



FANTASIA E BUSCA MÍTICA NA FICÇÃO *NEW WEIRD* DE CHINA MIÉVILLE

AMARAL, George Augusto do¹

RESUMO: Este artigo pretende demonstrar de que maneira o romance *Estação Perdido* (2000), de China Miéville, subverte convenções de estruturação de enredo típicas da fantasia literária, especialmente aquelas relacionadas com a aventura de busca mítica derivadas do conceito de monomito de Joseph Campbell. *Estação Perdido* é considerado a obra fundadora do *New Weird*, um movimento ou subgênero surgido durante o *Boom* da ficção insólita da Grã-Bretanha no início do século XXI. Seus pressupostos incluem a preocupação com o potencial de crítica social e política da ficção insólita, a diluição das fronteiras entre a ficção científica, a fantasia e o horror e a subversão das convenções formais e temáticas desses gêneros, promovendo tanto um resgate quanto uma renúncia. Demonstraremos como certos aspectos tradicionais da fantasia moderna derivada da tradição de Tolkien aparecem deslocados em *Estação Perdido*, como a dualidade bem e mal, o final “eucatastrófico” que regenera o mundo e a transformação divina do herói. Esses deslocamentos alteram etapas da estrutura narrativa tradicional da fantasia, aproximando o romance da possibilidade de uma reflexão crítica da nossa realidade.

PALAVRAS-CHAVE: fantasia, insólito, mito, estrutura narrativa, China Miéville.

FANTASY AND MYTHICAL QUEST IN CHINA MIÉVILLE'S NEW WEIRD FICTION

ABSTRACT: This article aims to demonstrate how China Miéville's novel *Perdido Street Station* (2000) subverts typical plot-structuring conventions of literary fantasy, especially those related to the mythical quest adventure derived from Joseph Campbell's concept of monomyth. *Perdido Street Station* is considered the seminal novel of the *New Weird*, a movement or subgenre that emerged during Britain's

¹ Doutorando em Teoria Literária e Literatura Comparada pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. E-mail: georgeamaral@usp.br

Boom of genre fiction at the beginning of the 21st century. Its features include a concern with the potential for social and political criticism of genre fiction, the blurring of the boundaries between science fiction, fantasy and horror and the subversion of formal and thematic conventions of these genres, promoting both a return and a renunciation. We will demonstrate how certain aspects of modern fantasy derived from Tolkien's tradition are displaced in *Perdido Street Station*, such as the duality of good and evil, the “eucatastrophic” ending which regenerates the world and the hero's divine transformation. These shifts alter stages of the traditional narrative structure of fantasy, opening the novel to the possibility of a critical thinking of our reality.

KEYWORDS : fantasy, fantastic, myth, narrative structure, China Miéville.

No final do século XX, a Grã-Bretanha presenciou uma retomada das ficções do insólito, especialmente a fantasia, a ficção científica e o horror, com um crescimento do número de publicações e de vendas. Nesse *Boom* Britânico, novos autores ganharam destaque, como China Miéville, Alastair Reynolds e Steph Swainston, além de outros já consagrados, como M. John Harrison e Neil Gaiman, que continuaram publicando e colaboraram para uma renovação dos gêneros. Revistas literárias especializadas ressurgiram e se multiplicaram, propiciando espaço para divulgação de contos, entrevistas e críticas. Um exemplo foi a *The 3rd Alternative*, dedicada especialmente a narrativas que não se limitassem a trabalhar apenas um gênero, estimulando inovações formais.

Quase simultaneamente, porém em escala global, houve uma expansão mais específica da fantasia, com a publicação de séries de múltiplos volumes como *Harry Potter* (1997-2007), de J. K. Rowling, *A Song of Ice and Fire*², de George R. R. Martin (1996-), *His Dark Materials* (1995-2000), de Philip Pullman, e também com a renovação do público de *The Lord of the Rings* (1954-55), graças à produção cinematográfica (2001-2003) de Peter Jackson. Segundo Fredric Jameson (2005, p. 57), a difusão da fantasia nesse período foi ainda maior do que a da ficção científica, especialmente em termos de crescimento do público e da formação de comunidades de fãs, o que colaborou para a aceitação e o crescimento do mercado da ficção insólita como um todo.

Em menor escala, a ficção de horror também se revitalizou, principalmente com o resgate de temáticas e formas tradicionais do gótico, com autores como Alan Moore, Kim

² A coletânea de livros *A Song of Ice and Fire* ficou popularmente conhecida por *Game of Thrones*, nome do primeiro volume e também da série de televisão produzida atualmente pela HBO (2011–).

Newman e Neil Gaiman, este último apontado, ao lado de China Miéville, como um dos principais escritores do *boom* (BROOKER, 2009, p. 263).

Foi nesse ambiente de grande efervescência que surgiu o *New Weird*. Impulsionado pela figura central de Miéville, esse movimento ou subgênero ganhou notoriedade entre leitores e críticos nos primeiros anos do século XXI³, especialmente pelas obras serem muito diferentes do que tinha sido produzido até então no âmbito das ficções do insólito, tanto em relação às características temáticas quanto formais. Entre os principais autores que publicaram obras consideradas *New Weird* por volta dos anos 2000, além de Miéville, podemos citar Alastair Reynolds, Jeff VanderMeer, Jeffrey Ford, Justina Robson, Kirsten Jane Bishop, M. John Harrison, Paul di Filippo e Steph Swainston, entre outros. Com o tempo, o *New Weird* se espalhou inclusive para fora da zona anglófona, e hoje autoras e autores de muitos países se declaram influenciados pelo movimento⁴.

Ao comentar sobre as características do *New Weird*, Miéville declarou:

Estamos escrevendo livros que alegremente ignoram as fronteiras entre ficção científica, fantasia e horror. [...] O *New Weird*, na sua tentativa de amorosamente inverter, subverter, reverter e converter os clichês do fantástico, é tanto uma renúncia quanto um retorno. A fantasia banal é uma traição ao próprio aspecto fantástico que ela tenta representar, e é porque o *New Weird* se rende a esse fantástico que ele o resgata de si mesmo.

O *New Weird* é secular e político [...]. Não importa o que o escritor pense a respeito, a ficção em si reage contra o moralismo religioso e o misticismo consolador. É uma bagunça. Parece real, não como um conto de fadas. É uma literatura que sabe que o mundo e a literatura inserida nele são politicamente construídos. Para o *New Weird*, moralidade é um problema, não uma solução ou condição básica, e a política é inevitável. [...] Essa é a ficção pós-Seattle. (MIÉVILLE, 2003, p. 3, trad. nossa)

³ A primeira menção ao termo *New Weird* foi feita por M. John Harrison na introdução da primeira edição da novela *The Tain*, de China Miéville, em 2002. O próprio Miéville discutiu o termo em julho de 2003, em editorial para a revista *The Third Alternative*.

⁴ Entre algumas das autoras e autores de países não anglófonos que se aproximaram do *New Weird* entre os anos 2000 e a atualidade, podemos citar: Carlos Orsi, Cirilo S. Lemos, Jim Anotsu, Luiz Bras, Octávio Aragão, Vic Vieira (Brasil); Mariana Enríquez, Samanta Schweblin, Teresa P. Mira Echeverría (Argentina); Liliana Colanzi (Bolívia); Jorge Baradit (Chile); Luis Carlos Barragán (Colômbia); Mónica Ojeda (Equador); Cristina Jurado, Javier Pérez e Laura Fernández (Espanha); Johanna Sinisalo (Finlândia); Valério Evangelisti (Itália); João Barreiros (Portugal); Karin Tidbeck (Suécia).

O *New Weird* é, portanto, um tipo de ficção do insólito que borra as fronteiras tradicionais entre ficção científica, fantasia e horror, utilizando as convenções, tropos e clichês desses gêneros, mas de uma maneira não usual — um retorno, mas também uma renúncia, como enfatiza Miéville. Esses autores buscam se afastar da alta fantasia derivada de J. R. R. Tolkien para construir cenários cujo conteúdo político e social esteja em evidência e faça referência aos problemas que enfrentamos na realidade, como exploração do trabalho, desigualdade, racismo, autoritarismo etc. Nesse sentido, Jeff VanderMeer ressalta que o *New Weird* cria uma “ficção urbana passada em mundos alternativos que subverte as ideias de ambientação derivadas do Romantismo comuns à fantasia tradicional, optando por modelos complexos com base no mundo real” (VANDERMEER, 2008, p. xvi, trad. nossa).

A ficção *weird* tradicional — que inspirou a escolha do nome *New Weird* —, surgiu no fim do século XIX e início do XX, época em que as delimitações genéricas entre fantasia, ficção científica e horror ainda não haviam sido estabelecidas e, portanto, a mistura desses gêneros era mais a regra do que a exceção. A expansão desse tipo de ficção está relacionada com o lançamento da *Weird Tales* em 1923, uma revista *pulp* na qual eram publicadas as histórias curtas de autores como H. P. Lovecraft, Algernon Blackwood, Arthur Machen, Clark Ashton Smith, Lord Dunsany, C. L. Moore, Robert E. Howard, entre outros. Lovecraft é, sem dúvida, o principal autor do *Weird* tradicional, e sua criação mais emblemática foi o mito do Cthulhu, monstro alienígena repleto de tentáculos, bolhas e partes indescritíveis, que aterrorizava os humanos, obrigados a lidar com sua pequenez frente à grandiosidade do universo.

O *New Weird*, por sua vez, absorve do *weird* tradicional o gosto pelos monstros estranhos — criaturas grotescas totalmente novas, não derivadas dos mitos e contos de fadas europeus tradicionais — e pela atmosfera de contato com o desconhecido, causando a sensação de que existe mais do que nossa mente pode captar.

Porém, essa absorção é também um retorno calcado na renúncia, pois esses monstros foram subvertidos em relação ao *weird* lovecraftiano, como ressaltam Benjamin Noys e Timothy Murphy (2016, p. 125, trad. nossa):

O *New Weird* pode ser caracterizado como uma nova sensibilidade no acolhimento do alienígena e do monstro como lugares de afirmação e de devir. Contrapondo-se ao horror de Lovecraft frente ao alienígena, influenciado pelo seu racismo, o *New Weird* adota uma política mais radical que trata o

alienígena, o híbrido e o caótico como subversões das várias normatizações do poder e da subjetividade.

Nesse sentido, Teresa P. Mira de Echeverría afirma que os monstros do *New Weird* “não são os monstros aterradores do *Weird* clássico, e sim novos monstros libertadores. As monstruosidades assustadoras são outras: sistemas de punição que convertem seres humanos em máquinas ou bens úteis, desejos de lucro ilimitado, morte encarnada no controle supremo através do medo, da fome, da ignorância, do ódio... [...]” (ECHEVERRÍA, 2020, p. 142-143).

Este é o sentido do *New Weird*. O monstro é um prodígio que continua a nos fazer pensar, mas dentro da crítica do ser humano estabelecido e como uma advertência, como um sinal dos tempos, como uma libertação das amarras do que não é questionado, do que não é criticado, do que é cegamente aceito pela sociedade. (ECHEVERRÍA, 2020, p. 143)

Echeverría (2020, p. 141) diz ainda que “é a fantasia que oferece mais material ao *New Weird*. Mas é uma fantasia subvertida e subversiva, totalmente destituída dos moldes da fantasia épica ou do conto de fadas tradicional”.

A partir disso, neste artigo pretendemos analisar como o *New Weird* emprega algumas características formais e temáticas típicas do modo de narrar específico da fantasia, resgatando-as e subvertendo-as, especialmente no que diz respeito à estrutura do enredo. Para tanto, analisarei como referência a obra fundadora e paradigmática do movimento: *Perdido Street Station* (2000), de China Miéville, lançada no Brasil em 2016 como *Estação Perdido*.

As obras de Miéville foram centrais para o renascimento da fantasia e ficção científica britânica que aconteceu durante o *boom*, como afirma Sherryl Vint:

Miéville está abrindo o caminho para um novo modelo de literatura de fantasia que evita o modo consolador aperfeiçoado por Tolkien e tornado supérfluo por seus rebanhos de imitadores. Em vez disso, Miéville clama por uma literatura que redescubra a capacidade do fantástico de tornar o familiar estranho e de nos provocar para ver como o mundo poderia ser diferente. (VINT, 2009, p. 197)

Nota-se que, apesar de *Estação Perdido* e os demais romances do ciclo Bas-Lag de Miéville — *The Scar* (2002) e *Iron Council* (2004) —, apresentarem importantes elementos de ficção científica e horror em sua construção, Vint os classifica como um novo tipo de literatura de fantasia. Isso provavelmente acontece porque algumas características definidoras da fantasia enquanto gênero ou modo são marcantes nessas obras, como o cenário concebido em um mundo secundário não-mimético, a presença de magia — chamada de taumaturgia — e de criaturas sobrenaturais — tanto os monstros grotescos derivados do *weird* quanto releituras de seres mitológicos, como vampiros, khepris e garudas, que coexistem entre si e com humanos, a exemplo do que acontece com os elfos, hobbits e anões de Tolkien —, além de um enredo estruturado segundo um modelo de aventura de busca heroica ou mítica, aspecto que discutiremos a seguir.

O enredo mítico em *Estação Perdido*

Estação Perdido divide-se em oito partes e cinquenta e dois capítulos. A maioria deles são narrados conforme o ponto de vista do protagonista Isaac, mas há momentos cujo foco narrativo recai sobre Yagharek, Lin, Derkhan, o prefeito Rudgutter e até sobre monstros, como as mariposas-libadoras, quando o leitor as acompanha em seus voos repletos de percepções instintivas. O cenário é a cidade-estado de Nova Crobuzon, uma metrópole industrial que remete à Londres do século XIX, mas com a presença de algumas tecnologias anacrônicas, como robôs de limpeza movidos a cartões perfurados. Sujeira, pobreza e degradação são enfatizadas, especialmente pelo ponto de vista de Yagharek, um garuda — híbrido de homem e águia — forasteiro que chega à cidade pela primeira vez e serve de guia para apresentar a paisagem ao leitor, graças à sua visão não habituada aos processos típicos do capitalismo que ele presencia e estranha.

Na primeira parte, “Encomendas”, há diversas cenas que servem à caracterização das personagens e do cenário, enquanto o cientista Isaac e a escultora Lin seguem com sua vida diária. Isaac é interrompido em suas pesquisas pela chegada de Yagharek, que lhe contrata para devolver sua capacidade de voar, uma vez que suas asas haviam sido decepadas por sua tribo como punição por um crime. Lin, por sua vez, é contratada pelo Sr. Mesclado, chefe do crime da cidade, para elaborar uma estátua dele em tamanho real.

Na segunda parte, “Fisiognomias do Voo”, Isaac aprofunda-se no estudo de seres alados, pagando para um contrabandista lhe fornecer espécies variadas de seres voadores, entre

as quais está uma lagarta colorida e misteriosa, que se alimenta apenas de uma nova droga existente no mercado negro, o bagulho-de-sonho. Além disso, as personagens passeiam pela cidade, possibilitando uma visão aprofundada das questões sociais, como uma feira de horrores, onde refeitos — pessoas condenadas a terem seus corpos alterados grotescamente — se humilham passando por atrações de circo, o gueto dos garudas e um bairro muito pobre onde a jornalista Derkhan visita o revolucionário Benjamin Flex, dono de um jornal clandestino. Isaac procura Vermishank, seu antigo superior na universidade, a quem repudia, mas reconhece o vasto conhecimento sobre biotaumaturgia — uma ciência híbrida de biologia e magia.

Na terceira parte, “Metamorfoses”, a aparente tranquilidade pela qual o romance caminhava começa a mudar. A lagarta colorida transforma-se em uma mariposa-libadora e escapa do laboratório de Isaac, deixando seu colega Lublamai em estado comatoso, e liberta outras criaturas como ela mantidas em cativeiro pelo Sr. Mesclado. Com isso, pessoas em coma passam a ser encontradas pelas ruas após os ataques das mariposas. Depois que Isaac encontra o corpo de Lublamai, a pesquisa sobre o voo de Yagharek tem que ser suspensa até entenderem o que está acontecendo.

Na parte quatro, “Uma Praga de Pesadelos”, a narrativa ganha intensidade, com mais cenas de ação. Em busca de pistas, Isaac e seu grupo encontram uma das cientistas responsáveis pelas mariposas-libadoras, e descobrem que elas haviam sido vendidas pelo governo ao Sr. Mesclado, para produção de bagulho-de-sonho. Ela revela que Vermishank era o diretor do projeto e é morta por uma das criaturas. O grupo de Isaac captura Vermishank, que explica todo o funcionamento das mariposas, mas também acaba morto quando tenta fugir. Um dos colegas de Isaac o trai para a milícia da cidade, que tenta capturá-los, mas é impedida pela aparição do deus-aranha Tecelão, que havia sido conjurado pelo próprio prefeito e estava à solta.

A quinta parte, “Conselhos”, começa com o grupo acordando no esgoto, após serem deixados pelo Tecelão. A partir desse ponto, não podem mais voltar ao laboratório, e passam a perambular pela cidade, escondendo-se nos esgotos e em uma cabana abandonada. Isaac descobre que Sr. Mesclado capturou Lin, por acreditar que o cientista queria ser seu concorrente na produção de bagulho-de-sonho, e o grupo conclui que àquela altura a khepri já deve estar morta. O construto de limpeza de Isaac, que havia desenvolvido inteligência própria, convoca-os para uma reunião com o Conselho dos Constructos, uma inteligência artificial formada de lixo e adorada como uma divindade, e que passa a ajudá-los com seu séquito de seguidores, matando uma das mariposas-libadoras para provar sua capacidade.



Na sexta parte, “A Estufa”, Isaac e seu grupo invadem o bairro dos cactacae, raça hostil de homens-cacto, pois o Conselho dos Constructos descobriu que as mariposas faziam seu ninho lá dentro. Depois de entrarem furtivamente dentro da redoma de vidro que protege o gueto, Isaac entra por um longo túnel acompanhado por três construtos e um mercenário, chegando até um ninho repleto de cadáveres. Ali, uma mariposa choca ovos que podem gerar uma ninhada de novas criaturas. Isaac consegue destruir os ovos, mas apenas ele volta vivo, graças à aparição do Tecelão. Na fuga da Estufa, mais dois do grupo são mortos.

A sétima parte, “Crise”, relata o clímax da narrativa. Isaac traça um plano para utilizar seu engenho de crise, uma máquina criada por ele para atrair e matar as mariposas. No centro da cidade, em uma plataforma da Estação da Rua Perdido, esse engenho unifica as mentes do Conselho, do Tecelão e de Andrej, um humano em estado terminal, gerando uma “energia de crise”. Três mariposas-libadoras morrem e uma foge. Durante esse processo, Isaac, Derkhan e Yagharek também enfrentam a milícia da cidade, com a ajuda misteriosa de Jack Meio-Louva, um lendário refeito justiceiro. O Tecelão os leva até a última mariposa, que voltara, confusa, para a fortaleza do Sr. Mesclado, onde nascera. Lá os três encontram Lin, que estava viva, e ela acaba parcialmente sugada pela mariposa. Todos fogem, deixando que as tropas do Sr. Mesclado derrotem a criatura restante, e tornam-se fugitivos.

Na oitava parte, “Julgamento”, Isaac é visitado por Kar’uchai, uma garuda do deserto de Cymek. Ela lhe pede que não devolva a capacidade de voar a Yagharek, e revela qual foi o crime cometido por ele: um estupro. Isaac não sabe o que fazer, pois considera Yagharek seu amigo, mas decide ir embora com Derkhan e Lin sem falar com o garuda, deixando-lhe apenas uma carta de despedida.

Esse resumo breve do romance nos mostra que há três momentos claros que dividem a narrativa: antes do problema com as mariposas-libadoras, a resolução desse conflito e o momento após a batalha contra elas. Ao mesmo tempo, diversas subtramas se encadeiam com essa linha principal, transformando a obra em uma grande mosaico de idas e vindas pela cidade de Nova Crobuzon, que se torna não só cenário, mas personagem do romance.

Carl Freedman (2010, p. 22-23, trad. nossa) ressalta que “o enredo central de ação-aventura de *Estação Perdido* é a batalha contra as mariposas-libadoras” e que “subordinadas a este enredo central estão diversas subtramas principais, assim como quase incontáveis subtramas secundárias, conectadas ao enredo especialmente pela mediação estrutural da figura de Isaac”.

O que pretendemos demonstrar é que essa quebra do romance em três momentos separa um trecho inicial e final que estão mais próximos das convenções de enredo da ficção científica, enquanto a aventura que toma conta do centro da obra se aproxima da fantasia. As subtramas, por sua vez, fazem inserções de diversos tipos, criando, por exemplo, intervalos de horror, de ficção científica, distopia e até de romance de formação em meio à fantasia, dando um tom heterogêneo que obscurece a estrutura mítica por trás da trama central do conflito com as mariposas.

Nesse sentido, as duas primeiras partes envolvem situações relativamente usuais das personagens em investigações de caráter científico e social pela cidade de Nova Crobuzon, apresentando seus habitantes e como se dão as relações sociais, econômicas e políticas do mundo secundário. É enfatizada a desigualdade social, o autoritarismo do governo, a perseguição da milícia aos dissidentes, a maneira com que a pesquisa acadêmica funciona, entre outros elementos que, vistos enquanto um conjunto interrelacionado que define o *status quo* do cenário, nos remete diretamente aos desafios e questões de ordem sociopolítica do mundo real, como ressalta Freedman:

Em nítido contraste com a maioria das fantasias literárias, aqui encontramos quase todas as principais formas de atividade humana representadas de uma maneira ou de outra. Vemos como o poder político está dividido e as relações entre a formação do Estado e a economia de classes. Ficamos familiarizados com os ambientes da pesquisa científica acadêmica, da boemia artística, do radicalismo político, da aplicação da lei, dos crimes banais e do grande crime organizado. Chegamos a entender um pouco das táticas militares em Bas-Lag, da variedade de práticas religiosas e crenças filosóficas e da gama de desejos sexuais lícitos e ilícitos. Aspectos indispensáveis da vida social real que muitos romancistas não realistas (e, nesse âmbito, também muitos realistas) preferem ignorar – por exemplo, moradia, transporte, comunicação e produção de energia – recebem atenção cuidadosa e convincente. (FREEDMAN, 2015, p. 20-21, trad. nossa)

A maneira com que esse conteúdo é apresentado ao leitor, por meio de passeios demonstrativos por diversas regiões da cidade, ainda sem as personagens estarem motivadas por um conflito heroico unificador, aproxima as duas primeiras partes do romance de uma ficção científica. Esse tipo de passeio, ou *guided tour*, segundo Jameson (2005, p. 213), é uma

característica formal própria das utopias, na qual “as características da vida diária e das instituições cotidianas são alegremente enumeradas”. Jameson concorda com Darko Suvin ao considerar que a utopia — e também sua versão de mundos piores que o nosso, a distopia — é um subgênero sociopolítico da ficção científica (JAMESON, 2005, p. xiv).

Um bom exemplo desses passeios é a viagem de trem que a personagem Derkhan faz, passando por zonas industriais, torres da milícia, chaminés cuspindo fumaça e sujeira, docas — quando deseja sorte aos estivadores vodyanoi —, grandes navios mercantes a vapor, submarinos de várias terras distantes e guindastes nas margens do rio. Esse trecho dá bastante ênfase à pujança das atividades comerciais da cidade, demonstrando a importância das conexões fluviais para a manutenção da economia globalizada de New Crobuzon, informação que posteriormente é aprofundada em uma subtrama que envolve uma greve dos estivadores:

Ela podia ver o Grande Piche sobre os telhados ao sul, amplo, incansável e lotado de navios. Munições de aspecto antiquado detinham as grandes naves, as estrangeiras, a pouco menos de um quilômetro, descendo o rio, da confluência do Cancro e do Piche. Os navios se aglomeravam além da Ilha Reta, no cais. Por quase três quilômetros, a margem norte do Grande Piche ficava repleta de guindastes carregando e descarregando constantemente, levantando e abaixando como cabeças de pássaros gigantes se alimentando. Enxames de barcas e rebocadores levavam as cargas transferidas rio acima até a Curva da Fumaça, a Grande Bobina e as terríveis indústrias-cortiços de Beiracórrego; levantavam caixas ao longo dos canais de Nova Crobuzon, ligando pequenas franquias e oficinas falidas, abrindo caminho pelo labirinto como ratos de laboratório. (MIÉVILLE, 2016, p. 123)

A partir da parte três há um ponto de virada — a fuga das mariposas-libadoras — que não só transforma a vida das personagens, mas também a estrutura formal do romance. As explorações de Isaac pela cidade dão lugar à narrativa de aventura, uma busca pela vitória contra as criaturas. Cenas de ação tornam-se mais importantes que as de exploração ou reflexão. Esse arco narrativo termina com a morte das mariposas, na parte sete.

A última parte, por sua vez, tem a função de trazer fechamento para a investigação científica inicial, e aborda essencialmente a questão de Isaac ajudar ou não Yagharek, apesar de seu crime, gerando um dilema moral em que qualquer solução parece ruim. Diferente das obras de fantasia tradicionais, em *Estação Perdido* não aparece o binarismo claro entre o bem

e o mal, mas um questionamento moral e ético que coloca as personagens e o leitor em situações difíceis de determinar quem é o vilão. A situação final exemplifica essa problematização.

As mariposas-libadoras, por sua vez, também não possuem a característica clara de maldade que, por exemplo, a figura do antagonista dragão costuma assumir nas fantasias tradicionais, roubando tesouros e destruindo vilas, como faz Smaug em *O hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien.

A esse respeito, Carl Freedman ressalta:

É importante compreender que as mariposas-libadoras, embora catastróficamente más e perigosas, não podem ser consideradas más no sentido ético tradicional de terem feito uma escolha moral definível de rejeitar o bem. Isso parece, pelo menos implicitamente, ser o caso dos vilões de Tolkien — Sauron, Saruman, Gollum, os Orcs e o resto —, mas as mariposas são muito mais próximas do Cthulhu de Lovecraft, cujo caráter monstruoso é inerente simplesmente ao que ele é, mais do que qualquer coisa em particular que ele decida fazer. (FREEDMAN, 2015, p 31, trad. nossa)

A intrusão das mariposas na cidade é, portanto, uma consequência ambiental cuja causa é política e econômica, o que coloca muito mais as figuras do prefeito Rudgutter e do Sr. Mesclado na posição de vilões, e estes acabam saindo praticamente ilesos de toda a situação. Mais um ponto que desloca a superação do mal pelas forças do bem. Trata-se de uma vitória apenas parcial, contingente, e com gosto amargo devido a tudo o que perdem Isaac, Lin, Derkham e Yagharek.

Como vimos, o conflito com as mariposas ocupa cinco das oito partes do romance, sendo o principal desafio da narrativa. Diferentes do início e do final, este um arco pode ser relacionado às buscas e aventuras heroicas típicas do gênero da fantasia, e também remete à estrutura narrativa tradicional dos mitos. Entendemos, na esteira de Northrop Frye (2014, p. 326), que a aventura é o elemento central da estrutura da história romanesca, e que normalmente a obra possui aventuras menores que levam a uma maior, a qual pode ser chamada de busca.

A forma mais completa do romance⁵ [história romanesca] é claramente a da busca bem-sucedida, e tal forma bem acabada possui três estágios principais:

⁵ Nessa tradução da obra de Frye optou-se por traduzir *romance* como romance e *novel* como romance moderno. Optamos nesta dissertação por chamar de história romanesca o que seria o *romance* na língua inglesa.



o estágio da jornada perigosa e das aventuras preliminares menores; o esforço crucial, geralmente algum tipo de batalha em que tanto o herói, quanto seu inimigo, ou ambos, devem morrer; e a exaltação do herói. (FRYE, 2014, p. 326-327)

É possível relacionar essa divisão em três estágios de Frye com a teoria do mito unificador central de Joseph Campbell, que considera o percurso padrão da aventura mitológica do herói como uma derivação de uma fórmula característica dos rituais de passagem de povos tradicionais — chamado de monomito —, e que envolvem um processo também de três estágios, separação-iniciação-retorno:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios para os seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Brian Attebery (2012, p. 84-85) critica a proposta universalizante de Campbell, especialmente porque muitas narrativas de povos antigos não se encaixam perfeitamente na sua definição de monomito e, além disso, esta não é a única forma de contar histórias que existe. Porém, algumas das lendas que mais influenciaram as fantasias modernas sem dúvida se encaixam no seu modelo, como é o caso de lendas do ciclo arturiano.

Apesar das críticas, Attebery (2012, p. 85, trad. nossa) reconhece que o monomito de Campbell “é um dos muitos esquemas estruturais que ajudam a iluminar a fantasia, e, por causa de sua influência direta em escritores que vão de George Lucas a David Zindell, é essencial para um entendimento da renovação do interesse em estruturas míticas e seu uso na fantasia do final do século XX”. Nesse sentido, Attebery (Ibid. p. 109, trad. nossa) diz ainda que o “discurso da fantasia encoraja apropriações das literaturas folclóricas, mais frequentemente dos contos de fadas europeus, das lendas celtas, dos épicos nórdicos, e das variadas mitologias”. Inclusive, Attebery (1992, p. 15, trad. nossa) reconhece em *O senhor dos Anéis* (1954-55), de J. R. R. Tolkien, o percurso do monomito: “uma viagem de ida e volta ao maravilhoso, completa com a provação do herói, a travessia de um limiar, assistência sobrenatural, confrontação, voo, e o estabelecimento de uma nova ordem no lar”.

Em *Estação Perdido* podemos traçar relações entre os estágios de iniciação-separação-retorno e a aventura de Isaac e seu grupo: com o surgimento da ameaça das mariposas-libadoras,



eles são obrigados a fugir do laboratório e enfrentar os perigos da cidade, onde recebem ajudas extraordinárias e passam por experiências mortais até conseguirem a vitória. O retorno, contudo, não acontece exatamente como na fórmula mitológica, pois eles acabam fugindo da cidade e não retornando às suas atividades cotidianas. Assim, a nosso ver, *Estação Perdido* apresenta uma estrutura mítica convencional da fantasia até certo ponto, pois possui deslocamentos, como analisaremos adiante.

Campbell aborda em detalhes cada uma das etapas da estrutura arquetípica do monomito, dividindo-o em diversas fases. Na primeira delas, ou “o chamado à aventura”, o autor diz que “um erro — aparentemente um mero acaso — revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra em relação com forças que não são plenamente compreendidas” (CAMPBELL, 2007, p. 59). Em *Estação Perdido*, esse erro ou acaso manifesta-se na presença da mariposa, ainda como uma lagarta colorida, entre as espécies adquiridas por Isaac, tendo sido desviada de seu destino original por um burocrata corrupto do próprio governo da cidade. Sem saber do perigo que corre, Isaac não cria as medidas de segurança necessárias para manter a criatura sobre controle, e ela escapa. Não deixa de ser um acaso, mas traz consigo certo teor de crítica social e a retratação de dois problemas da nossa realidade: burocratização e corrupção.

Depois que a aventura começa de fato, há a fase do “auxílio sobrenatural”, na qual o herói encontra com “uma figura protetora [...], que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se” (CAMPBELL, 2007, p. 74). É possível relacionar essa ajuda tanto com a figura do Conselho de Constructos quanto do deus-aranha Tecelão. Ambos representam intrusões sobrenaturais mesmo do ponto de vista das personagens, pois não são entidades usuais dentro do contexto do mundo ficcional. O Conselho auxilia com informações, soldados e capacetes protetores que impedem que as mariposas percebam Isaac e os demais. O Tecelão diversas vezes os protege e os leva para longe do perigo, deixando também pistas que colaboram no percurso. São, portanto, fontes de auxílio mágico e de itens especiais para ajudar na luta contra os inimigos. Campbell cita inclusive que, nos mitos dos índios Navajo, uma Mulher-Aranha é a personagem favorita para desempenhar o papel de auxiliador sobrenatural (CAMPBELL, 2007, p. 75).

A próxima etapa corresponde à “passagem pelo primeiro limiar”, ou a entrada em uma área de “força ampliada”. Segundo Campbell (2007, p. 82), “além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo”. Parece plausível relacionar esse momento com a entrada na Estufa, o gueto dos cactaceae, onde não apenas se preparam para enfrentar as mariposas, mas também os próprios homens-cacto. Campbell (2007, p. 83) considera que as regiões do



desconhecido podem ser terras estranhas como o deserto, selva e fundo do mar, e Yagharek comenta antes da invasão que tem medo, pois a Estufa é um “[u]m gueto onde os cactáceos tentam replicar a orla do deserto”, e chega a se perguntar: “[r]etorno ao lar?” (MIÉVILLE, 2016, p. 432), referindo-se ao deserto de Cymek.

Outra etapa em que é possível verificar a correspondência entre *Estação Perdido* e o monomito chama-se “o ventre da baleia”: “a ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia” (CAMPBELL, 2007, p. 91). Ao se embrenhar no ninho das mariposas, Isaac é obrigado a entrar por um túnel escuro onde encontra os ovos de uma das criaturas, o que confirma essa relação com o ventre — um local de gestação. O aspecto escuro, pegajoso, apertado e repleto de corpos em decomposição reforça a impressão de que o herói está dentro das entranhas de um monstro. Além disso, ele é o único que sai vivo do túnel, caindo desmaiado pelo chão e acordando subitamente, em um renascimento simbólico. Yagharek o recebe, surpreso por vê-lo ainda vivo:

Exalou tão rápido e forte que grunhiu. Içou-se pela saída, esparramando-se sobre o chão do quarto onde Yagharek aguardava.

Isaac desmaiou durante três ou quatro segundos. Despertou com Yagharek chamando-o aos gritos, dançando sobre um pé de cada vez. O garuda estava tenso, mas concentrado. Totalmente sob controle.

— Acorde — disse Yagharek ríspidamente. — Acorde.

Sacudia Isaac pelo colarinho. Isaac arregalou os olhos. Percebeu que as sombras que cobriam o rosto de Yagharek iam se dissipando. O feitiço de Tansell estava acabando.

— Você está vivo — disse Yagharek. (MIÉVILLE, 2016, p. 478-479)

Sendo agora um herói “iniciado”, após ter cruzado o primeiro limiar e sofrido sua morte simbólica, Isaac adquire uma habilidade superior, tornando-se capaz de elaborar o plano para derrotar definitivamente as mariposas.

A próxima etapa é a do “caminho de provas”, na qual “o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluídas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 2007, p. 102). Trata-se do período de toda a articulação e realização desse plano final. Primeiro buscam Andrej, um humano em estado terminal, pois sabem que ele acabará morto no plano contra os inimigos, o que simboliza um



ritual de sacrifício típico dos mitos tradicionais. Em seguida, convocam a ajuda do Tecelão e do Conselho de Constructos, que disponibiliza seus seguidores, exatamente como afirma Campbell: “[o] herói é auxiliado [...] pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região” (CAMPBELL, 2007, p. 102). Todos esses ajudantes colaboram para levar cabos de informação até o centro da cidade, onde Isaac os pluga em seu engenho de crise, conectando em uma só energia a trindade homem-máquina-deus, ou Andrej-Conselho-Tecelão. Aqui aparece o elemento tripartido que é muito frequente nas buscas míticas e remete também à Santíssima Trindade — pai, filho, espírito santo.

Nesse momento, o grupo é obrigado a enfrentar a milícia e recebe a ajuda de uma figura lendária, Jack Meio-Louva, confirmando que nessa fase o herói descobre “que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana” (CAMPBELL, 2007, p. 102). Jack é citado diversas vezes ao longo do romance, mas apenas nesse momento revela-se como real, quase como a aparição de um santo. Nota-se que Miéville colocou esse aspecto santificado em seu nome: Meio-Louva deriva de *louvar* em sentido religioso, pois é a tradução de *Half-a-Prayer*, que pode ser traduzido de forma literal como Meia-Oração.

A próxima fase do monomito que podemos identificar em *Estação Perdido* é a de “apoteose”, ou o momento em que o herói entra em comunhão com Deus, realizando um feito divino:

Três quintos de segundo após o primeiro circuito saltar para a vida, o engenho de crise chegou a duas conclusões simultâneas: $x = y + z$; e $x \neq y + z$. [...]

O comando final soou, sob forma binária, nas entranhas do engenho de crise. *Canalize energia*, disse, *e amplifique saída*.

Menos de um segundo depois de a força haver circulado pelos fios e mecanismos, o impossível e paradoxal fluxo de consciências alinhavadas, o fluxo combinado de Tecelão e Conselho, solevou-se e irrompeu fortemente do capacete condutor de Andrej. [...]

Uma coluna crescente de ondas e partículas mentais projetou-se acima da estação e elevou-se no ar. Era invisível, mas Isaac, Derkhan e Yagharek podiam senti-la formigar na pele, os sexto e sétimo sentidos zumbiam monótonos como *tinnitus* psíquico. [...]

O circuito de crise continuava, e a emanção aumentava, até que quase foi possível vê-la, pilar cintilante de éter perturbado que media cinquenta



metros e fazia com que a luz das estrelas e dos aeróstatos se dobrasse incerta em torno e através dele, elevado como incêndio invisível acima da cidade.

Parecia a Isaac que suas gengivas apodreciam, que seus dentes tentavam escapar da boca.

O Tecelão ainda dançava de prazer.

Um enorme farol chamuscou o éter; coluna imensa que continuava se ampliando rapidamente, consciência de mentira, mapa de uma mente falsificada que inchava e engordava em terrível curva de crescimento, vasta e impossível; milagre de um deus inexistente. (MIÉVILLE, 2016, p. 541-43)

A apoteose pode ser reconhecida por essa coluna de energia, ou o “prodígio de um deus não-existente”, mas com uma grande diferença em relação às histórias romanescas e mesmo aos romances de fantasia mais tradicionais: não é o herói que adquire essa capacidade, ou que se transforma em um ser divino capaz de destruir os inimigos, mas a máquina de Isaac, o engenho de crise. A grande exaltação do herói está no reconhecimento de que foi o seu conhecimento que propiciou a apoteose, e não algum tipo de herança ou profecia. Assim, um acontecimento de caráter místico, divino ou mágico permite a reflexão acerca dos limites da capacidade humana, não sendo apenas um recurso narrativo. Ao mesmo tempo, o funcionamento da máquina que produz a apoteose é explicado em termos que remetem ao método científico, ainda que dentro do contexto da “ciência alternativa” do mundo ficcional, mantendo a proximidade com a ficção científica.

As três próximas etapas do monomito, “bênção última”, “recusa do retorno” e “fuga mágica”, acontecem de forma interligada, com a ida dos aventureiros até o refúgio do Sr. Mesclado, onde está a última mariposa. Lá enfrentam a batalha derradeira, na qual o objetivo do grupo é fugir do Sr. Mesclado e seu exército de refeitos, retornando à cidade.

A “bênção última”, que diz respeito a adquirir um poder divino, tesouro ou recompensa — como o ouro conquistado por um cavaleiro que derrota um dragão —, pode ser equiparada ao resgate de Lin, até então aprisionada pelo vilão. Frye diz que “a recompensa da busca geralmente é, ou inclui, uma noiva. [...] Ela com frequência pode ser encontrada em um lugar perigoso [...] e ela é, claro, frequentemente resgatada dos braços de outro homem, geralmente mais velho, ou de gigantes e bandidos, ou outros usurpadores” (FRYE, 2014, p. 334).

Lin, porém, tem a mente parcialmente mutilada pela mariposa e não recupera sua capacidade intelectual depois da fuga. Esse é mais um dos indícios de que as fases finais do monomito, quando o herói retorna para o mundo cotidiano e é reconhecido por sua bravura,



estão deslocadas, aproximando-se mais de um fim trágico que do encerramento de uma busca romanesca. Além disso, Isaac e Derkhan são obrigados a sair da cidade, pois serão perseguidos para sempre pelo governo, pelo crime organizado e até pelo ex-auxiliar mágico, o Conselho de Constructos, que ansiava por mais poder e foi enganado. Apenas Yagharek, após o abandono pelos demais, é capaz de retomar a vida em New Crobuzon, mas não como um garuda pleno; desfigura-se fisicamente para poder considerar a si mesmo um humano e nunca mais volta a voar. A punição pelo seu crime termina sendo viver em Nova Crobuzon, como se estivesse em uma prisão ou purgatório. Enquanto isso, a cidade volta ao seu funcionamento normal, como se nada houvesse acontecido.

Dessa forma, é possível afirmar que a estrutura do monomito, conforme descrita por Campbell, serve como base para a articulação da maior parte da narrativa principal de *Estação Perdido*, especificamente do momento da fuga dos inimigos (parte 3) até quando fogem do Sr. Mesclado e todas as mariposas-libadoras estão mortas (parte 7). Porém, devido ao início e ao encerramento do romance, que destoam desse padrão, e à atribuição de certas potencialidades à ciência, o que, no mito, seriam capacidades individuais ou divinas, e à subversão da dualidade moral do bem e do mal, é possível afirmar que há deslocamentos nessa estrutura tradicional.

Podemos analisar o enredo de *Estação Perdido* também em relação à teoria de John Clute e John Grant (1997, p. 338-39) sobre a estrutura geral das fantasias. Os autores propõem que as fantasias são histórias que narram a passagem de um momento de restrições no mundo para uma “eucatastrofe”⁶, quando acontecem casamentos, governos justos se recuperam, cultivam as terras e o mundo é curado de seus males. Esse estado de restrições diz respeito a algo de errado no mundo, que saiu dos prumos, gerando um “afinamento de suas texturas”. Trata-se de uma perda de complexidade generalizada que pode acontecer devido, por exemplo, ao sumiço da magia, à morte de deuses, à transformação das terras em desertos, ao reinado de um lorde sombrio ou outras causas negativas. A história se move quando, ao lidar com esse mundo problemático, as personagens passam por um momento de reconhecimento e descobrem o que precisam fazer para trazer a restauração; então começa a fase de cura, uma transição que

⁶ Eucatastrofe é um termo criado por J. R. R. Tolkien para representar o que seria um final oposto às tragédias: “O conto eucatastrófico é a forma verdadeira do conto de fadas, e sua função mais elevada. O consolo dos contos de fadas, a alegria do final feliz, ou mais corretamente da boa catástrofe, da repentina ‘virada’ jubilosa (pois não há fim verdadeiro em nenhum conto de fadas); essa alegria, que é uma das coisas que os contos de fadas conseguem produzir supremamente bem, não é ‘escapista’ nem ‘fugitiva’. Em seu ambiente de conto de fadas — ou de outro mundo — ela é uma graça repentina e milagrosa; nunca se pode confiar em que volte a ocorrer” (TOLKIEN, 2014, p. 66).

acontece por meio de metamorfoses das personagens ou do mundo, até alcançarem a regeneração completa.

Ao traçar o paralelo entre esse modelo de Clute e Grant e a narrativa de *Estação Perdido*, observamos que há perfeita correspondência entre as etapas: Nova Crobuzon entra em um momento de restrições com a ameaça de toda a sua população ser dizimada pelas mariposas-libadoras; Isaac e seu grupo passam pelo reconhecimento quando descobrem o que está acontecendo e encontram uma maneira de resolver o problema; para serem bem-sucedidos, enfrentam grandes transformações e perdas, além de metamorfoses que dizem respeito tanto às personagens quanto aos monstros; e, no fim, as criaturas são vencidas e a cidade é liberta da ameaça.

Porém, essa estrutura se desenvolve de uma maneira ainda mais deslocada do que a do monomito, pois na fórmula de Clute e Grant os pressupostos morais representados pelo dualismo bem contra o mal tem um destaque importante. Essa subversão fica evidente no final da história: não há nada de *eucatastrófico* em trazer de volta Nova Crobuzon para a situação política e social em que sempre esteve, a qual pode ser comparada com mundos em estado de restrição de outras fantasias: repleto de sofrimento, poluição, desigualdade e governado por um prefeito corrupto e aliado ao crime organizado. Ou seja, o estado “regenerado” de Nova Crobuzon significa, na verdade, restaurar a ordem autoritária e desigual, como se ali não houvesse uma forma possível de cura completa.

No caso das personagens, o aspecto trágico se revela na maneira com que a vida de todos termina ainda pior depois da vitória contra as mariposas, pois se tornam fugitivos e Lin perde parte da capacidade cognitiva, sugada pelo monstro. Trata-se de uma verdadeira tragédia disfarçada de conto de fadas.

Essa inversão da *eucatástrofe* se aproxima do que Clute e Grant (1997, p. 249) chamam de *dark fantasy*: uma fantasia sombria na qual o vilão, ou *dark lord*, é vitorioso, ou o local fantástico em que se passa a história, em vez de possuir qualidades que provoquem o desejo de ser habitado, é em si mesmo motivo de horror. Para a *dark fantasy*, segundo os autores, a incorporação da sensação de horror é fundamental, tendo em vista que a história seja claramente uma fantasia e não uma ficção sobrenatural na qual o mundo real seja a base do cenário.

Em *Estação Perdido*, o horror faz parte da construção do romance, aspecto definidor do *New Weird*, que propõe mesclar essas fronteiras dos gêneros. O local fantástico em que a história se passa é um mundo de política, crime organizado e fetichismo da mercadoria, no qual o governante é um dos responsáveis por soltar as mariposas-libadoras que ameaçam a vida na



cidade. Podemos associar a condição grotesca e miserável da cidade com sua política e interesses econômicos, em vez de uma corrupção da natureza devido à influência moral ou espiritual de um *dark lord*, com acontece em muitas fantasias que seguem a inspiração de Tolkien. As corrupções que fazem da cidade um reflexo das intenções do prefeito Rudgutter são de ordem materialista — políticas, econômicas, ambientais e sociais — e não resultado de emanções malignas que “corrompem” a paisagem, como se houvesse um binarismo moral transcendente entre lugares bons e ruins apenas por sua aparência aos olhos humanos. Um sapo provavelmente acha muito mais agradável um charco úmido e escuro do que uma planície gramada e ensolarada, mas certamente qualquer animal não achará nada bom que o seu *habitat* seja contaminado por resíduos químicos, mesmo que mantenha uma aparência agradável. Será que um campo verdejante e ensolarado a perder de vista, como costumam ser os pastos para a pecuária, são paisagens “boas” ou “ruins”, considerando-se que ali antes era uma floresta?

Portanto, Miéville articula a estrutura narrativa de *Estação Perdido* de acordo com fórmulas que são convencionais nas fantasias modernas, mas, cumprindo a promessa do *New Weird* de promover ao mesmo tempo o resgate e a renúncia dessas tradições dos gêneros, subverte essas fórmulas, criando uma obra que dilui as fronteiras entre ficção científica, fantasia e horror. Bem e mal, regeneração final do mundo, “eucatástrofe”, ascensão divina do herói, vilões malignos por natureza e outros elementos importantes das estruturas da fantasia enquanto gênero ou modo aparecem deslocados ou invertidos, servindo para renovar as convenções e também para aproximar as questões discutidas no romance com a realidade, valorizando o teor de crítica social e política da obra. Trata-se, portanto do tipo de história que Jameson chamou de *Fantasia Materialista*:

Pois em sua forma puramente temática, a visão de uma imensa degradação histórica e o fim do velho mundo, da velha sociedade e dos velhos costumes está em toda parte na fantasia (e no próprio mito). [...] É o traço dessa história e desse trauma histórico que abre a possibilidade, de Le Guin a *Estação Perdido*, de uma fantasia materialista, um aparato narrativo de fantasia capaz de registrar mudanças sistêmicas e de relacionar sintomas superestruturais a mudanças e modificações infraestruturais. (JAMESON, 2002, p. 279-280, trad. nossa)



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ATTEBERY, Brian. *Strategies of Fantasy*. Indianapolis: Indiana University Press, 1992.
- _____. Structuralism. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- BROOKER, M. Keith. The Other Side of History: Fantasy, Romance, Horror and Science Fiction. In: CASERIO, Robert L. *The Cambridge Companion to the Twentieth-Century English Novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. *O erói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CLUTE, John; GRANT, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. Denton: Orbit Press, 1997.
- ECHEVERRÍA, Teresa P. Mira. New Weird: sempre é possível outra realidade. *Fantástica*, São Paulo, v. 3, p. 135-145, 2020.
- FREEDMAN, Carl. *Art and Idea in the Novels of China Miéville*. Canterbury: Gylphi, 2015.
- FRYE, Northrop. *Anatomia da crítica: quatro ensaios*. São Paulo: É Realizações, 2014.
- JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the Future*. London: Verso, 2005.
- _____. Radical Fantasy. *Historical Materialism*, London, v. 10, n. 4, p. 273-80, 2002.
- MIÉVILLE, China. Long Live the New Weird. *The 3rd Alternative*, Cambs, n. 35, p. 3, julho 2003.
- _____. *Estação Perdido*. São Paulo: Boitempo, 2016.
- NOYS, Benjamin; MURPHY, Timothy S. Introduction: Old and New Weird. *Genre*, Oklahoma, v. 49, n. 2, p. 117-134, julho, 2016.
- TOLKIEN, J. R. R. *Árvore e folha*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- VANDERMEER, Jeff. The New Weird: “It’s Alive?” In: VANDERMEER, Ann.; VANDERMEER, Jeff. *The New Weird*. São Francisco: Tachyon, 2008.
- VINT, Sherryl. Introduction: Special Issue on China Mieville. *Extrapolation*, Brownsnvile, v. 50, n. 2, p. 197-199, 2009.