

---

## Utopias na Literatura Jovem-adulta: Uma Análise da Trilogia Scythe<sup>1</sup>

Maria Luíza Rodrigues ÁVILA<sup>2</sup>

Matheus Enrique Lima ALVES<sup>3</sup>

Alan Soares BEZERRA<sup>4</sup>

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

### RESUMO

O presente artigo traz uma análise exploratória-descritiva da trilogia Scythe<sup>5</sup> (2017-2020) do autor Neal Shusterman a partir do conceito de Utopia desenvolvido pela autora Margaret Atwood em seu livro *In Other Worlds: SF and the Human Imagination* (2011). Ao correlacionar a jornada dos três protagonistas da trilogia com a jornada apresentada por Atwood (2011), o estudo da capacidade alegórica na construção de metáforas das obras de ficção científica possibilitou entender como que a trilogia Scythe apresenta uma nova visão sobre as relações de poder acerca do domínio da informação dentro do panorama da literatura jovem-adulta.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura jovem-adulta; Distopia; Utopia; Trilogia Scythe.

### INTRODUÇÃO

Ao abordar os processos de barateamento e acesso à literatura de ficção científica a partir dos efeitos da Indústria Cultural, Figueiredo (2008) trabalha a distinção sobre os livros apresentada por autores da Escola de Frankfurt. As classificações feitas buscam enquadrar o dilema existente entre o que seria uma “literatura de mercado”, e uma “literatura com aura” — livros que supostamente possuem uma alta carga de autenticidade e arte mas que, nesse cenário, não possuiriam a tração necessária no mercado editorial para trazer essas discussões ao público (FIGUEIREDO, 2008, p. 5).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Jornalismo do ICHCA-UFAL, e-mail: [mluizaravila@gmail.com](mailto:mluizaravila@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 1º. semestre do Curso de Relações Públicas do ICHCA-UFAL, e-mail: [menriquealves@gmail.com](mailto:menriquealves@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do ICHCA-UFAL, e-mail: [alan.bezerra@ichca.ufal.br](mailto:alan.bezerra@ichca.ufal.br)

<sup>5</sup> A trilogia Scythe foi escrita pelo autor norte americano Neal Shusterman, e traduzida por Guilherme Miranda para a Editora Seguinte. Em 2017, “O Ceifador” foi escolhido como livro de honra do Michael L. Printz Awards, um dos prêmios mais renomados para a literatura jovem adulta existentes nos Estados Unidos, e os três volumes da trilogia entraram para a lista de mais vendidos do *The New York Times*.

---

Essa tração normalmente enquadra o produto no nicho *best-seller*, termo cunhado por Frank Luther, que referencia todas as obras literárias que conseguiram atingir pelo menos 1% da população estadunidense (FIGUEIREDO, 2008, p. 6). O nicho *best-seller* gera um efeito no mercado editorial que também afeta a maneira como o autor produz seu livro para que chegue em um público maior. Por moldar o autor e o público, a construção da obra é pensada para agradar a indústria, pois visa a distribuição bem sucedida para um alvo escolhido nesse tipo de mercado.

O sucesso inicial de franquias como *Jogos Vorazes* (SILVA, 2019, p. 1) na última década possibilitou uma mudança no cenário do mercado editorial, que possuía ficção paranormal como carro-chefe da indústria devido ao sucesso de franquias como a saga *Crepúsculo* (AMES, 2013, p. 5). A indústria audiovisual percebeu que mais uma vez valia à pena continuar apostando no nicho de adaptações literárias, e passou a inserir na grande mídia narrativas de ficção científica distópicas. Isso resultou em um fenômeno que perdurou por toda a década de 2010, através de franquias voltadas para o público jovem-adulto como *Divergente* e *Maze Runner*, mas também presente em obras como *Black Mirror* e no resgate de obras como *The Handmaid's Tale, 1984* e *Fahrenheit 451*.

Em *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*, Margaret Atwood se preocupou em resgatar em análise o impacto das obras de ficção científica em sua experiência enquanto leitora e escritora, e a partir de sua análise de discurso acerca da construção da narrativa mitológica pelo crítico literário Northrop Frye (1912-1991), nos apresentar o que caracteriza uma obra de ustopia. Partindo da proposição de ustopia como substituição do termo distopia enquanto categoria da ficção científica, conseguimos identificar elementos comuns às discussões levantadas por Atwood (2011) em obras recentes com destaque na literatura jovem-adulta como a trilogia *Scythe*, de Neal Shusterman, composta pelos livros “O Ceifador”, “A Nuvem” e “O Timbre”.

O artigo busca fazer uma análise exploratória-descritiva de como a história fictícia construída no mundo apresentado na trilogia *Scythe* se enquadra no termo “ustopia”, desenvolvido por Atwood (2011), e como os elementos apresentados por Neal Shusterman na trilogia comprovam essas questões. Utilizando a metodologia da

---

análise de conteúdo, através de uma leitura das obras, o artigo parte da criação de resenhas apresentadas no desenvolvimento do trabalho para contextualização. As resenhas elaboradas permitem a identificação de elementos do enredo que tornam a trilogia Scythe uma obra “ustópica” e que servem de base para a discussão sobre como esses elementos de controle das narrativas, explicitados nas jornadas dos heróis, podem ser encontrados de forma cada vez mais ampla na literatura jovem-adulta, e seu impacto cultural na era em que vivemos.

### **O impacto da ficção científica**

Por anos, a ficção científica possuiu como objetivo questionar o mau funcionamento das organizações sociais através do exercício dos limites da imaginação humana. Ao construir uma realidade não-existente, o autor busca criar uma ambientação que possua os elementos necessários para garantir que o leitor seja transportado para a ideia proposta. Uma construção de mundo, bem executada, dá ao autor a oportunidade de explorar as consequências de problemas do presente através de metáforas que se aproximam do alegórico, para que seja facilitada a compreensão do leitor.

Cada vez mais estudos sobre ficção científica são produzidos, especialmente quando o nicho da literatura jovem-adulta, popularmente conhecido como *young adult* ou apenas *YA*, é observado. Autores como Talone (2018) e Hughes-Hassell (2013) trazem suas próprias visões e trabalhos sobre a ficção científica e sociedade, mas em especial podemos destacar Douglas Kellner, que ao abordar o impacto do contexto social para a criação de produtos midiáticos no estudo da cultura da mídia, reflete que: “As teorias críticas da sociedade são armas de crítica e instrumentos da prática, bem como mapas cognitivos. Indicam os aspectos da sociedade e da cultura que devem ser desafiados e mudados, e desse modo tentam informar e inspirar a prática política.” (KELLNER, 1995, p 39.)

A ficção científica permite explorar as consequências de novas e futuras tecnologias ao apresentar de maneira gráfica os limites do que compõem a natureza humana em direção a metáforas que se aproximam do não-humano (ATWOOD, 2011, p. 62). Por isso, as distopias representam, de maneira extrapolada, nossos medos e ansiedades sociais através da compensação, crítica e mudança presentes nas discussões

---

que envolvem o enredo e ambientação da obra em questão. A presença de narrativas de distopia na literatura permite ao leitor questionar o mundo atual e imaginar um mundo melhor pela maneira única como esses textos utilizam de suas metáforas para estabelecer esses questionamentos. Essas obras de ficção carregam consigo alusões às condições do cotidiano e contexto sociocultural na qual o público está inserido para representar traços específicos dessa realidade em questão.

A distopia possui a função de mapeamento cognitivo dos males sociais, ou seja, serve para nos fazer pensar sobre o que há de errado com o mundo. Além disso, o estudo das distopias – de suas estratégias especulativas de extrapolação, redução e analogia com o mundo fora do texto – pode nos ajudar a perceber não apenas sintomas (o que há de mau no mundo), mas as possíveis causas que nos levaram ao mundo distópico em que vivemos (OLIVEIRA NETO, 2018, p. 10).

Na época das Grandes Navegações, as utopias estavam alocadas em imaginar uma sociedade perfeita e distante dos males da sociedade atual. Logo, a jornada do protagonista estava focada no deslocamento físico de um Mau Lugar para o Bom Lugar, já que a esperança residia na terra desconhecida (ATWOOD, 2011, p. 71). O termo utopia foi criado pelo diplomata inglês Thomas More (1478-1535) que ficou conhecido graças a sua obra homônima publicada em 1516. O significado de utopia é “lugar que não existe, um não-lugar”, que acabou absorvendo o significado de eutopia, “um lugar essencialmente bom para a humanidade”, devido a sua proximidade de pronúncia no inglês.

A partir da Segunda Guerra Mundial, os direitos humanos se tornaram uma grande pauta de reflexão na ficção científica, e as utopias se tornaram mais críticas, pois colocavam as minorias do ponto de vista hegemônico como protagonistas de suas histórias. O desejo por mudança que motivava o ser humano residia na esperança do futuro, e o deslocamento do Mau Lugar para o Bom Lugar passou a ser realizado através de um salto temporal.

### **A construção da utopia**

A distopia enquanto categoria da ficção científica possui como característica principal a dicotomia existente entre um Bom Lugar e um Mau Lugar, utopia e distopia, opostos complementares. O Mau Lugar descrito nas narrativas possui como

---

característica a opressão, a tirania, o sofrimento. Atwood (2011) atesta que “A utopia nunca poderá existir porque a natureza humana não permite” (ATWOOD, 2011, p. 85)<sup>6</sup>, tornando o Bom Lugar inalcançável para o protagonista do presente. Entretanto, o enredo sempre irá propor uma utopia dentro da distopia, já que o Bom Lugar representa o desejo por melhorias que motiva a jornada dos protagonistas nesse período de tempo. Por isso, Margaret Atwood propõe a substituição do termo *distopia* enquanto indicador da categoria para indicar o que seria na verdade uma *ustopia*.

O autor de ficção científica busca no seu cotidiano maneiras de apresentar a alegoria que transformou a realidade do leitor na realidade do personagem, que Margaret Atwood (2011) se refere como repórter. Ela também descreve um princípio utilizado no processo de escrita de seu *best-seller*, *O Conto da Aia*, ao abordar que: “Eu não colocaria nada nesse livro que a humanidade já não havia feito, em algum lugar, em alguma época, ou para o qual eu já não possuísse as ferramentas.” (ATWOOD, 2011, p. 88). A figura do repórter é utilizada para preencher o papel do narrador, e é através dela que o leitor adquire conhecimento do que está acontecendo na narrativa.

Os repórteres e as mensagens requerem, naturalmente, alguns meios de transmissão. Talvez nenhum outro gênero tenha se preocupado tanto com os sistemas de informação como o fez a ficção científica, especialmente o do tipo ustópico. Vários métodos foram empregados por vários autores. Existem diários e anotações deixadas pelos descendentes literários de Robinson Crusoe na esperança de que alguém no futuro possa lê-los; existem manuscritos desconhecidos encontrados em cilindros de cobre, existem livros de metal, sistemas de codificação e hieróglifos que precisam ser decifrados. Existem barreiras linguísticas a serem superadas, existem catástrofes que afetam a memória de massa, assim como eventos que resultam numa grande perda de informação. Alguns escritores simplesmente pulam o sistema de transmissão de mensagens e recorrem à narração direta em terceira pessoa ou permitem que o narrador nos fale do limbo (ATWOOD, 2011, p 72).

Atwood (2011) define a palavra *ustopia* como sendo “um outro lugar” no qual o narrador e o leitor ainda não tem conhecimento sobre, uma junção das palavras utopia e distopia. A narrativa ustópica está centralizada em dois objetivos: a jornada que transporta o protagonista enquanto repórter para o outro lugar, e a jornada que transporta o protagonista de volta para reportar ao leitor sobre essa sociedade. A

---

<sup>6</sup> As traduções feitas a partir dos textos de Melissa Ames (2013) e Margaret Atwood (2011) citadas no decorrer do artigo são de nossa autoria.

---

construção de um mundo alternativo é uma das características fundamentais nas obras de ficção científica, e por isso, a autora utiliza as relações existentes na ambientação do universo e na jornada do narrador e personagens através da cartografia para exemplificar as características de uma narrativa ustópica.

Os mapas não tratam apenas do espaço, eles também tratam do tempo: os mapas são jornadas congeladas. Eles podem ser viagens do passado: lugares que estivemos ou cuja história estamos estudando. [...] As muitas viagens fictícias apresentadas na literatura — que se desenrolam em lugares imaginários — também vêm equipadas com mapas. [...] Na verdade, parece que poucos escritores pensam cartograficamente, especialmente quando abordamos obras que se passam em lugares imaginários. Se você está escrevendo sobre uma cidade verdadeira, uma metrópole por exemplo, os mapas dela já existem e o leitor pode procurá-los, mas se você está escrevendo sobre um local desconhecido, isso não será possível (ATWOOD, 2011, p. 71).

No nicho jovem-adulto, o peso do confronto e resolução dos problemas apresentados nessas obras é imposto sobre personagens que se encontram na adolescência (AMES, 2013). Os protagonistas se tornam símbolos de esperança numa escala global, e com a ajuda de mentores com propósitos semelhantes aos seus, motivam um esforço coletivo através de grandes gestos em direção à possível utopia, que passa a significar um estado melhor que o da distopia atual.

Ao atrelar essas discussões a uma narrativa de amadurecimento ou *coming of age*, as ustopias *YA* trazem as reflexões de mundo que a ficção científica se propõe a trabalhar para uma audiência juvenil que possivelmente não teria acesso a esse tipo de debate se não se encontrasse no radar de alcance da literatura *best-seller*. As problemáticas do nosso cotidiano são apresentadas em meio ao conforto de clichês da narrativa *young adult*: conflitos da construção de identidade e primeiro amor (AMES, 2013, p. 7). O fato de que adolescentes estão consumindo esses temas mostram que eles estão procurando um lugar seguro para lidar ou realocar os medos que são colocados sobre eles, como reforçado por Melissa Ames ao pesquisar os efeitos dessas obras no público jovem-adulto:

O leitor quando em contato com a obra usa a narrativa para entender melhor o que acontece ao seu redor. Narrativas distópicas funcionam bem para a audiência adolescente porque servem de metáforas poderosas para esse

---

estágio do crescimento humano em que a autoridade se torna um sinônimo de opressão e vigilância (AMES, 2013, p. 6).

### **A trilogia Scythe: Entendendo o seu universo**

Publicado entre os anos de 2017 e 2020, o mundo que nos é apresentado por Neal Shusterman na trilogia Scythe retrata uma sociedade pós-mortal que foi capaz de superar a maioria dos problemas e barreiras que para nós, enquanto leitores, ainda continuam sem solução. A apresentação de uma resposta para a paz mundial através do fim dos conflitos existentes a partir da desigualdade e suas consequências negativas na saúde pública e meio ambiente, gerou nesse futuro utópico um estado de bem-estar social impossível de se imaginar na nossa situação atual. Tudo isso, se tornou possível graças à criação da Nimbo-Cúmulo, uma inteligência artificial que começou como uma grande biblioteca na nuvem — de onde vem o seu nome —, e que depois de anos foi capaz de desenvolver consciência e discernimento próprio.

A Nimbo-Cúmulo se tornou a maior aliada para o desenvolvimento da raça. Ela foi a responsável por destruir governos corruptos, processar e desenvolver estudos que foram capazes de criar estratégias de logística e gestão para que o planeta conseguisse aguentar bem mais humanos do que o estimado. A Nimbo-Cúmulo torna obsoleto a visão que hoje exercemos sobre a morte pois, ao que criar o conceito de “semimorto”, fez com que as pessoas não tivessem mais medo de se acidentarem ou da morte, trazendo o que antes era o fim de tudo como apenas um empecilho que custaria alguns dias no hospital. Já que em um de seus inúmeros avanços para a medicina, a mesma possibilitou criar máquinas capazes de reconstruir corpos inteiros, desde que não tenham sido incinerados, concedendo ao ser humano uma imortalidade bem mais realista do que a encontrada em outros livros de ficção científica que abordam essa questão

Nesse ponto, encontramos uma versão de futuro antagônica da normalmente representada em outras distopias que trazem a tecnologia como foco, pois no mundo de Scythe a inteligência artificial não se transforma em um ser maligno. Pelo contrário, ela entende o motivo pelo qual foi criada e dedica a sua existência e missão no mundo para manter a humanidade responsável por sua criação viva e saudável. Por isso, através da Nimbo-Cúmulo, a morte não é mais um conceito existente.

---

Porém, mesmo com todo o poder e capacidade que a Nimbo-Cúmulo possui, para o planeta Terra continuar sustentável pessoas precisam morrer, mesmo que em porcentagem bem menor do que encontramos no mundo real. O poder da morte, que antes era de propriedade da natureza, foi retirado dela e entregue para a própria raça humana, criando assim um cenário utópico “realista e possível”, pela desconfiança existente em relação à presença da Nimbo-Cúmulo. A Ceifa, organização responsável por controlar as mortes no mundo de Scythe, é formada por um organograma complexo e com algumas semelhanças ao sistema de governo democrático, contendo as suas próprias leis e dogmas. Ela é formada por seus agregados, os ceifadores. Pessoas com mente e corpo treinadas para abandonar a sua vida anterior e assumir o trabalho de cumprir com a sua cota de mortes para manter a engrenagem rodando.

No primeiro volume, *O Ceifador*, acompanhamos o desenvolvimento dos protagonistas Citra Terranova e Rowan Damisch em uma narrativa que se passa cerca de 200 anos após o fim da Era da Mortalidade. Após serem recrutados pelo Honorável Ceifador Faraday, os dois são inseridos em um treinamento para se tornarem ceifadores, e juntos vão aprendendo cada vez mais sobre as camadas da temida Ceifa e do mundo idealizado por Shusterman (2017). Com o passar dos acontecimentos do primeiro livro, fica claro que até na melhor das utopias podemos encontrar os seus problemas e pontos de ruptura, e a trama nos mostra a corrupção e o mal existente dentro da organização. Como consequência da suposta morte do primeiro mentor, o Ceifador Faraday, o que se revelou como uma disputa entre Citra e Rowan por uma vaga na Ceifa acaba se transformando em uma disputa até a morte. Com isso, a preocupação dos nossos protagonistas deixa de ser apenas o fato da paixão latente que começa a crescer entre os dois, mas também se torna como evitar que um deles morra pela mão do outro. No fim, descobrimos que o Ceifador Faraday não estava morto, e através de um grande jogo de cintura, os jovens conseguem sobreviver.

No segundo volume, *A Nuvem*, acompanhamos a história de Citra como a Honorável Ceifadora Anastássia, aproveitando seu recém-conquistado título depois de tornar possível que seu companheiro de aprendizagem Rowan escapasse da morte. Rowan, agora como fugitivo da Ceifa, decide se virar contra tudo que existe de ruim



---

dentro da instituição, se autoproclamando como Ceifador Lúcifer. Ele tem como alvo de suas coletas os outros ceifadores que, de acordo com suas análises, não honram o trabalho que possuem. Se no primeiro livro temos um foco maior nas tramas da Ceifa, nesse podemos aprender muito mais sobre a Nimbo-Cúmulo e as estruturas das suas organizações. Conhecemos a Interface de Inteligência, o núcleo de ordem comandado pela inteligência artificial que treina humanos para servirem como agentes-nimbo. Entre esses agentes, conhecemos Greyson Tolliver, um jovem que tem sua vida totalmente dedicada a Nimbo-Cúmulo e acredita que tudo que tem deve a ela. Vemos o personagem se desenvolver como um agente infiltrado da mesma, e eventualmente ele é forçado a ser expulso da Interface de Ordem para que possa fazer missões solicitadas pela Nimbo-Cúmulo sem que ela quebre as próprias regras. Paralelo a tudo isso, o mal continua crescendo dentro da Ceifa, valores e procedimentos importantes para manter a integridade do trabalho dos ceifadores começam a ser cada vez mais distorcidos e descartados, de forma que o Ceifador Faraday decide correr atrás de uma lenda: O plano de segurança criado pelos fundadores da Ceifa, que deveria ser usado caso tudo que eles planejaram viesse ao fracasso. Seu maior desafio se torna achar onde esse plano está escondido, através da lenda que informa que a localização está presente em um lugar no planeta fora do alcance da Nimbo-Cúmulo. Enquanto Faraday segue em sua jornada, o mal consegue assumir cada vez mais influência na Ceifa, e através da destruição da cidade-sede da instituição, consegue tomar o controle ao eliminar os ceifadores que exerciam a representação do bem existente na narrativa, forçando Citra e Rowan a entrar num estado de semimorte até o momento de um possível resgate.

No último livro, O Timbre, encontramos uma Ceifa totalmente corrompida, sendo a responsável por criar um terror que o autor se refere como uma espécie de “feudalismo pós-mortal”, ao acabar com a cota de mortes ao redor do mundo e permitindo que os ceifadores realizem seu trabalho sem limites e com liberdade para discriminação e perseguição de grupos específicos. Com tudo isso, a Nimbo-Cúmulo se decepciona com a sociedade e se cala, conversando a partir de agora apenas com o seu aprendiz, Greyson Tolliver, que acaba se tornando o único porta-voz de sua sabedoria e virando uma espécie de profeta messiânico para a sociedade. Após o resgate e

---

revivificação dos corpos semimortos dos outros dois protagonistas, Rowan é tratado como prisioneiro de guerra e entregue à Ceifa para uma execução pública, enquanto Citra se mantém exilada. Através de transmissões e entrevistas reproduzidas para todo o mundo, Citra instiga a sociedade a questionar e começa a mostrar como e onde encontrar a verdade que a Ceifa tentou tanto esconder. Faraday consegue encontrar o ponto-cego que guarda o plano B, porém acaba revelando a localização desse local secreto para a Nimbo-Cúmulo, que utiliza-o para realizar alguns de seus experimentos finais. Citra posteriormente se junta a Faraday no ponto-cego e juntos se preparam para executar o único plano capaz de salvar a humanidade dela mesma.

### **A ustopia presente na trilogia Scythe**

Para que possamos entender o que é esse “outro lugar” e como essas jornadas se constroem, primeiro precisamos entender os artificios que compõem o mundo criado por Neal Shusterman, guiados por Atwood (2011) na resolução das três perguntas que caracterizam a ambientação de uma ustopia.

Mas qualquer escritor de ustopias tem que responder a três perguntas necessárias: *onde está, quando está* e - em relação aos mapas - *que forma tem?* Pois, a menos que nós, leitores, possamos acreditar na ustopia como um lugar potencialmente mapeável, não suspenderemos nossa descrença de boa vontade (ATWOOD, 2011, p. 73).

Quando pensamos na primeira pergunta que devemos responder, “onde está localizada a ustopia”, temos uma certa facilidade para conseguir enxergar o trabalho de Shusterman (2017) de forma cartográfica, já que a história se passa no nosso planeta Terra. Mesmo com as diferenças nominais e na distribuição de terras adotadas pelo autor, conseguimos entender e nos localizar de forma fácil pelas referências existentes a monumentos e pontos turísticos no decorrer do livro, principalmente nos Estados Unidos. Isso é um ponto muito positivo, que permite ao leitor entender onde o “outro lugar” reside.

Na próxima questão, paramos para pensar em como esse mundo está estruturado e em que forma possui. No mapa que nos é apresentado na obra percebemos que, com a desconstrução de todos os governos pela Nimbo-Cúmulo possuímos uma nova divisão, ditada pela existência da Ceifa enquanto organização pública, em que nossos

---

continentes deixam de existir e novas regiões administradas por ela são adotadas pelo mundo: *Mérica do Norte*, *Mérica do Sul*, *EuroScandia*, *PanÁsia*, *África*, *Austrália e Antártica* (SHUSTERMAN, 2020. p. 388). Pela nomenclatura das regiões, conseguimos fazer uma relação direta com o mapa mundi que conhecemos, e imaginar como essas regiões se dividem ao redor do globo. Focando principalmente na *Mérica do Norte*, que é onde grande parte dos acontecimentos dos livros ocorrem. Existem várias outras regiões menores, como a *MidMérica* e *Mérica do Oeste* que são exploradas no decorrer da narrativa, fato importante não só para o desenvolvimento da história em si, mas para que o leitor possa ter uma compreensão macro sobre o tamanho do mundo em que a obra se apresenta.

E por fim, chegamos na terceira questão, que é o “quando” está acontecendo a utopia, e essa acaba por se tornar a pergunta mais pertinente dentro da análise. Em um primeiro momento, podemos pensar no “outro lugar” como o mundo onde as ações estão acontecendo no decorrer do livro, o planeta Terra cerca de 200 anos à frente do nosso, tendo o presente do leitor como ponto de partida para o que Shusterman (2017) se refere como Era da Mortalidade. Essa afirmação está correta, pois a jornada do protagonista se apresenta no deslocamento temporal. Todavia, como explicitado por Atwood (2011), o caminho para o “outro lugar” parte de uma jornada onde o leitor e o narrador ainda não possuem conhecimento sobre. Então, mesmo que nós enquanto leitores não tenhamos conhecimento sobre o mundo que é apresentado em *Scythe*, os nossos protagonistas (repórteres), possuem conhecimento de onde vivem, o que faz com que o autor utilize de outros recursos para preencher as lacunas no enredo. Também não acontecem viagens ou saltos temporais muito longos durante a história, ou seja, os protagonistas não viajam para um passado desconhecido, muito menos avançam para um novo mundo no espaço-tempo.

Então, quando trazemos esses pontos ficamos com a dúvida de onde está a tal jornada sobre o qual Atwood (2011) nos explica nesse universo, e a resposta que temos é: Durante o decorrer da história da trilogia *Scythe*, Citra, Rowan e Greyson nos levam para uma jornada em um “outro lugar”, que está separado do lugar atual, não por questões geográficas ou temporais, mas sim por questões de narrativa e informação.

---

Afinal, no início da jornada os protagonistas residem em um local perfeito, utópico, mas acreditam nessa ideia justamente por ser essa a informação que é entregue às massas. Após o confronto, os protagonistas percebem através das rupturas apontadas por fatores externos o mundo terrível, pesado e sujo que se esconde pelo véu de corrupção criado pela Ceifa.

Tudo isso só é possível porque a Ceifa não é controlada pela Nimbo-Cúmulo, mas sim pelos seres humanos, e com isso, os humanos trazem todo o seu histórico de mentiras, artimanhas, manipulação e maldade para o contexto da obra (SHUSTERMAN, 2020, p. 378). A viagem que acompanhamos com nossos repórteres é a de conhecer um lugar totalmente novo, onde eles entendem que muita coisa que eles acreditam não é realmente daquela forma. Uma verdadeira distopia dentro de uma utopia, que só é apresentada a partir do momento em que eles são colocados dentro de ambientes com novas perspectivas sobre o mundo em que eles sempre viveram. Após ter conhecimento sobre esse lugar eles voltam para avisar a sociedade sobre o que ocorre, seja pelas mortes de ceifadores corruptos executadas por Rowan, as transmissões mundiais realizadas por Citra e a jornada messiânica de Greyson.

A jornada não aconteceria sem a presença dos mentores, que guiam cada um dos protagonistas em seu respectivo caminho. Inicialmente, cabe ao Ceifador Faraday o papel de apresentar o início da jornada dos protagonistas Citra e Rowan, ao inseri-los na Ceifa. A partir de sua suposta morte, os protagonistas seguem caminhos e perspectivas diferentes ao modo em que Citra passa a ser guiada pela Ceifadora Curie e Rowan pelo Ceifador Goddard. Os valores desses dois ceifadores e sua influência enquanto mentores são uma representação direta da dicotomia entre o bem e o mal, existente desde a criação da Ceifa (SHUSTERMAN, 2020, p. 378). Já a Nimbo-Cúmulo acaba por se tornar uma mentora direta do inserido protagonista Greyson Tolliver, papel que ela não assumira antes com nenhum outro personagem do universo. Tudo isso para que ele seja capaz de cumprir o seu propósito dentro da religião apresentada nos livros.

Além disso durante a trilogia, Shusterman apresenta dispositivos comuns à figura do repórter para situar o leitor acerca dos fatos, em que os protagonistas podem ter acesso ou não, mas que a interação com esses dados é destinada apenas para o leitor.

---

O dispositivo inicial consiste na apresentação de trechos de diários dos ceifadores, recursos que podem ser encontrados na reformada Biblioteca de Alexandria. A partir do segundo livro, Shusterman (2018) também insere as narrativas de personagens secundários cuja ações possuem influência direta ou indireta sobre as jornadas dos protagonistas, trazendo novas visões sobre os acontecimentos da trama. Também no segundo livro, somos apresentados à perspectiva da Nimbo-Cúmulo sobre os fatos.

Através das reflexões feitas podemos entender que a existência da ustopia na trilogia Scythe só se torna possível devido ao jogo de poder e informação que acontece entre as duas potências do mundo: A Nimbo-Cúmulo e a Ceifa. Como é exposto no decorrer da história, o leitor toma conhecimento de que a Nimbo-Cúmulo detém a jurisdição sobre toda a informação do mundo, mas que cabe a Ceifa escolher quais fatos são de domínio público. Pelo acordo existente entre as instituições, a Nimbo-Cúmulo não pode interferir diretamente no que diz respeito às ações da Ceifa, cabendo à organização com seu histórico corrupto a responsabilidade pela transparência.

Citra e Greyson se tornam os protagonistas com maior responsabilidade, por serem os receptáculos dos valores apresentados por seus mentores, a Ceifadora Curie e a Nimbo-Cúmulo. Eles representam a resolução dos problemas gerados pelo governo ditatorial instaurado pelo Ceifador Goddard na Ceifa, que possui o medo como elemento determinante para criação da ordem.

### **Considerações Finais**

A partir da trilogia Scythe, percebemos que não é necessário um deslocamento físico ou temporal do narrador, mas sim um deslocamento para um novo ponto de vista, em que o repórter passa a ter acesso a novas narrativas e perspectivas, que se assemelham ao processo de amadurecimento da juventude. O Bom Lugar e o Mau Lugar coexistem nas obras de ustopia porque estão alocados em narrativas diferentes nos discursos apresentados, e isso se prova de acordo com a perspectiva que Neal Shusterman decidiu que os repórteres tivessem sobre o passado, presente ou futuro do mundo estabelecido na história aqui apresentada. Shusterman utiliza dos artifícios da jornada do repórter estabelecidos por Atwood para apresentar essas discussões ao leitor através da quantidade de perspectivas inseridas na trama sobre os mesmos fatos.

---

A capacidade alegórica na construção de metáforas das obras de ficção científica possibilitou a existência de conexões com a trilogia Scythe, e como esses livros moldam uma nova visão sobre as relações de poder acerca do domínio da informação. A análise desse tipo de conteúdo se mostra pertinente não só pela capacidade de perceber um reflexo do público jovem-adulto através da adesão à literatura, mas também por mostrar um conceito diferente de jornada na ficção científica, já que através da inserção de uma nova perspectiva ao diálogo, percebe-se a existência de uma distopia no que um dia foi considerado utópico pelo próprio narrador no início de sua jornada.

A partir da última década, os processos de evolução dos meios de informação permitiram que estivéssemos inseridos em um contexto de constante exposição à novidade. Para além do acesso à informação, estamos mais suscetíveis a acreditar em verdades que estabelecem confiança com a realidade do indivíduo, e nos façam acreditar que precisamos dessa verdade. Todavia, nossa percepção de certo ou errado é fortemente moldada pelo coletivo em que estamos inseridos, e esse contato com a informação acaba sendo influenciado por variáveis que estão atreladas aos interesses de grupos com maior poder de alcance para veicular uma verdade e estabelecer um senso de identificação com as massas através das justificativas utilizadas para tais atos.

As questões que a trilogia Scythe se propõe a discutir como obra de ficção científica, agora concretizada como ustopia, são trabalhadas através da ótica de adolescentes em amadurecimento, e esse é um fator essencial para a propagação dessas obras na grande mídia. A adolescência é uma época de descobertas, em que estamos mais suscetíveis à mudança de opinião, dada a permissão que concedemos à inserção de novas perspectivas para a construção de um diálogo mais amplo. Como os processos de construção da identidade ainda não foram concretizados, existe uma abertura maior para mudanças nas definições de certo ou errado, pontos esses que são comprovados por autores como Melissa Ames e Sandra Hughes-Hassell.

A propagação de ustopias no público jovem-adulto comprovam a preocupação existente na nova geração de leitores em refletir acerca dos medos e receios que acompanham as problemáticas que surgem a partir da nossa realidade atual. A adesão desse nicho da ficção científica pelos jovens ao redor do mundo, afirmadas pela

---

presença dos mesmos em indicadores de venda renomados como as listas de mais vendidos do *The New York Times*, reforçam o impacto do fenômeno cultural das utopias *young adult* na última década. Obras como *Jogos Vorazes*, *Divergente* e agora, a trilogia *Scythe*, vêm conquistando seus espaços nos estudos da comunicação na última década, o que afirma a necessidade de continuar possibilitando o diálogo em torno desses produtos midiáticos e temáticas abordadas pelos mesmos dentro dos estudos da comunicação.

## REFERÊNCIAS

ATWOOD, Margaret. **In Other Worlds: SF and the Human Imagination**. Kindle Edition. Londres: Hachette Book Group, 2011.

AMES, Melissa. **Engaging “Apolitical” Adolescents: Analyzing the Popularity of Educational Potential of Dystopian Literature Post 9/11**. Project Muse, 2013. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/524998>>. Acesso em: 19/07/2020.

FIGUEIREDO, Carolina D. **Livros, Indústria Cultural e Distopias**. *Comunicologia*, 2008. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/863/800>. Acesso em: 18/07/2020.

HUGHES-HASSEL, Sandra. **Multicultural Young Adult Literature as a Form of Counter-Storytelling**. *The Library Quarterly*, 2013. Disponível em: <<https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/670696>> Acesso em 19/07/2020. p. 212-228.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001. p. 9-74.

OLIVEIRA NETO, Pedro F. **Representações utópicas e distópicas na trilogia MaddAddam, de Margaret Atwood**. Dissertação (mestrado em Letras e Linguística : Estudos Literários) – UFAL. Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística. Maceió, 2018. Disponível em: <[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6308652](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6308652)> Acesso em: 17/07/2020. p 17 - 36.

SHUSTERMAN, Neal. **O ceifador**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Seguinte, 2017.

SHUSTERMAN, Neal. **A nuvem**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Seguinte, 2018.

SHUSTERMAN, Neal. **O timbre**. Kindle Edition. São Paulo: Editora Seguinte, 2020.

TALONE, Vittorio da Gamma. **Distopias presentes, passadas e futuras: os monstros da sociedade**. *Sociologias*, 2018. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-45222018000300368&lang=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222018000300368&lang=pt)> Acesso em 19/07/2020.