*, v. 9, n. 3, pp. 11-23, ago. 2020.

RÜDIGER, F. *O pós-humano: biopolítica e cibercultura*. XVI COMPÓS: Curitiba/PR, 2007.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Ed. Paulus. 2010.

TADEU, T. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

Recebido em: 02/03/2021

Aceito em: 27/05/2021