

MESTRADO EM ESTUDOS ANGLO-AMERICANOS
VARIANTE EM LÍNGUAS E LITERATURAS

“Are you afraid of your own shadow?”: O
Monstro e a Construção da Identidade
em *Monsters of Verity*
Tânia Cerqueira

M

2019



Tânia Filipa de Brito Cerqueira

**“Are you afraid of your own shadow?”: O Monstro e a
Construção da Identidade em *Monsters of Verity***

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Estudos Anglo-Americanos orientada pelo
Professor Doutor Jorge Miguel Pereira Bastos da Silva

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

maio de 2019

“Are you afraid of your own shadow?”: O Monstro e a
Construção da Identidade em *Monsters of Verity*

Tânia Filipa de Brito Cerqueira

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Estudos Anglo-Americanos, orientada pelo
Professor Doutor Jorge Miguel Pereira Bastos da Silva

Membros do Júri

Professor Doutor Rui Manuel Gomes Carvalho Homem
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Professor Doutor Jorge Miguel Pereira Bastos da Silva
Faculdade Letras – Universidade do Porto

Professora Doutora Katarzyna Anna Pisarska
Universidade Marie Curie Sklodowska em Lublin

Classificação obtida: 18 valores

Sumário

Declaração de honra.....	7
Agradecimentos.....	8
Resumo.....	9
Abstract	10
Lista de abreviaturas e siglas.....	11
Introdução	12
Capítulo 1 – Em Defesa da Literatura <i>Young Adult</i>	17
1.1. Realidades Alternativas.....	21
1.2. Mundos Fantásticos e Maravilhosos	23
1.3. Uma Cidade de Monstros e Violência.....	26
Capítulo 2. – O Monstro Intemporal	36
2.1. Monstros Mitológicos e Lendários.....	38
2.2. Época Medieval.....	43
2.3. Protótipos Modernos de Monstruosidade.....	47
2.4. Os Monstros de Verity	52
Capítulo 3 – O Monstro na Memória e no Trauma	63
3.1. “I’m your daughter”	66
3.2. “Where are you, Kate?”	75
3.3. “You’re a really shitty monster, August Flynn.”.....	86
3.4. “Sing you a song and steal your soul”	94
Considerações finais.....	97
Referências bibliográficas	105

Declaração de honra

Declaro que a presente dissertação é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referenciação. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, 27 de maio de 2019

Tânia Filipa de Brito Cerqueira

Agradecimentos

Por vezes o mais difícil não é escrever o corpo da dissertação, mas sim as partes que deviam ser simples, como os agradecimentos. Afinal, o digitar o último ponto final significa o fim. E todos os fins trazem consigo alguma melancolia.

Em primeiro lugar, agradeço ao Professor Jorge Bastos da Silva pela disponibilidade em orientar a minha dissertação. Obrigada pela sugestão de leituras e pelo empréstimo de livros que foram inestimáveis e que enriqueceram esta dissertação, assim como agradeço pela liberdade que me concedeu para seguir os caminhos que guiaram este estudo.

Agradeço aos colegas, que com o tempo se tornaram amigos e uma parte importante desta aventura: Adriana Novais, Alice Gonçalves, Drahomira Liptakova, Jaqueline Pierazzo e Juliana Lopes. As longas conversas, a partilha de ideias e o vosso companheirismo foi fundamental. Porque nunca se deve esquecer os inícios, agradeço à Filipa Pinheiro e à Chiara Viansino, que apesar da distância que nos separa, estiveram sempre ao meu lado, desde a licenciatura, nesta mesma faculdade, até hoje.

E como não se deve esquecer os amigos de quatro patas, agradeço àqueles que muitas vezes foram a única companhia em noites de serão – apesar de muitas vezes se aninharem entre cadernos de apontamentos e pilhas de livros sem qualquer vontade de se afastarem.

Por fim, agradeço aos meus pais que sempre me apoiaram e tudo fizeram para que pudesse continuar a percorrer os caminhos da literatura. Um agradecimento em especial à minha mãe por acreditar em mim quando eu não acredito e que me apoia incondicionalmente, mesmo quando remo contra a maré. Sem si nada teria sido possível!

Resumo

A escritora norte-americana Victoria Schwab (n. 1987) tece mundos habitados por monstros literais e figurativos. O monstro permite à autora explorar a escuridão dormente no interior do ser humano e expor os traços mais sombrios da natureza humana. Em *Monsters of Verity* (2016-2017), Schwab cria um mundo distópico em que monstros nascem de atos violentos perpetrados por seres humanos e espalham o medo, instalam o caos e chacinam os seus criadores. Nesta série *young adult*, Kate, uma humana que queria ser um monstro, e August, um monstro que desejava ser humano, são dois adolescentes à procura do seu lugar no mundo e do seu “eu”. Nesta dissertação pretendo analisar o modo como a presença do monstro numa sociedade distópica influencia a formação da identidade de Kate e de August – quer seja o “eu” interior que é construído pelo indivíduo, quer seja o modo como a identidade é vista aos olhos da sociedade, quer sejam os papéis que são assumidos pelas personagens. Para tal, são exploradas a ligação do monstro à memória e ao trauma e a noção do monstro como um duplo negativo do seu criador. Tendo em conta que uma das personagens principais é um monstro, surge a necessidade de examinar conceitos como o de “monstruoso” e de “humanidade” para compreender a diferença entre monstros e seres humanos, assim como de questionar e desconstruir a ideia do que é considerado um monstro, na qual, ao longo dos séculos, é perceptível a tendência de dar ênfase à morfologia. Como *Monsters of Verity* é uma série *young adult*, faço uma caracterização da literatura YA e defendo a sua relevância literária. A finalidade desta dissertação é demonstrar que o monstro e o ser humano estão intrinsecamente ligados e explorar o poder que o monstro exerce na identidade dos protagonistas de ficção *young adult* distópica.

Palavras-chave: Monstro, distopia, *young adult*, identidade, trauma

Abstract

American author Victoria Schwab (born 1987) has created worlds inhabited by literal and figurative monsters. The monster allows the author to explore the darkness that lies dormant inside the human being and to expose the darker traits of human nature. In *Monsters of Verity* (2016-2017), Schwab crafts a dystopian world in which monsters born of violent actions perpetrated by human beings spread fear, generate chaos and slaughter their creators. In this young adult series, Kate, a human who wanted to be a monster, and August, a monster that wished to be human, are two teenagers searching for their place in their world and looking for who they are. In this dissertation, I intend to analyse how the monster, in a dystopian society, influences the construction of Kate's and August's identity – whether it is the “self” built by the individual, how the individual's identity is perceived by society or the social roles taken by characters. In this analysis, I explore the connection of the monster with memory and trauma and the notion of the monster as a sinister double of its creator. As one of the main characters of the novels is a monster, I reflect on the concepts of “monstrous” and “humanity” to comprehend the difference between monsters and human beings, as well as question and deconstruct the idea of what is considered to be a monster, taking into account the fact that throughout time there has been a noticeable tendency to emphasize morphology. As *Monsters of Verity* is a young adult series, I provide a characterization of young adult fiction and defend its literary relevance. The purpose of this dissertation is to demonstrate that the monster and the human being are intrinsically connected and to explore the power the monster exerts on the identity of the main characters of young adult dystopian fiction.

Keywords: Monster, dystopia, young adult, identity, trauma

Lista de abreviaturas e siglas

TSS – Victoria Schwab, *This Savage Song*

ODD – Victoria Schwab, *Our Dark Duet*

Introdução

Violence begets violence, and monstrous acts make
monsters.

Victoria Schwab, *Our Dark Duet*

Victoria Schwab (também conhecida como V.E. Schwab, nome com que assina as obras dirigidas a leitores da faixa etária adulta) nasceu a 7 de julho de 1987. Em 2016 foi-lhe atribuído pela Universidade de Edimburgo o grau de mestre em História da Arte Medieval, cuja dissertação analisa a representação do monstruoso na Arte Medieval. Descrita pelo *Independent* como “the natural successor to Diana Wynne Jones,” com uma “enviable, almost Gaiman-esque ability to switch between styles, genres, and tones” (Barnett “From Victoria Schwab to Justina Robson”), Schwab já publicou mais de uma dezena de obras em volume e vários contos dispersos. Na sua bibliografia podem encontrar-se obras populares que a catapultaram para o reconhecimento no mundo literário, como *The Near Witch*, o seu primeiro livro, publicado em 2011, a série *Villains* (constituída por duas obras, *Vicious*, publicada em 2013, e *Vengeful*, publicada em 2018), a série *The Archived* (da qual, até ao momento, foram publicados dois livros, *The Archived*, em 2013, e *The Unbound*, em 2014), a trilogia *Shades of Magic* (2015-2017) e *Monsters of Verity*, uma série da qual fazem parte os títulos *This Savage Song*¹ (2016) e *Our Dark Duet* (2017).

Na sua obra literária são perceptíveis algumas características em comum: a presença do fantástico, a presença de personagens femininas que desmistificam a figura clássica da mulher passiva no mundo de fantasia ao desafiarem as convenções e as expectativas de género, a questionação do monstruoso e a exploração de realidades alternativas e de mundos paralelos (na trilogia *Shades of Magic* existem quatro Londres paralelas, cada uma com as suas peculiaridades; na série *The Archived* existe um mundo paralelo à

¹ *This Savage Song* foi nomeado para um *Locus Award*, um dos prémios mais conceituados da literatura fantástica e de ficção científica, que já distinguiu escritores como Ursula K. Le Guin e George R.R. Martin. Na categoria *Young Adult*, Neil Gaiman e Terry Pratchett foram galardoados com este prémio.

realidade do leitor habitado por seres fantasmagóricos; em *Monsters of Verity* surge uma realidade contemporânea paralela à do leitor em que um momento histórico foi alterado).

A ação da série *Monsters of Verity*, decorre numa realidade contemporânea à do leitor em que, após a guerra do Vietname, os Estados Unidos da América se desintegraram para formar um conjunto de *supercidades*. Verity, uma das dez *supercidades* que surgiram na construção deste novo espaço geográfico, é uma cidade de monstros. Nesta cidade, criaturas feitas de sombras, dentes e garras, nascidas de atos violentos perpetrados pelos seres humanos deambulam pelas ruas, perseguindo os seus criadores. Numa cidade dividida entre Norte e Sul pela *Seam*, erguem-se dois mundos distintos: o próspero Norte, controlado por Callum Harker e os seus monstros, os Corsai e os Malchai, em que é mantida a ilusão de um mundo normal para todos os que paguem por proteção, e o Sul onde Henry Flynn luta pela sobrevivência da humanidade lado a lado com os Sunai.

O objetivo desta dissertação é analisar o modo como a presença do monstro em *Monsters of Verity*, uma obra de literatura *young adult* distópica, define a identidade pessoal dos protagonistas. Como será perceptível nos capítulos que se seguem, a presença de monstros literais e figurativos tem a capacidade de influenciar a subjetividade, os traços psicológicos e os comportamentos das personagens. Nesta análise são explorados diversos conceitos e noções, dando destaque ao que significa ser um monstro e o que significa ser humano.

Gostava de realçar que esta dissertação se foca na série *Monsters of Verity* pois não só a série espelha nas suas páginas o ponto de vista de um humano, mas também o de um monstro que luta contra impulsos que considera monstruosos. Esta escolha também se deve ao facto de *Monsters of Verity* não constituir uma distopia futurística, mas representar uma realidade distópica paralela à realidade do leitor, em que as consequências da Guerra do Vietname levaram a um desfecho sociopolítico diferente.

No primeiro capítulo irei analisar a categoria literária *young adult* (termo ainda sem tradução para português), numa tentativa de demonstrar a sua relevância para o estudo académico da literatura. Ao investigar este tópico, irá demonstrar-se que, apesar de ser uma categoria literária recente e promovida para um público mais jovem, a literatura *young adult* iguala o mérito reconhecido a outras categorias literárias.

Nos últimos anos, a publicação de ficção *young adult* tem crescido exponencialmente. No espaço de uma década, entre 2002 e 2012, o número de títulos *young adult* publicados duplicou: enquanto em 2002 apenas foram publicados cerca de quatro mil e setecentos livros, em 2012 mais de dez mil livros *young adult* ganharam lugar nas estantes das livrarias (cf. Peterson). Este crescimento teve como responsável “the somewhat unexpected popularity of YA novels among teens and adults, notably the popularity of the *Twilight* series and then *The Hunger Games* trilogy” (Garcia xi). Uma literatura que engloba os mais diversos gêneros e subgêneros literários, da fantasia ao horror, do gótico à ficção científica e que abrange vários tópicos, tais como a questionação do espaço social, do “eu” e da natureza humana, de problemas sociais, dos laços familiares, mas também temas obscuros como doenças mentais, o suicídio, a violência e a morte, a literatura *young adult* revela a sua capacidade de abranger uma extensa panóplia de leitores que se identificam com os temas abordados.

Neste capítulo também analisarei os três subgêneros de ficção especulativa dos quais a série *Monsters of Verity* faz parte, a história alternativa, a fantasia e a distopia, gêneros que incluem obras literárias aclamadas pela crítica e pelo mundo acadêmico. Através da análise do conceito história alternativa e distopia, explorarei argumentos de discordância em relação à própria autora que após a publicação de *This Savage Song* afirmou que esta não era uma distopia pois a sociedade presente na obra não resultou de uma utopia falhada. Como Gregory Clayes afirmou existe uma “wrong assumption that dystopia implies a negative condition caused by an excess of utopian zeal” (273-274).

A questão do monstro será explorada no segundo capítulo. Nesse sentido, examinarei a etimologia da palavra “monstro” e os seus diversos significados, assim como contextualizarei o monstro ao longo dos tempos. A contextualização da figura do monstro irá iniciar-se na Mitologia Clássica, passando pela Época Medieval e as raças monstruosas concebidas como habitantes na periferia do mundo, até aos considerados protótipos modernos de monstruosidade (a Criatura de Frankenstein, Mr. Hyde e Drácula). Após esta reflexão, regressarei ao mundo criado por Schwab, que “revisita” a figura do monstro e o transforma de modo a representar os pesadelos e terrores do século XXI, e confrontarei os monstros de Verity com os mitos que lhes deram origem. Assim,

tendo em conta o significado do monstro, refletirei sobre o modo como os monstros de Schwab se enquadram na tradição do monstro. Neste capítulo, serão abordados conceitos-chave, como a dicotomia bem/mal, a morfologia do monstro e a noção deste como um referente cultural e como o Outro.

Por fim, no último capítulo, analisarei o papel do monstro na construção da identidade individual dos protagonistas de *Monsters of Verity*. Neste sentido, começarei por explorar o tema da identidade na literatura *young adult* através de alguns conceitos centrais, nomeadamente a subjetividade, a crise de identidade e o trauma (na análise deste conceito, os estudos iniciais de Sigmund Freud e as obras de Cathy Caruth mencionadas na bibliografia irão servir de fio condutor). Por último, irei examinar as personagens principais de *Monsters of Verity*: Kate Harker, uma humana que queria ser um monstro, e August Flynn, um monstro que queria ser humano. Por essa razão, os conceitos de monstruoso e de humanidade irão ser abordados. A questão da alma será analisada na exploração do que significa ser humano tendo em conta as reflexões apresentadas por Platão em *A República*, devido à forte presença do livro em *This Savage Song*.

Neste último capítulo, será explorada a ligação do motivo do *Doppelgänger* ao desenvolvimento da subjetividade e da memória. O estudo de Freud sobre o *unheimlich* terá um papel fundamental na abordagem do conceito de *Doppelgänger*.

Algumas obras que destaco pela sua importância nos pressupostos teóricos desta dissertação são: *Dystopia: A Natural History* (2017), de Gregory Claeys, indispensável no estudo das distopias ao longo dos tempos, sendo essencial na minha defesa de que *Monsters of Verity* é uma distopia; *Monstros* (2006), de José Gil, e o ensaio “Monster Culture (Seven Thesis)”, de Jeffrey Jerome Cohen, publicado em *Monster Theory: Reading Culture* (1996), importantes na análise do monstro e a na sua contextualização; *Ideologies of Identity in Adolescent Fiction* (1999), de Robyn McCallum, relevante na abordagem da importância da construção da identidade na literatura *young adult*, e *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature* (2000), de Roberta Seelinger Trites, importante na análise do modo como alguns temas comuns à literatura (por exemplo, a morte) são retratados na ficção *young adult*. Em relação à defesa da literatura *young adult* realço, entre as mais diversas obras e ensaios que irão servir de

fio condutor para a compreensão do mérito desta categoria literária, o estudo de Rachel L. Wadham e Jonathan W. Ostenson, *Integrating Young Adult Literature Through the Common Core Standards* (2013).

O âmago desta dissertação acaba por residir na questionação de quem é o verdadeiro monstro e na valorização da humanidade, num mundo distópico em que esta é testada não só pelos seres humanos, mas também pelos monstros.

Capítulo 1 – Em Defesa da Literatura *Young Adult*

Os adolescentes/jovens adultos sempre leram. Apesar de, até há algumas décadas atrás, existirem poucos livros escritos a pensar nos adolescentes, os temas retratados e as personagens de obras dirigidas a outras faixas etárias apelavam aos jovens leitores. Tal como a literatura infantil que apenas apareceu no mercado quando foi reconhecido que uma criança é diferente de um adulto, com capacidades e características próprias, a literatura *young adult* apenas teve a possibilidade de emergir no meio editorial após esta nova etapa etária ser reconhecida. Com o reconhecimento da existência de um tempo de desenvolvimento entre a infância e a idade adulta,² não só surgiu uma nova forma de olhar para a sociedade como também foram abertas portas ao aparecimento de uma nova categoria literária: a literatura *young adult*.

Desde que surgiu nos anos sessenta nos Estados Unidos da América, com a publicação de *The Outsiders* (1967), de Susan E. Hinton, e *The Contender* (1967), de Robert Lipsyte, livros que abordam as realidades da adolescência, que a literatura *young adult* não só tem crescido exponencialmente³ (particularmente na última década, após o sucesso da saga *Twilight* [2005-2008], de Stephanie Meyer e da trilogia distópica *The Hunger Games* [2008-2010], de Suzanne Collins), mas como também o conceito tem sido reinventado, ora para englobar novos géneros literários ora para alterar e/ou acrescentar novas características.

Nos últimos anos, o conceito de literatura *young adult* tem sido tema de debate. Tratando-se de um conceito recente⁴ (apenas há pouco tempo é que as editoras

² A adolescência não era “considered a distinct part of one’s life span until 1904, when G. Stanley Hall published his work, *Adolescence*”. Porém, é apenas nos anos sessenta e setenta, “when new ideas about personal conduct and societal rules for teens became paramount, that we see the emergence of young adult literature as a separate genre” (Wadham e Ostenson 5).

³ Deve ressaltar-se, que o crescimento na procura deste tipo de literatura não se deve apenas aos adolescentes. Um estudo mostra que “55% of YA titles are bought by adults” e apesar de “some of these are gifts for teenagers ... casting an eye down the average Tube carriage reveals YA titles aplenty, read with absorption by those who won’t see 15 again” (Williams “What are YA books? And who is reading them?”). Uma das razões principais para a literatura *young adult* ter sido “adotada” pelo público adulto é porque “these works speak to the greater human condition, and not just to the specific teen experience” (Thomas xi).

⁴ Numa fase posterior, a literatura *young adult* era denominada de “realistic fiction for teens” (Cart 96). Com a expansão para outros géneros além da ficção realista, esta denominação tornou-se limitada.

designaram esta categoria), desde que emergiu nos anos sessenta têm sido apresentadas algumas definições do que é a literatura *young adult*. Contudo, qualquer tentativa de estruturar uma definição que englobe todos os parâmetros presentes nesta categoria literária pode ser uma tarefa assustadora.⁵

Nos anos cinquenta e sessenta, “scholars ... defined young adult literature as anything read by those between the ages of 13 and 18” (Wadham e Ostenson 3-4), o que incluía não só os livros *young adult* que começavam a ser publicados, mas qualquer livro (quer este fosse escrito a pensar em leitores mais velhos ou fizesse parte da literatura infantil) que um adolescente lesse.

Em 1998, Chris Crowe definiu “literature for young adults as all genres of literature published since 1967 that are written for and marketed to young adults” (121). Então, para que um livro faça parte da categoria *young adult* tem de ser escrito especificamente para este grupo. Assim, títulos como *Northanger Abbey* (1817), de Jane Austen, *The Adventures of Huckleberry Finn* (1885), de Mark Twain, e *The Catcher in the Rye* (1951), de J.D. Salinger, entre outros, que têm como protagonistas jovens adolescentes não são obras integrantes desta categoria, apesar de poderem ser vistos como essenciais para o aparecimento da literatura *young adult* pois fazem parte da tradição do género *Bildungsroman*, que se debruça sobre o crescimento moral e psicológico da personagem, tipicamente desde a infância ou a juventude. Por fim, em *Integrating Young Adult Literature through Common Core Standards* (2013), a literatura *young adult* é vista como “a work that represents an entirely adolescent point of view that is mainly marketed to that same audience” (Wadham e Ostenson 4). Qualquer livro que seja promovido ou escrito para *young adults* pertence a esta categoria.

Em *From Hinton to Hamlet: Building Bridges Between Young Adult Literature and Classics* (1996), Sarah K. Herz e Donald R. Gallo enumeram os elementos que,

⁵ Um dos fatores que cria discórdia e debate nesta categoria encontra-se no significado de *young adult*, pois, de certa forma, é subjetivo. Em *Critical Foundations in Young Adult Literature: Challenging Genres* (2013), Antero Garcia afirma que “the audience (intended and actual) of YA literature is contested; there is not a defined age group that is specified within YA” (6). Já Chris Crowe defende que *young adult* é uma pessoa “old enough to be in junior high or high school, usually grades seven through twelve” (121). Enquanto as editoras habitualmente usam *young adult* para descrever adolescentes, na área da psicologia *young adult* é um termo usado para descrever uma pessoa que se encontra no final da adolescência, até aos trinta anos.

habitualmente, podem ser encontrados numa obra *young adult*. Para os autores, uma obra *young adult* inclui as seguintes características: “the main character is a teenager,” “events and problems in the plot are related to teenagers,” “the main character is the center of the plot,” “dialogue reflects teenage speech, including slang,” “the point of view presents an adolescent’s interpretation of events and people,” “the teenage main character is usually perceptive, sensitive, intelligent, mature, and independent,” “the novel is short, rarely more than 200 pages” e “the actions and decisions of the main characters are major factors in the outcome of the conflict” (Herz e Gallo 8–9).

Apesar de algumas das características enumeradas ainda poderem ser encontradas em obras *young adult*, outras já não são aplicáveis, especialmente desde que esta categoria literária se expandiu para outros géneros, tais como a ficção científica e o gótico, além da ficção realista, no qual estas ainda se verificam. Hoje em dia, não é necessário a narrativa ser relatada na primeira pessoa para se conseguir capturar a essência e as experiências da personagem principal e, a não ser que se trate de uma obra de ficção realista, o diálogo raramente reflete o discurso adolescente ou inclui gíria. Além disso, na última década, os livros *young adult* publicados têm mais do que duzentas páginas.⁶

Recentemente, em *Young Adult Literature in the 21st Century* (2008), Pamela B. Cole também descreve as várias características presentes na literatura *young adult*, e, na minha opinião, espelha o estágio atual desta categoria literária. Numa obra *young adult* “the protagonist is a teenager,” “the events in the story revolve around the protagonist and the struggle to resolve the conflict,” “the story is often told from the viewpoint and in the voice of a young adult,” “the genres are written for and by young adults,” “stories don’t always have happy endings,” “parents are often absent or have conflicts with the young adults in the stories” e “coming of age issues are highlighted in the various genres in young adult literature” (49).

Como é possível observar, as definições apresentadas cruzam-se e divergem em algumas características. Um dos elementos que se encontra presente em todas as

⁶ Tanto *This Savage Song* como *Our Dark Duet* têm mais de quatrocentas páginas. A versão britânica do último livro da popular saga Harry Potter tem mais de seiscentas páginas enquanto o primeiro livro da trilogia *The Hunger Games* tem mais de trezentas páginas. No século XXI, é raro um livro *young adult* ter menos de duzentas páginas.

definições é o facto de a personagem principal da obra ser um adolescente. Além do mais, um dos temas em destaque na literatura *young adult* é a identidade. Como Patrick Ness afirma, a ficção *young adult* é sobre “finding boundaries and crossing them and figuring out when you end, who you are and what shape you are” (*apud* Williams “What are YA books? And who is reading them?”).

Infelizmente, existem alguns estigmas e perceções erradas em relação à literatura *young adult* que levam à existência de uma atitude negativa por parte de alguns críticos, que não reconhecem a esta categoria qualquer mérito literário. Este comportamento deve-se não só ao facto de este tipo de ficção ser dirigida a *young adults*,⁷ mas também à circunstância de se tratar de uma categoria literária que surgiu há pouco tempo, como foi acima referido.

A asserção de que a literatura *young adult* é uma categoria inferior da literatura, não é correta. É verdade que, tal como acontece na literatura escrita para um público adulto, existem obras *young adult* cujos enredos não são absorventes, que demonstram várias falhas, são superficiais e a escrita é simplista. Todas as categorias e géneros literários têm as suas “ovelhas negras”. Todavia, não se deve – nem se pode – julgar toda uma categoria literária devido aos erros de algumas editoras, nem colocar todos os autores e obras num patamar inferior em comparação à literatura presente noutras categorias, particularmente hoje em dia, em que “young adult authors ... create works that rival the classics or the best modern works of adult literature” através do uso de “the literary elements in effective and innovative ways to convey exquisitely crafted, sophisticated, and challenging stories” (Wadham e Ostenson 6).

Os autores de literatura *young adult* usam nas suas narrativas as mesmas técnicas e os mesmos elementos que podem ser encontrados em obras literárias prestigiadas e tidas em conta pelos críticos como superiores, tais como pontos de vista consistentes, cenários realistas e desenvolvidos, caracterizações e retratos vívidos das personagens, um diálogo realista e envolvente, assim como um estilo de escrita cativante. Além do mais, a literatura *young adult* aborda temas sociais e políticos (mesmo que sejam discutidos na perspetiva

⁷ Devido a este tipo de literatura ser promovida para um público mais jovem, ao longo dos anos, o seu valor literário tem sido questionado. À exceção de alguns autores que se tornaram canónicos devido ao número de vendas e prémios recebidos, o reconhecimento desta categoria literária é subvalorizado.

de um adolescente), que levam ao debate de questões não só relevantes para os *young adults*, mas para a sociedade em geral.

Ao contrário da noção de que esta literatura não é complexa e de que os temas que versa apenas podem ser analisados de forma superficial, a ficção *young adult* “offers us an expression of the complexities of the human condition, both the good and the bad” (Wadham e Ostenson 6). Mesmo em cenários distópicos ou fantásticos, que têm como fundação do enredo o irreal e o invulgar, é possível observar a presença de problemáticas que providenciam material suficiente para uma análise complexa, desde o que significa ser humano e/ou o que significa ser um monstro e o modo como experiências traumáticas definem a identidade de um indivíduo até à complexidade das relações familiares e sociais.⁸ Apesar do foco nas experiências e problemáticas de um adolescente, a literatura *young adult* aborda temas relevantes para um público mais maduro. De facto, analisa os mesmos temas que a ficção para adultos.

1.1. Realidades Alternativas

Alguns meses após a publicação de *This Savage Song*, numa entrevista, Victoria Schwab revela que a inspiração de *Monsters of Verity*

came from a very dark place: reality. Surrounded as we are by so many acts of violence, I began to wonder: what if there was an aftermath? Not just the loss, the shrapnel, but something psychic, something cosmic. That question gave way to the monsters of Verity, each born from an act of violence. (Schwab “Victoria Schwab on Monsters, This Savage Song, and Staying Loyal to the Story”)

Para transformar esta visão de violência em “something cosmic” com repercussões inesperadas e inexplicáveis à razão humana na série *Monsters of Verity*

⁸ A adolescência é encarada como um tempo de drama, de comportamentos impulsivos e erráticos e de irresponsabilidade. Como estas situações são vivenciadas e questionadas por personagens a atravessar a adolescência, por vezes, retira-se o valor às questões retratadas na ficção *young adult*.

Schwab faz uso de tropos literários que podem ser encontrados nos seguintes gêneros: história alternativa, fantasia e distopia.⁹

A história alternativa (também pode ser usado para descrever este gênero literário a nomenclatura ucronia, “allohistory” – o prefixo grego *allo-* significa diferente ou outro – ou “counterhistory”) é um gênero literário que usa como pano de fundo um cenário alternativo que surge da criação de uma realidade alternativa à do leitor. Os novos cenários surgem da interrogação “e se?” – e se este ou aquele evento tivesse um desfecho diferente? – o que permite analisar momentos divergentes da realidade do leitor em relação ao desenvolvimento histórico, assim como as suas consequências.

A tentativa de responder à questão “e se” leva à construção de mundos paralelos. Escritores conceituados como Sinclair Lewis, em *It Can't Happen Here* (1935), Philip K. Dick, em *Eye in the Sky* (1957) e em *The Man in the High Castle* (1962), Robert Harris, em *Fatherland* (1992), Kim Stanley Robinson, em *The Years of Rice and Salt* (2002), Susanne Clarke, em *Jonathan Strange & Mr Norrell* (2004) e Philip Roth, em *The Plot Against America* (2004) servem-se deste mecanismo para criarem mundos em que o passado foi alterado, muitas vezes, com consequências devastadoras para a humanidade.¹⁰

Assim, a história alternativa

somehow involves one or more *past* events that "happened otherwise" and includes some amount of description of the subsequent effects on history. Perhaps the most common themes in alternate history are "What if the Nazis won World War II?" and "What if the Confederacy won the Civil War?", but alternate Napoleons, Roman Empires, and Kennedys are also popular subjects. (Schmunk “Introduction: What is Alternate History?”)

Pode afirmar-se que, habitualmente, a história alternativa se foca em momentos políticos que poderiam ter tido outro desfecho. Em 2017, quando questionada sobre como o clima político dos Estados Unidos da América afeta a sua escrita, Schwab respondeu:

⁹ Ressalvo que, tal como não houve pretensão de definir a literatura *young adult*, também não existe qualquer pretensão de definir nenhum dos gêneros literários mencionados, mas sim analisar os modos pelos quais *Monsters of Verity* se articula com estes gêneros, através da observação de alguns dos motivos presentes na série que se enquadram na história alternativa, na fantasia e no gênero distópico.

¹⁰ As sociedades que surgem na história alternativa são normalmente apresentadas como piores do que a do leitor. É possível afirmar que estas novas sociedades são distopias.

“one of my recent books, *This Savage Song*, is all about a world in which violent acts start breeding monsters, and the Shades of Magic [sic] series has a strong political aspect ... when it comes to abuses of power” (Schwab “V.E. Schwab Talks Writing Fantasy That Lights Up the World”). No cerne da narrativa de *Monsters of Verity* está presente o cariz político que se encontra nas narrativas de história alternativa.

O desfecho da Guerra do Vietname (1955-1975) foi o momento histórico escolhido pela autora em que os acontecimentos divergem da realidade do leitor. Em *Monsters of Verity* Schwab apresenta os Estados Unidos da América contemporâneos à realidade do leitor em que as consequências da Guerra do Vietname criaram uma nova ordem sociopolítica e geográfica. Além do mais, o impossível tem lugar de destaque neste novo panorama produzido pela autora. Ao usar o sobrenatural, Schwab cria uma realidade paralela em que é questionado: *e se* a guerra do Vietname tivesse tido consequências diferentes para os Estados Unidos da América? *E se* a violência chegasse a um ponto sem retorno e começasse a gerar monstros? *E se* a monstruosidade dormente no ser humano se manifestasse?

A violência em *Verity* é responsável pelo nascimento de monstros ameaçadores. Quanto mais violenta for a ação – quantas mais vidas inocentes são perdidas – mais poderoso é o monstro que nasce. Para que estes seres sobrenaturais inexistentes na realidade do leitor possam surgir nesta realidade paralela, Schwab introduz o fantástico em *Monsters of Verity*.

1.2. Mundos Fantásticos e Maravilhosos

Apesar de ser um género com raízes antigas e que inclui no seu palmarés obras de mérito literário, como *Beowulf*, cujo autor é desconhecido, *The Earthsea Cycle* (1968-2001), de Ursula K. Le Guin, a série *Discworld* (1983–2015), de Terry Pratchett, e a trilogia *The Lord of the Rings* (1954-55), de J. R. R. Tolkien, a fantasia é um género que conhece os dissabores de ser considerado inferior. Alguns críticos, autores e leitores ainda partilham desta opinião, mas o género fantástico conseguiu superar, em grande medida, o elitismo e o preconceito construídos ao seu redor e alcançar o estatuto de literatura compreendida como superior ou de literatura em sentido próprio.

Esta mudança de perspectiva deve-se à compreensão de que este género, através da construção do irreal e mundos fantásticos, engloba uma multiplicidade de perspectivas e realidades. Como Le Guin afirmou ao defender este género literário, “fantasy is probably the oldest literary device for talking about reality”. A autora descreveu a fantasia literária como “the result of a vivid, powerful, coherent imagination drawing plausible impossibilities together into a vivid, powerful and coherent story” (“Are they going to say this is fantasy?”). Já Pratchett asseverou que a fantasia “isn’t just about wizards and silly wands”, mas também é “about seeing the world from new directions” (“Pratchett Wins First Major Award”).

Ao longo das últimas décadas, têm surgido várias definições e ensaios sobre o que abrange este género literário. Apesar de existirem interseções entre as discussões e análises, no final, cada crítico apresenta uma definição divergente sobre o que faz uma obra pertencer à fantasia, pois focam-se em tropos/temas diferentes que são vistos como parte de um mundo fantasioso. Apesar de tudo, é aceite pelos mais diversos críticos que a literatura fantástica se debruça essencialmente sobre a construção do impossível, o que abre uma série de possibilidades: “to explore possibilities, to indulge our private selves – to consider imaginatively things that cannot be ... to offer worlds of infinite possibility, of expansiveness, of liberation” (Hunt 2). A literatura fantástica introduz terrores imaginários no seio do mundo real, tal como os monstros que habitam Verity.

Atendendo às possibilidades infinitas que a literatura fantástica oferece, este género é dividido em vários subgéneros: fantasia épica, realismo mágico, contos de fada, fantasia urbana,¹¹ entre outros, que, por vezes, acabam por se sobrepor, porque têm em comum múltiplas características e motivos fantásticos.

Tendo em conta a existência de uma panóplia de opiniões, nesta breve análise focar-me-ei no estudo de Farah Mendlesohn, que afirma que existem quatro tipos de fantasia: “the portal-quest, the immersive, the intrusion and the liminal”.¹² Destas

¹¹ É possível argumentar que *Monsters of Verity* pode incluir-se neste subgénero da fantasia. A fantasia urbana é um subgénero caracterizado por ter como pano de fundo a cidade e pela coexistência e/ou conflito entre seres humanos e seres paranormais/sobrenaturais. Devido à presença de monstros sobrenaturais nascidos de ações humanas violentas e ao facto da ação da série decorrer em Verity, uma cidade com vida própria, *Monsters of Verity* enquadra-se neste subgénero.

¹² Mendlesohn afirma: “these categories are determined by the means by which the fantastic enters the narrated world. In the portal-quest we are invited through into the fantastic; in the intrusion fantasy, the

categorias a mais relevante para a análise de *Monsters of Verity* é a de intrusão porque nesta categoria, “the fantastic breaks into the primary world” (Mendlesohn 13-14) e provoca a desordem. Este mundo primário ao qual a autora se refere pode ser a realidade do leitor ou um mundo totalmente novo desenhado pelo escritor. Em *Monsters of Verity*, o sobrenatural irrompe em Verity.

Existem vários tropos que são comuns às obras literárias que fazem parte da literatura fantástica. Entre estes, destacam-se a presença de monstros e criaturas míticas/sobrenaturais, elementos mágicos, cidades ameaçadas pelo sobrenatural e/ou feitiçaria (este elemento encontra-se especialmente presente no subgénero fantasia urbana) e a proliferação de personagens que não são seres humanos. Algumas narrativas podem apresentar apenas um destes elementos – como acontece em *Monsters of Verity* – enquanto noutras é possível identificar a presença de vários. Como o monstro está em destaque em *Monsters of Verity*, é importante analisar-se com mais detalhe a ligação entre o monstro e a fantasia.

As criaturas míticas e sobrenaturais que fazem parte destes mundos de fantasia não são desconhecidas do leitor. Desde cedo, que o ser humano convive com seres monstruosos e/ou sobrenaturais, possíveis de localizar nos mais diversos contos populares, mitos e superstições. Entre as criaturas sobrenaturais que povoam o imaginário encontram-se fantasmas, vampiros, lobisomens, diabretes, entre muitos outros, que ressurgem na literatura e assumem o papel de herói ou vilão. Todos estes seres são parte do fantástico porque pertencem ao impossível, isto é, são parte do fantástico por não existirem na realidade do escritor e do leitor. Hoje em dia, a literatura adota estes seres, transformando-os e recriando-os.

Conclui-se então que existe uma relação inerente entre o monstro e a fantasia. Ao renunciar ao realismo, produzem-se mundos fantásticos onde é possível criar-se um dragão que não é simplesmente um ser de grandes dimensões que sopra fogo ou uma criatura ficcional que surge para importunar o herói ou a heroína. As criaturas fantásticas e sobrenaturais podem transformar-se em alegorias, isto é, o monstro que preenche

fantastic enters the fictional world; in the liminal fantasy, the magic hovers in the corner of our eye; while in the immersive fantasy we are allowed no escape” (13-14).

fantasias escapistas é uma oportunidade de denunciar a sociedade contemporânea em que o leitor vive e as suas práticas, especialmente quando se trata de uma obra de fantasia épica ou alta fantasia. Além do mais, como será analisado nos próximos capítulos deste estudo, a presença de monstros sobrenaturais é importante na confrontação dos medos e traumas da personagem da história – é importante na definição do “eu”.

Devido à capacidade que a fantasia tem de criar narrativas que transportam o herói ou a heroína em aventuras em que as personagens confrontam a dualidade bem/mal através do uso de seres fantásticos e sobrenaturais e da criação de sistemas nos quais a sociedade contemporânea se pode identificar, pode, afirmar-se que “fantasy is the natural, the appropriate language for recounting of the spiritual journey and the struggle of good and evil in the soul,” nas palavras de uma das suas mais destacadas autoras (Le Guin 62).

1.3. Uma Cidade de Monstros e Violência

Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate.

Dante Alighieri, *Divina Commedia*

A tradição literária utópica surgiu no século XVI, com a publicação de *Utopia* (1516), de Thomas More. A sociedade perfeita construída por More, nesta obra, é uma sátira à sociedade inglesa da sua época, na qual o autor rejeita o que considerava errado e imoral para criar uma realidade vista como ideal.¹³ Em *Utopia*, More criou a fórmula da narrativa utópica (por exemplo, terras longínquas de difícil acesso e uma sociedade descrita em detalhe) que é usada por outros escritores, entre muitos outros, Francis Bacon e Charlotte Perkins Gilman.

Dependendo da intenção com que as obras são escritas – e do modo como são escritas – a literatura utópica pode oferecer um modelo para construir uma sociedade melhor. De um modo geral, apresentam uma imagem do que os seres humanos precisam

¹³ O que é considerado por uma pessoa como um bom/mau lugar pode ser interpretado por outra como o oposto. A subjetividade do leitor altera o modo como um local ou uma sociedade é visto como uma distopia ou utopia.

para viver em harmonia. Assim sendo, uma utopia é uma construção imaginária em que as realidades que atormentam o ser humano são rejeitadas. Nesta é expressado “the desire of a better way of being” (Levitas 9) ao mesmo tempo que é desafiado e interrogado o *status quo*.

Com ligações à literatura utópica,¹⁴ apesar de apresentar uma sociedade negativa em vez de positiva, a distopia faz parte de uma longa tradição literária que permite analisar dinâmicas políticas e sociais assim como explorar a condição humana.

O género literário da distopia popularizou-se no início do século XX, apesar das suas raízes se encontrarem “in Menippean satire, realism, and the anti-utopian novels of the nineteenth century”. Assim, uma narrativa distópica, “is largely the product of terrors of the twentieth century. A hundred years of exploitation, repression, state violence, war, genocide, disease, famine, ecocide, depression, debt, and the steady depletion of humanity through the buying and selling of everyday life provided” (Moylan xi). Confrontados com estes cenários e influenciados pela brutalidade e pela imoralidade das suas épocas, vários escritores criaram mundos em que as repercussões dos problemas acima enumerados dão lugar às mais diversas sociedades: sociedades totalitárias; sociedades isoladas do mundo que foi destruído por uma catástrofe natural ou química (ou, por vezes, assim o governo quer que os habitantes acreditem); sociedades devastadas por condições climatéricas extremas, etc. Através da construção destes mundos distópicos é possível refletir sobre o que ameaça as sociedades futuras.

Das obras distópicas publicadas no século XX destacam-se *Brave New World* (1932), de Aldous Huxley, em que os cidadãos são geneticamente modificados e colocados em castas pré-determinadas, baseando-se no nível de inteligência; *Nineteen Eighty-Four* (1945), de George Orwell, em que o governo totalitário cria a “thought police” que persegue o individualismo e a liberdade de expressão; *Fahrenheit* (1953), de Ray Bradbury, em que os livros são proibidos (tal como na Alemanha Nazi, são queimados) e se procura abolir o pensamento crítico; *A Clockwork Orange* (1963), de Anthony Burgess, em que os adolescentes fazem parte de uma cultura de ultraviolência;

¹⁴ A distopia “often functions as a rhetorical *reductio ad absurdum* of utopian philosophy, extending a utopia to its most extreme ends in order to caution against the destructive politics and culture of the author’s present” (Basu *et al.* 2).

e *The Handmaid's Tale* (1985), de Margaret Atwood, que explora a subjugação das mulheres numa teocracia cristã em que a individualidade lhes é retirada.

As distopias *young adult* começaram a ganhar espaço após a publicação da trilogia *The Hunger Games*. Um mundo distópico em que adolescentes, entre os doze e os dezoito anos, são forçados a participar numa competição televisiva da qual apenas um pode sobreviver, deu a oportunidade à emergência de outros mundos distópicos.¹⁵

Tal como as distopias do século XX, estas distopias têm como premissa problemáticas globais preocupantes: “liberty and self-determinations, environmental boundaries and looming catastrophe, questions of identity and the increasingly fragile boundaries between technology and the self” (Basu *et al.* 1). De facto, os diversos conflitos globais e problemáticas que inquietam a sociedade contemporânea podem ser encontrados “in current young adult dystopian fiction whose teenage heroines and heroes fight for survival in a world ravaged by war, terrorism, environmental destruction, and the scarcity of food and water” (Ludwig e Maruo-Schröder 11).

A literatura *young adult* tem como objetivo ser instrutiva e ao mesmo tempo cativante para o leitor. Como parte desta categoria, as distopias *young adult* “simultaneously seek to teach serious lessons about the issues faced by humanity, and to offer readers a pleasurable retreat from their quotidian experience” (Basu *et al.* 5). Através da criação de mundos distópicos, os autores abordam questões político-sociais relevantes de forma a despertar o pensamento crítico no leitor adolescente, ao mesmo tempo que constroem personagens, situações e sociedades envolventes e apelativas para o mesmo.

Tal como Panem de Katniss, *Oria Province* de Cassia e o *Scorch* de Thomas, mesmo sem ter como pano de fundo um cenário futurista, *Verity* é uma distopia, apesar das objeções da autora. Após o lançamento de *This Savage Song* em 2016, através das redes sociais, Schwab afirmou que o mundo criado por si não se tratava de uma distopia

¹⁵ Após o lançamento e sucesso global de *The Hunger Games* surgiram várias distopias *young adult*, tais como *The Maze Runner* (2009-2011), de James Dashner, *Matched* (2010-2012), de Ally Condie, *Delirium* (2011-2013), de Lauren Oliver, *The Chemical Garden* (2011-2013), de Lauren DeStefano, *Dust Lands* (2011-2014), de Moira Young, *Penryn and the End of Days* (2011-2015), de Susan Ee e *Shatter Me* (2011-2020), de Tahereh Mafi. As obras mencionadas representam distopias que têm na sua origem os problemas que surgem do clima político, económico e cultural da sociedade contemporânea, como as mudanças climáticas, epidemias, alterações genéticas, governos fascistas, etc. As obras de Basu e de Ludwig e Maruo-Schröder oferecem um panorama do tema.

pois “there’s no failed utopia”, mas sim “an alt [sic] version of our own world with all its flaws turned up.”¹⁶ Enquanto é impossível negar-se que *Monsters of Verity* é uma versão alternativa da realidade do leitor, a defesa da autora de que *This Savage Song* é uma distopia porque não representa uma utopia falhada levanta algumas questões. Afinal, em *Monsters of Verity* é possível identificar vários elementos que usualmente são encontrados numa sociedade distópica.

Este subcapítulo tem como objetivo desconstruir a afirmação da autora e apresentar os motivos pelos quais defendo que *Monsters of Verity* é uma distopia, mesmo sem ter sido feita alguma tentativa de criar uma sociedade utópica. Acredito que existem vários fatores presentes na obra que tornam indiscutível o facto de Verity ser uma cidade distópica.¹⁷

Antes de mais, existe a suposição inadequada de que uma distopia apenas pode implicar uma condição negativa causada pelo excesso de zelo utópico (cf. Claeys 273). Uma sociedade distópica, especialmente no século XXI, em que cada vez mais as distopias se afastam da fórmula clássica que despontou no século XX, não surge exclusivamente de uma utopia que não se concretizou. Para compreender como uma distopia não tem esta relação obrigatória com a utopia, deve ser analisado o significado da palavra “distopia”.

O neologismo “distopia” foi usado pela primeira vez por John Stuart Mill em 1868. Mill afirmou, durante um debate sobre a Irlanda e a dízima, que uma distopia é algo “too bad to be practicable” (248). Etimologicamente, *distopia* surge da junção do prefixo grego *dis-*, que significa “mau”, e da palavra *topos*, que significa “lugar”. Enquanto *utopia* significa “não-lugar”, *distopia* significa “lugar mau”. Em *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* (2008) a palavra “dystopia” é definida como “a modern term invented as the opposite of utopia, and applied to any alarmingly unpleasant imaginary world, usually of the projected future” (Baldick 361). Enquanto uma utopia representa uma sociedade perfeita que não existe na realidade do leitor, uma distopia representa um

¹⁶ A afirmação da autora sobre *This Savage Song* não ser uma distopia pode ser encontrada no seguinte link: <https://twitter.com/veschwab/status/750013258111840256>.

¹⁷ Kate compara Verity com uma cidade cuja descrição recorda uma distopia – “a shimmering future city where everything was glamorous on the outside but rotten to the core. Like a bad apple” (TSS 67).

mundo aterrador e desagradável que poderá tornar-se real no futuro. Em nenhum momento o conceito “distopia” é descrito como uma sociedade que surge apenas de uma utopia falhada.

Lyman Tower Sargent descreve uma distopia como “a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended contemporaneous readers to view as considerably worse than the society in which that the reader lived” (“Three Faces of Utopianism Revisited” 9). Para representarem realidades piores do que a do leitor, as distopias apresentam sociedades marcadas pela privação, pela opressão, pelo terror, pelo sofrimento e pelo medo provocados pelas ações insidiosas dos seres humanos (especialmente pelas ações daqueles que se encontram no poder). Nas sociedades distópicas são incorporados elementos familiares ao leitor para que a familiaridade o force a interrogar-se sobre a sua própria realidade. Observando *Verity*, esta é uma sociedade consideravelmente pior do que a da realidade do leitor – é uma sociedade da qual o leitor não deseja fazer parte.

Reiterando, este gênero literário expõe os sistemas e as preocupações do momento em que é escrita. *Monsters of Verity* surge de um dos terrores do século XX: a Guerra do Vietname. Os efeitos da Guerra do Vietname neste mundo paralelo à realidade do leitor resultaram em mudanças drásticas para a sociedade dos Estados Unidos da América. Neste novo rumo, Schwab expõe a sua preocupação em relação à violência que assola a sociedade dos dias de hoje – uma sociedade que vê a violência física, homicídios e tiroteios em massa a tornarem-se parte na sua realidade diária. A violência presente em *Monsters of Verity* é uma característica de uma sociedade distópica.

Verity é uma cidade violenta, opressiva e isolada (as fronteiras que a separam dos outros territórios foram encerradas e são controladas de forma a garantir que os monstros de *Verity* não abandonam a cidade). É um local onde os seres humanos vivem um medo constante e onde não se sentem seguros. Em *South Verity*, os habitantes vivem dominados pelo pavor de cometer algum ato que crie um monstro, mesmo que este seja cometido em autodefesa. Na zona Norte da cidade, apesar de se viver na ilusão de normalidade e segurança criada por Callum Harker, que reconstruiu a cidade após as guerras territoriais, por vezes, os habitantes são dominados pela insegurança e não têm coragem de se

aventurar nas ruas da cidade após o pôr-do-sol, onde a segurança da luz do dia é substituída pelas sombras habitadas pelo monstro. Claeys argumenta que, “a life haunted by the fear of sin and dominated by terror defines the psychology of dystopia” (95). Como é perceptível, o ambiente que se vive em Verity é igual ao terror distópico.

Todavia a violência, o terror e o medo, não são as únicas características distópicas presentes em *Monsters of Verity*. Os cidadãos, tanto do Sul como do Norte, são constantemente observados por sistemas de câmaras de vigilância. Enquanto, Harker “had a surveillance system throughout North Verity, not just on the Seam but on every block of the red zone” (TSS 24), que usava para gravar qualquer incidente, no Sul, Flynn também criou um sistema de vigilância, no qual “Ilsa spent most days scanning the feeds, searching for shadows other people couldn’t see, ones that shouldn’t be there. The mark of someone whose violence had taken shape. A sinner” (TSS 88). No Norte as gravações são usadas por Harker para controlar os seres humanos e monstros que possam estar a conspirar contra si e para registar o nascimento de novas criaturas monstruosas que vagueiem do seu lado da cidade. No Sul, a vigilância serve para punir os seres humanos responsáveis pelos monstros que devastam a cidade. Aqueles que são responsáveis pelo nascimento de Corsai e Malchai são condenados à morte, às mãos dos Sunai.

Os espaços distópicos são usualmente locais de trauma, pois os habitantes destes lugares sofrem às mãos dos que se encontram no poder. Este sofrimento marca-os psicologicamente. O mesmo acontece em Verity, uma cidade marcada pelos massacres e perdas das guerras territoriais e que é governada por monstros (no Norte, monstros literais e figurativos ocupam posições de poder¹⁸), em que os habitantes experienciam momentos de perigo e de brutalidade extremos. Como Verity deixa cicatrizes nos seus habitantes, logo, pode ser interpretada como um espaço de trauma, o que mais uma vez leva à asserção de que o leitor está perante uma distopia.

Além do mais, a presença do monstro torna o espaço distópico. Na *Época Medieval*, os limites do mundo conhecido eram vistos como lugares terríveis, que

¹⁸ Callum Harker, que Kate compara a um ditador (ODD 165), sobe ao poder após as guerras territoriais. Tanto os humanos que se encontram em North Verity que não pagam pela proteção que lhes “oferece” como os monstros que tentem rebelar-se são exterminados violentamente por Harker. Em *Our Dark Duet*, após a morte de Harker, Sloan sobe ao poder e aprisiona os seres humanos que não conseguem escapar para o Sul a tempo nas suas próprias casas, que são agora denominadas de “fridges”.

evocavam uma sensação de medo e terror devido à presença das raças monstruosas, isto é, devido à presença do monstro. Por causa dos sentimentos que evocava e como era entendida pelos humanos nesta época, a periferia é “perhaps the first well-defined secular dystopia, an evil space of great proportions above ground and existing in real time, a realistic large-scale Pandora’s box” (Claeys 61).

As terras distantes habitadas por seres monstruosos não são interpretadas como uma distopia por ter havido algum impulso utópico que não se concretizou corretamente e gerou um mau lugar. A periferia é interpretada como uma distopia pela simples existência de seres terríficos e monstruosos, que eram, muitas vezes, vistos como o Outro. De facto, a teratologia, “reveals that the place of monstrosity in a history of dystopian spaces is a prominent one” (Claeys 58). A presença do monstro – do monstruoso, de monstruosidades – tem a capacidade de tornar um lugar em distópico. Por essa mesma razão, a ideia que os seres humanos têm do que é o inferno fornece-nos “with the first intellectual paradigm for dystopia” (Claeys 84).

O conceito de inferno surge nas mais diversas culturas e religiões (o conceito moderno é fortemente influenciado pelas culturas pagãs, como, por exemplo, a Mitologia Grega que acreditava que após a morte, a alma viajava para o Reino de Hades, um submundo, localizado nas profundezas da própria Terra). Se inicialmente, o inferno era um local de descanso eterno (várias culturas ainda o veem desta forma), a perspetiva mais comum é a de que este é um lugar de castigo e de maldição eterna, habitado por monstros, demónios e bestas consumidas pelo fogo. É um lugar que inspira pavor e temor. Na perspetiva cristã, o inferno é representado como “an abyss of a [sic] fire where the damned burn for eternity” (Oestigaard 328) habitado por demónios e criaturas disformes horrendas. A visão cristã do inferno é a de uma distopia.¹⁹

Tanto os limites do mundo como o inferno cristão são locais distópicos nos quais nunca existiu a pretensão de construir uma utopia. Qualquer sociedade cuja realidade tenha origem na do leitor e seja representada como pior do que esta, quer seja devido a

¹⁹ Com monstros nascidos de pecadores que perseguem e atormentam os seres humanos e com o próprio diabo à solta que condena os criminosos (esta ideia será analisada no último capítulo), Verity partilha similaridades ao inferno cristão.

violência de proporções extremas, quer a catástrofes ambientais ou a epidemias que reduzam a população global, pode ser interpretada como uma distopia.

Por fim, se ainda restassem dúvidas sobre *Monsters of Verity* poder pertencer ao gênero distópico, o final da série é típico da literatura distópica *young adult*. Como Mallan afirma, “YA dystopian fiction generally does not offer easy resolutions to problems. Rather, they often conclude on an ambivalent note that a successful outcome may be temporary and the future remains uncertain” (17). *Monsters of Verity* termina com uma certa ambivalência. No capítulo final de *Our Dark Duet*, intitulado “Elegy”, August observa Verity e compara os monstros que a habitam a um copo partido,

Sloan and Alice, the two largest shards, were gone, but so many smaller pieces remained. The Corsai, they could only hope to starve with time and light, while some of the Malchai had fled into the Waste, and the rest were scattering across the city, determined to survive ... The whole city glinted in the aftermath, the shards thrown wide, and August didn't know how long it would take to find them all, to take them up and make Verity safe again. (ODD 509)

Apesar de ter triunfado sobre Sloan e Alice, o que provocou a dispersão dos Malchai, porque já não tinham quem os unificasse e liderasse, ainda há monstros a apavorar Verity. Porém existe a esperança de que algum dia estes monstros sejam exterminados e Verity se torne uma cidade segura; existe a esperança de que os seres humanos escolham pôr um fim à violência que gera estas criaturas mortíferas.

Nos agradecimentos finais de *Our Dark Duet*, Schwab escreve sobre o fim: “I knew from the start it wouldn't be a happy one. Hopeful yes, but in a world with places like Verity, even hopeful endings come at a cost” (ODD “Acknowledgements”). Habitualmente, no panorama distópico *young adult* a narrativa termina num tom de esperança e o final é deixado em aberto, o futuro cheio de possibilidades. Será que algum dia os monstros desaparecerão? Irá Verity tornar-se uma cidade segura? Poderá algum dia o ser humano aceitar as consequências das suas ações? É possível algum dia a violência desnecessária terminar? As narrativas distópicas em obras *young adult* “are bleak not because they are meant to stand as mere cautionary tales, but because they are

designed to display ... the possibility of utopian change even in the darkest circumstances” (Basu *et al.* 3).

Com um final aberto, um futuro incerto e uma nota de esperança, é possível afirmar que *Monsters of Verity* não só é uma distopia, mas também se trata de uma distopia crítica. Sargent define uma distopia crítica como

a non-existing society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as worse than contemporary society but that normally included at least one eutopian enclave or holds out hope that the dystopia can be overcome and replaced with eutopia. (“U.S. Eutopias in the 1980s and 1990s: Self- fashioning in a World of Multiple Identities” 222)

O final de uma distopia crítica, “instead of providing some compensatory and comforting conclusion ... leaves its characters to deal with their choices and responsibilities” (Baccolini 521), o que é perceptível no final de *Monsters of Verity*, que termina com a esperança de uma realidade melhor no horizonte. Além do mais, August contempla não só o seu futuro, mas também as suas responsabilidades e o seu papel para que um futuro melhor para Verity e os seus habitantes se concretize.

O escapismo oferecido pela literatura fantástica e distópica e pelo género história alternativa dá a possibilidade ao leitor de desenvolver uma perspetiva diferente em relação ao mundo e de mudar a sua forma de estar no mesmo.

Monsters of Verity faz parte de várias tradições literárias, cujo valor literário é legitimado e das quais fazem parte escritores consagrados e premiados pela crítica. Ao pertencer a géneros literários reconhecidos, a série de Schwab não deve ser imediatamente colocada num patamar de inferioridade em relação a outras obras, simplesmente por pertencer à categoria *young adult*. De facto, nenhuma obra deve ser “discriminada” por esta razão.

Se no passado proliferavam títulos *young adult* que abordavam a condição humana de forma superficial e/ou descartavam problemáticas globais, no século XXI não é comum encontrar nas estantes uma obra *young adult* que não faça o leitor refletir e questionar-se sobre temas relevantes para a sociedade e que o sensibilize para as mesmas.

Não é esta a função da literatura conceituada? Permitir ao leitor contemplar a realidade que o rodeia com um outro olhar e ganhar consciência das diversas realidades existentes (que envolvem um modo de vida diferente do seu) e desenvolver o pensamento crítico? Não é o poder transformativo de um livro que lhe dá valor literário? A literatura *young adult* debate temas universais, que, como foi mencionado, são do interesse tanto dos jovens como dos adultos, o que faz com que se torne cada vez mais difícil aceitar a noção de que se está perante uma categoria literária de valor inferior. Ao imiscuir-se em tradições literárias com raízes antigas e cujo mérito é reconhecido pela crítica é impossível continuar com a retórica perpetuada no mundo académico que retira a importância à literatura *young adult*.

Capítulo 2 – O Monstro Intemporal

Monsters came from God and the Devil, they were caused by stars and comets, they resulted from copulation with other species and from flaws in their parents' anatomies.

Marie-Hélène Huet, *Monstrous Imagination*

Every monster is in this way a double narrative, two living stories: one that describes how the monster came to be and another, its testimony, detailing what cultural use the monster serves.

Jeffrey Jerome Cohen, *Monster Theory*

O ser humano vive num mundo de monstros. Desde os primórdios da humanidade, que o monstro se encontra presente no imaginário do ser humano. Mesmo antes de a escrita ser inventada, o monstro já fazia parte das suas narrativas. Recuando às mais antigas civilizações, a presença do monstro pode ser encontrada nos mais diversos registos culturais: desde os mitos e contos épicos dos heróis gregos às superstições passadas de geração em geração, e mais tarde nos mapas de exploração da Época Medieval.

Mas o que é um monstro? A palavra “monstro” evoca na mente humana imagens clássicas de seres sem cabeças ou com feições grotescamente exageradas, figuras de horror gótico, como a Criatura de Frankenstein e o Conde Drácula, assim como todo o tipo de bestas fantásticas ou quiméricas que habitam as páginas dos bestiários medievais. Por vezes, a palavra evoca no ser humano imagens de entidades cuja morfologia não é dissemelhante da do próprio, como a de líderes políticos, como Adolf Hitler, que causou o Holocausto devido à sua ideologia e assassinou milhões de judeus em câmaras de gás, e Josef Stalin, cujo regime foi marcado pela violação dos direitos humanos, pelo exílio de milhares de pessoas e pela fome, e de *serial killers* que deixaram rastos de sangue,

como Jack o Estripador, pseudónimo de um assassino do século XIX nunca encontrado, e Charles Manson, que fundou uma seita que cometeu vários assassinatos.

A origem da palavra “monstro” não é clara, contudo deriva do latim. Tanto pode ter como raiz a palavra *monstra* que significa “mostrar” ou “apresentar”, como a palavra *monstrum* (que tem raiz na palavra *monere*, cujo significado é “avisar”), que significa “aquele que revela” ou “aquele que adverte”. Etimologicamente, o monstro é aquele que mostra algo; é aquele que revela algo.

Ao longo dos séculos, o conceito de “monstro” nem sempre foi o mesmo. A influência de contextos e de épocas diferentes levaram a um conjunto diverso de definições. Asa Simon Mittman aponta como causa da fluidez do termo e da existência de uma abundância de definições ao facto do monstro ser uma criatura que se encontra em constante mudança, quer física, quer geográfica, quer cultural, e por isso não se consegue categorizar (cf. Mittman 7).

Um monstro pode ser definido como um “ser cuja configuração difere da ordem natural dos restantes da sua espécie” ou um “ser mitológico provindo da deformação idealizadora da realidade, de que resultaram os ciclopes, dragões, minotauros” (*Nova Enciclopédia Portuguesa* 1621). Em *Larousse Enciclopédia Moderna* (2009), o monstro é definido como

ser vivo que revela uma malformação grave; ser fantástico da mitologia, das lendas; animal, objeto medonho devido ao seu tamanho ou aspeto (monstros marinhos); pessoa que suscita horror pela sua crueldade ou perversidade; pessoa que suscita uma profunda antipatia devido a um defeito, vício que apresenta num grau extremo... (5046)

Em *Biologia* é definido como uma “produção, animal ou vegetal que é aberrante da ordem da natureza”. Fisiologicamente, o monstro é um “ser aberrante, criado pela mitologia ou pela lenda; figura colossal; animal de grandeza desmedida; assombro; prodígio” e figurativamente é uma “pessoa desnaturada, cruel” ou uma “pessoa muito feia” (*Grande Dicionário Enciclopédico Verbo* 855).

Portanto, monstro é uma criatura vil, assustadora, deformada e/ou colossal, que se encontra à margem da sociedade devido ao seu aspeto (em qualquer uma das definições

é sempre dada ênfase à aparência do monstro) ou devido ao seu comportamento fora do código moral ou ações que são vistas como desprezíveis – comportamentos que são julgados e considerados inaceitáveis dentro de uma sociedade. Tendo em conta a panóplia de definições existentes, esta dissertação explorará o monstro no seu sentido literal e figurado, pois ambos são importantes na análise da figura do monstro na série *Monsters of Verity*.

O monstro não é apenas um conjunto de definições que o categorizam. Nos mais diversos estudos é debatida a sua representação e o seu significado para os seres humanos. Timothy K. Beal defende que estas criaturas são “threatening figures of anomaly within the well-established and accepted order of things” (4). Em *Monstros* (2006), José Gil afirma que os monstros “são nossos guardiões e é necessário produzi-los apenas em número suficiente para nos ajudar a pensar e a manter a nossa humanidade em nós” (122). Para Sigmund Freud são seres que representam o desconhecido, são “representations of our id, our repressed impulses that are perceived as threatening by our superego which, due to a symbolic fear of castration, attempts to repress what is not accepted by society” (Forcen 247).

Assim, o monstro é uma criatura que produz medo e atormenta o ser humano, quer pela sua aparência aterradora ou fora do comum, quer pelo seu comportamento fora do normativo, mas também porque o desafia e o obriga a confrontar os seus maiores medos, pois o monstro é uma manifestação primitiva dos medos do subconsciente; é um reflexo dos receios que assombram o nosso íntimo.

2.1. Monstros Mitológicos e Lendários

Nas antigas civilizações, calamidades e catástrofes, como secas, terremotos e erupções vulcânicas, eram atribuídas a seres imaginários monstruosos. Com frequência, o que não era possível explicar era atribuído ao poder dos deuses ou a ataques de monstros. Ainda no presente, mesmo com os avanços científicos, por vezes a imaginação leva o ser humano racional a ponderar a existência do fantástico e do sobrenatural. Se o chão chia é porque a habitação é assombrada por fantasmas. Se se ouve um barulho estranho a meio da noite é porque o bicho papão está escondido dentro do armário ou

debaixo da cama. Até o sopro do vento durante uma tempestade leva a pensar em algo mais do que apenas uma corrente de ar frio. Por isso, nas mais diversas mitologias, tradições, crenças e narrativas, quer ocidentais, quer orientais, os monstros²⁰ vivem e caminham entre os seres humanos.

Na Antiguidade Clássica,²¹ Equidna, cujo nome significa “víbora”, era a mãe de todos os monstros. Metade humana e metade serpente, devorava os viajantes que atravessassem os seus domínios. Alguns dos mais famosos – ou infames – monstros da mitologia grega, são seus descendentes: o Cérbero (o cão de três cabeças que guardava as portas do submundo), a Hidra de Lerna (um ser com corpo de dragão e várias cabeças de serpente), o Leão de Nemeia, a Quimera (um ser híbrido com cabeça de leão, dragão e cabra) e a Esfinge de Tebas.

Se Equidna era a mãe de todos os monstros, Tifão, um gigante de cem cabeças, cujos olhos eram labaredas e os membros superiores serpentes, era o pai de todos os monstros. Nestes tempos, habitualmente, os monstros eram concebidos por dois progenitores, um feminino e outro masculino, uma tendência que se viria a alterar mais tarde. Monstros como a Criatura de Frankenstein e os Corsai e Malchai em *Monsters of Verity* nascem apenas de um progenitor, deixando o papel da mãe ou do pai fora do processo da concepção da criatura monstruosa.

Não só a prole de Equidna e Tifão habitava a Grécia Antiga. Também faziam parte do imaginário monstruoso dos gregos, monstros como o Minotauro, a Medusa, os ciclopes, “filhos do Céu e da Terra e a quem, devido à sua força sobre-humana, era atribuída a construção de imponentes muralhas” (Parafita 46-47), os grifos, as sereias e as harpias que povoavam as narrativas épicas (nestas narrativas, os monstros eram obstáculos que os heróis tinham de superar para provar o seu valor aos olhos dos deuses e dos outros mortais) assim como monstros mais obscuros, como a Empusa, que se

²⁰ A informação presente neste subcapítulo sobre os monstros, a não ser que esteja presente uma citação no próprio texto, foi retirada de *The Element Encyclopedia of Magical Creatures* (2005) de John e Caitlín Matthews. Nesta breve compilação sobre seres fantásticos e monstruosos é possível encontrar descrições de criaturas menos conhecidas e que são raramente mencionadas em obras literárias.

²¹ Os monstros que surgiram na Antiguidade Clássica tiveram um papel preponderante no desenvolvimento e na concepção do que viria a ser “the particular character of the Western European monsters and its Latin inheritance” (Friedman “Foreword”).

alimentava do sangue e da carne das suas vítimas enquanto estas dormiam, e o Licaão,²² também conhecido como Licáon e Licaonte, o protótipo do lobisomem.

Mas não só a mitologia grega era habitada por seres de tamanho descomunal ou com características animais. Nas mais diversas mitologias podem encontrar-se seres monstruosos.

Nas terras frias nórdicas, surgiram os anões, criaturas feias, mas de intelecto superior, os *trolls* e os gigantes com barbas de gelo e mil cabeças com a capacidade de se transformarem noutros seres (especialmente em animais de tamanho descomunal). Também surgiu a serpente marinha Jormungandr e o lobo gigante Fenrir, que no *Ragnarök* trará morte e destruição.²³

Na mitologia celta encontram-se as banshee, os vampiros *Dearg-Due* e as selkies, seres que quando no mar são focas e quando em terra trocam a sua pele por um corpo humano, assim como o púca, um espírito malicioso com a capacidade de se transformar nas mais diversas criaturas.

Apesar do realce que me cabe conceber à tradição do monstro no Ocidente, na minha opinião, é relevante um breve olhar sobre o monstro oriental. O monstro “in Asian narratives are rarely evil in an absolute sense ... and become transgressive ... because of their refusal to comply with their allotted responsibilities ... or because they harbor forbidden desires” (Ng 53). Nestas narrativas, o monstro é resultado de um comportamento fora do código moral, não se dando tanta importância à forma do seu corpo.

No folclore asiático, pode encontrar-se um vasto inventário de criaturas monstruosas: no Japão, o Baku, um ser com corpo de cavalo, cabeça de leão e patas de tigre que devora pesadelos, e o Kappa, um espírito aquático com corpo de tartaruga e

²² Licaão, rei da Acádia, foi transformado num lobo por Zeus, o pai de todos os deuses, após tê-lo traído (algumas lendas mencionam que Licaão foi amaldiçoado por venerar outro deus, enquanto outras defendem que foi castigado por servir carne humana a Zeus). Foi a partir do nome do rei amaldiçoado que surgiu o termo “licantropia”. No mundo do folclore e do fantástico, o conceito significa a capacidade que um ser humano tem de se transformar fisicamente num lobisomem, enquanto que no campo psicológico o termo é usado para descrever um paciente que julga que foi transformado em lobo. O lobisomem é um monstro popular e faz parte da tradição monstruosa europeia, principalmente dos países eslavos.

²³ Em *Norse Mythology* (2017), Neil Gaiman reconta as aventuras dos deuses nórdicos. Nestas histórias, Gaiman menciona uma série de monstros que não só foram confrontados pelos nórdicos, como também gerados por alguns deles.

escamas que arrasta crianças para as profundezas das águas que habita; na China, o T'ien Kou, um cão gigante celestial com uma cauda de fogo que se assemelha a um cometa, e o Hsing-T'ien, um monstro com a forma de um humano gigante, cuja boca se encontra no umbigo e os olhos no peito; na tradição hindu surgiram os Vetala, espíritos que possuem cadáveres e alimentam-se de sangue humano, assim como o Rasksa, um ser que devora seres humanos, que perturba rituais religiosos e que tem a capacidade de se transformar em humano ou em animal, mas sempre com características monstruosas, como olhos flamejantes ou dentes longos e pontiagudos.

No Médio Oriente surgiu o Ghoul, que apesar da sua preferência por carne humana raramente é representado como uma criatura maligna na mitologia árabe. Contudo, ao ser apropriado pelo Ocidente, o Ghoul foi “transformed into a manifestation of pure evil” que “dwells in cemeteries, feasting on corpses” (Ng 66). No Egípto²⁴ surgiu Ammit, a comedora de almas que personificava o castigo divino para todo o mal feito em vida e na Mesopotâmia o Anzu, um pássaro gigante com cabeça de leão e um bico que se assemelha a uma serra.

Apesar de terem surgido mais tarde do que as criaturas acima mencionadas, Portugal também criou os seus monstros: o olharapo, “um gigante antropófago, violento e feroz ... que [tal como o ciclope] tem a particularidade de possuir um único olho no centro da testa” (Parafita 46); o olhapim, uma criatura de baixa estatura que é vista como uma assombração, espírito ou duende; o alicórnio, um gigante de um só olho e um só corno; a bisarma, uma criatura fantasmagórica do tamanho de gigantes; e os trasgos, “uma espécie de espíritos caseiros, invisíveis à maioria das vezes” (49). Estes seres, nos quais a herança do monstro grego é visível, podem ser encontrados em vários contos orais da tradição portuguesa.²⁵

A maioria destes monstros mitológicos e lendários tem em comum a forma como os seus corpos são descritos ou representados: metade homem e metade animal. Ao analisar esta forma de representação do monstro é possível observar-se a presença da

²⁴ Apesar de hoje em dia ser um monstro popular na cinematografia e literatura do género de terror, a múmia que regressa do mundo dos mortos para atormentar e amaldiçoar os vivos só recentemente é que se juntou às hostes do monstro.

²⁵ Em *O Maravilhoso Popular* (2000), Alexandre Parafita reúne contos orais tradicionais portugueses em que se encontra a presença dos seres enumerados.

dicotomia bem/mal. A metade homem representa o bem, os princípios morais e o altruísmo (todos os valores que são considerados humanos). A metade animal representa o ódio, o egoísmo e a indiferença, assim como desejos primitivos, tais como a agressão. O monstro pode, então, ser interpretado como uma representação da dualidade humana, isto é, as duas naturezas que o ser humano contém dentro de si estão presentes no dito monstro: aquela que o ser humano deixa os outros ver (a metade homem) e a que tende a esconder (a metade animal).

As representações do monstro mitológico revelam que o humano não é um ser inerentemente bom, ao mesmo tempo que mostram a necessidade de ambos os lados existirem em equilíbrio, sem se destruírem um ao outro. Como é analisado nas próximas páginas deste capítulo, enquanto os corpos dos monstros mitológicos revelam sem subterfúgios que o bem e o mal coexistem dentro do ser humano, mais tarde, estes dois lados apenas se enfrentam através da presença de um duplo, um ser que nasce da separação do ser humano e que representa a faceta que este esconde dos outros. O duplo que surge desta separação é a única prova visível de que o mal existe no ser humano.

Além do mais, é perceptível, apesar das distorções e da fusão de membros e características de vários animais que habitam o mundo real, que o corpo do monstro é uma construção mimética. Leonardo da Vinci, nos seus escritos sobre o processo de representação de criaturas imaginárias, menciona a ligação entre o real e o processo de criação: “you know that you cannot make any animal without it having its limbs such that each bears some resemblance to that of some one of the other animals” (*Leonardo da Vinci Notebooks* 160). Não é de surpreender então, que o monstro tenha ligação ao real. Um corpo visto como híbrido, no monstro encontram-se várias semelhanças fisionómicas ao ser humano.

Todas as antigas civilizações e sociedades desenvolveram uma mitologia em que o monstro que nasce da imaginação humana é gerado “num contexto marcado pelo maravilhoso e o inexplicável, e que caracteriza a vivência do povo na sua relação com a natureza” (Parafita 15-16). A mente fértil do homem não iria mudar nos séculos que se seguiriam...

2.2. Época Medieval

A compreensão do monstro na Época Medieval e na Idade Moderna é algo peculiar. Ao contrário da Antiguidade Clássica, em que o monstro era interpretado como um presságio, estas épocas ficaram marcadas pela celebração do monstro e do monstruoso (cf. Canguilhem 33).

O fascínio por seres fantásticos, humanos monstruosos e monstros levou à criação de vários bestiários, a uma presença abundante de figuras monstruosas na arte e na arquitetura, assim como ao desenvolvimento da Teratologia (do grego *τερατολογία*, composto por *τερατο-* “monstro, prodígio” e *-λογία* “estudo”), que se dedicava ao estudo do monstro.²⁶

Contudo, apesar deste deslumbramento, manteve-se a tradição de usar o monstro para explicar o que na altura era considerado “inexplicável”. Por exemplo, com o expoente das expedições marítimas surgiram relatos de monstros marinhos²⁷ que eram responsáveis pelos naufrágios e pelas condições climáticas adversas. Este imaginário prolongar-se-ia para a época seguinte. Na própria história de Portugal, o Adamastor²⁸ era culpado pelas tempestades e pelo naufrágio das naus que tentassem dobrar o Cabo das Tormentas, hoje conhecido como o Cabo da Boa Esperança.

O discurso dominante da época, da responsabilidade do homem branco cristão europeu, teve um papel preponderante na perceção que se tinha do monstro. Este grupo dominante representava-se “through comparison to exotic, fantastic beings, monsters and monstrous humans” (Mittman e Kim 677). A sua identidade era definida em oposição a uma longa lista de monstros, que incluía raças monstruosas e nascimentos monstruosos. Desta forma, as representações medievais do monstro exploravam “the ways in which these creatures are not men” (703).

²⁶ No período do Iluminismo, a Teratologia referia-se ao estudo médico dos nascimentos monstruosos. Nos dias de hoje é um ramo da ciência médica que estuda as malformações.

²⁷ Os *Mappae Mundi* da época apresentavam uma visão eurocêntrica. Os limites do mundo, isto é, os territórios e mares desconhecidos pelos europeus, eram ilustrados com figuras de seres fantásticos e monstruosos assim como com avisos, tais como “here be dragons” (Beal 194).

²⁸ Também conhecido como Mostrengo, o Adamastor era um mítico gigante, baseado na mitologia greco-romana. O Adamastor é referido no poema-épico *Os Lusíadas* (1572), de Luís de Camões.

O monstro ocupava um espaço central no discurso teológico. As páginas da Bíblia, tal como os manuscritos da época, encontravam-se ilustradas com uma panóplia de criaturas monstruosas, como homens com cabeça de cão, dragões, sereias e gigantes, o que causou a naturalização do monstro. A Bíblia “a text considered to be the word of God, lent veracity to accounts of such creatures found in other texts” (Mittman e Kim 685), isto é, deu vida a figuras alegóricas bíblicas e tornou-se na prova da existência do monstro. Como uma criação de Deus, o monstro tornou-se parte do mundo natural e do plano divino.

Contudo, devido à teologia, o monstro passou a ser visto como uma criatura que devia ser temida. Como Jacqueline Borsje afirma, “monsters originally represent non-moral evil, the powers of Chaos,” mas com a influência do cristianismo “they also begin to personify moral evil” (*apud* Matthews e Matthews xviii). O monstro definia limites e criava a distinção entre o que era moral e o que era pecado, na medida em que podia ser visto como uma mensagem de Deus através da qual se manifestava a Sua vontade e/ou a Sua ira. Pode afirmar-se que se o monstro era o fruto do castigo divino, então, a monstruosidade física era algo de natureza espiritual e não biológica.

A influência da religião dominante também demonizou as outras religiões, transferindo o conceito de monstro para o Outro.²⁹ Na época, os judeus³⁰ e os muçulmanos, vistos pelos cristãos como o Outro, eram representados com feições distorcidas e corpos deformados com características animais, que lhes conferiam um aspeto aberrante e demoníaco.

As raças monstruosas ocupavam grande parte do imaginário medieval.³¹ Além de mais, a época também trouxe para primeiro plano monstros sobrenaturais, como os demónios, que eram “depicted with their furry bodies, cloven hooves, leathery wings and

²⁹ O anti-semitismo, de acordo com Judith Taylor Gold, “is the perception of the Jew as a monster” (*apud* Asma 91).

³⁰ Devido à perseguição sofrida às mãos dos cristãos, o Golem surgiu na cultura judaica. O Golem é classificado como um ser humano artificial feito a partir de barro. Esta criatura foi criada para proteger os judeus da perseguição religiosa que sofriam por parte dos cristãos (cf. Matthews e Matthews 200-202).

³¹ Tal como a maior parte do discurso medieval foi fortemente influenciado pela Antiguidade Clássica, também os monstros do imaginário medieval foram transportados desta. Deve realçar-se que nada de novo foi criado pois as criaturas monstruosas evoluem, adaptando-se à cultura e aos tempos vividos. Mesmo na obra de Schwab, o monstro partilha diversas características com criaturas monstruosas que surgiram séculos antes.

faces in strange places” (Bovey “Medieval monsters”), as bruxas e os fantasmas. Este tipo de monstros espirituais era “more frightening than ... deformed creatures and exotic races because of their ability to possess ... [to] get inside a human being and use him or her for monstrous ends” (Asma 103). Além de preservar a ligação à diferença física e religiosa, a Época Medieval “enriched it with reference to the diabolical” (Canguilhem 30). O monstro ficou inerentemente ligado ao diabólico.³²

Regressando às raças monstruosas, estas encontravam-se no Este, nas regiões que eram localizadas geograficamente nos limites do mundo humano,³³ denominadas por *terra incógnita* ou periferia, tal como a Índia e a Etiópia. As zonas habitadas pelo monstro eram “more than dark regions of uncertain danger: they [were] also realms of happy fantasy, horizon and liberation” (Cohen 18).

A periferia era habitada por Ciópodes, Abarimas, Arimaspes, Andróginos, Pigmeus e muitas outras raças e criaturas monstruosas, mas que devido ao seu afastamento do mundo conhecido “did not seem to cause ... [the] medieval audience much anxiety” (Bovey “Medieval monsters”). A distância permitia que as raças monstruosas não desafiassem, nem ameaçassem os seres humanos.

Plínio, o Antigo, em *História Natural* (77-79), uma coleção de 37 volumes que apresenta o panorama da geografia, zoologia e botânica na Antiguidade, fez uma compilação destas criaturas, apontando as suas características anormais e assinalando as regiões por si habitadas,

Perto dos Cítas setentrionais ... num lugar denominado de Gesclitos, vivem os Arimaspes, reconhecidos pelo único olho que possuem no meio da testa. Conta-se que esse povo está sempre em guerra com os Grifos, espécies de monstros habitualmente representados com asas e que tiram o ouro das minas ... existe um país chamado Abarima que é habitado por selvagens cujos pés estão virados para trás ... e vivem errantes com os animais ... os Andróginos, que possuem os dois sexos e os utilizam alternadamente ... na extremidade oriental da Índia, na direcção da nascente do Ganges, encontra-se a nação dos Astomos, homens sem boca e cobertos de pelos ... Monócolos que apenas possuem uma perna e saltam com uma espantosa ligeireza. (*apud* Gil 24-26)

³² Ao referir-se ao diabólico está implicitamente a ligar o monstruoso a características que são atribuídas ao diabo, tais como demoníaco, maligno e perverso.

³³ À medida que novos territórios eram explorados e desbravados, os limites do mundo conhecido deslocavam-se e com estes a localização do monstro.

No panorama geral, as raças monstruosas são, geralmente, seres híbridos, constituídos por parte animal e humana, como as criaturas mitológicas, ou seres que “deviate from the norm through excess or lack” (Mittman e Kim 686), isto é, são monstros por serem constituídos por partes a mais (em excesso) ou pela ausência de uma parte essencial do corpo (em falta).

Ao depararmos com estas raças somos confrontados com a existência de “um limiar de estranheza das formas corporais para lá do qual se perde a identidade humana” (Gil 34). Pode concluir-se, então, que o ser humano, em grande medida, era definido pelo seu corpo, isto é, o ser-se monstruoso encontrava-se fortemente ligada à morfologia.³⁴ Por conseguinte, a mulher também era compreendida como um ser monstruoso devido à diferença do seu corpo. Como Aristóteles afirmou, uma mulher “is literally a monster: a failed and botched male who is only born female due to an excess of moisture and of coldness during the process of conception” (*apud* Ussher 1). O corpo feminino apresentava características que na Idade Média eram associadas à monstruosidade: instável, transmeável e transbordante (cf. Miller 2).

Além do mais, a Época Medieval despontou uma obsessão com nascimentos monstruosos.³⁵ Crianças que nascessem com malformações (desde hermafroditas até gémeos siameses), isto é, que nascessem com alguma diferença considerada um desvio da configuração natural do corpo humano, eram fonte de grande curiosidade. Estes seres humanos eram detalhadamente registados e estudados pela teratologia, por cientistas e médicos que procuravam desvendar a diferença daqueles corpos. Como Canguilhem

³⁴ Um corpo anormal ou deformado era o resultado de uma mente depravada, uma mente com traços monstruosos. Como Asma afirma “the correlation of moral character and physical morphology is an enduring aspect of monstrosity” (283).

³⁵ Na época medieval, acreditava-se que os nascimentos monstruosos eram “revelations of divine judgement” (Beal 7). Ademais, a mulher tinha um papel essencial no nascimento do monstro. A progénie monstruosa era o resultado de uma imaginação maternal facilmente impressionável. A deformação da criança “bore witness to the violent desires that moved the mother at the time of the conception or during the pregnancy” (Huet 1). Esta perspetiva “gained a growing number of followers in seventeenth-century and eighteenth century Europe” (5). Nicolas Malebranche, filósofo francês do século XVII, afirmou que esta visão “removed from God the guilt of originally created monstrous seeds” (Canguilhem 32). Tratava-se, de facto, de uma ideia que não só atribuía à mulher um papel ativo na conceção, mas também retirava a responsabilidade a Deus, o que levou à interrogação de que o monstro não era nem uma criatura natural nem uma mensagem divina, entrando em rutura com as ideias medievais.

explica, “the ignorance of ancient men considered monsters a toy of nature; contemporary science has made them a toy of scholars” (40).

Mesmo após a morte, os corpos com características peculiares eram explorados, colocados em exposição, debaixo do olhar do público ora fascinado ora repugnado quando confrontado com a diferença. Uma vez mais, verifica-se que certas atitudes perduram durante séculos. No século XIX, humanos que sofressem deficiências genéticas ou problemas de desenvolvimento eram expostos em *freak shows*. Anões, gigantes e mulheres barbudas eram curiosidades bastante populares nestes espetáculos.

Nos séculos que advieram o monstro regressa para junto do ser humano,³⁶ deixando as fronteiras do mundo exótico e desconhecido que lhe tinham sido impostas. O ser humano e o monstro aproximam-se e partilham o mesmo espaço geográfico. Em *Monsters of Verity*, a periferia torna-se num local seguro. A presença do monstro é agora encontrada em centros urbanos, junto às populações. O monstro opta pelo local do seu nascimento no seio do mundo humano.

Esta aproximação abre portas à identificação do ser humano com o monstro, o monstruoso e a monstruosidade. Se o ser-se monstruoso não é simplesmente uma questão de possuir um corpo monstruoso ou de encontrar-se noutra lugar, então qualquer um tem o potencial de se tornar num dos monstros que o assombra (cf. Mittman e Kim 887).

2.3. Protótipos Modernos de Monstruosidade

A proliferação do monstro na literatura teve lugar no século XIX, o que coincidiu com a proeminência da literatura gótica na Europa. O género gótico permitia aos autores criarem mundos dominados pelo monstro. Assim, no final da Época Vitoriana, uma panóplia de monstros havia surgido, formando uma tipologia que incluía “demon-possessed sexual sirens, vampires, werewolves, mummies, shape-shifting human hybrids, zombies, ghosts and various other undead” (Hutchinson e Brown “Introduction”).

³⁶ Humanos monstruosos e monstros não podem ser interpretados como o mesmo, apesar de a população medieval os colocar na mesma categoria. Enquanto os humanos monstruosos, quer fosse pela sua religião, quer fosse pelos seus corpos deformados (devido à genética), sempre fizeram parte da sociedade, o monstro foi afastado para a periferia.

Na literatura gótica, o monstro é “a creative rebellion of Romanticism against the regularity and predictability of 18th-century neoclassic conventions”, rebelião essa que “disturb[s] universal harmony by appearing gnarled, deformed, and oversized or out of proportion” (Snodgrass 237). Judith Halberstam afirma que o monstro gótico “traditionally or conventionally represents multiple modalities of fear and desire and otherness” (110). Desta forma, nesta literatura, o monstro é geralmente interpretado como uma figura alegórica das fobias, da violência e do horror. Se inicialmente o monstro surgiu na literatura para ser destruído e consagrar o herói das aventuras épicas, rapidamente se tornou numa forma de expressar os receios da humanidade. Ademais, na literatura gótica, o monstro transforma-se num ser que se opõe ao divino (o século XIX foi uma época marcada por várias mudanças sociopolíticas e ideológicas; ao nível da religião, a existência de Deus foi questionada).

Foi no século XIX que surgiram os três grandes protótipos modernos de monstruosidade (cf. Claeys 76): a Criatura de Frankenstein em *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley; Mr. Hyde em *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1896), de Robert Louis Stevenson; e o Conde Drácula em *Dracula* (1897), de Bram Stoker. Estes tornaram-se os monstros mais célebres e reconhecidos na posteridade. Devido à importância destes na história do Monstro – a influência que tiveram, e ainda têm, na conceção de outros monstros, tais como os do mundo monstruoso de Schwab – deve explorar-se as suas histórias.

Em *Frankenstein: or, The Modern Prometheus*, Victor Frankenstein dá vida a um monstro retalhado, constituído por várias partes de corpos humanos. Aterrorizado e ao sentir repulsa pela sua criação, Frankenstein abandona a criatura. Este ser é descrito como uma criatura de enormes proporções, cuja pele amarela “scarcely covered the work of muscles and arteries beneath”. O cabelo era “of a lustrous black ... [and the] teeth of pearly whiteness”. Os seus olhos lacrimejantes “seemed the dun-white sockets in which they were set” e tinha a “shrivelled complexion and straight black lips” (Shelley 50).

Abandonado pelo seu criador e rejeitado pela sociedade, que também sentia a mesma repugnância e horror pela sua aparência, a Criatura de Frankenstein ocupa o papel do Outro na narrativa – um papel que partilha com o Conde Drácula. A Criatura também

assume o papel de duplo de Victor Frankenstein, uma vez que espelha “the base, egotistical instincts of his creator” (Snodgrass 129). O próprio Frankenstein acredita que a sua criação é o seu duplo, quando afirma que o ser é “my own vampire, my own spirit let loose from the grave, and forced to destroy all that was dear to me” (Shelley 71). Ao ser-lhe negada uma companheira, a Criatura deixa um rasto de destruição na procura de vingança e na sua fúria não se preocupa com as repercussões dos seus atos. Desta forma, torna-se tão egoísta como Victor, que valoriza a sua vida acima de todas as outras, permitindo que inocentes morram devido à sua negligência inicial em relação à Criatura que gerou.³⁷

O tema do monstro como duplo também é apresentado em *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Dr. Jekyll, um respeitável membro da sociedade, cria um soro que separa todos os elementos bestiais e libertinos da sua personalidade. Desta experiência ergue-se Mr. Hyde, o seu *Doppelgänger*, através do qual Jekyll pode saciar os vícios imorais que receava serem descobertos pela sociedade.

Hyde é descrito como um ser deformado e repugnante, mas ninguém consegue explicar porquê. Numa das primeiras descrições de Hyde, Richard Enfield, uma das personagens da obra, aponta que “there is something wrong with his appearance; something displeasing, something downright detestable. I never saw a man I so disliked, and yet I scarce know why” e que “he gives a strong feeling of deformity” (Stevenson 6). Mais tarde, é descrito por Utterson como um homem “pale and dwarfish ... [which] gave the impression of deformity without any nameable malformation”, e como tendo um “displeasing smile” (13). O corpo deformado espelha a falta de moralidade de Hyde, isto é, espelha a falta de moralidade de Jekyll.

Hyde “acts out the primitive, murderous, stalking urges of the Monster” (Snodgrass 95-96). Um ser imoral e monstruoso devido aos comportamentos que revela, não tem qualquer respeito pelas regras da sociedade e acaba por se transformar num assassino.

³⁷ Em *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing* (1990), de Chris Baldick, encontra-se amplamente estudado o impacto e as repercussões de Victor Frankenstein e da sua criatura em obras literárias posteriores.

Em *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* a monstrosidade é representada como um aspeto inerente ao ser humano – todos os seres humanos têm a capacidade de ser monstruosos. Logo, tal como foi mencionado, implicitamente, está presente a noção de que o ser humano tem duas naturezas: uma natureza benévola e outra perversa.

Em *Dracula*, Bram Stoker cristaliza o protótipo dos vampiros³⁸ que surgem posteriormente na literatura e no cinema, através do Conde Drácula.³⁹ O Conde habita a Transilvânia, “one of the wildest and least known portions of Europe” (Stoker 2). Devido à distância do seu “covil” relativamente à sociedade vista como civilizada, o vampiro é encarado como o Outro. Além disso, é evidente a presença de uma ideologia imperialista, com a associação do Conde Drácula à magia, à violência primitiva e à corrupção sexual (cf. Botting, *Gothic Second Edition* 10).

O Conde Drácula é descrito por Jonathan Harker como um “homem” com “a pair of very bright eyes, which seemed red in the lamplight” (Stoker 11). Durante a sua primeira noite no castelo do Conde, Harker apercebe-se de que as mãos do aristocrata são “cold as ice – more like the hand of a dead than a living man” (17). Além disso,

The mouth ... under the heavy moustache, was fixed and rather cruel-looking, with peculiarly sharp white teeth. These protruded over the lips, whose remarkable ruddiness showed astonishing vitality in a man of his years. For the rest, his ears were pale, and at the tops extremely pointed. The chin was broad and strong, and the cheeks firm though thin ... Strange to say, there were hairs in the centre of the palm. The nails were long and fine, and cut to a sharp point. (20)

Como é perceptível através das várias descrições, tanto a Criatura de Frankenstein, como Mr. Hyde e o Conde Drácula, apesar das distorções, deformações e “remendos”, são criaturas que partilham um corpo semelhante ao do ser humano (mais uma vez, a criação do monstro é um processo mimético). A razão porque existem tantas semelhanças físicas entre o ser humano e o monstro é porque a familiaridade que se encontra numa

³⁸ Deve realçar-se que a figura do vampiro não foi criada por Stoker. Esta criatura surgiu muito antes, tendo como antepassados criaturas como a Empusa. As crenças em vampirismo, que podem mapear-se até às civilizações mais antigas, “were explained as fears of the Plague, thought, since the Middle Ages, to have emanated from the East” (Botting *Gothic* 95).

³⁹ No século XIX, a figura do vampiro “represents the evil against which religion and society fight” (Lehtinen 1).

criatura que, ao mesmo tempo, é tão parecida e tão diferente do ser humano é assustadora, e obriga o humano a questionar-se se serão assim tão diferentes. Como Claeys assevera “the best monsters, eventually, would be the most humanoid” (91).

A monstrosidade do Conde Drácula não só se revela através da sua bestialidade (o Conde tem a capacidade de se transformar em vários animais, associados à transmissão e propagação de doenças, tais como o morcego ou o lobo), mas também pela forma como corrompe os valores ingleses e desperta a sexualidade feminina. A monstrosidade no romance *Dracula* é contagiante, já que o vampiro traz à superfície a bestialidade de todos aqueles que têm contacto consigo.

Tal como a Criatura de Frankenstein e Mr. Hyde, o Conde Drácula pode ser interpretado como um duplo, não só porque veste as roupas de Harker com a intenção de criar uma ilusão que encubra o destino do seu hóspede, mas também porque “on a symbolic level he is the mirror and shadow of Victorian masculinity, a monstrous figure of male desire that distinguishes what men are becoming from what they should be” (Botting *Gothic* 97).

Porém, os monstros não são apenas duplos do ser humano. A criatura de Frankenstein revela o receio do poder da ciência e do que esta pode fazer à humanidade; o Conde Drácula, o receio do Outro, das ondas de emigrantes e das doenças dificilmente tratáveis para a medicina do tempo; Mr. Hyde, o receio de que até os mais respeitáveis tenham um mal dormente dentro de si e possam ser contaminados por vícios imorais e pela perversidade. O romance gótico cria um monstro “versatile enough to represent fears about race, nation, and sexuality, a monster who combines in one body fears of the foreign and perverse” (Halberstam 14). No final, o monstro tem uma multiplicidade de significados, evocando medos e receios e revelando ansiedades.

No ensaio "Monster Culture (Seven Thesis)", Jeffrey Jerome Cohen argumenta que “culture gives birth to a Monster before our eyes” (9). Desta forma, o monstro molda a identidade coletiva (a identidade de uma sociedade) tal como a identidade do próprio (se os medos e os traumas de uma pessoa são refletidos num ser monstruoso, um fragmento do “eu” é revelado ao exterior). Contudo, deve ressaltar-se, que o monstro se torna numa projeção das ansiedades do ser humano – das ansiedades dos tempos em que

vive, das ansiedades em relação à sua própria humanidade e identidade. Nesta perspectiva, a construção do monstro “is much more indicative of the moral and existential challenges faced by societies than the realities that they have encountered” (Lawrence “What is a monster?”).

Assim, o monstro não é apenas uma criatura imaginária nascida da mente humana. O monstro é um indicador dos seus medos, uma representação das ansiedades culturais e dos receios que são comuns a todos os seres humanos (medos infantis, fobias, traumas, etc.).

Conclui-se então que os monstros existentes no imaginário acabam por ter na sua génese uma parte da cultura que os criou, sendo passíveis de ser interpretados como uma referência cultural. Através do monstro é possível compreender-se a cultura e a ideologia da sociedade de que provém, pois, o monstro não nasce de um vazio cultural. Este fica intrinsecamente ligado ao momento e aos receios do ser humano da época em que surge.

Todavia, não só as criaturas monstruosas acima mencionadas são monstros. O ser humano assume igualmente esse papel. Como já foi indicado, Victor Frankenstein é negligente. Na sua procura de criação de vida, constrói um ser a partir de partes de corpos humanos que desenterra num cemitério para depois o abandonar, sem qualquer sentimento de remorso. Se Hyde “nasce” de Jekyll é porque o doutor o tinha dentro de si. Como duplo negativo de Jekyll, Hyde é uma manifestação física do mal inerente ao seu criador. O Conde Drácula traz à luz do dia a depravação e a bestialidade existente naqueles que contamina – aqueles que se deixam seduzir e corromper pelo poder do Conde Drácula não poderiam ser pilares da moralidade.

2.4. Os Monstros de Verity

If Verity’s sins were knives, quick and vicious,
then Prosperity’s were poison. Slow, insidious, but just as
deadly.

Victoria Schwab, *Our Dark Duet*

Na obra de Schwab, o monstro é omnipresente. Quer no sentido literal, quer no sentido figurado, o monstro tem sempre um lugar de destaque na escrita da autora, quer se esconda nas sombras da noite ou caminhe à luz do dia.

Em *The Near Witch* (2011), na aldeia de Near, algumas crianças começam a desaparecer misteriosamente, durante a noite. Nesta aldeia conta-se a lenda da Bruxa de Near. Os aldeões não têm a certeza se a lenda é apenas uma estória ou se a bruxa habitou Near séculos atrás. Lexi, a protagonista, decide desvendar a verdade, numa tentativa de proteger a irmã mais nova, e descobre segredos há muito enterrados: a bruxa foi assassinada após ter sido injustamente acusada da morte de um rapaz e regressou para se vingar dos descendentes daqueles que estiveram por trás da sua morte. Assim, a bruxa monstruosa é uma “criação” dos habitantes de Near – foram eles os responsáveis pela transformação da bruxa num ser vingativo, por a julgarem pelas suas capacidades sobrenaturais e não pelo que era, uma mulher bondosa.

Na procura de um culpado pelo desaparecimento das crianças, o Conselho de Near persegue um jovem forasteiro recentemente chegado à aldeia, com o objetivo de o punir com a morte. Para tal, adotam comportamentos imorais. A presença do sobrenatural acaba por trazer ao de cima os sentimentos perversos dos aldeões, transformando-os em vilões.

O mesmo fio condutor da história encontra-se presente na trilogia *A Darker Shade of Magic* (2015-2017). Nesta trilogia, existem quatro Londres paralelas: Grey London, a realidade do leitor em que não existe magia; Red London, o mundo onde a magia é reverenciada; White London, um mundo moribundo no qual os humanos lutam pelos últimos resquícios de magia; e Black London, um mundo sem vida consumido pela magia. Apenas os *Antari* podem viajar entre estes mundos.

Kell, um *Antari*, devido à estranheza do seu olhar (os *Antari* têm um olho completamente negro, o que os distingue dos outros magos) e à sua singularidade e raridade é olhado com suspeita e temido pelos habitantes de Red London que o acham um monstro (Schwab, *A Gathering of Shadows* 84). Tal como em *The Near Witch*, o desconhecido é transformado no Outro, que por sua vez é tratado como algo monstruoso.

A magia, que é “idolatrada”, acaba por se virar contra Red London. Quando Osaron, um *oshoc*, isto é, uma criatura demoníaca que nasce da magia, atravessa as portas que ligam os mundos entre si, este provoca estragos e desordem, escraviza as mentes dos seres humanos e transforma em escuridão tudo aquilo em que toca. Ademais, em White London, os seres humanos cometem atos desprezíveis e monstruosos, tais como assassinatos brutais para obterem a magia que flui no sangue derramado das suas vítimas e se tornarem mais poderosos. No fim, nesta trilogia, o que se deve recear é o conhecido, não o desconhecido – o conhecido é que acaba por ser algo realmente monstruoso.

Na série *The Archived*, MacKenzie Bishop é uma *Keeper*. Após a morte do avô, Mackenzie recebe uma chave que lhe permite entrar em mundos sobrenaturais, que existem paralelamente à realidade do leitor. A sua missão é “retornar” *Histories* ao *Archive*.

Uma *History* é uma “impressão” deixada pelos mortos (de certa forma, pode ser interpretada como uma espécie de fantasma), que possui todas as lembranças e memórias de quando o humano era vivo e que podem ser lidas através do toque de um *Keeper* ou um *Librarian*. Quando são acordadas e se encontram perdidas no Narrow, um mundo paralelo assustador, acedido através de portas no mundo real para o qual apenas alguns têm a chave, as *Histories* rapidamente são possuídas pelo medo do desconhecido (não compreendem onde estão e que morreram), transformando-se em criaturas de olhos negros e com um instinto assassino. Se conseguirem escapar para o mundo dos vivos, criam o caos, chegando a assassinar humanos, mesmo que estes lhes tenham sido próximos em vida.

Após acordar acidentalmente a impressão do seu irmão mais novo, Ben, que foi mortalmente atropelado quando tinha apenas dez anos, Mackenzie vê-o transformar-se num monstro, sem a capacidade de a reconhecer. Apesar das feições humanas e de possuírem um corpo humano, algumas *Histories* transformam-se em criaturas mortíferas, sem qualquer noção do que é certo ou errado. Apesar da sua morfologia se assemelhar à dos humanos, são monstros.

Por fim, em *Vicious* (2013) e *Vengeful* (2018), Schwab foca-se em *EOS*, seres humanos extraordinários. Os protagonistas, depois de serem declarados clinicamente

mortos retornam com superpoderes,⁴⁰ tais como a capacidade de regenerar ou ressuscitar os mortos (os poderes que são adquiridos por cada personagem estão diretamente relacionados com os seus últimos pensamentos antes do coração deixar de bater). Um dos protagonistas, Eli, vê estas novas capacidades como algo que vai contra a natureza; vê estas capacidades como algo monstruoso. Ao acreditar que é um herói, Eli parte numa missão com o objetivo de erradicar todos os humanos que possuam capacidades extraordinárias. Eli assassina sem piedade qualquer ser humano que revele ter superpoderes. Mas as ações de Eli que são monstruosas, não o facto de se possuir capacidades extraordinárias.

Através do sobrenatural, do fantástico e da criação de mundos de pesadelo, Schwab questiona constantemente quem é o verdadeiro monstro: será aquele que tem magia a correr-lhe no sangue e que a usa, ou não, para fins dúbios? Ou o mortal, o ser humano, que sente medo do Outro, da diferença, e se deixa controlar pelos seus receios, tomando atitudes que podem ser consideradas monstruosas?

Todas estas ideias culminam na série *Monsters of Verity*, em que humanos e monstros nascidos de sangue e morte partilham o mesmo espaço e lutam pela supremacia e liderança de Verity. Após o *Phenomenon*, a crueldade e a desumanidade dos seres humanos tornam-se física, e três tipos de monstros surgem em Verity: os Corsai, os Malchai e os Sunai.

Cada criatura tem a sua génese num acto violento diferente: “the Corsai seemed to come from violent, but nonlethal acts and the Malchai stemmed from murders, but the Sunai, it was believed, came from the darkest crimes of all: bombings, shootings, massacres, events that claimed not only one life, but many” (TSS 177). Os Corsai surgem de atos violentos, os Malchai são criaturas nascidas da morte e os Sunai de massacres, de tragédias que roubaram dezenas de vidas inocentes. Tal como a teologia medieval compreendia os monstros como símbolos do pecado, em Verity os monstros são pecados tornados visíveis.⁴¹ Além do mais, o nascimento de monstros em Verity não é só o sinal

⁴⁰ O trauma sofrido ao experienciar a morte abre portas à manifestação de capacidades extraordinárias.

⁴¹ De acordo com esta lógica, os monstros são seres que surgem para se vingarem de certos indivíduos e culturas, isto é, “God or fate dispatches terrible creatures to dispense the wages of sin. Human arrogance is repaid by chaos and destruction. In some ways, the religious or cosmic aspect of monster vengeance is still retained in the secular masochism of environmentalism.” (Asma 257).

de uma calamidade iminente, tal como os nascimentos monstruosos foram interpretados desde a Antiguidade Clássica à Época Medieval, mas sim a própria catástrofe.

Ao longo da série, podem ser encontradas várias descrições destas criaturas, que apesar de aterrorizadoras, têm várias parecenças com os seres humanos. Numa rima infantil entoada por uma criança os monstros que assolam Verity são descritos:

‘Monsters, monsters, big and small,
They’re gonna come and eat you all.
Corsai, Corsai, tooth and claw,
Shadow and bone will eat you raw.
Malchai, Malchai, sharp and sly,
Smile and bite and drink you dry.
Sunai, Sunai, eyes like coal,
Sing you a song and steal your soul.
Monsters, monsters, big and small,
They’re gonna come and eat you all!’ (TSS 23)

Os Corsai, monstros com mente de colmeia, são descritos como “nightmare creatures, the stuff of bedtime stories gone wrong, the things that lurked under the mattress and in the closet, given life and teeth and claws” (TSS 94). A descrição dos Corsai é semelhante à do bicho papão. Estes seres “swam in the darkness and fed on fear, their bodies sick, distended shapes that looked human only if you caught them out of the corner of your eyes” (TSS 94). Ao contrário dos Malchai e dos Sunai, os Corsai não revelam ser racionais.

Os Malchai “most looked male, a few vaguely female, but none of them remotely human” e “seemed to radiate cold, leeching all the eat from the air”. Todos “bore the same brand—an *H* on their left cheekbone” (TSS 95). O “H” no rosto é a marca de Callum Harker, que serve para lhes recordar a quem pertencem. Criaturas de olhos vermelhos, os Malchai têm características vampíricas. Por exemplo, apesar de poderem caminhar à luz do dia, esta enfraquece-os e, como a rima infantil menciona, alimentam-se de sangue humano.

Os Malchai assemelham-se fisicamente aos seus criadores e por isso podem ser interpretados como um duplo,⁴² como o outro “eu” dos seus criadores. O mesmo não pode ser dito sobre os Corsai, que agem de acordo com uma mentalidade de colmeia, nem dos Sunai, cujos nascimentos advêm de várias mortes.

Existem duas categorias do duplo:⁴³ o alter ego (em latim “alter” significa “outro”) e o *Doppelgänger* (que surge da junção das palavras alemãs *doppel*, que significa “duplo” ou “réplica”, e *gänger*, que significa “andante” ou “ambulante”). Como duplo, os Malchais são um *Doppelgänger*, um conceito que é descrito como “a dark half of the protagonist, an unlocked monster that acts as a physical manifestation of a disassociated part of the self” (Faurholt, “Self as Other: The *Doppelgänger*”). Tal como o *Doppelgänger*, o Malchai é uma criatura que se esconde dentro do ser humano à espera de ser libertada e provocar caos e que se rege pelo id, isto é, pelos seus desejos mais profundos – os Malchai não conseguem controlar os seus desejos primitivos, tais como o de se alimentarem de sangue humano ou impulsos destruidores que provocam carnificinas. Tal como Mr. Hyde representa o lado mais negro que sempre existiu dentro do Dr. Jekyll, também os Malchai representam este lado que se mantém escondido nos recantos mais obscuros do ser humano. Por isso, nascem de um ato tão terrível como o homicídio.

Na cidade de *Verity* existem apenas três Sunai, Leo, Ilsa e August (em *Our Dark Duet* nasce Soro) devido à raridade dos acontecimentos trágicos que lhes dão origem. Os Sunai são difíceis de distinguir fisicamente dos seres humanos. Somente quando estão perto de perder o controlo, devido à fome, é que a diferença dos Sunai se manifesta.

Contudo, não se demarcam dos outros monstros de *Verity* simplesmente pelo seu aspeto físico. Os Sunai “are not like other monsters ... Every one of them is as unique as a human” (ODD 283). Cada Sunai tem uma personalidade e características diferentes,

⁴² Na literatura, o duplo “is an embodiment of good ... but more often he’s an image of man’s innate propensity toward evil” (Ozolins “Dreams and Doctrines: Dual Stands in *Frankenstein*”). O conceito de “duplo” é analisado detalhadamente no próximo capítulo, em que se explora a sua relação com a identidade.

⁴³ O alter ego é encarado como um duplo positivo (em várias obras literárias, o alter ego é uma identidade que apresenta algumas características físicas e psicológicas do autor) e o *Doppelgänger* é um duplo negativo. Com as suas raízes em lendas populares germânicas, o *Doppelgänger* é um ser sobrenatural que consegue duplicar qualquer pessoa. A sua presença é um prenúncio de má sorte. O conceito *Doppelgänger* “refers to the twin shadow double, demon double and split personality” (Snodgrass 83).

adquiridas pelas tragédias das quais surgiram.⁴⁴ Como August explica a Kate, sobre a gênese da sua raça e como ele e os seus irmãos surgiram,

‘Sunai are the results of tragedies ... acts of horror so dark they upset the cosmic balance. Leo came from some kind of cult slaughter in the first weeks of the catalyst. This whole group thought the world was ending, so they threw themselves off a roof. Only they didn’t go alone; they dragged their families with them. Parents. Children ... Ilsa came from a bombing in the basement of a big hotel in North City ... They didn’t even know yet what was going on, but something got inside that place, and the people who managed to get away all went to the basement. Barricaded the doors. But someone decided that if they were going out, it wasn’t going to be at a monster’s hand. That someone brought a homemade bomb into that basement with them and lit the fuse ... No wonder my sister broke apart ... I’m what happened when a kid is so afraid of the world he lives in that he escapes the only way he knows how. Violently.’ (TSS 307-308)

Por essa razão, Leo é justo e vê-se como juiz, júri e carrasco, Ilsa é fragmentada, isto é, tem duas faces, e August sente-se perdido (nasceu de um massacre numa escola, da morte de adolescentes que ainda questionavam o seu lugar no mundo).

Soro nasce após os acontecimentos de *This Savage Song* numa missão suicida.
Um grupo de humanos

Got their hands on weapons cache and decided to bomb the subway tunnels, home to so many of the city’s monsters ... they lured as many Malchai as they could into the tunnels, using *themselves* as bait ... A fair number of monsters were killed, along with twenty-nine humans, a stretch of the North City underground collapsed, and the self-named Soro was the only thing to emerge from the wreckage... (ODD 59)

Soro nasce de uma tragédia “voluntária”, em que dezenas de humanos se sacrificaram para destruírem o maior número possível de monstros que habitavam os

⁴⁴ Em todas as tragédias das quais surgiram Sunai, apenas inocentes perderam a vida. Caso as almas dos que morreram nestes massacres estivessem marcadas pela violência, um Malchai poderia ter nascido. Como Schwab escreve sobre Sloan, “all Malchai rose from murder ... but he had risen from a *massacre*. The first night of the territory wars, when Callum Harker claimed North City as his own, he did so by eliminating the competition ... dozen bodies in a dozen chairs, blood pooling on the floor beneath them ... he could have been a Sunai – that whatever invisible hand cast their shapes had given him this instead. Perhaps because there were no innocents in the room that night” (ODD 70). Deve ressaltar-se que quanto mais cruel e violento for o assassinato de que nasce um Malchai, mais forte esta criatura será.

túneis. Para August, a palavra que melhor descreve Soro é “orgulho”, pois o monstro “*did possess an unshakeable resolve, a belief that Sunai existed solely to destroy monsters and eliminate the sinner responsible for them ... Soro prided himself on their hability to hunt*” (ODD 58).

Cada uma destas raças de monstros alimenta-se dos seus criadores. Os Corsai “fed on flesh and bone, Malchai on blood, and whose it was meant nothing to them. But the Sunai could feed only on sinners” (TSS 89). Os Sunai usam capacidades musicais (tal como cantar ou tocar instrumentos musicais) para castigarem os pecadores e se alimentarem das suas almas. Pode afirmar-se a existência de canibalismo em Verity, tendo em conta que os monstros se alimentam dos seus criadores. À luz dos valores pelos quais se pautam as sociedades ocidentais modernas, o canibalismo é visto como algo monstruoso.

Contudo, nem todos os monstros são predadores impiedosos, que não pensam nas consequências dos seus atos. August sente-se culpado pelo facto de ter de roubar uma vida humana para se alimentar. Ter de consumir almas faz August *sentir-se* um monstro.

Em Verity, os monstros têm em comum a inaptidão de mentir, apesar de poderem distorcer a verdade com palavras cuidadosamente e ponderadamente escolhidas. Entre os Corsai, Malchai e Sunai, só os últimos conseguem que os seres humanos confessem a verdade. A proximidade destes monstros faz com que os humanos revelem os seus segredos mais íntimos. Como August explica, “monsters couldn’t tell lies, but when humans were around Sunai ... became ... honest ... Henry called it *influence*, but Leo had a better word: *confession*” (TSS 32).

Enquanto, como já foi analisado, o monstro mostra a verdade - revela os receios, os medos, o que se passa na cabeça de um ser humano - em Verity o monstro também força a verdade – força os segredos, força os sonhos e desejos, força uma confissão – dos seres humanos que não conseguem resistir à compulsão dos Sunai. Não só os monstros revelam as ações violentas cometidas, como expõem os segredos mais íntimos e recônditos.

Verity, como o próprio nome indica, é uma cidade da verdade, onde não há lugar para segredos. É um lugar onde os seres humanos são obrigados a confrontar quem são

(o seu verdadeiro “eu”) e as suas ações, sem nenhuma hipótese de se esconderem nas sombras, porque até estas expõem os seus pecados.

Ademais, ao contrário de outros monstros, os monstros de Verity vivem mesmo após a morte do seu criador – não partilham o mesmo corpo que o seu criador, como Mr. Hyde, nem têm desejos de terminar com a própria vida devido à destruição que provocaram, como a Criatura de Frankenstein pois não têm consciência, nem sentem remorsos. Contudo, os Malchai pressentem a presença do seu criador assim como a sua morte (ODD 74).

Em Prosperity, uma das outras *supercidades*, Kate Harker conhece os *Wardens*, um grupo de jovens que investiga atividades criminosas fora do comum, tais como assassinatos cometidos por monstros, e torna-se uma caçadora de monstros.

Enquanto a existência de monstros em Verity é do conhecimento de toda a população destes novos Estados Unidos da América, a presença de monstros em Prosperity é uma surpresa; apenas recentemente é que estes começaram a manifestar-se. Além do mais, enquanto em Verity as repercussões de anos de violência se verificaram ao mesmo tempo, em Prosperity surgem “in a drip, slow enough that most of the city was still pretending the monsters weren’t real” (ODD 4). Os habitantes de Prosperity ainda não foram confrontados com os seus pecados.

Em Prosperity, o território mais abastado deste novo espaço geográfico (ODD 4), os monstros não surgem da violência, mas sim de crimes de corrupção financeira e desfalques, crimes que lentamente corrompem e envenenam a sociedade. Tanto os monstros de Verity como os de Prosperity espelham os pecados dos humanos que habitam essas cidades.

Existem dois tipos de monstros em Prosperity: os *Heart Eaters*, os mais comuns com os quais Kate se depara logo à sua chegada, e o *Chaos Eater*, apelidado assim por Kate, pois é uma criatura que se alimenta do caos. Os *Heart Eaters* “had a Malchai’s red eyes ... and a Corsai’s sharp claws, but its skin was the bluish black of a rotting corpse” e alimentam-se de corações (ODD 3). O *Chaos Eater* é descrito como “something shaped more or less like a person, at least around the edges, but made entirely of shadow” com “only a pair of silver eyes set like discs into its empty face” (ODD 97, 99).

O *Chaos Eater* tem a capacidade de “invadir” a mente dos seres humanos, de manipular os seus pensamentos e trazer o pior deles à superfície – a sua influência traz à superfície uma violência tal, que transforma inocentes em assassinos e provoca o caos do qual se alimenta. A brutalidade de que se alimenta transforma-o de uma simples sombra, em algo mais físico, com forma definida. Como Kate observa, “it seemed to grow more solid, more real, details etching themselves across the blank canvas of its skin” (ODD 97) enquanto uma cena de caos e violência o rodeava.

Como foi analisado ao longo deste capítulo, o monstro está presente nas mais diversas tradições, quer estas estejam localizadas no Oriente ou no Ocidente, e quando compreendido como um reflexo dos receios e ansiedades de uma sociedade e de uma época, torna-se num referente cultural. Assim, surge a seguinte questão: de que modo é que os monstros de *Verity* se enquadram neste contexto, isto é, de que modo é que estes monstros refletem as ansiedades da sociedade do século XXI?

Após um século marcado por vários conflitos e massacres, com realce para duas guerras mundiais, a sociedade contemporânea ainda está a sarar das feridas deixadas pela violência excessiva (uma violência excessiva que continua a corromper a mesma). *Monsters of Verity* apresenta seres que nascem do receio da violência que, como foi mencionado no primeiro capítulo, se torna cada vez mais comum. Como referentes culturais, os Corsai, os Malchai e os Sunai representam o receio de que o ser humano perca a humanidade. Espelham aquilo em que o ser humano se pode transformar quando a brutalidade subjuga a compaixão; quando a humanidade é perdida.

A perda da humanidade – a perda daquilo que faz do ser humano, humano – é um dos medos da sociedade contemporânea. Não são apenas monstros como os de Schwab que representam esta ansiedade. Este receio também está presente na reemergência da figura do zombie, um ser morto-vivo sem consciência que se alimenta de carne humana.⁴⁵ O zombie é uma criatura que perdeu a parte essencial do “eu”, isto é”, é um ser que experiêcia “ a loss of something essential that previous to zombification defined it as human” (Boon 7). Tal como os Corsai e os Malchai, também o zombie “nasce” da

⁴⁵ Hoje em dia, a representação do zombie mais comum é o “zombie ghoul” que é “the fusion of the zombie and the ghoul, which has lost volition and feeds on flesh” (Boon 8).

escuridão sem a parte essencial que define a condição humana, quer esta seja a consciência ou a alma.

Ao observar estas criaturas, pode concluir-se que o receio do ser humano perder a sua humanidade é representado no século XXI através de monstros com fisionomia humana e propensos a uma violência que apenas terminará com a extinção da espécie humana.

Através do cruzamento de várias características da literatura sobre a temática do monstro, tais como o motivo de Frankenstein (a criatura que se rebela contra o seu criador) e o monstro como manifestação do mal intrínseco a todos os seres humanos (de que é exemplo a figura de Mr. Hyde), Schwab produz monstros aterradores e adapta-os à sociedade do século XXI de modo a revelar as ansiedades e os receios que assombram.

Tal como a Criatura de Frankenstein, e muitos outros seres fantásticos e sobrenaturais mencionados neste capítulo, os monstros em *Monsters of Verity* são “a figure both natural and unnatural, living and dead, human and inhuman” (Botting, *Gothic* 67). Ao contrário dos monstros alienígenas⁴⁶ vindos de outros planetas com o propósito de destruir a população mundial, os monstros de Schwab não são um reflexo do receio da destruição desta, mas sim do que poderá acontecer quando algo tão frágil e corruptível como a humanidade for aniquilada.

⁴⁶ Nas últimas décadas, monstros intergalácticos têm ocupado a imaginação humana. Na literatura surgiram obras como *Ender's Game* (1985), de Orson Scott Card, e *Dreamcatcher* (2001), de Stephen King, assim como os títulos *young adult*, *The Host* (2009), de Stephenie Meyer, e *The 5th Wave* (2013), de Rick Yancey. Na arte cinematográfica foram realizados filmes como *Alien* (1979), *The Thing* (1982) e *Independence Day* (1996) em que seres alienígenas ameaçam a continuidade da raça humana.

Capítulo 3 – O Monstro na Memória e no Trauma

Whoever fights monsters should see to it that in the
process he does not become one himself.

Friedrich Nietzsche, *Beyond Good and Evil*

Plenty of humans were monstrous, and plenty of monsters
knew how to play at being human.

V.E. Schwab, *Vicious*

Kate Harker e August Flynn são os herdeiros de uma cidade dividida. Neste mundo de monstros e violência, tudo o que Kate deseja é ser cruel e desumana como o pai, que controla os habitantes de North Verity com punho de ferro, enquanto tudo o que August deseja é ser humano e proteger os inocentes dos monstros. Contudo, ele próprio é um dos monstros nascidos da violência de Verity.

Tanto Kate, uma humana, como August, um monstro, estão à procura do seu lugar em Verity. Mais importante, ambos estão à procura de quem são neste mundo de violência. Ao serem arrastados para o meio de uma conspiração, cujo objetivo é recommençar a guerra pelo controlo de Verity, que provocará o nascimento de mais monstros, Kate e August partem numa viagem de descoberta – não só partem à descoberta da verdade, mas também deles próprios.

A identidade é um tema fundamental da literatura *young adult*. Tal como noutras obras desta categoria literária, em *Monster of Verity* “central characters are represented as internally fragmented and/or solipsistic, and their stories articulate a quest for a sense of identity which is stable, coherent, unique and whole” (McCallum 68). Os protagonistas são adolescentes que, tal como o público *young adult*, se encontram à procura de quem são, dos seus pares e do seu lugar na sociedade. Por outras palavras, encontram-se à procura de uma identidade – da *sua* identidade.

A identidade é a imagem de quem se é, que “may be either a self-composed image, i.e. the image one has of oneself, or, it may be imposed from the outside, i.e. the image

others have of one” (Buchanan 242), isto é, o conceito que se desenvolve sobre o “eu”. A construção da identidade é influenciada por vários fatores externos (por exemplo, o lugar em que se cresceu), bem como internos (por exemplo, aquilo em que uma pessoa acredita). Afinal, “as individuals, we are all, at least in part, products of our own histories, which include our geographical places, our times, our social class, and our family backgrounds” (MacMillan xi).

A identidade não é imutável. Ao longo da vida, a identidade de um indivíduo está em constante mudança. A transformação que a identidade atravessa é facilmente perceptível durante a adolescência, um período fortemente marcado pela procura do lugar no mundo e em que a noção de quem se é atravessa uma transformação rápida e radical.

Na literatura *young adult*, este tempo de descoberta articula uma preocupação com o amadurecimento pessoal “with a perceived need for children to overcome solipsism and develop intersubjective concepts of personal identity within this world and in relation to others” (McCallum 7).

Os quadros ideológicos dentro dos quais a identidade do protagonista adolescente é formada estão inextricavelmente ligados a noções sobre a subjetividade, “that sense of a personal identity an individual has of her/his self as distinct from other selves, as occupying a position within society and in relation to other selves, and as being capable of deliberate thought and action” (McCallum 3). A subjetividade, o “espaço íntimo” do “eu”, é construída a partir do modo como o indivíduo vê o mundo e se relaciona com a sociedade que o rodeia. Não só é responsável pela construção de um “eu” distinto, mas também é através da subjetividade que se compreende que a construção da identidade envolve o diálogo com a sociedade e outras pessoas.

Tendo em conta que a formação da identidade envolve a história, o contexto geográfico e a sociedade de que se faz parte, para compreender quem Kate e August são é necessário analisar detalhadamente o mundo de *Monsters of Verity*.

Devido às consequências do final da Guerra do Vietname, como “national unrest, a strained economy, and depleted morale” (TSS 126), há quarenta anos atrás o governo dos Estados Unidos da América foi dissolvido. Com a desintegração do país, cada estado formou o seu próprio governo. Mais tarde, os estados vieram a constituir dez territórios

independentes (TSS 127). Dos dez territórios que se formaram, neste novo contexto sociopolítico e geográfico surgem quatro centrais, com populações que variam entre vinte e três a vinte e seis milhões (TSS 123): Valor, Prosperity, Fortitude e Verity. Estes quatro territórios também são comumente designados pelos pecados dos seus habitantes: Greed, Malice, Gluttony e Violence, respetivamente. Verity, formada pelos antigos estados do Kentucky, Missouri, Illinois e Iowa, é uma cidade de violência.

Doze anos antes do início da história de *This Savage Song*, teve lugar um acontecimento denominado *Phenomenon*. Descrito como “something bad,” “an aftermath,” “a recoil” e “a reaction to all ... anger and death” (TSS 27), dezenas de Corsai e Malchai eclodiram das sombras e desde desse momento que atos violentos dão lugar a monstros. Com receio de serem contaminados pelo mal que caiu sobre Verity, os outros territórios encerraram as fronteiras e impediram qualquer pessoa que se encontrasse em Verity de abandonar a cidade (até mesmo os cidadãos destes territórios, que apenas se encontravam de passagem em Verity, no momento do *Phenomenon* ficaram impedidos de deixar a cidade). Desde esse momento que a deslocação entre territórios se tornou controlada, a ponto de ser impossível. Com o encerrar das fronteiras, Verity ficou isolada dos outros territórios – de outras sociedades e pessoas.

Este acontecimento originou uma guerra territorial violenta e durante seis anos, diversas fações lutaram pelo controlo de Verity. O derramamento de sangue apenas terminou após uma explosão que roubou a vida de centenas – nesta explosão morreram “thirteen Malchai,” “twenty-six Corsai,” e “two hundred and seventeen humans” (TSS 196) – e uma paz frágil foi assinada entre Henry Flynn e Callum Harker. Verity tornou-se uma cidade fraturada: o Sul controlado por Flynn e o Norte por Harker e os seus monstros.

A divisão de Verity criou duas sociedades diferentes. Kate habita o Norte, em que a ingenuidade e a indiferença são partilhadas entre os habitantes que preferem ignorar a presença das criaturas sobrenaturais, enquanto August habita o Sul, onde os habitantes formaram uma milícia e lutam para pôr fim aos monstros e aos seus criadores. Em menos de uma década após a fragmentação, o Norte e o Sul criaram duas identidades coletivas distintas, sendo que de um lado é perceptível a alienação e do outro a luta pela

sobrevivência. Cada um conhece uma história diferente – um passado diferente – que tem o poder de moldar as suas perspectivas. Porém, nenhum dos dois se recorda do mundo que existia “before the Phenomenon—before violence gave way to the Corsai and the Malchai and the Sunai, before the anarchy, the closed borders, the infighting, the chaos” (TSS 6).

Mas não é só a história da sociedade em que se vive que influencia a identidade pessoal. O passado e as experiências de cada um também têm impacto na formação da mesma e por isso mesmo devem ser explorados.

3.1. “I’m your daughter”

‘And yet I could break you ... in front of all of them.
Crack you open, let them see all the monsters you’re made
of. I could set them free. Set *you* free.’

Victoria Schwab, *The Unbound*

Katherine Olivia Harker, filha de Alice e Callum Harker, é a herdeira de North Verity. Após ser expulsa pela sexta vez consecutiva, nos últimos cinco anos, da escola que frequentava, Kate finalmente regressa à sua cidade-natal disposta a mostrar que é filha do seu pai e que tem o que é preciso para ser uma Harker.

Para compreender as atitudes e comportamentos de Kate, assim como o papel do monstro na formação da sua subjetividade e personalidade, é necessário analisar alguns momentos-chave do seu passado, que influenciaram a construção da sua identidade.

Quando o *Phenomenon* teve lugar Kate era apenas uma criança e por isso não tem qualquer memória de como Verity era antes destes seres fantásticos se manifestarem. Com o início das guerras territoriais, Kate foi enviada, juntamente com a mãe, para longe da cidade – foi enviada para lá do Waste (um local onde os monstros não se aventuram devido ao número diminuto de habitantes e escassez de alimento). Após cinco anos protegida da guerra civil, Kate regressa a Verity e depara-se com uma cidade fraturada

em que os monstros são controlados por Callum Harker – Sloan, o Malchai nascido dos crimes cometidos pelo pai, é uma presença constante na casa que a família partilha.

Após um trágico acidente de automóvel, Kate perde a mãe e é enviada para longe de Verity. Este acidente, do qual tem memórias vagas, confusas e indistintas, deixa em Kate cicatrizes psicológicas e físicas (tem na face uma cicatriz que se inicia na têmpora e termina no maxilar e perdeu a audição do lado direito). Estas cicatrizes são fraquezas que tanto esconde dos humanos como dos monstros com que interage.

O acidente de automóvel é um acontecimento traumático na vida de Kate que afeta o modo como esta se vê a si própria e o mundo que a rodeia. A partir desse momento, Kate vê a progenitora como uma pessoa fraca que não conseguiu ficar ao lado de Harker e teve de fugir de um mundo de monstros. A partilha de qualquer traço psicológico semelhante ao da mãe torna-se uma fraqueza.

A perda de alguém próximo é um tópico comum na literatura *young adult*, quer seja a perda de um membro da família (a mãe ou o pai, um irmão ou uma irmã) ou a perda de um amigo chegado. Todavia, por vezes, o protagonista é confrontado com a morte quando se vê forçado a ceifar a vida de alguém que ameace a sua própria sobrevivência, quer este seja um ato que comete voluntaria ou involuntariamente.

A morte faz parte do discurso da literatura *young adult*. A perda de alguém e a assimilação de que a vida é algo finito têm impacto na formação da identidade das personagens. Ao serem confrontados com a morte, na literatura *young adult*, as personagens “learn about their own mortality by witnessing the death of someone who is not necessarily going gently into the night” (Trites 120). Habitualmente representada como prematura, violenta, irreversível e desnecessária, a morte encontra-se, por vezes, na origem do trauma do protagonista *young adult*.

Um dos adolescentes mais conhecidos da literatura norte-americana (apesar de o romance não ter sido escrito a pensar numa audiência *young adult*) é Holden Caulfield, o protagonista de *The Catcher in the Rye* (1951), escrito por J.D. Salinger. A morte do irmão Allie com leucemia, assim como o suicídio de um colega de turma, marcam o modo como Holden vê o mundo. Superficialmente, a iminência da morte é para Holden um meio de escapar às responsabilidades que lhe são impostas pela sociedade e de não se

conformar com as relações humanas e os padrões de comportamento que são esperados de um jovem da sua idade. A morte do irmão faz com que Holden queira ser “a catcher in the rye because he wants to keep children ... from falling into death” (Trites 117). Pode afirmar-se que a perda do irmão mais velho foi um momento traumático para Holden, que anos depois ainda o assombra.

Em *Verity*, existem “two kinds of monsters, the kind that hunted the streets and the kind that lived in your head”. Kate compreende que “she could fight the first, but the second was more dangerous. It was always, always, always a step ahead” (ODD 30). Enquanto os monstros corpóreos podem ser fisicamente destruídos, os que residem dentro da mente são sombras traiçoeiras, que evocam memórias angustiantes das quais não é possível escapar. De todos os monstros que habitam *Verity*, os piores são aqueles que assombram a mente.

O trauma é algo em comum entre Kate e outras personagens da literatura distópica *young adult*. Nestas narrativas, os adolescentes sofrem algum trauma durante a infância e/ou na luta contra as forças repressivas. Na trilogia *The Hunger Games*, Katniss ficou marcada pelos Jogos, com os quais tem pesadelos, e manifesta Perturbação de Stress Pós-Traumático e comportamentos depressivos; Tris, de *Divergent*, tinha pesadelos com a morte dos pais, que morreram para a proteger, e *flashbacks* de todas as pessoas que matou sempre que pegava numa arma; em *The Chemical Garden*, Rhine ficou traumatizada pela perda dos pais numa explosão quando era apenas uma criança e pelo conhecimento da sentença de morte que tem no seu ADN (devido às modificações genéticas para pôr fim a qualquer doença, as novas gerações vivem apenas entre vinte e vinte e cinco anos); em *The Maze Runner*, Thomas, que quando acorda no *Glade* não tem qualquer memória do seu passado, é marcado pelas experiências no labirinto e pelo testemunhar da morte dos amigos às mãos das criações da W.I.C.K.E.D. e às de uma epidemia que devastou a população global. O trauma tem a capacidade de se transformar num catalisador do enredo: para pôr “fim” às memórias traumáticas, as personagens têm de enfrentar os responsáveis, quer estes sejam monstros ou a sociedade.

Acontecimentos catastróficos têm impacto na formação da identidade, pois o trauma que surge destes “disrupts previous ideas of an individual sense of self and the

standards by which one evaluates society” (Balaev, “Trends in Literary Trauma Theory” 150) e consegue devastar convicções sobre a própria segurança e a visão que se tem sobre o “eu”.

Relembrando, o acidente de automóvel afetou o modo como Kate lida com o mundo, não só porque a debilitou fisicamente, mas também porque alterou a sua subjetividade (particularmente, o modo como vê a mãe). Devido ao poder que acontecimentos catastróficos têm sobre a mente e a identidade do ser humano, importa explorar, de forma breve, o conceito de “trauma”.

Nos finais do século XIX, o conceito de “trauma” surgiu pela primeira vez na conceptualização da Teoria da Sedução de Sigmund Freud. Nesta teoria, o psicanalista defendia que a neurose histérica e a neurose obsessiva tinham origem em memórias reprimidas de abusos sexuais durante a infância. Mais tarde, em *Beyond the Pleasure Principle* (1922), Freud cunhou o termo “neurose traumática”, que usava para se referir às experiências que descrevia serem parecidas com a

hysteria in its plethora of similar motor symptoms, but generally goes well beyond it in the very marked signs of subjective suffering that it displays – not unlike those in hypochondria or melancholia – and in the clear evidence it affords of a far more comprehensive and generalized enfeeblement and attrition of the individual's psychic capabilities. (Freud, *Beyond the Pleasure Principle and Other Writings* 50)

Neste ensaio, Freud analisa um padrão de sofrimento inexplicavelmente persistente que tem origem em acontecimentos traumáticos experienciados por um indivíduo. Esta experiência traumática “repeatedly forces itself on the patient” (Freud, *ibidem* 50), que não consegue ter qualquer controlo sobre ela.

Apesar dos estudos iniciais de Freud, o trauma apenas viria a ser teorizado nos anos sessenta. Após a guerra do Vietname, os campos da psiquiatria, da psicanálise e da sociologia interessaram-se pela questão do trauma (cf. Caruth, “Trauma and Experience: Trauma” 3). A perceção da existência de cicatrizes deixadas pela guerra, pela tortura, pelo genocídio e por atos violentos como a violação e a agressão e o modo como estas afetam a mente teve um papel determinante no surgir de uma teoria do trauma.

Um distúrbio psicológico, o trauma é uma resposta única e individual a uma experiência emocionalmente dolorosa e angustiante que domina a capacidade de uma pessoa lidar com o dia-a-dia (nem todos os seres humanos são traumatizados pela mesma situação). Os sobreviventes a acontecimentos traumáticos “might live with a fragmented memory or diminished self, or might feel alienated” (Vickroy 131).

O trauma inclui respostas a acontecimentos perturbadores que ocorrem apenas uma vez, tais como um acidente de automóvel, ser testemunha ou vítima de um ato violento, sobreviver a uma catástrofe ou à perda de alguém próximo, como respostas a experiências crônicas e repetitivas, tais como abuso infantil, combate em guerra, detenção em campos de concentração ou relações abusivas e violentas. Em qualquer uma das situações mencionadas, na base do trauma encontra-se uma experiência violenta que coloca o ser humano em confronto com a morte. Pode afirmar-se que o trauma e a violência estão intrinsecamente ligados. Numa realidade como a de Verity onde a violência e monstros reinam, acabam por ler lugar tragédias com a capacidade de traumatizar o ser humano.

A morte de Alice (e o subsequente abandono do pai) deixou cicatrizes profundas em Kate – especialmente porque ao longo de seis anos foi a única ligação que Kate teve à família. Uma morte tão trágica e testemunhada em tenra idade (Kate tinha apenas doze anos) deixa uma ferida⁴⁷ emocional com a capacidade de alterar a percepção que se tem do mundo.

Em *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* (1996), Cathy Caruth desenvolve uma das primeiras teorias sobre trauma na literatura, que tem como base o modelo tradicional. Ao analisar a sua raiz⁴⁸ e os efeitos deste naqueles que sofreram experiências traumáticas, Caruth afirma que o trauma é algo de natureza reprimida,

⁴⁷ “Trauma” é a palavra grega para “ferida”. Originalmente, “trauma” referia-se apenas a uma lesão infligida no corpo. Hoje em dia, no contexto médico e psiquiátrico, trauma entende-se “as a wound inflicted not upon the body but upon the mind” (Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* 3).

⁴⁸ À procura da origem do trauma, Caruth questiona-se se este surge do encontro com a morte ou da experiência de ter sobrevivido a este encontro. No amágo de muitas narrativas traumáticas encontra-se “a kind of double telling, the oscillation between a *crisis of death* and the correlative *crisis of life*: between the story of the unbearable nature of an event and the story of the unbearable nature of its survival” (Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* 7). Em qualquer uma das hipóteses, conclui-se que o trauma surge da sobrevivência a episódios violentos que são interpretados como catastróficos por aqueles que os experienciam.

repetitiva, disruptiva e dissociativa.⁴⁹ Como explica, o trauma “is always the story of a wound that cries out, that addresses us in the attempt to tell us of a reality or truth that is not otherwise available” (*Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* 4).

Para além disso, “the experience of trauma repeats itself, exactly and unremittingly, through the unknowing acts of the survivor and against his very will” (Caruth, *ibidem* 2), isto é, a experiência traumática é vivenciada através de sucessivos atos de esquecimento. Em *Beyond the Pleasure Principle*, como foi mencionado anteriormente, Freud já tinha examinado a inevitabilidade da história traumática e como esta se impõe à psique humana. Subitamente, as memórias do momento do trauma surgem e subjagam o indivíduo. Contudo, tal como Freud e Caruth asseveram, quer seja devido a amnésia ou a repressão, o acesso consciente ao passado traumático não é possível, pois não é localizável “in the simple violent or original event in an individual’s past, but rather in the way that its very unassimilated nature – the way it is precisely *not known* in the first instance – returns to haunt the survivor later on” (Caruth, *ibidem* 4).

Assim, o trauma é interpretado como uma ausência, uma ferida esquecida que apenas se pode testemunhar de forma inconsciente. A memória do trauma manifesta-se em pesadelos que transportam o sujeito de volta ao momento do trauma (cf. Freud, *Beyond the Pleasure Principle and Other Writings* 50). Como foi mencionado acima, as memórias de Kate em relação ao acidente de automóvel estão recalcadas no interior dela. Quando acorda no hospital após o acidente, as lembranças deste não são precisas (Kate não consegue recordar-se dos acontecimentos anteriores ao acidente e durante anos culpa a mãe pelo mesmo). Com o regresso a Verity, ao local do trauma, as memórias dessa noite começam a despontar e, pouco a pouco, Kate consegue recordar-se do que realmente aconteceu no acidente em que perdeu a mãe. Kate descobre que Sloan esteve envolvido no mesmo (mais tarde, compreende que o monstro não agiu à revelia, mas sim que tinha

⁴⁹ Deve ressaltar-se que “a single conceptualization of trauma will likely never fit the multiple and often contradictory depictions of trauma in literature because texts cultivate a wide variety of values that reveal individual and cultural understandings of the self, memory, and society” (Balaev, “Literary Trauma Theory Reconsidered” 8). Apesar de estes sintomas serem respostas comuns a situações traumáticas, não são os únicos sintomas inerentes ao trauma. De facto, a casualidade entre trauma e repressão, dissociação e amnésia tem sido contestada entre psiquiatras e psicólogos. A ficção contemporânea procura representar o trauma de forma a providenciar “multiple perspectives that allow readers to meditate on the variety of human responses to shock” (Vickroy 130).

recebido ordens do próprio pai para as atacar). O regresso à cidade violenta e a presença dos monstros que a habitam funcionam como um estímulo e permitem a Kate expor a verdade.

Tal como observado, Kate apenas tem acesso às memórias quando se encontra num estado inconsciente e estas manifestam-se em forma de pesadelos sobre os quais não tem qualquer controlo. Apesar de conscientemente não conseguir recordar-se do que aconteceu no acidente que vitimou a mãe, as memórias fragmentadas que vêm à tona durante os pesadelos permanecem com Kate. Ao contrário do que Caruth afirma, é possível o ser humano recordar-se do passado traumático e não voltar a esquecer-se deste – o trauma não é continuamente lembrado-esquecido. O passado pode ser *claimed*. Ao ter acesso ao passado que a marcou, Kate tem a possibilidade de cicatrizar a ferida emocional deixada pelo acontecimento; tem a possibilidade de destruir os monstros que assombram a sua mente.

Após descobrir a verdade, Kate sente-se culpada pela morte da mãe e responsabiliza-se pelo que aconteceu. Afinal, era ela que se sentia aterrorizada pelos monstros que se escondem na calada na noite e que pediu à mãe para fugirem de Verity e regressarem à casa onde tinha vivido os últimos anos, protegida da monstruosidade da cidade e do pai. Com a verdade reconstituída, tal como outras personagens que experienciaram incidentes traumatizantes, Kate tem a possibilidade de “engage in new ways of thinking and being” (Vickroy 131). Se no passado o trauma alterou o modo como via o mundo, também a descoberta da verdade tem a capacidade de reconfigurar a sua subjetividade: a mãe não é mais vista como o epítome da fraqueza e os demónios e sombras que se escondem dentro do pai tornam-se perceptíveis. É verdade que Kate sempre soube que o pai tinha um lado negro. Como é que ele poderia controlar os Corsai e os Malchai se não tivesse algo obscuro dentro de si? Porém, só neste momento é que Kate realmente vê o monstro em que Harker se transformou.

A personalidade de Kate foi afetada pelo trauma que sofreu: tem dificuldades em confiar nos outros e em criar laços, distancia-se intencionalmente das outras pessoas; por vezes tem comportamentos reprováveis e imorais, tais como incendiar um edifício e ameaçar os colegas da Colton Academy. Este tipo de comportamento é comum em

personagens que sofreram experiências traumáticas, especialmente quando habitam em distopias. Além dos traços já mencionados, as personagens adotam comportamentos de resistência que lhes permitem sobreviver em ambientes austeros tais como “egocentrism, quickness to anger, social and emotional withdrawal, rumination, or shutting down” (Root 248).

Como Sloan está na raiz do trauma – afinal, foi o Malchai que provocou o acidente – pode afirmar-se que o monstro está por detrás do modo como Kate se relaciona com a sociedade, assim como alguns dos seus traços psicológicos e comportamentos. Por outras palavras, Sloan influenciou a construção da identidade de Kate.

Para se proteger deste passado de perda e mágoa, e na tentativa de ganhar a aprovação do pai, Kate cria uma máscara para proteger-se do mundo que a rodeia e convencer-se a si mesma e aos outros (em especial o pai) de que é uma pessoa que não é. Ela quer provar a Harker que

she wasn't the little girl he'd sent away twelve years ago, the one who set bugs free instead of killing them and was afraid of the dark. She wasn't the girl who'd come back six years later, the one who cried when she had bad dreams and got sick at the sight of blood. She wasn't weak like her mother, wouldn't break down and try to vanish in the middle of the night. (TSS 84)

Com o objetivo de mostrar que é uma verdadeira Harker e que não é mais aquela criança medrosa de quem o pai se recordava, Kate tenta ser cruel, desumana e adotar os comportamentos impiedosos de Harker. Porém, mais importante do que mostrar que tem o que é preciso para ser uma Harker e que merece o apelido do pai é provar que não é igual à mãe. O maior receio de Kate é que Harker olhe para ela e veja Alice. Para que isso não aconteça, Kate aprende a esconder os sentimentos que a fazem parecer fraca; aprende a enterrar nos cantos mais recônditos do seu ser “the things that made her like her mother” (TSS 118).

Ao mostrar-se impiedosa como o pai, Kate afasta qualquer um que se tente aproximar de si. Se devido ao trauma já não conseguia criar laços com outros seres humanos, ser filha de Callum Harker cria uma barreira entre Kate e qualquer pessoa que se tente aproximar. Como Kate mantêm a fachada de ser igual ao pai, as pessoas têm

receio de se aproximarem e darem um passo em falso que resulte na perda da frágil proteção por que pagam a Harker.

August não teme o poder do líder de North Verity. O Sunai tem a coragem de enfrentar Kate e de lhe dizer o que os outros não conseguem por recearem consequências devastadoras. Mais importante, August consegue ver que Kate se esconde atrás de uma máscara. Por essa razão, August quebra algumas das defesas que Kate ergueu para se proteger. Como a própria admite, após momentos passados ao lado de August, Kate sente-se ela própria. August faz com que não se sinta “the Kate that grinned at the rumors, or the one who held a knife to a girl’s throat, or drove a crowbar through a monster’s heart”, mas sim “the Kate she’s been *before*. The version of her that made jokes instead of threats. The one that smiled when she actually meant it” (TSS 145). No final, August é o único que não a vê como Kate Harker, mas simplesmente como Kate.

Kate tem várias hipóteses de se transformar num ser monstruoso, mas não consegue. Por exemplo, podia ter entregue August a Harker (este era o plano inicial de Kate após descobrir a verdade sobre o Sunai, mas quando é atacada por um grupo de Malchai e August a ajuda a escapar com vida, os dois são obrigados a fugir pelas ruas de Verity juntos), mas não o faz. Mesmo quando troca mensagens e telefonemas com o pai, Kate nunca o informa de que está com August.

O facto de ter assassinado um homem não faz de Kate um monstro pois foi um ato que cometeu em autodefesa. Meses depois, ao pensar nas suas ações, Kate sente repugnância e medo, remorsos e culpa. Assombrada pela vida que extinguiu, não sente qualquer desejo de roubar a vida a mais nenhum ser um humano. Apesar de a sua alma ficar contaminada, Kate não é uma criatura monstruosa.⁵⁰ Kate era apenas uma adolescente assustada, cuja vida estava em perigo, assim como a vida de August, que se encontrava num estado frágil e febril e em que não se podia proteger (quando um Sunai transita para a sua verdadeira forma pode ser ferido mortalmente, uma vez que a sua pele humana é uma proteção que funciona como um escudo) e confundiu o atacante com um monstro (o homem tinha na sua face cravado um “H”, a marca que todos os Malchai controlados pelo pai têm).

⁵⁰ No penúltimo subcapítulo deste capítulo são analisadas as noções de “monstruoso” e “monstruosidade”.

De facto, com da descoberta a verdade, Kate compreende que não deseja ser igual ao pai – compreende que não é, nem consegue ser, um monstro num mundo de monstros sobrenaturais.

3.2. “Where are you, Kate?”

Mas não são só as máscaras que Kate usa para se proteger deste mundo de violência. Na sua mente, Kate cria formas de escapar a Harker e aos monstros de Verity. Numa tentativa de escapar à sua realidade, Kate cria um jogo no qual se questiona sobre a existência de outras Kates, que habitam mundos paralelos ao seu. *Where are you, Kate?* é um jogo que Kate

sometimes played, ever since she learned about the theory of infinite parallels, the idea that a person’s path through life wasn’t really a line, but a tree, every decision a divergent branch, resulting in a divergent you. She liked the idea that there were a hundred different Kates, living a hundred different lives. (TSS v-vi)

Neste jogo, Kate idealiza mundos nos quais a mãe não morreu, em que Callum não é o seu pai e não tem de agir como uma Harker, onde os monstros não existem. Kate imagina mundos habitados por “Kates who had never returned to Verity and never begged to leave” (ODD 10); mundos em que Kates com histórias distintas da sua seguiram caminhos diferentes, fizeram escolhas diferentes e tornaram-se pessoas diferentes. Neste jogo, Kate questiona-se como tudo teria sido diferente “se”.⁵¹

Em *Monsters of Verity* o questionar-se sobre a existência de mundos paralelos e de outras Kates é uma forma de Kate questionar a sua própria identidade – quem teria

⁵¹ Várias vezes, nos seus devaneios Kate imagina-se de volta à casa no Waste onde foi feliz, na companhia da mãe. Todavia, após os eventos em *This Savage Song*, a casa da sua infância, agora marcada pelo homicídio que cometeu acidentalmente, deixa de ser um local seguro. Se “once upon a time, the first image in her head would have been the house beyond the Waste, with its high grass and its wide open sky,” agora, quando Kate se questiona sobre onde poderão andar outras Kates, a primeira imagem que surge na sua mente é “the woods behind Colton, an apple in her hand and birdsong overhead, and a boy who wasn’t a boy with his back against a tree” (ODD 11).

sido se o seu passado não tivesse sido marcado por acontecimentos traumáticos; em quem se teria transformado se não tivesse o sangue de Harker a correr nas suas veias.

O duplo tem um lugar de destaque em *Monsters of Verity*, não só devido ao papel do Malchai como duplo, mas também porque após uma tragédia “the traumatized protagonist may experience a doubling or self-estrangement”⁵² (Balaev, “Trends in Literary Trauma Theory” 162). Kate não só cria todos estes duplos imaginários, todos estes alter egos, como também produz um duplo verdadeiro, um monstro, na vida real.

Ao regressar a Verity em *Our Dark Duet*, Kate é confrontada com a consequência das suas ações: um Malchai nascido do assassinato involuntário que cometeu. Este monstro, uma versão maléfica de Kate, adota o nome da sua mãe, Alice, e transforma-se numa versão física monstruosa de Kate. Alice não só usa as roupas antigas da sua criadora, como “her hair was more white than blond, chopped at a violent angle along her jaw” (ODD 73).

A sua presença impele Kate a questionar-se sobre a natureza dos Malchai, que estão intimamente ligados aos seus criadores de tal forma que nem os Corsai, nem os Sunai alguma vez poderão estar, pois um Malchai é um duplo negativo daquele que lhe dá origem ao cometer um ato mortal. Como Kate explica a August após a descoberta da existência do seu Malchai:

My father told me that Malchai take their names from our shadows. Our ghosts. Whatever haunts us most. Sloan was his right-hand man – not his first kill, but the first one to leave a mark ... Alice was my mother. I pulled the trigger in that house, I shot that stranger, but Alice Harker was my first murder. I’m the reason we ran away. I’m the reason Callum sent his monster after us. I’m the reason she’s dead. (ODD 426)

⁵² Neste ensaio, Balaev estuda o trauma na literatura (foca-se em vários romances, tais como *Beloved*, de Toni Morrison) e as características que têm em comum. Como referido, após um episódio traumático o “eu” não é mais o mesmo. Balaev afirma que, “the self before and after the traumatic experience depends upon the type of traumatic event and the place of its occurrence” (162). Após um episódio traumático, o “eu” tem de adaptar-se à nova forma como vê a realidade – uma adaptação que é influenciada pela sociedade e pela cultura. Por vezes, para conseguir lidar com a nova realidade o “eu” cria um duplo ou pode alienar-se.

Alice é um reflexo distorcido de Kate assim como uma manifestação dos demónios interiores da jovem. Enquanto o ato de matar possibilitou o surgimento físico do Malchai, a culpa que Kate sente em relação à morte da mãe deu-lhe um nome.

Quando Kate é confrontada, pela primeira vez, com a existência de Alice é possuída por uma sensação de familiaridade, mas ao mesmo tempo por estranheza e confusão. Ao contemplar o seu Malchai, “it was like a reflection, distorted by smoke and shadow ... a ghost, a shade, a monster made in her own image” (ODD 418). Olhar para Alice é como olhar para o seu próprio reflexo. Esta sensação de estranha familiaridade que provoca uma sensação difusa de angústia e terror advém do *unheimlich*.

No ensaio intitulado “Das Unheimlich” (1919), traduzido para português como “O Inquietante”,⁵³ Sigmund Freud analisa este conceito. Apesar de apresentar uma perspectiva psicanalítica, Freud também estuda este conceito e a sua presença na literatura⁵⁴ usando como exemplo, entre outros, o conto “O Homem da Areia” (1816) de E.T.A. Hoffmann.

Etimologicamente, *unheimlich* vem da palavra “*heimlich*”, que tem vários significados. *Heimlich* tanto pode significar “aquilo que faz parte da casa” (*häuslich*) ou “which is concealed or kept from sight, and hence sinister” (Tatar 169), como ser sinónimo de “segredo” e “ocultar”. Tendo em conta a primeira definição apresentada, se *heimlich* se refere ao que é familiar, ao que é “homely”, ao que traz sentimentos de segurança e harmonia, então pode afirmar-se que *unheimlich* se refere ao que ameaça “one’s sense of ‘at-homeness’, not from the outside but from *within* the house” (Beal 4-5). O *unheimlich* é a consciência de algo que se encontra presente num lugar familiar (quer este local seja a casa, o “eu” ou a sociedade), mas que não pertence ali. Por outras palavras, é “an experience of otherness within sameness” (Beal 5); é o experienciar de uma inquietação que surge quando algo familiar, de repente, se torna em estranho e desconhecido.

⁵³ Apesar do uso da palavra “inquietante” para se referir a este conceito, a palavra *unheimlich* não tem equivalência em português.

⁵⁴ Como se trata de uma dissertação literária, a noção mais geral de *unheimlich* apresentada por Freud é suficiente para esta análise.

Freud descreve, de uma forma geral, o *unheimlich* como “that species of frightening that goes back to what was one well-known and had long been familiar” (*The Uncanny* 124), isto é, é um sentimento de pavor que vem de situações que são ao mesmo tempo estranhas e familiares.

Esta sensação de inquietação surge quando o ser humano é confrontado com “something that was long familiar to psyche and was estranged from it only through being repressed” (Freud, *ibidem* 148). A noção de que este conceito está relacionado com o regresso de algo que havia sido reprimido vai ao encontro da definição de F. W. J. Schelling que conceptualizou *unheimlich* como “something that should have remained hidden and has come in the open” (*apud* Freud, *The Uncanny* 148). Regressando à última definição mencionada, se *heimlich* é sinónimo de “segredo”, então, nesta perspetiva, o *unheimlich* é o segredo que devia ter permanecido escondido, mas que de alguma forma veio à tona. Portanto, “the negative prefix *un-* is the indicator of repression” (Freud, *The Uncanny* 151).

Ao debater o *unheimlich* e a sua presença na literatura, Freud afirma que “fiction affords possibilities for a sense of the uncanny that would not be available in real life” (*The Uncanny* 157). Através da literatura é possível o mundo divergir do real e aceitar a presença de seres sobrenaturais responsáveis pelo terror do *unheimlich*. Contudo, nestes mundos de ficção “many things that would be bound to seem uncanny if they happened in real life are not in the realm of fiction” (Freud, *ibidem* 156). Por exemplo, nos contos de fadas o animismo deixa de ter o poder de provocar inquietação pois a existência de relógios e soldadinhos de chumbo que falam e se movem é familiar. A ocorrência de efeitos *unheimlich* no mundo ficcional depende de a ação ter lugar num mundo que o leitor identifica com aquele em que vive. Apesar de *Verity* se localizar numa linha temporal alternativa, a ação da obra tem lugar no mundo real, numa América em que o desfecho da Guerra do Vietname teve consequências divergentes das reais, o que possibilita a presença do *unheimlich*.

Além do mais, o leitor vivencia esta estranha familiaridade aterrorizadora através da personagem que deambula nas páginas do livro. Afinal, é a personagem que experiencia esta inquietação quando é confrontada com os seus medos e traumas

reprimidos, manifestados em seres e situações preternaturais. Ao colocar-se no lugar da personagem, o leitor é confrontado com os mesmos traumas do protagonista. A partilha de receios comuns leva ao confronto dos seus medos e à interrogação dos seus atos – mesmo que estes não assumam a forma de seres fantásticos.

No seu auge, o terror do *unheimlich* “is represented by anything to do with death, dead bodies, revenants, spirits and ghosts” (Freud, *The Uncanny* 148). Figuras como fantasmas e espíritos encontram-se num limiar, fora dos limites do sistema normal de significado (por se encontrarem entre a vida e a morte são difíceis de categorizar). Estes seres sobrenaturais representam o caos dentro da ordem e a sua presença tem a capacidade de desmoronar valores e ideias que imperam na sociedade e noções em relação ao “eu”, revelando as inseguranças que um indivíduo tem em relação a si e ao mundo que o rodeia. O encontrar-se no limiar do mundo sobrenatural – no limiar da morte – provoca no ser humano esta sensação difusa de inquietação.

A presença de seres que se encontram entre a vida e a morte que, em princípio, não deviam regressar ao mundo dos vivos, evoca um profundo sentimento de desassossego no ser humano. A relação do ser humano com a morte é de incerteza. Na sociedade pós-moderna, em que várias das crenças e instituições que anteriormente ofereciam conforto se tornam obsoletas, a morte tornou-se um assunto tabu. Como Philippe Ariès afirma, “neither the individual nor the community is strong enough to recognize the existence of death” (614). Tudo o que recorde ao ser humano que não é imortal tem a capacidade de provocar o terror do *unheimlich*, porque o compele a confrontar algo que lhe é familiar (a morte faz parte do percurso de todos os seres humanos, quer seja a morte do mesmo ou daqueles que o rodeiam), mas ao mesmo tempo desconhecido (o que vem após a morte é incerto).

O monstro tem a capacidade de provocar a mesma inquietação que os seres sobrenaturais mencionados. Não é o monstro uma criatura que se encontra fora dos limites? Não é o monstro um ser que provoca no ser humano uma sensação de estranha familiaridade quando confrontado? Que provoca uma sensação difusa de terror e aflição? Que ameaça o “eu”, as convenções e os valores sociais? Não é o monstro, afinal, uma manifestação de medos infantis e traumas reprimidos?

Pode então afirmar-se que “monsters are personifications of the *unheimlich*” porque “they stand for what endangers one's sense of at-homeness, that is, one's sense of security, stability, integrity, well-being, health and meaning” (Beal 5). Além do mais, o monstro é uma personificação do que foi reprimido pelo ser humano nos cantos mais recônditos da sua consciência. O monstro que devia permanecer como algo enigmático sai dos confins para os quais foi renegado e transforma-se em algo visível à luz do dia com a capacidade de evocar a sensação do tremor inerentemente ligado ao *unheimlich*.

Mas não só em *Monsters of Verity* que o monstro tem a capacidade de evocar esta sensação de inquietação. Em várias distopias YA, o confronto com o monstro deixa ao protagonista a impressão de uma estranha familiaridade que evoca sentimentos de angústia, confusão e terror. Na trilogia *The Hunger Games*, Katniss é dominada por esta sensação quando na etapa final dos Jogos é confrontada com os *Mutts* (criaturas de grande dimensão parecidas com lobos que apresentam características físicas semelhantes às dos vinte e um Tributos que perderam a vida durante os Jogos, até àquele momento) e o mesmo sucede a Penryn em *Penryn & The End of Days* (2011-2015), de Susan Ee, ao deparar-se com os seres monstruosos e aterradores criados pelos anjos, que usaram cobaias humanas para lhes dar origem.

No seu ensaio, Freud enumera vários elementos que têm a capacidade de metamorfosear algo comum em *unheimlich*: desde o animismo e a magia até à onipotência dos pensamentos (cf. Freud, *The Uncanny* 149). O duplo também tem esta capacidade. Para compreender o duplo e a sua relação com o *unheimlich* é essencial analisar as considerações tecidas por Freud, que são influenciadas pelo estudo de Otto Rank, que explora “the connections that link the double with mirror-images, shadows, guardian spirits, the doctrine of the soul and fear of death” (Freud, *ibidem* 142).

Em *The Double: A Psychoanalytic Study* (1925), Rank estuda os vários tipos de duplos, tais como o duplo físico, o duplo que partilha o mesmo corpo do duplicado e “a likeness which has been detached from the ego and become an individual being” (Rank 20). Este último surge do desejo do ser humano de se tornar imortal. Esta ideia também é advogada por Freud – o desejo de encontrar a imortalidade, “the desire to live on and not perish, to never terminate, is made manifest in the form of a fantasy about another you”

(Asma 189-190). O duplo ergue-se como uma forma de preservação contra a extinção provocada pela morte.

Reiterando, ao analisar o duplo literário, Rank afirma que o “uncanny double is clearly an independent and visible cleavage of the ego” (12). Parte do que torna o duplo *unheimlich* é a ideia de que, de algum modo, este está separado do que um indivíduo consideraria o seu “eu” e tem a capacidade de agir por conta própria, mesmo quando o corpo físico é destruído. Enquanto o terror do *unheimlich* provocado pelo animismo e a magia vem do exterior, com o duplo a inquietação vem de dentro do próprio “eu”.

Contudo, esta versão do “eu” transforma-se numa “independent entity and which always and everywhere balks the self” (Rank 11). Como Freud assevera, “the meaning of the ‘double’ changes: having once been an assurance of immortality, it becomes the uncanny harbinger of death” (*The Uncanny* 142). Na literatura do duplo, o *Doppelgänger* surge como uma sombra corpórea que assombra o seu criador. A sua presença é uma ameaça à existência do mesmo, pois, frequentemente, este duplo sinistro tem como objetivo eliminar aquele que lhe deu vida. O “eu” e o *Doppelgänger* não podem coexistir devido ao desejo de ambos de se anularem um ao outro.

Alice, o *Doppelgänger* de Kate, é certamente um mensageiro da morte. Não só porque a sua génese advém de acontecimentos trágicos, mas também porque aterroriza Verity – o Malchai deixa um rasto de destruição por onde quer que passe, aterroriza e massacra os habitantes da cidade e semeia o caos e a morte – e atormenta Kate, que se sente responsável por todas as pessoas que sofrem às mãos de Alice.

Um ser destruidor, Alice apenas pode ser travada pelo seu criador, Kate, que aceita como seu dever pôr fim à existência do Malchai. Tal como Frankenstein e Jekyll, cujos duplos surgem das próprias mãos, apenas Kate pode destruir o monstro que criou. A necessidade de eliminar o *Doppelgänger* é algo próprio da literatura do duplo. Como Rank declara, “the impulse to rid oneself of the uncanny opponent in a violent manner belongs ... to the essential features of the motif” (Rank 16-17).

Como duplo e um ser com a capacidade de evocar o *unheimlich*, Alice é um ser perturbador. Uma criatura que devia ter permanecido, oculta surge dos cantos mais recônditos da mente de Kate e traz à luz do dia o que esta desejava manter escondido.

Como um espelho dos receios e traumas reprimidos por Kate, Alice força-a a confrontar os fantasmas que a assombram. Mas não é apenas o Malchai que obriga Kate a olhar para o seu passado e enfrentar as suas memórias. Também outros monstros têm esta capacidade: o *Chaos Eater* e August.

O *Chaos Eater* transforma o sossego de Kate em Prosperity em efêmero quando a aprisiona numa rede de violência e ódio. O monstro “entranha-se” na sua mente e não só traz à superfície os instintos mais selvagens de Kate (a influência do monstro nos seus pensamentos faz com que deseje cometer atos violentos e derramar sangue), como também a obriga a enfrentar os monstros que vivem dentro de si e os que deambulam em Verity. Através das suas memórias, o *Chaos Eater* descobre a supercidade em que a violência reina e Kate é obrigada a segui-lo até lá. Tal como o Malchai, o *Chaos Eater* força Kate a reviver memórias dolorosas, manchadas pela morte e pela violência.⁵⁵ Como foi referido no capítulo anterior, por ser um Sunai, August tem a capacidade de influenciar os seres humanos a dizerem a verdade, isto é, os seres humanos quando se encontram à beira de um Sunai não resistem a confessar os seus segredos mais íntimos. A presença de August faz Kate confessar os sentimentos, as emoções e as memórias que mantém fechadas dentro de si para que ninguém a ache frágil ou fraturada.

O poder do monstro sobre a memória do ser humano é algo comum em distopias *young adult*. Através dos *mutts*, Katniss confronta mais uma vez a morte de Rue, pela qual se sente responsável, assim como é confrontada por todos os tributos que foi forçada a matar para sobreviver aos Jogos. Os *tracker-jackers* são criaturas de cor dourada e geneticamente alteradas para serem maiores do que vespas comuns e cujo veneno pode ser administrado pelos seres humanos para alterar as memórias de uma pessoa. Quando as memórias são modificadas, inevitavelmente, também se altera a identidade do ser humano.⁵⁶ Além do mais, o veneno destas criaturas é responsável por alucinações (e quando injetado em grandes quantidades pode levar à morte). As alucinações provocadas

⁵⁵ O *Chaos Eater* entranha-se nas memórias de Kate e obriga-a a reviver o acidente que ceifou a vida da mãe e o assassinato que cometeu (ODD 151, 171).

⁵⁶ A memória tem um papel importante na construção da identidade. Afinal, “the stories we tell about our own pasts are central to how we understand ourselves” (Winter 1). A memória grava as histórias que contamos sobre o nosso passado – as histórias que contamos sobre nós mesmos – e que definem quem somos no presente. Contudo, algumas memórias não são fidedignas. Como Winter afirma, “memories are capricious, error-prone, and partial” (1).

pelo veneno são aterrorizadoras. De facto, são tão vívidas que podem levar uma pessoa à loucura. Durante os Jogos, Katniss é picada por uma destas criaturas. Como a própria descreve, o veneno dos *tracker-jackers* é como entrar num pesadelo em que o que mais receia (a morte da Prim, os últimos momentos de vida do pai, a sua própria morte) se manifesta em imagens tão reais que não se distinguem da realidade (cf. Collins 228). Penryn é todos os dias recordada de não ter protegido a irmã, que foi raptada e transformada num monstro pelos anjos. Cada cicatriz no corpo da irmã e cada vez que a irmã se alimenta de carne crua humana é uma lembrança de como Penryn falhou no seu papel de irmã mais velha.

Na literatura *young adult*, o duplo tem um papel importante na construção da identidade. O duplo é “frequently used in narrative to explore the idea that personal identity is shaped by a dialogic relation with an other and that subjectivity is multiple and fragmented” (McCallum 75), o que significa que o confronto com o duplo é fundamental na formação das crenças e valores do indivíduo assim como na construção da sua individualidade, isto é, tem um papel fundamental na construção da subjetividade.⁵⁷

Geralmente, “perceived by a character as a threat to their sense of selfhood” (McCallum 77), especialmente devido às semelhanças que partilha com o seu criador, o duplo ameaça não só a existência física do seu criador, mas também ameaça a sua identidade pois põe em causa a sua individualidade e desestabiliza a noção que o “eu” tem de si próprio.

Como *Doppelgänger*, Alice é “the dark half of the protagonist, an unleashed vengeful fiend that acts as a physical manifestation of a dissociated part of the primary self” (Faurholt “Self as Other: The *Doppelgänger*”), por outras palavras, o Malchai é um fragmento da identidade de Kate que a impele a reconhecer a escuridão latente dentro de si. Ademais, se o Malchai é um fragmento independente e visível do ego de Kate quer dizer que a sua identidade está dividida. A única forma de a sua identidade voltar a ser completa é se Kate puser um fim à existência do Malchai.

⁵⁷ Na literatura, a subjetividade é representada “by ideological assumptions about relations among individuals, and between individuals, societies and the world” (McCallum 67).

Nos capítulos finais de *Our Dark Duet*, criador e criação perdem a vida às mãos um do outro. Kate morre às mãos da sua criação monstruosa, mas não antes de lhe tecer o mesmo destino ao perfurar-lhe o coração. Ao acabar com o terror provocado por Alice, Kate reconhece e aceita a sua própria escuridão e expia os seus pecados. Através da destruição do seu duplo, Kate enfrenta as experiências e memórias traumáticas recalçadas e encontra a redenção que procura. De certa forma, Kate “mata” a culpa e o remorso e finalmente torna-se livre. Mesmo que esta seja uma liberdade efémera.

Como foi observado, a construção da identidade num mundo habitado pelo monstro é afetada pelo mesmo. Mas o monstro não influencia apenas a imagem que uma pessoa tem de si própria. A presença do monstro também tem a capacidade de afetar como a identidade de um ser humano é apreendida pelos outros.

A presença de Alice identifica Kate como uma assassina.⁵⁸ Mesmo que tenha cometido o assassinato para se defender (e, realço mais uma vez, este tenha sido um acidente), Kate é uma assassina – “assassina” torna-se parte da sua identidade. Apesar de Kate não se sentir uma assassina, um erro pode levar a personagem a questionar-se sobre a sua essência. Não só a presença do Malchai influencia a construção da identidade interior de Kate, mas também influencia a sua identidade exterior, isto é, a imagem que os outros têm dela.

Ao longo de *Monsters of Verity*, Kate assume vários papéis. Alguns destes papéis são lhe atribuídos devido à ação do monstro (tal como o de “órfã”) enquanto outros são impostos pela sociedade. Ao regressar a Verity, Kate assume o papel de filha de Callum Harker, uma identidade que acarreta certas expectativas (em relação ao modo de agir) e envolve em ideias pré-concebidas (os habitantes de Verity, em especial Herny, Leo e vários membros da Flynn Task Force, esperam que Kate seja cruel e perversa, tal como Harker). Devido às expectativas que se tem sobre como uma Harker deve agir, como foi mencionado previamente, Kate vê-se forçada a assumir um papel diferente de quem realmente é. Apesar de ter desenvolvido uma série de características que não são afáveis

⁵⁸ Aos olhos de um Sunai, a mácula em Kate é perceptível através da sua sombra. Quando alguém comete um ato que dá origem ao nascimento de um monstro, a sua sombra transforma-se num eco da violência cometida. A sombra de um pecador move-se quando devia estar estática – como August observa “when the man stopped the shadow kept moving, twitching and shifting around him” (TSS 31).

nem amigáveis devido ao trauma, há limites que Kate não consegue ultrapassar, ao contrário do que seria de esperar. Contudo, a existência de Alice é interpretada por alguns como uma prova de que Kate é igual a Harker.

A presença do monstro possibilita a Kate adotar outra identidade quando parte para Prosperity: caçadora de monstros. Mais importante, em Prosperity, Kate tem a oportunidade de não ser a filha do infame Callum Harker. Num novo ambiente, mesmo que por vezes ainda seja assombrada pelo seu passado, pelos seus erros e pelos monstros deixados para trás, Kate tem a oportunidade de se reinventar.⁵⁹

O modo como alguém se vê e o modo como é visto pelos outros podem não estar em harmonia. O conflito nascido de duas visões tão diferentes sobre a mesma pessoa cria uma crise de identidade. O indivíduo acaba por interrogar-se e analisar a imagem que os outros têm de si e a que ele tem sobre si próprio. Reiterando, ser uma Harker arca uma série de comportamentos com os quais, por mais que tente, Kate não se identifica. Ser uma Harker e ser quem realmente é cria um conflito dentro de Kate, especialmente após o nascimento de Alice. Apesar de Kate se sentir culpada e sentir remorsos, a existência do monstro faz com que se questione se não é uma assassina e se, no fundo, não partilha as características que a tornam potencialmente igual ao pai.

As crises de identidade podem ser ultrapassadas através da descoberta de quem se é e da reflexão sobre o passado. Depois de compreender que “she’s spent five years trying to become the daughter her father wanted –strong, hard, monstrous– only to learn that her father didn’t want her at all” (ODD 12), Kate encontra um novo propósito na sua vida. Ao não ter de se comportar como toda a gente espera que alguém que descende de Harker se comporte, Kate pode ser ela mesma. Estas duas identidades deixam de provocar um conflito interior em Kate.

Ninguém entende mais sobre crises de identidade do que August, um monstro que deseja ser humano.

⁵⁹ Neste novo território, Kate não se vê da mesma forma, “when she met her gaze in the mirror, she didn’t see a girl who was sad or lonely or lost. She saw a girl who wasn’t afraid of the dark” (ODD 13).

3.3. “You’re a really shitty monster, August Flynn.”

‘We are the darkest acts made light.’

Victoria Schwab, *This Savage Song*

Desde que consegue recordar-se que August se questiona sobre a sua existência. A forma como surgiu no mundo, tão brusca e repentina, fazem-no refletir sobre inícios e fins, sobre o que é, o que não é e o que pode ser.

Como todos os Sunai, August nasceu de um massacre. Quatro anos antes dos acontecimentos em *This Savage Song*, o Sunai “woke up in a middle-school cafeteria as it was being cordoned off with crime-scene tape” (TSS xxi). Nesse dia, um miúdo entrou na escola sem qualquer intenção de regressar a casa e disparou contra os seus colegas. Nascido do sangue de crianças inocentes, “he’d woken up in the shape of a twelve-year-old boy because that’s how old they’d been, the bodies in the black bags” (TSS 34).

Os anos seguintes foram passados escondido no complexo da Flynn Task Force (cuja abreviatura é FTF), de onde apenas sai ocasionalmente para se alimentar. A sua identidade é mantida em segredo por Henry de Harker e dos monstros em North Verity. Neste mundo restrito, os livros, com o poder de fazê-lo pensar nas questões que o assombram desde que nasceu, são a sua única companhia. De facto, quando August é apresentado ao leitor, o Sunai está a refletir sobre a existência da humanidade devido a um livro. “It began with a bang” (TSS xiii), August lê sobre o universo, uma clara alusão ao *Big Bang*. Estas palavras recordam-no do último verso do poema “The Hollow Men” (1925) de T.S. Eliot, “Not with a bang but a whimper”. Enquanto um momento se refere ao início da vida, o outro refere-se ao final, mas ambos fazem com que August reflita “about the universe, about time, about himself” (TSS xiv). Tal como o universo, August nasceu de um *bang*. Quatro anos após o massacre ainda ouve na sua cabeça o som dos disparos que lhe deram origem. Com o momento da sua criação sempre presente, seria impossível August não se questionar sobre a sua existência.

A consciência de que surgiu no mundo tão repetidamente e o receio de cessar de existir a qualquer momento (TSS xix), juntamente com a sua condição de monstro,

provocam uma crise existencial em August. O Sunai está continuamente “afraid of what he was, afraid of what he wasn’t, afraid of unravelling, becoming something else, becoming nothing” (TSS 59), um medo que o faz questionar-se sobre a sua existência e se é possível existir algo humano dentro de si.

August sente-se culpado por se alimentar de seres humanos, mesmo que estes sejam responsáveis pela criação de um Corsai ou Malchai que deambula por Verity. Tanto Leo como Soro não compreendem o conflito dentro de August e muito menos a razão pela qual quer ser humano. Para os dois Sunai, um humano responsável pelo nascimento de um monstro não tem redenção. As circunstâncias que levaram à criação do monstro não importam e o humano merece ser punido pelo seu crime com a morte.

Apesar dos seres humanos de que se alimenta serem pecadores, o Sunai não consegue afastar a culpa que sente por ser responsável por extinguir uma vida. August considera as suas ações monstruosas, especialmente porque após consumir a força vital/alma do pecador é envolto por uma sensação de paz que atribui ao ser humano.⁶⁰

Mas porque deseja August ser humano? Quando Kate o questiona acerca do motivo de querer ser humano quando os humanos são seres frágeis, que podem morrer a qualquer momento, August responde: “you also live. You don’t spend every day wondering why you exist, but don’t feel real, why you look human, but can’t be. You don’t do everything you can to be a good person only to have it constantly thrown in your face that you’re not a person at all” (TSS 271).

Todas as suas tentativas de se sentir humano, de ter humanidade, são goradas por Leo, que está constantemente a tentar convencer o irmão a aceitar a besta que vive dentro de si. Debaixo da aparência humana de August encontra-se um monstro assustador com a capacidade de destruir qualquer ser humano ou monstro que se achesse no seu caminho. Quando na sua verdadeira forma, o Sunai é um ser gracioso, mas ao mesmo tempo aterrorizador. Como Kate o descreve,

its black eyes ... [were] wide and empty, lightless, shineless, matte as the sky on a moonless night.
Smoke trailed up over the creature’s head into horns and billowed behind its back into wings that

⁶⁰ Para August “it was a cruel trick of the universe ... that he felt human only after doing something monstrous” (TSS 109).

shed curls of fire like burning paper. And there, in the center of its body, cracking through the darkness like a smoldering coal, its heart pulsed with fiery, inconstant light. (TSS 396)

Além do mais, Kate repara que “the fire crackled and burned in the cavity of its chest, and its edges – limbs, wings, horns – wavered against the dark” (TSS 397).

A partir do momento em que August é consumido pelo fogo e assume esta forma assustadora e monstruosa deixa de ser descrito como se de uma pessoa se tratasse e passa a ser descrito como uma coisa. Enquanto antes os pronomes “he” e “him” eram usados com referência a August, a partir do momento em que perde o corpo humano “it” é usado para se referir ao mesmo. Com a transformação, a ilusão de que August é humano é desfeita. Mais uma vez, a importância da morfologia na distinção do ser humano é perceptível.

A descrição do Sunai assemelha-se bastante à da representação contemporânea do diabo, uma entidade maligna da tradição cristã que surge através da fusão de várias crenças. Desde a Época Medieval, o diabo é representado como um ser de pele vermelha, feições humanas, chifres e uma cauda pontiaguda. Como é possível verificar, algumas destas características estão presentes em August. Além do mais, o diabo é descrito como “the personification of evil”. Este ser “rules the torments of HELL and commands armies of DEMONS” e “represents darkness, chaos, destruction, suffering, and the complete absence of good, light, and love” (Guiley 61). Na sua verdadeira forma, August representa a escuridão, é o caos e traz a destruição, tal como este ser demoníaco.

Regressando à análise do primeiro capítulo de Verity como uma distopia, se olharmos para a cidade como um inferno no qual os seres humanos são castigados pelos seus pecados através de monstros que surgem das próprias mãos e os Sunai são os monstros mais poderosos, pode afirmar-se que Verity é o inferno, os Sunai o diabo e os Malchai e os Corsai os demónios que habitam os seus domínios (tanto os Malchai como os Corsai temem os Sunai).

Apesar das tentativas do irmão, que destruiu propositadamente a sua humanidade (TSS 183) e deseja que August faça o mesmo, o Sunai mais jovem não desiste da sua. Na tentativa de ser humano – de passar por um ser humano – August observa “Henry and Emily and everyone else he came across, from the FTF cadets to the sinners, tried to

memorize the way their features lip up with excitement, twisted with anger or guilt” (TSS 2), com o intuito de imitar as expressões humanas. Ao torna-se Frederick Gallagher, ao assumir um alter-ego,⁶¹ August tem a oportunidade de não ser um monstro; tem a oportunidade de ser ele próprio. Com uma nova identidade, August tem a oportunidade de tocar violino para si próprio e não usar a melodia para se alimentar.

A música é uma parte importante de August. Como explica a Kate, cada Sunai tem uma música diferente,

a piece of music that belongs only to us, something we’re born with, like a fingerprint ... Leo can use almost anything to play his song—guitar, piano, flute—but Ilsa’s doesn’t work with anything except her voice. And my song only comes out right when I use this [violino]... My sister thinks it’s about beauty. That our music correlates to the first beautiful sound we heard. (TSS 263)

O violino faz parte de August, não só por ser a forma de se alimentar das almas dos pecadores sem os magoar, mas também porque no momento em que nasceu, em que estava aterrorizado e não compreendia o mundo à sua volta ou sequer sabia onde estava, a melodia do violino foi o som mais belo que ouviu e pelo qual se apaixonou.

Quando Sloan destrói o instrumento na tentativa de quebrar August e forçá-lo a transformar-se, o Sunai perde uma parte de si: perde a única arma que tem para evitar metamorfosear-se na criatura que abomina e cometer um banho de sangue.

O maior receio de August é “perder-se”. Qualquer Sunai quando perde o controlo “lose the ability to tell the difference between good and bad, monster and human. They just kill ... every time Sunai went dark, they lost a piece of their souls ... a part of what made them feel human” (TSS 265). Sempre que se transforma, quando regressa à sua forma humana, August sente que perdeu algo dentro de si; que perdeu um pouco da parte de si que abriga a moralidade e a consciência; que perdeu um pouco da sua humanidade. Da última vez que August recusou alimentar-se e perdeu o controlo, assassinou nove pessoas (*This Savage Song* inicia-se quatrocentos e doze dias depois da queda de August), algo que o atormenta.

⁶¹ Apesar de na literatura o alter-ego ser interpretado como uma personagem que representa o autor da obra, nesta situação, “alter-ego” é possível definir como uma personalidade alternativa da personagem da obra que lhe permite ter uma vida dupla.

A identidade de August é afetada pelos traços negros que marcam o seu corpo. Cada traço significa um dia sem perder o controlo (sempre que o perde, as marcas desaparecem), isto é, cada traço significa um dia sem deixar o monstro que vive debaixo da sua pele vir à superfície e causar uma carnificina. Todos os dias estas marcas recordam-no do seu passado, dos seus erros, das vidas que tirou há quatrocentos dias atrás e as que consome para manter a sua forma humana.

Assombrado pelo irmão, cuja voz ouve dentro da sua cabeça, August afasta-se da humanidade que sempre quis (esconde os seus verdadeiros sentimentos e o quão difícil é cada vez mais alimentar-se dos pecadores) para transformar-se no tipo de líder que pensa que a FTF precisa para combater os Malchai e os Corsai. Ao assumir o seu novo lugar na FTF, August deixa de contar as marcas que o tatuam, um comportamento que mais uma vez revela o seu afastamento da sua demanda pela humanidade.

À procura de expiação por ter destruído Leo, August consome a alma dos pecadores que vêm à procura de asilo após Sloan se apoderar da zona Norte da cidade. August acredita que apenas pode proteger os humanos se se converter numa criatura monstruosa. Ao forçar-se a assumir um papel que nunca quis, August convence-se de que tem de ser alguém que não é – mais uma vez, o conflito entre quem se é e quem se deve ser está na raiz de uma crise de identidade. Enquanto em *This Savage Song* é August que ajuda Kate a encontrar-se, em *Our Dark Duet* os papéis invertem-se. Após meses sem se verem, Kate confronta August sobre aquilo em que se está a transformar após ter “devorado” a alma do irmão e assumido o seu lugar na FTF. Com Kate, August compreende a complexidade de ser humano – o mundo não é branco e preto. Esta compreensão torna-o mais humano.

Como observado, o corpo sempre teve um papel de destaque na designação do que é um monstro. Tanto nas diversas mitologias, como da Época Medieval ao Renascimento e até nos romances góticos do século XIX, a morfologia do corpo distinguia o monstro do ser humano (reiterando, a deformação do corpo de um ser era um modo de identificar a perversidade). Esta conceptualização permite afirmar que August é humano. Contudo, a questionação do Sunai sobre ser humano está relacionada com a sua essência e não com a forma física do corpo.

As palavras “monstruosidade” e “monstruoso” surgem várias vezes associadas a monstro. Mas o que significa “monstruosidade”? E “monstruoso”? Na *Larousse Enciclopédia Moderna*, “monstruosidade” é definida como “carácter, qualidade, defeito do que é monstruoso” e “coisa monstruosa” (5046) enquanto “monstruoso” é definido como “vítima de graves malformações; [alguém ou algo] excessivamente feio, horrível; de uma dimensão, força ou intensidade extraordinária; que ultrapassa os limites do que se pode imaginar, tolerar; horrível, abominável” (5046-47). No *Grande Dicionário Enciclopédico*, “monstruosidade” é a “qualidade do que é monstruoso; coisa monstruosa; assombro; anomalia; perversidade” (855) e “monstruoso” é definido como algo ou alguém “que tem a conformação de monstro; disforme; anormal; assombroso; horrendo; excessivamente feio; contrário à natureza ou à moral” (855). Como é possível aferir das definições apresentadas ambas as palavras estão interligadas. Além de partilharem a mesma raiz, a definição de monstruosidade está inerentemente ligada à de monstruoso pois a palavra “monstruosidade” descreve algo que tem a qualidade de monstruoso.

Georges Canguilhem explora no ensaio “Monstrosity and the Monstrous” (1962) o significado de “monstruoso” e “monstruosidade”, onde faz distinção entre os dois termos e aborda a forma como estas duas palavras evoluíram ao longo dos séculos. No todo, Canguilhem defende que “everything to do with the ‘monstrous’ belongs to the domain of childish fantasy, myth, and the cultural past, while ‘monstrosity’ is, by contrast, a legitimate subject of scientific inquiry relevant to natural laws” (Jewell 10). Tendo em conta que “monstruosidade” é interpretada como um conceito biológico e é usada para classificar o que é “monstruoso”, focar-me-ei no significado de “monstruoso” – no que significa *ser* monstruoso.

Uma das observações tecidas por Canguilhem, e que considero essencial para esta análise, é o momento em que menciona no seu ensaio que a Idade Média “preserved the identification of the monstrous with the criminal” (30). O que me leva a chamar a atenção para esta citação é a ideia de que muito antes da Idade Média, o termo “monstruoso” podia ser usado para se referir a seres humanos que não se regessem pelas normas da sociedade – não é um criminoso aquele que age fora das regras impostas? A noção de que o

criminoso se encontra fora da sociedade e é uma ameaça à ordem é algo comum ao monstro.

Apesar de, como Canguilhem afirma, “monstruoso” estar ligado ao fantástico, é possível usar a palavra para referir-se a alguém cujas ações são malignas. Ações criminosas englobam um número de comportamentos que não são bem vistos nem aceites pela sociedade, isto é, comportamentos contrários à natureza ou à moral e aqueles que têm a capacidade de os perpetrar são considerados cruéis, imorais e até mesmo desumanos.

Nas considerações iniciais do segundo capítulo, através da análise da etimologia e do significado da palavra “monstro”, foi possível aferir que, no sentido figurativo, o termo “monstro” é usualmente utilizado para descrever um ser humano cruel e perverso, cujas ações suscitam horror. Ao mesmo tempo, ao analisar a figura do monstro estabeleceu-se que este é um ser com um desvio do código moral e com falta de consciência. O mesmo pode ser dito sobre os seres humanos que perpetraram atos perversos. Desta forma é possível afirmar que todos os seres humanos que apresentem comportamentos que suscitem aversão e que não tenham moralidade são monstros. Podendo um ser humano ser monstruoso ou um monstro, a história de August sugere que um monstro pode ser humano, independentemente da classificação biológica.

Mas como pode um monstro ser humano? Na *Larousse Enciclopédia Moderna*, a palavra “humanidade”, além de ser usada para referir-se ao conjunto dos homens, é definida como “essência do homem, natureza humana” (3800). Na *Nova Enciclopédia Portuguesa*, “humanidade” é a “designação do género humano ou conjunto dos homens” assim como significa “condição ou natureza do ser humano” (1198). “Humanidade” refere-se aos seres humanos e engloba um conjunto de características específicas à natureza humana.

No conjunto de características específicas à natureza humana encontra-se, por exemplo, a benevolência, a bondade e a compaixão. Estas características estão intimamente ligadas ao humano porque, em princípio, são partilhadas por todos os seres humanos, independentemente da sua cultura. Apesar de ter nascido um Sunai, August tem

na sua essência os traços acima mencionados inerentes à condição humana. A humanidade reside em August.

Então, quem é o “verdadeiro” monstro em *Monster of Verity*? Num mundo distópico, em que monstros se escondem nas sombras, preservar princípios e convicções é um dilema quando a distinção entre o bem e o mal é tão indefinida. Apesar de Kate ter consciência do tipo de homem que o pai é, “a bad man”, acredita ser o tipo de homem de que Verity precisa – afinal, Harker conseguiu estabelecer ordem em North Verity, mesmo que esta tenha sido “an order bought and paid for with blood and fear”. Como Kate conclui, “*good and bad were weak words. Monsters didn’t care about intentions or ideals*” (TSS 15). Mas não são só monstros literais como os Corsai e os Malchai que não tem qualquer interesse em boas intenções ou ideais. O mesmo pode dizer-se sobre seres humanos que têm apenas em consideração os seus próprios interesses e que para atingirem os seus objetivos abandonam a própria humanidade, como os *Fangs* (humanos violentos e homicidas, que vigiam North Verity e guardam os *freezers* durante o dia quando os Malchai e os Corsai estão mais fracos e que são responsáveis pelo nascimento de outros monstros) e Harker (alguém que apenas protege os habitantes de North Verity em troca de dinheiro não só é ganancioso, como também abandonou quaisquer princípios inerentes à condição humana). Pode afirmar-se, então, que Harker tem uma natureza monstruosa. August é mais humano do que alguma vez Harker terá sido.

Mas não são só traços psicológicos que demarcam a humanidade que August possui. As suas ações também a revelam. Por exemplo, apesar de aos olhos de um Sunai, Kate ser uma pecadora, August nunca a vê dessa forma. Mesmo quando está num estado febril e a perder o controlo para a besta que vive dentro de si, August luta contra todos os seus instintos de predador para não ferir Kate nem se alimentar da sua força vital. Se August tivesse morto Kate, assim seria um monstro; assim seria visto como um ser monstruoso pelo leitor.

No fim, até Kate vê a humanidade em August. Após lutar lado-a-lado com August para proteger Verity de outra guerra civil e salvar a humanidade, Kate compreende que o verdadeiro monstro é o seu pai, um ser humano, que abdicou dela e da mãe e destruiu qualquer um que lhe fizesse frente, e não August, um Sunai, que tudo o que deseja é

sentir-se humano. Seis meses após deixar Verity, ao recordar-se de August, Kate “didn’t see the Sunai made of smoke or the figure burning in a cold tub. She saw a sad-eyed boy sitting alone on the bleachers, a violin case at his feet” (ODD 23). Kate vê August como um humano. Nesta alteração do modo de ver August é possível compreender a mudança na subjetividade de Kate – o confronto com outras realidades e “pessoas” altera ideias pré-concebidas e destrói preconceitos.

Contudo, a humanidade não é apenas um conjunto de boas ações e comportamentos. Um dos grandes debates sobre ser-se humano é possuir-se uma alma. De facto, teologicamente, na tradição ocidental, como em outras, ter uma alma é um dos fatores que define o ser humano.

3.4. “Sing you a song and steal your soul”

A alma é conceptualizada como a forma idealizada do humano em essência que continua a existir mesmo após a morte. De uma forma geral, a alma é a essência do ser humano e muitas vezes é considerada aquilo que lhe confere a individualidade e a humanidade. Apesar de ser interpretada de modos diferentes, a alma surge em diversas culturas e religiões. Contudo, é um conceito que acaba por ter uma conotação religiosa, pois em qualquer religião, independentemente do vocábulo utilizado, alude-se à existência além da matéria.

Etimologicamente, alma significa “ser”, “vida” ou “criatura”. Em latim usa-se a palavra “anima” e em grego “psyche” para denominar alma. Surgem assim dois conceitos e duas formas de interpretar a alma. Na primeira situação “the soul is that which animates creatures; it is the principle of life and distinguishes animals from inanimate objects”, na segunda situação “*soul* is also used more narrowly to express the uniquely human psychology, the inner cognitive self” (Asma 79).

Reiterando, os livros são a grande companhia de August. *A República* de Platão faz parte da sua lista de leituras. Em *A República*, o filósofo partilha as suas considerações sobre a alma humana. Platão defende que a alma humana está dividida em três elementos (o elemento da concupiscência, o elemento irascível e o elemento racional) e que é imortal. Durante os diálogos, Platão afirma, “se o mal do corpo não provoca na alma o

mal da alma, não pretendamos jamais que a alma é destruída por um mal alheio” (477), isto é, se o corpo for afetado por algum mal que o extinga não quer dizer que a alma desapareça com o fim do corpo. Como afirma, a alma “é imortal e nunca perece” (Platão 475).

A filosofia de Platão sobre a alma é fundamental na reflexão sobre a existência da mesma fora do corpo humano. De facto, a teorização da alma por Platão foi retomada por Santo Agostinho para desenvolver o conceito dualidade corpo-alma, em que afirma a superioridade e a imortalidade da alma.

A noção de alma como a essência imortal de um ser humano tem sido discutida desde o início da civilização. Como a alma é algo invisível ao olhar é impossível não se questionar a sua existência. Em *Monsters of Verity* a alma é real. A música dos Sunai tem a capacidade de encantar a alma, que é descrita por Kate como “a strange pale light rising to the surface of ... [the] skin ... It was like silver and smoke, pulsing faintly in time with her heart” (TSS 257). Contudo, a alma de um pecador, apesar de também ter esta característica etérea, emite uma luz vermelha.

Como um monstro que se alimenta de almas, August questiona-se sobre se ele próprio não terá uma alma. Poderá um monstro ter alma? Poderá uma criatura que nasce da morte e da violência ter alma? Regressando à questão do duplo, Rank afirma que a necessidade do ser humano “for self-perpetuation, for immortalizing himself, led to the development of civilization and its spiritual values” (Tucker Jr. xvi). A ideia da alma imortal surge, então, como uma das primeiras formas de combater a extinção que vem com a morte. A partir desta surgem outras formas de o ser humano se manter imortal. De facto, “the primitive concept of the soul as a duality ... appears in modern man in the motif of the double, assuring on one hand of immortality and, on the other hand, threateningly announcing his death” (xvi).

Em *The Nigh-Side of Nature, or, Ghosts and Ghost-seers* (1847), Catherine Crow afirma que o duplo é “the spirit leaving the body” (107) e que costuma aparecer quando alguém adormece ou está enfermo. Esta ideia criou a crença de que quando o ser humano não tem qualquer controlo sobre o seu corpo, a alma está livre para vaguear à sua vontade no mundo exterior. Através desta perspetiva, e tendo em conta a condição do monstro

como duplo, pode afirmar-se que o monstro tem uma alma, quer esta seja partilhada com o seu criador (os Malchai possuem a parte mais negra da alma daquele que lhe dá vida), quer seja apenas sua. Relembrando a génese de August, através desta perspetiva, a alma do Sunai pode ter sido concebida pelas almas de todos os inocentes que morreram no trágico incidente que lhe deu origem.

August encontra-se perdido. Este sentimento de perda é visível na sua procura por quem é (assim como na sua aceitação de quem é) e advém dos acontecimentos que lhe deram origem. Esta perspetiva sobre a alma vem cimentar a conexão deste sentimento de perda com o massacre. Se a alma é imortal – se a alma é a essência de cada um – então, as almas das vítimas do tiroteio guardam lembranças do tempo de descoberta e confusão que é a adolescência. Poderá ser por essa razão que August se sente perdido?

No final, August descobre que existe algo dentro de si – se é uma alma ou não, não tem a certeza. Após descobrir o papel do irmão na conspiração para acabar com o acordo de paz, na sua forma monstruosa August consome a alma do irmão,

Something began to rise to the surface of Leo's skin, not black like the Malchai's life or red, like a sinner's ... It was light and darkness, glow and shadow, starlight and midnight, and something else entirely. It was an explosion in slow motion, tragedy and monstrosity and resolve, and it swept over Leo's skin, and wove through the monster's smoke, tracing the outlines of a boy-like shape inside the shadow like lightning in a storm. (TSS 398-399)

Se num primeiro momento August se questionava sobre se ele próprio tinha uma alma, depois deste acontecimento começa a interrogar-se se a alma dos seres humanos que consome fica dentro de si, pois começa a ouvir a voz do irmão na sua cabeça.

A perspetiva adotada por Schwab em relação à imortalidade da alma nesta série é a mais tradicional, em que os mortos se mantêm conscientes na forma de alma. Em *Our Dark Duet*, antes da vida de Kate se extinguir, August tenta absorver a sua alma. Nas últimas páginas da obra, August sente que Kate está consigo. Tal como aconteceu com Leo, August ouve a sua voz dentro de si. Após a morte, a alma imortal de Kate fica a residir dentro de si.

Considerações finais

Hoje em dia, a literatura *young adult* está a afastar-se dos recantos mais obscuros das categorias literárias para onde foi relegada. Na procura de uma maior aceitação e aprovação pelos críticos, que a veem como uma literatura inferior ou sem valor literário e/ou académico e que nunca poderá ter um lugar no cânone ao lado das obras de autores como Mary Shelley, F. Scott Fitzgerald, J.D. Salinger e até mesmo de escritores pós-modernistas, cujas obras são lecionadas nos programas de muitas universidades, a literatura *young adult* tem evoluído desde os anos sessenta de forma a explorar a condição humana e derrubar preconceitos (a escrita não é simplista, nem o enredo ou as personagens são unidimensionais).

Por acreditar que a literatura *young adult* merece ser reconhecida (e ter lugar) no mundo académico propus-me estudar nesta dissertação a série *Monsters of Verity*, de Victoria Schwab. O mundo de violência e de monstros criado pela autora permite explorar uma diversidade de temas não só relevantes para o desenvolvimento do pensamento crítico de jovens adolescentes, mas também para a reflexão dos leitores adultos sobre o mundo em que vivem, que tem a capacidade de se tornar distópico se o ser humano não alterar o seu comportamento.

O debate de problemáticas essenciais para a sociedade contemporânea está presente em várias obras *young adult*, quer estas façam parte do género distópico, do fantástico ou da ficção realista (por exemplo, entre outros temas, *The Hunger Games* apresenta uma reflexão sobre a violência transmitida pelos *media* televisivos e em *Penryn & the End of Days* é explorado o fanatismo religioso). Em *Monsters of Verity*, a violência e a perda da humanidade são dois dos temas em destaque. A estes temas junta-se a figura do monstro que faz o leitor questionar a condição humana, isto é, que o faz questionar acerca do que significa ser humano num mundo de monstros.

Numa realidade como a de *Monsters of Verity* em que os monstros e a violência imperam, a narrativa e as personagens possibilitam a questionação de quem é o monstro: a criatura terrorífica que nasce dos atos violentos dos humanos ou o ser humano responsável pelo nascimento da mesma?

Na tentativa de responder a esta pergunta, comecei por avaliar de forma sucinta a presença do monstro desde os primórdios da história até aos dias de hoje (apesar da ênfase no monstro ocidental, o monstro oriental também é explorado, pois, tal como é perceptível em *Monsters of Verity*, é comum nas narrativas orientais as criaturas monstruosas serem o resultado de um desvio do código moral aceite pela sociedade). Como parte da realidade do ser humano, o monstro tem sido interpretado das mais diversas formas: se no início estava por detrás das catástrofes naturais que assolavam comunidades de todas as partes do mundo e/ou serviam para enaltecer o herói da mitologia clássica e das aventuras épicas, rapidamente se transformou num modo de compreender as ansiedades de uma determinada época e cultura e no reflexo das fobias e dos traumas do indivíduo cuja imaginação lhe deu vida. Na perspetiva do monstro como um espelho dos receios do indivíduo que o cria, está presente a ideia do monstro como uma parte do “eu”, isto é, esta criatura é uma parte da identidade do indivíduo que a criou tornada visível. Ao observar Alice, o Malchai que nasce do assassinato cometido por Kate, é possível compreender que o monstro não só representa o lado mais negro de Kate, mas também, ao assumir o nome da sua mãe, que morreu num acidente de automóvel violento, personifica os seus traumas de infância. Além do mais, o Malchai também pode ser interpretado como aquilo em que Kate receia transformar-se: um ser humano violento e perverso, sem moralidade. Os monstros são assim reflexos do quê e de quem o ser humano teme; são reflexos daquilo e de quem tem receio de ser; são reflexos de quem teme transformar-se.

Nesta exploração, foi verificado que, ao longo de vários séculos, o monstro foi compreendido como o Outro: aquele que não era fisicamente igual ao que era aceite como normal; aquele que praticava uma religião diferente; aquele que se encontrava longe da civilização, nos limites do mundo conhecido, como as raças ou espécies monstruosas. A diferença demarcava o monstro.

Qualquer debate sobre o que era considerado um monstro tendia a destacar a morfologia do ser. Na própria definição do conceito “monstro” acentua-se a forma do corpo do ser monstruoso (quer seja o tamanho descomunal ou a fealdade), enquanto o sentido figurativo da palavra recebe menos atenção. Todavia, o monstro, como analisado em *Monsters of Verity*, deve ser avaliado pelas suas ações imorais em vez da sua natureza

física – é muito mais perigoso o monstro imoral do que o monstro físico. Ao observar a história de August é possível afirmar que o monstro não é simplesmente um ser com uma morfologia diferente da comum ou aquele que habita locais mais recônditos do hemisfério. O monstro é algo familiar: é o reflexo que o ser humano vê de si todos os dias ao espelho.

Tipicamente, os monstros são criaturas que se alimentam do medo e do poder, que existem para torturar e infligir dor aos outros e cujos desejos egoístas devastam o equilíbrio da sociedade. Em *Monsters of Verity*, e noutras distopias *young adult* nas quais se regista a presença de criaturas monstruosas, é possível verificar semelhanças entre as ações dos monstros e dos seres humanos, em especial nas ações dos que se encontram no poder, como Callum Harker.

Ao observar o monstro nas distopias *young adult*, habitualmente, este ser surge das mãos de alguém, quer seja resultado de atos intencionais ou involuntários. Normalmente, os criadores são aqueles que se encontram no poder: em *Penryn & The End of Days*, os anjos aterrorizam e subjagam os seres humanos; em *The Hunger Games* o Capitólio controla todos os distritos de Panem; North Verity, a metade mais poderosa e opulenta desta cidade fraturada, é controlada por Harker. Nestes mundos distópicos, o monstro é uma ferramenta usada para dominar a população e uma forma de preservar o poder: quem controla os monstros, controla o sistema.

Ao ser fruto da intervenção humana, o monstro reproduz os mesmos comportamentos dos seus criadores. Se os monstros são controladores, infligem dor e espalham medo, é porque os seres humanos também o são. Tal como os monstros são responsáveis pela destruição da humanidade, também os seres humanos que estão no poder têm a capacidade de a aniquilar. O ser humano consegue perpetrar ações impiedosas que vão contra os comportamentos aceites pela sociedade contemporânea. No fim, todos os seres humanos têm o que é preciso para se transformarem em monstros.

Assim, a realidade é ambígua e a resposta a qualquer uma das questões anteriores não é um retumbante “sim” ou “não”. Nem todos os seres que são biologicamente monstros são cruéis e desumanos, isto é, apesar de serem monstros literais, não o são figurativamente, independentemente de terem uma alma ou não (mais uma vez, realço

que a alma é interpretada em várias religiões como a essência do ser humano – é aquilo que o faz humano). Apesar de terem a capacidade de ser um monstro através das suas ações, nem todos os humanos responsáveis pelo nascimento de Malchai e Corsai são brutais e imorais.⁶²

Como foi observado, os monstros são uma representação simbólica do que todos os seres humanos devem enfrentar. Representam as normas e os valores sociais que o indivíduo desafia ou aos quais obedece e espelham as batalhas internas que os seres humanos enfrentam. Ao longo dos séculos, a luta do ser humano com a sua própria escuridão é um tema que tem sido retratado na literatura. Desde os dias do Iluminismo que vários escritores se têm debruçado sobre os traços mais sombrios da natureza do ser humano, como é perceptível, já no século XIX, nas obras de Mary Shelley e Robert Louis Stevenson, em cujas obras a dualidade bem/mal surge sob a forma de um monstro – e nelas surgem dois dos três protótipos modernos de monstrosidade analisados no segundo capítulo. Ressalvo que a importância e a influência destes monstros na criação de seres monstruosos futuros é inegável. Por exemplo, existem traços comuns entre os monstros de Verity e estes protótipos, como as características vampíricas do Conde Drácula; a ideia da criatura que se vira contra o criador, o conhecido motivo de Frankenstein; e o monstro como um duplo negativo do criador, tal como Hyde é o de Jekyll.

Tendo em conta que o monstro revela tanto do ser humano, quer por ser uma representação dos seus medos e traumas, quer por ser a manifestação da natureza maligna latente dentro de si, em *Monsters of Verity* as personagens principais escondem-se atrás de máscaras para se protegerem tanto dos monstros, como dos habitantes desta realidade de violência. As máscaras que constroem, permitem tanto a Kate como a August tornarem-se em algo que não são e ocultarem o seu verdadeiro “eu” (Kate usa máscaras

⁶² Nem todos os crimes devem ser julgados do mesmo modo e nem todos os pecadores merecem ser punidos com a morte pelos seus crimes. Afinal, alguns pecadores arrependem-se dos atos que cometeram e que deram origem a um monstro. A lição aprendida por Soro (o único Sunai sobrevivente além de August no final de *Our Dark Duet*) é que nem todos os pecadores devem ser julgados da mesma forma, pois nem todos os responsáveis pelo nascimento de monstros são cruéis e imorais.

para que o mundo veja que é desumana como Harker e para esconder as feridas de um passado de perda e isolamento; quando decide que a única forma de manter os seres humanos no caminho certo é se ele próprio enveredar pela escuridão, August esconde-se atrás de uma máscara de indiferença para conseguir assumir a posição de líder da FTF, uma posição na qual tem de destruir todo e qualquer monstro, literal ou figurativo, que cruze o seu caminho). As máscaras adotadas são uma versão que “abafa” a humanidade; são uma maneira de Kate e de August mostrarem que são impiedosos e que não sentem qualquer emoção – a única forma de sobreviverem numa cidade dividida habitada por monstros.

Assim, o monstro tem a capacidade de moldar a identidade – mesmo a identidade e a existência de August, um Sunai, é moldada pela presença do monstro. A sua influência observa-se no controlo que Leo exerce sobre o irmão e no papel que este adota para proteger Verity dos Malchai e dos Corsai após a subida ao poder de Sloan. Quer seja pela sua capacidade de ser um duplo do seu criador, quer seja por ser responsável pelos momentos traumáticos que deixam cicatrizes profundas na psique humana e influenciar a memória, o monstro é um ser com a capacidade de afetar a subjetividade (um dos aspetos mais importantes na construção da identidade), a história e as experiências do “eu”. Quer os seres humanos lutem contra os monstros, quer finjam que estas criaturas não existem ou sejam responsáveis pelo nascimento de mais um Corsai ou um Malchai, os habitantes de Verity são moldados por estas criaturas. Tal como Kate adota um número de identidades que tem o monstro por detrás (o monstro responsável tanto pode ser Sloan, um Malchai, como Harker, o seu pai) também os habitantes de Verity assumem papéis – isto é, assumem identidades – devido à presença do monstro. Por exemplo, os habitantes de South Verity tornam-se militares (adotam esta identidade social) para protegerem a cidade dos monstros e impedirem o nascimento de novos seres monstruosos. Outro exemplo é Henry Flynn, que outrora médico, é forçado a assumir o papel de líder da FTF após a morte da família.

Longe do seu ambiente familiar e afastados das figuras paternas e de autoridade e das expectativas da sociedade, Kate e August sofrem uma transformação na sua identidade. O distanciamento abre as portas tanto a Kate como a August para descobrirem quem são sem serem influenciados sobre o modo como contemplan o mundo, o que lhes permite construir as suas próprias opiniões. Além do mais, este afastamento permite ultrapassar o solipsismo e as ideias pré-concebidas. Kate compreende que August, apesar de ser um Sunai, não é um monstro. De facto, August acaba por ser a personagem mais humana em *Monsters of Verity*. O reencontro com Harker e a fuga de Verity (pela primeira vez, a decisão de abandonar Verity é sua e não do pai) permitem a Kate compreender que Harker é que é o verdadeiro monstro. Também August ao interagir com a verdadeira Kate descobre que ela está tão perdida quanto ele e não é igual a Harker.

Enquanto o afastamento da sociedade permitiu explorar e criar a própria subjetividade, o regresso a Verity possibilitou a Kate a restauração de um passado traumático fragmentado. Com a presença dos monstros e dos responsáveis pelo evento traumatizante, as memórias do acidente de automóvel que vitimou a mãe e a deixou com cicatrizes emocionais e físicas regressam. A identidade que Kate constrói apenas pode ser completa quando estas memórias são restauradas, porque a memória é uma parte essencial na construção do “eu”. Se a história do próprio for escrita com espaços em branco devido ao esquecimento que advém do trauma (as personagens traumatizadas apenas têm acesso às memórias do acontecimento traumático de forma inconsciente; habitualmente, as memórias regressam na forma de pesadelos vívidos), então o “eu” estará incompleto.

É interessante realçar que ao observar o trauma em *Monsters of Verity* pode concluir-se a existência de um ciclo vicioso: a violência gera monstros, os monstros são responsáveis por experiências traumáticas no ser humano e o trauma leva o ser humano a cometer atos violentos (por exemplo, na procura da vingança pelo momento que o/a cicatrizou psicologicamente cometem um assassinato) dos quais nascem os monstros que devastam Verity. No centro deste ciclo, encontra-se a identidade. Assim, a identidade é influenciada por estes três fatores que estão interligados. Esta ideia está presente noutras obras *young adult* em que humanos e monstros, tanto figurativos como literais, ocupam o mesmo espaço e lutam entre si.

Além do mais, a identidade, uma parte única de cada ser humano, apenas encontra uma certa estabilidade (esta estabilidade não significa que a identidade se torne imutável) através do confronto e da aceitação da dicotomia bem/mal que reside dentro do ser humano. Atualmente, a forma mais comum de identificar esta dualidade antagônica na literatura é através de um duplo negativo. A natureza dupla é representada através de um monstro *Doppelgänger* (em *Monsters of Verity*, os Malchai são o duplo negativo do seu criador), uma manifestação do id do indivíduo que lhe dá origem, que consegue apenas magoar e matar.

Através da presença do monstro, Schwab explora os recantos mais sombrios da mente humana – explora os recônditos do “eu”. Ao habitar um mundo de monstros, quer estes sejam um Malchai ou um *Fang*, Kate é confrontada com a sua própria escuridão. Ao encarar o seu lado mais negro, é forçada a fazer uma escolha: seguir o mesmo caminho que Harker e transformar-se em Alice ou aceitar que não consegue ser monstruosa e lutar contra o sistema que dá poder ao monstro. Ao optar pelo segundo caminho, num mundo de monstros, em que quem é monstruoso tem o poder, a identidade de Kate é construída em oposição ao monstro; Kate constrói a sua identidade em oposição ao que é considerado monstruoso.

Jeffrey Jerome Cohen afirma que “monsters are our children” (20). Por outras palavras, o monstro e o ser humano estão intrinsecamente ligados. É verdade que o ser humano cria monstros, mas quem *realmente* cria quem? Afinal, desde cedo que o ser humano constrói a sua humanidade – a sua identidade – em relação àquele e àquilo que é considerado monstruoso. Sucintamente, tudo o que o monstro é, o ser humano não é; tudo o que o monstro é, o ser humano não pode ser. Se o ser humano constrói a sua humanidade em contraposição ao monstro, então o monstro obriga a reavaliar a humanidade.

Nesta análise sobre o que é ser um monstro e o que é ser humano surge outra questão: será correto usar “humanidade” apenas para descrever as características vistas como intrínsecas ao ser humano positivas, como a benevolência e a compaixão, quando

este é um ser complexo e que não é inerentemente bom? Não deveria a dualidade bem/mal que reside no ser humano estar presente na palavra “humanidade”? Regressando às personagens de *Monsters of Verity*, não é August humano porque se sacrifica pelos habitantes de Verity e desce aos infernos, perdendo uma parte essencial de si para proteger Kate, apesar de se alimentar de almas que são a força vital dos seres humanos? Não é Kate humana apesar de ser responsável pelo assassinato de um ser humano? Com toda a ambiguidade e a dualidade que faz parte da natureza humana, não devia o conceito de “humanidade” incluir todos as componentes da natureza humana? Tudo aquilo que faz parte do ser humano? Afinal, a palavra deriva do latim *humanus*, que significa “relativo ao homem”.

No final, os monstros tornam-se obstáculos que o ser humano tem de enfrentar e subjugar de forma a manter a sua humanidade. Quando o/a protagonista se define em contraste com o monstro, a humanidade transforma-se numa parte importante da sua identidade. De certo modo, a humanidade é uma parte essencial da identidade daquele que vive num mundo de monstros e em que aquele que é monstruoso assume o poder. Num mundo tão dúbio, o/a protagonista tem de escolher um caminho: irá ele/ela preservar a sua humanidade? Ou irá embrenhar-se na escuridão? Como Alice pergunta a Kate, “are you afraid of your own shadow?” (ODD 433).

Referências bibliográficas

Bibliografia Primária

Schwab, Victoria. *Our Dark Duet*. 2017.

—. *This Savage Song*. New York: Greenwillow Books, 2016.

Bibliografia Secundária

Ariès, Philippe. *The Hour of our Death*. Trad. Helen Weaver. New York: Vintage Books, 2013. eBook.

Asma, Stephen T. *On Monsters*. New York: Oxford University Press, 2011.

Baccolini, Raffaella. “The Persistence of Hope in Dystopian Science Fiction.” *Special Topic: Science Fiction and Literary Studies: The Next Millenium* Vol. 119 (2004): 518-521.

Balaev, Michelle. “Literary Trauma Theory Reconsidered.” *Contemporary Approaches in Literary Trauma Theory*. Ed. Balaev. New York: Palgrave Macmillan, 2014. 1-14.

—. “Trends in Literary Trauma Theory.” *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal* vol. 41 (2008): 149-166.

Baldick, Chris. *In Frankenstein's Shadow: myth, monstrosity, and nineteenth-century writing*. Oxford: Clarendon Press, 1987.

—. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford Universty Press, 2008.

Barnett, David. “From Victoria Schwab to Justina Robson: The best female science fiction and fantasy writers you should read now.” 7 março 2015. *Independent*. Dezembro 2017. <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/from-victoria-schwab-to-justina-robson-the-best-female-science-fiction-and-fantasy-writers-you-10092426.html>>.

Basu, Balaka, Katherine R. Broad e Carrie Hintz. “Introduction.” *Contemporary Dystopian Fiction For Young Adults: Brave New Teenagers*. Ed. Basu, Broad e Hintz. London: Routledge, 2014. 1-15.

Beal, Timothy K. *Religion and its Monsters*. New York: Routledge, 2002.

Boon, Kevin. “And the Dead Shall Rise.” *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-human*. Ed. Deborah Christie e Sarah Juliet Lauro. New York: Fordham University Press, 2011. 5-8.

- Botting, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996.
- . *Gothic 2nd Edition*. London: Routledge, 2014.
- Bovey, Alixe. "Medieval Monsters." 30 abril 2015. *The British Library*. 2018. <<https://www.bl.uk/the-middle-ages/articles/medieval-monsters-from-the-mystical-to-the-demonic>>.
- Buchanan, Ian. *A Dictionary of Critical Theory*. New York: Oxford University Press, 2010.
- Canguilhem, Georges. "Monstrosity and the Monstrous." Trad. Therese Jaeger. *Diogenes* 10(40) (1962): 27-42.
- Cart, Michael. "From Insider to Outsider: The Evolution of Young Adult Literature." *Voices from the Middle* Vol. 9 (2001): 95-97.
- Caruth, Cathy. "Trauma and Experience: Introduction." *Trauma: Explorations in Memory*. Ed. Caruth. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1995. 3-12.
- . *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1996.
- Claeys, Gregory. *Dystopia: A Natural History*. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- Cohen, Jeffrey Jerome. "Monster Culture (Seven Thesis)." *Monster Theory: Reading Culture*. Ed. Cohen. Minneapolis: University Minnesota Press, 1996. 3-25.
- Cole, Pamela B. *Young Adult Literature in the 21st Century*. New York: McGraw-Hill Education, 2008.
- Collins, Suzanne. *The Hunger Games*. 2008. London: Scholastic, 2015.
- Crowe, Catherine. *The Night-Side of Nature, Or Ghosts and Ghost-Seers*. 1847. Gloucestershire: Echo Library, 2017.
- Crowe, Chris. "Young Adult Literature: What is Young Adult Literature?" *The English Journal* Vol. 88 (1998): 120-122.
- Faurholt, Gry. "Self as Other: The Doppelgänger." *Double Dialogues: Approaching Otherness* 10 (2009). Julho 2018. <<http://www.doubledialogues.com/article/self-as-other-the-doppelganger/>>.
- Forcen, Fernando Espi. *Monsters, Demons and Psychopaths: Psychiatry and Horror Film*. Florida: CRC Press, 2017. eBook.
- Freud, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle and Other Writings*. Trad. John Reddick. London: Penguin Books, 2003. eBook.
- . *The Uncanny*. Trad. David McLintock. London: Penguin Books, 2003.

- Friedman, John Block. "Foreword." *Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Ed. Asa Simon Mittman e Peter Dendle. London: Ashgate, 2012. Google Books.
- Gaiman, Neil. *Norse Mythology*. London: Bloomsbury, 2017.
- Garcia, Antero. *Critical Foundations in Young Adult Literature: Challenging Genres*. Boston: Sense Publishers, 2013.
- Gil, José. *Monstros*. Trad. José Luís Luna. Lisboa: Relógio D'Água, 2006.
- Guiley, Rosemary. *The Encyclopedia of Demons and Demonology*. New York: Facts on File, 2009.
- Halberstam, Judith. *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. USA: Duke University Press, 1995.
- Herz, Sarah K. e Donald R. Gallo. *From Hinton to Hamlet: Building Bridges Between Young Adult Literature and Classics*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1996.
- Huet, Marie-Hélène. *Monstrous Imagination*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1993.
- "Humanidade." *Larousse Enciclopédia Moderna*. Vol. 10. Rio de Mouro: Círculo de Leitores, 2009. 3800.
- "Humanidade." *Nova Enciclopédia Portuguesa*. Vol. 13. Lisboa: Ediclube, 1992. 1198.
- Hunt, Peter. "Introduction." Hunt, Peter e Millicent Lenz. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. New York: Continuum, 2001. 1-41.
- Hutchinson, Sharla e Rebecca A. Brown. *Monsters and Monstrosity from the Fin de Siecle to Millenium: New Essays*. North Carolina: McFarland, 2015. eBook.
- Jewell, Keala. "Introduction: Monsters and Discourse on the Human." *Monsters in Italian Literary Imagination*. Ed. Jewell. Detroit: Wayne State University Press, 2001.
- Lawrence, Natalie. "What is a monster?" n.d. *University of Cambridge*. 2018. <<https://www.cam.ac.uk/research/discussion/what-is-a-monster>>.
- Le Guin, Ursula K. ""Are they going to say this is fantasy?"" 2 março 2015. *Book View Café*. Março 2019. <<https://bookviewcafe.com/blog/2015/03/02/are-they-going-to-say-this-is-fantasy/>>.
- . *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: G.P. Putnam's Sons, 1992.
- Lehtinen, Katri. "Twentieth-Century Vampire Literature: Intimations of Evil and Power." *This Thing of Darkness: Perspectives on Evil and Human Wickedness*.

- Ed. Richard Paul Hamilton e Margaret Sonser Breen. Amsterdam: Rodopi, 2004. 1-19.
- Ludwig, Christian e Nicole Maruo-Schröder. "What, Indeed, Is The Matter With (Young Adult) Dystopia?" A Short Introduction." *"Tell Freedom I said Hello": Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction*. Ed. Ludwig e Maruo-Schröder. Heidelberg: Universitätsverlag Winter Heidelberg, 2018. 11-24.
- MacMillan, Margaret. *The Uses and Abuses of History*. London: Profile Books Ltd, 2010.
- Mallan, Kerry. "Dystopian Fiction for Young People: Instructive Tales of Resilience." *Psychoanalytic Inquiry* (2017): 16-24.
- Matthews, John and Caitlin Matthews. *The Element Encyclopedia of Magical Creatures*. London: Harper Element, 2005.
- McCallum, Robyn. *Ideologies of Identity in Adolescent Fiction*. New York: Garland Publishing , 1999.
- Mendlesohn, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008. eBook.
- Mill, John Stuart. *Collected Works of John Stuart Mill: Public and Parlimentary Speeches Part 1 November 1850 - November 1968*. Ed. John M. Robson e Bruce L. Kinzer. vol 28 vols. Toronto: University Toronto Press & Routledge, 1988.
- Miller, Sarah Alison. *Medieval Monstrosity and the Female Body*. London: Routledge, 2010.
- Mittman, Asa Simon e Susan M. Kim. "Monsters and the Exotic Medieval England ." *The Oxford Handbook of Medieval Literature in English* . Ed. Elaine Treharne e Greg Walker. Oxford: Oxford University Press, 2010. 692-721.
- Mittman, Asa Simon. "Introduction: The Impact of Monster Studies." *Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Ed. Mittman, Asa Simon e Peter Dendle. London: Ashgate, 2012. 1-14.
- Moylan, Thomas. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopian*. Colorado: Westview Press, 2000.
- "Monstro." *Grande Dicionário Enciclopédico*. Vol. 2. Braga: Editorial Verbo, 1997. 855.
- "Monstro." *Larousse Enciclopédia Moderna*. Vol. 13. Rio de Mouro: Círculo de Leitores, 2009. 5046.
- "Monstro." *Nova Enciclopédia Portuguesa*. Vol. 17. Lisboa: Ediclube, 1992. 1621.
- "Monstruosidade." *Grande Dicionário Enciclopédico*. Vol. 2. Braga: Editorial Verbo, 1997. 855.

- “Monstruosidade” *Larousse Enciclopédia Moderna*. Vol. 13. Rio de Mouro: Círculo de Leitores, 2009. 5046.
- “Monstruoso.” *Grande Dicionário Enciclopédico*. Vol. 2. Braga: Editorial Verbo, 1997. 855.
- “Monstruoso.” *Larousse Enciclopédia Moderna*. Vol. 13. Rio de Mouro: Círculo de Leitores, 2009. 5046 - 5047.
- Ng, Andrew Hock-Soon. “Monsters in the Literary Traditions of Asia: A Critical Appraisal.” *Speaking of Monsters: A Teratological Anthology*. Ed. Caroline Joan S. Picart e John Edgar Browning. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 53-71.
- Oestigaard, Terje. “The Materiality of Hell: The Christian Hell in a World Religion Context.” *Material Religion* (2009): 312-331.
- Ozolins, Aija. “Dreams and Doctrines: Dual Strands in Frankenstein.” Julho 1975. *Science Fiction Studies*. 2017. <<https://www.depauw.edu/sfs/backissues/6/ozolins6art.htm>>.
- Parafita, Alexandre. *O Maravilhoso Popular*. Lisboa: Plátano Editora, 2000.
- Peterson, Valerie. “Young Adult and New Adult Book Markets.” 16 dezembro 2018. *The Balance Careers*. Janeiro 2019. <<https://www.thebalancecareers.com/the-young-adult-book-market-2799954>>.
- Platão. *A República*. 15ª ed. Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2017.
- “Pratchett wins first major award.” 12 julho 2002. *BBC News*. Março 2019. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2124520.stm>>.
- Rank, Otto. *Double: A Psychoanalytic Study*. Trad. Harry Tucker Jr. North Carolina: The University of North Carolina Press, 1971.
- Root, Maria P.P. “Reconstructing the Impact of Trauma on Personality.” *Personality and Psychopathology: Feminist Reappraisals*. Ed. Laura S. Brown e Mary Ballou. New York: Guilford, 1992. 229-265.
- Salinger, J.D. *The Catcher in the Rye*. 1951. London: Penguin Books, 2010.
- Sargent, Lyman Tower. “Three Faces of Utopianism Revisited.” *Utopian Studies* Vol. 5 (1994): 1-37.
- Sargent, Lyman Tower. “U.S. Eutopias in the 1980s and 1990s: Self-fashioning in a World of Multiple Identities.” *Utopianism/Literary Utopias and National Cultural Identities: A Comparative Perspective*. Ed. Paola Spinozzi. Bologna: COTEPRA/University of Bologna, 2001. 221-232.

- Schmunk, Robert B. *Introduction: What is Alternate History?*. n.d. 13 janeiro 2018. <<http://www.uchronia.net/intro.html>>.
- Schneider, Christina. "Monstrosity in the English Gothic Novel." *The Victorian* (2015): 1-11.
- Schwab, V.E. *A Gathering of Shadows*. New York: Tor Books, 2016.
- . *V.E. Schwab Talks Writing Fantasy that Lights Up the World* Ardi Alspach. 21 fevereiro 2017. <<https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/interview-with-a-v/>>.
- Schwab, Victoria. *Victoria Schwab on Monsters, This Savage Song, and Staying Loyal to the Story* Jenny Kawecki. 5 julho 2016. <<https://www.barnesandnoble.com/blog/teen/victoria-schwab-on-monsters-this-savage-song-and-staying-loyal-to-the-story/>>.
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. 1818. London: Penguin, 2012.
- Shodgrass, Mary Ellen. *Encyclopedia of Gothic Literature*. New York: Facts On Life, Inc., 2005.
- Stevenson, Robert Louis. *Dr Jekyll and Mr Hyde*. 1886. London: Penguin, 2012.
- Stoker, Bram. *Dracula*. 1897. London: Penguin, 2012.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- Tatar, Marie M. "The Houses of Fiction: Toward a Definition of the Uncanny." *Comparative Literature* vol. 33 (1981): 167-182.
- Thomas, P.L. "Preface - Young Adult Literature Comes of Age." Garcia, Antero. *Critical Foundations in Young Adult Literature: Challenging Genres*. Boston: Sense Publishers, 2013. xi-xix.
- Trites, Roberta Seelinger. *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature*. Iowa City: University of Iowa Press, 2000.
- Tucker Jr., Harry. "Introduction." Rank, Otto. *Double: A Psychoanalytic Study*. Ed. Tucker Jr. North Carolina: The University of North Carolina Press, 1971. xiii-xxii.
- Ussher, Jane M. *Managing the Monstrous Feminine: Regulating the Feminine Body*. London: Routledge, 2006.
- Vickroy, Laurie. "Voices of Survivors in Contemporary Fiction." *Contemporary Approaches in Literary Trauma Theory*. Ed. Michelle Balaev. New York: Palgrave Macmillan, 2014. 130-151.

Wadham, Rachel L. e Jonathan W. Ostenson. *Integrating Young Adult Literature Through the Common Core Standards*. Santa Barbara, California: Libraries Unlimited, 2013.

Well, Thereza, ed. *Leonardo da Vinci Notebooks*. New York: Oxford University Press, 2008.

Williams, Imogean Russell. "What Are YA Books? And Who is Reading Them?" *The Guardian* 31 julho 2017. <<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2014/jul/31/ya-books-reads-young-adult-teen-new-adult-books>>.

Winter, Alison. *Memory: Fragments of a Modern History*. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.