


**unesp**  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**  
**Faculdade de Ciências e Letras**  
**Campus de Araraquara - SP**

HEBE TOCCI MARIN

**A SACRALIZAÇÃO DA CIÊNCIA EM *DEUSES***  
***AMERICANOS*, DE NEIL GAIMAN**



ARARAQUARA – S.P.  
2016

HEBE TOCCI MARIN

# **A SACRALIZAÇÃO DA CIÊNCIA EM *DEUSES AMERICANOS*, DE NEIL GAIMAN**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa:** Teorias e Crítica da Narrativa

**Orientador:** Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

**Bolsa:** CAPES

ARARAQUARA – S.P.  
2016

Marin, Hebe

A sacralização da ciência em Deuses Americanos, de  
Neil Gaiman / Hebe Marin - 2016  
124 f.

Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) -  
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita  
Filho", Faculdade de Ciências e Letras (Campus  
Araraquara)

Orientador: Professor Doutor Aparecido Donizete  
Rossi

1. Deuses Americanos. 2. Ficção Científica. 3. Mito.  
4. Gaiman, Neil. 5. Sacralização. I. Título.

HEBE TOCCI MARIN

# **A SACRALIZAÇÃO DA CIÊNCIA EM DEUSES AMERICANOS, DE NEIL GAIMAN**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

**Linha de pesquisa:** Teorias e Crítica da Narrativa  
**Orientador:** Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi  
**Bolsa:** CAPES

Data da defesa: 31/05/2016

## **MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:**

**Presidente e Orientador: Professor Doutor Aparecido Donizete Rossi**  
UNESP-FCL-Ar.

**Membro Titular: Professor Doutor Alexander Meireles da Silva**  
UFG.

**Membro Titular: Professora Doutora Karin Volobuef**  
UNESP-FCL-Ar.

**Local:** Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências e Letras  
**UNESP – Campus de Araraquara**

A todos aqueles a quem esta leitura possa ser útil ou interessante.

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe Helenita Tocci, por ter me apresentado a Ficção Científica, por ter colaborado com este trabalho de diversas formas, dos cafés a se embrenhar num porão escuro para pegar um livro para mim. E por ser uma parte importantíssima de quem eu sou hoje como pesquisadora e ser humano.

Ao professor Cido Rossi, por ter sido mais que um orientador, também amigo e pai, e por ter me ensinado tanto sobre muito mais que Literatura.

Às professoras Cláudia Fernanda de Campos Mauro e Karin Volubuef pelas contribuições inestimáveis.

À CAPES, pelo auxílio financeiro.

À Michele Delbon, por simplesmente sempre estar lá.

À Paula(-*senpai*) Palomino, por me ajudar com tantas dúvidas, pelo apoio, por ser uma pesquisadora que eu admiro e por ser um exemplo que procurei (e ainda procuro) seguir.

Ao André Palomino, por ser uma parte importante da manutenção da minha sanidade durante todo o processo.

Ao Bruno “Waltz” Ferreira, pela revisão, por todo o apoio e por ser sempre tão presente, mesmo que de longe.

Ao Douglas “Dugs” Espósito, por me ensinar “how to Canada”, e à família dele, por terem me acolhido em um momento em que eu realmente precisava sair de casa.

À Fernanda Nakamura, por entender a mim e ao meu trabalho.

Ao Maurício Lozana, pelas mandingas para as coisas darem certo e pelo macramê belíssimo.

À Aline “Manola” Ferreira e ao André Machado, por me fazerem entender a importância da minha pesquisa e gostar ainda mais dela.

Aos deuses todos, a quem talvez eu tenha dedicado muito ou pouco tempo, por sempre me atenderem.

*To Tyrell Schwartz, for all the love and support.*

*¿Dioses? No los creo, pero que los hay, los hay.*

(Adaptação livre de um ditado popular espanhol)

## RESUMO

Abordar a ciência e as mudanças científico-tecnológicas na literatura é uma prática que acompanha a humanidade e sua evolução desde o princípio. Dessa prática surge a Ficção Científica (FC), um dos muitos ramos da rica literatura gótica. Na nossa sociedade, que faz uso constante e cada vez maior da tecnologia e seus *gadgets*, porém, muitas das mudanças imaginadas pelos autores de FC, sendo elas fantásticas ou verossímeis, já foram alcançadas e, desta maneira, o gênero foi compelido a buscar novos temas e abordagens. À beira de uma revolução na FC, o autor inglês Neil Gaiman cria em sua obra **Deuses Americanos** (2001) um novo tipo de ciência: uma ciência sacralizada, “deusificada”. No romance, deuses de culturas e religiões antigas devem conviver com e sobreviver a novos deuses emergentes – os deuses da mídia, dos carros e dos computadores, entre outros. As duas gerações de deuses disputam a fé da humanidade, o que os alimenta, e nesse processo, muitos desses deuses evoluem, involuem ou até mesmo morrem. A FC criada por Neil Gaiman retorna ao mito para explicar o desconhecido e torna-se então uma espécie de FC “reversa”. Este trabalho propõe um debate sobre essa nova face da FC, com base nas teorias de Fred Botting, Mircea Eliade, Robert Adams e Sigmund Freud, entre outros.

**Palavras-chave:** Deuses Americanos; Ficção Científica; Mito; Neil Gaiman; Sacralização.



## ABSTRACT

Approaching science and technoscientific changes in literature has been done by humanity since the beginning and has evolved alongside with history. From this practice derives Science Fiction (SF), one of the many branches of gothic literature. In our society, which makes constant and increasing use of technology and gadgets, however, many changes imagined by SF authors, either fantastic or verisimilar, have already been reached and so the literary genre was compelled to search for new themes and approaches. On the brink of a revolution in SF, British author Neil Gaiman creates in his masterpiece, **American Gods** (2001), a new type of science: a sacralized and “godfied” science. In the novel, gods from different cultures and ancient religions must live with and survive to new emergent gods – gods of the media, of cars and computers, among others. Both generations of gods fight over what feeds them – the faith of mankind – and during this process, many of these gods evolve, devolve or even perish. The SF created by Neil Gaiman returns to the myth as an explanation to the unknown and becomes then a kind of “reverse” SF. This work proposes a debate on this new face of SF, based on the theories of Fred Botting, Mircea Eliade, Robert Adams and Sigmund Freud, among others.

**Keywords:** American Gods; Myth; Neil Gaiman; Sacralization; Science Fiction.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. A FICÇÃO DOS <i>IPADS</i> , DAS BOLAS DE CRISTAL E DAS COISAS ENTRE ELES .....	13
2. DEUSES ANTIGOS: <i>OLD IS COOL</i> .....	35
2.1 Odin .....	44
2.2 <i>The House on the Rock</i> .....	46
3. DEUSES NOVOS, FRUSTRANTES E FRUSTRADOS.....	54
3.1 Mídia.....	66
3.2 Technical Boy.....	70
3.3 A tempestade que não aconteceu.....	73
4. FÉ DEMAIS NÃO CHEIRA BEM OU O PARADOXO DA FÉ IDEAL.....	77
4.1 Sam Blackwing.....	83
4.2 Shadow Moon.....	88
4.3 O Centro da América.....	99
5. A GARÇONETE DO CAFÉ EXPLICA QUAL A DIFERENÇA ENTRE UMA FAMÍLIA ASSISTINDO TELEVISÃO E UMA TRIBO POLINÉSIA IDOLATRANDO UM TOTEM.....	102
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	119
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	122

## INTRODUÇÃO

O escritor inglês Neil Gaiman (1960), famoso mundialmente por sua variada e extensa obra que contempla romances, contos, poemas, músicas, roteiros, *graphic novels* e histórias em quadrinhos, além de muita experimentação com diferentes mídias e de uma ativa produção publicada em diversas mídias sociais na internet, pode ser considerado um dos principais autores de fantasia vivos e ainda produtores no momento. Suas obras, que se voltam desde o público infanto-juvenil aos adultos, dos fãs de contos de fada aos fanáticos por ficções futuristas, não injustificadamente são traduzidas para diversos idiomas e publicadas em diversos países, muitas até mesmo sendo consideradas *best-sellers* por anos consecutivos. E esse grande interesse do público leitor por suas histórias é despertado por, além de seus temas fantásticos, também a maneira fluida como são contadas, o que lhe rendeu o apelido na mídia especializada de Contador de Histórias.

Sua extensa produção é também permeada por marcantes referências a fatos históricos, mitos antigos e lugares reais; Gaiman é ele próprio um leitor de fantasia, de história e de quadrinhos, um consumidor de filmes, de mitos e de cultura, nas suas mais diversas formas. Logo, frente a tantas fontes de material e sua constante remodelação, não é surpreendente que o autor prime por inovações na forma e no conteúdo de suas obras. A escolha de estudar seu romance **Deuses Americanos** (2001) dentro do campo da Ficção Científica se deu devido à inegável ligação entre o gênero e inovações nos mais diversos âmbitos; para tanto, um autor cuja obra é tão contemporânea faz jus à necessidade de um objeto de estudo que fosse de veras revolucionário. Nos primórdios deste trabalho, essa escolha foi questionada em face da influência e visibilidade de sua obra em quadrinhos **Sandman** (1989) – por que estudar um romance de um autor cuja maior referência são as histórias em quadrinhos? De fato, **Sandman** também é uma obra inovadora dentro do formato proposto, sua complexidade e as ligações entre seus arcos a constituem como uma epopeia desenhada, porém, apesar das contribuições inegáveis à arte, **Sandman** não é uma obra de Ficção Científica e não se encaixaria na proposta deste estudo. Ao contrário do que foi colocado neste questionamento, o fato de o senso comum considerar **Sandman** como a maior obra do autor não diminui a qualidade de suas outras criações; com muita versatilidade, Gaiman mantém o mesmo nível em boa parte de seus romances, contos e trabalhos em outros formatos.

Desta forma, esta pesquisa intentou não somente justificar porque o romance escolhido é pertencente à Ficção Científica, mas também como se constitui como uma contribuição

pioneira ao gênero ao tratar de fé e tecnologia como panos de fundo para uma sociedade alheia ao que acontece em seus bastidores. Para tanto, o primeiro capítulo apresentará um breve panorama histórico da Ficção Científica, procurando compreender suas transformações ao longo do tempo e o que o gênero se propõe nos dias de hoje. Em seguida, iniciou-se uma análise do núcleo de personagens constituído por deuses advindos de mitos e religiões antigos – a primeira geração – e buscou-se compreender a relação de seu decadentismo com a atual organização da sociedade. Na terceira parte, investiga-se o núcleo supostamente antagônico aos deuses antigos, seus semelhantes novos – deuses que surgiram espontaneamente como resquícios da interação entre ser humano e tecnologia – e busca-se compreender os mecanismos por trás de tal aparição. O quarto capítulo volta-se para o elemento mortal e perscruta personagens que são humanos contemporâneos e que, devido à inserção na atual sociedade, teriam tendências a abraçarem a tecnologia, mas que matem uma postura transcendental frente à vida e, portanto, acabam por se aproximar da geração de deuses antigos. A quinta e última seção continua tratando do componente humano, mas, desta vez, abordando os humanos estereotípicos de uma sociedade tecnológica, alienados dos deuses novos que criaram e que idolatram diariamente através do uso de máquinas e aparelhos.

A fim de que as interpretações fossem realizadas, lançou-se mão de teorias sobre o mito e a necessidade de sua existência (Barthes, Elíade e Halbwachs), sobre literatura fantástica e Ficção Científica (Adams, Asimov e Roas), e sobre psicanálise (Freud) e fetiche (Pietz), além, é claro, de diversas leituras complementares. A pesquisa buscou compreender as adaptações feitas no papel da fé na sociedade contemporânea que é, por sua vez, a sociedade retratada no romance, muitas vezes de maneira até mesmo caricata. Com isso, **Deuses Americanos** abre-se a reflexões literárias e filosóficas sobre o que indivíduo pós-moderno se tornou e sobre seus conceitos de fé e ciência. A obra, rica em acontecimentos, *turning points* e personagens, floresce no gênero fantástico-maravilhoso como expoente de uma nova postura literária frente à ciência, fruto das mudanças culturais recentes. A maneira como as personagens-deuses de uma nova geração repentinamente surgem cria uma tensão entre a tradição antiga e o acelerado ritmo da sociedade moderna. Neil Gaiman elaborou, desse modo, uma obra que questiona as crenças — ou a ausência delas — nos tempos atuais.

Nas palavras do próprio autor, são personagens fictícias usadas em um contexto fictício, no qual “Só os deuses são reais” (GAIMAN, 2004, p.7). Ao realizar esta pesquisa, procurou-se analisar a motivação das personagens e suas contribuições com a história, com destaque para os deuses novos, e, conseqüentemente, refletir sobre como **Deuses Americanos**

pode possivelmente apresentar uma espécie de Ficção Científica “reversa” por meio da sacralização e mitificação da tecnologia e da ciência. Para tanto, foi necessário também fazer conjecturas sobre o modo de criação desses personagens sob a ótica dos estudos sobre o mito para, assim, compreender como a obra se insere no contexto atual da literatura ocidental e da Ficção Científica e seus novos meandros. Ao fazê-lo, espera-se também contribuir para a divulgação das obras de Neil Gaiman no meio acadêmico brasileiro e para uma melhor compreensão do universo criado pelo autor, um dos expoentes da ficção contemporânea e fantástica em língua inglesa.

## 1. A FICÇÃO DOS *IPADS*, DAS BOLAS DE CRISTAL E DAS COISAS ENTRE ELES

A pós-modernidade, como qualquer evento na ordem cronológica, trouxe à arte mudanças inegáveis. No campo da literatura, apesar dos extensos estudos, o tema ainda é bastante frutífero. Para este estudo, por conseguinte, o foco se manteve em como essas mudanças afetaram a Ficção Científica como gênero e como elemento pertencente à literatura fantástica. **Deuses Americanos**, apesar do título e mesmo da evolução do enredo permeado pelo tema sobrenatural e religioso, apresenta a ciência como um elemento fantástico; tão fantástico a ponto de *endeusá-la*. Não é relevante, neste caso específico, como o computador ou o carro foram inventados, mas deve-se manter o foco na ideia de que são frutos de avanços científicos e que causaram impacto no modo de vida do planeta. Essa é uma ideia que fica subentendida no texto e é retomada toda vez que um deus novo – um deus tecnológico – entra em cena e, por isso, **Deuses Americanos** se configura, sim, como ficção científica. Afinal, de acordo com Botting (1996, p. 157), “[...] scientific themes are not opposed to spiritual or religious modes of understanding or organizing the world”.

Apesar da não oposição entre esses temas, é um assunto recorrente na literatura e cultura *pop* em geral. A magia e a fé *versus* a tecnologia e a ciência é o pano de fundo para inúmeras obras literárias, cinematográficas e até mesmo outros tipos de mídia como os videogames; a exemplo, a saga de **Harry Potter**, cuja publicação se iniciou em 1997, retrata um mundo dividido entre bruxos usuários de magia e “trouxas”, ou seja, pessoas comuns que não tem conhecimento da existência da magia. O conto “The wall around the world” (1953), de Theodore Cogswell, já havia tratado o tema de uma maneira muito parecida ao focar-se em um mundo dividido por um alto muro; sob a perspectiva do jovem protagonista, criado pelos tios e matriculado em uma escola de bruxos, mas, para desespero da família, interessado em máquinas e maneiras de voar que não fossem em uma vassoura encantada; acompanham-se suas peripécias até que ele finalmente consiga superar o muro e chegar ao outro lado, em uma sociedade absolutamente científica. Em ambos os textos, há uma divisão muito clara entre um mesmo povo, a ponto de criar sociedades diferentes, com modos de vida totalmente diversos, com ideais antagônicos, porém, ainda assim, coexistentes.

No entanto, para que essas sociedades possam ocupar o mesmo espaço e possam conviver pacificamente, é necessário que pelo menos um dos lados não saiba da existência do outro. No caso da obra de J. K. Rowling, os humanos não sabem da existência de uma complexa sociedade bruxa que, por sua vez, criou até ministérios que cuidam para que

nenhuma informação sobre suas práticas escape ao mundo “normal”, dentro do que chamamos de realidade. No conto de Cogswell, por outro lado, é a sociedade mágica que não tem consciência da sociedade científica do outro lado do muro e esta, por sua vez, semeou mitos e lendas sobre os horrores do outro lado, sobre o Homem de Negro que capturava quem tentasse ultrapassar a construção e tal indivíduo jamais seria visto de novo. A possível convivência consciente entre os dois grupos é totalmente excluída, um lado parece tomar a iniciativa de se ocultar e manter assim uma espécie de equilíbrio; já que seus modos de vida são tão opostos, eles podem coexistir, mas jamais devem entrar em contato direto.

É comum também, em ambas as obras, um elemento aberrante em seu contexto que, de uma maneira intuitiva, busca integrar-se à outra sociedade. Harry, criado na sociedade humana até seus onze anos, é infeliz e sonha com uma saída ou uma mudança radical em sua vida; Porgie não é um bruxo excepcional na escola e atinge seus objetivos através de práticas científicas. É natural que ambos os personagens, cuja essência não se adéqua ao estilo de vida no qual estão inseridos, busquem uma saída, uma comunidade composta por indivíduos mais parecidos com eles próprios e, portanto, mais capazes de proporcionar conforto. Por isso, Harry Potter se adapta tão facilmente à sociedade bruxa e Porgie, por sua vez, não se sente excluído na sociedade científica do outro lado do muro. Entretanto, apesar das estruturas similares, a postura frente à ciência das duas obras é essencialmente oposta; em “The wall around the world”, a parte científica do cosmos é a que proporciona catarse ao protagonista e é, portanto, tida como superior e benéfica, é a saída encontrada pelo personagem. Já na saga de Harry Potter, o lado mágico é que acolhe o menino e é nele que o protagonista encontra sua catarse. A questão da divisão do mundo é tratada com óbvia parcialidade e, como uma dessas obras comprova, a ciência nem sempre é a melhor saída.

Ao observar-se o período em que cada texto foi publicado – o conto, em 1953; a série, entre 1997 e 2007 – pode-se arguir sobre a relação de cada autor e sua sociedade com a ciência. Na década de 1950, a quantidade estupefante de avanços tecnocientíficos alcançados durante a Segunda Grande Guerra amedrontava e ao mesmo tempo fascinava uma sociedade que começava vagarosamente a se reerguer e se lançar na corrida espacial; as atenções se voltavam para a ciência. Iniciada na década de 1930, mas com seu auge entre as décadas de 1950 e 1970, a publicação de periódicos que traziam coletâneas de historietas de ficção científica comprova o interesse de grandes massas no assunto. Cabe observar que avanços tecnológicos acompanham períodos bélicos durante os quais o desenvolvimento científico é não apenas estimulado como necessário para a sobrevivência; o período entre Primeira Guerra

Mundial, passando pela Segunda Guerra Mundial, até o final da Guerra Fria coincidiu com uma rica produção de Ficção Científica uma vez que os acontecimentos da época influenciaram o imaginário das pessoas, principalmente no que tange à ciência. No final da década de 1990 e início da década de 2000, no entanto, a ciência parecia já não despertar tanta empolgação no campo ficcional, até mesmo por se tratar de um momento sem grandes conflitos armados; esta foi uma época na qual acontecimentos como os atentados terroristas de 11 de setembro viriam a ser um novo material e uma nova faceta a ser explorada pela FC, uma lado mais voltado para a fantasia e a magia. O terrorismo tornou-se a nova forma da guerra, mais tecnológica – se utilizando de *drones* e superarmas, mas também muito mais baseada no irreal e no imaginário uma vez que – vale lembrar o radical comum às palavras “terrorismo” e “terror” - o terrorismo trabalha com modos de incutir medo coletivamente, através, principalmente, do estímulo da imaginação. É, portanto, uma nova organização para o conflito bélico, que agora concatena o que buscam os personagens de Cogswell e Rowling: os segredos herméticos e místicos – que mantêm a sociedade em estado de pavor constante; e os recursos de tecnologia de ponta, que indicam uma sociedade altamente racional que tem expectativas sobre tal tecnologia para que esta seja, mais do que produtora de armas, sinônimo de recursos práticos que facilitariam o cotidiano das pessoas.

Não é simples a tarefa de definir a Ficção Científica (FC); para tal é necessário compreender também o conceito de ciência, fora da ficção, no que é considerado o paradigma de realidade da sociedade contemporânea. Francis Bacon, entre os séculos XVI e XVII, propunha uma interessante classificação para o conhecimento: o conhecimento divino, que abarcava a natureza e as obras de Deus; e o conhecimento humano, aquilo que a humanidade compreende através de suas ações, adquirido através de observações e cuja principal característica seria, segundo o filósofo, o uso de um método de investigação para que se diferenciasse do simples senso comum – o método científico empírico. Na visão da sociedade da época, o conhecimento produzido pelo elemento humano era uma maneira de se aproximar do conhecimento divino, ou seja, do próprio Deus; havia na época, portanto, muita congruência nas posturas com as quais ciência e religião eram abordadas:

O verdadeiro fim do conhecimento é a restituição e a restauração (em grande parte) do homem à soberania e ao poder que ele tinha no primeiro estágio da criação (porque quando ele for capaz de chamar as criaturas pelos seus verdadeiros nomes, poderá novamente comandá-las). Para falar com clareza e simplicidade, esse fim consiste na descoberta de todas as operações e possibilidades de operação: desde a



imortalidade (se é possível) até a mais desprezada arte mecânica. (BACON apud ZATERKA, 2006, p. 148).

Como o filósofo pioneiramente aponta, a ciência é uma maneira de reassegurar o poder humano sobre o meio através de suas próprias habilidades, de uma produção própria e não de um elemento exterior. Com o passar do tempo, o conceito cartesiano de ciência foi gradativamente mais elaborado e, simultaneamente, as ideias de Progresso e Civilização foram associadas e baseadas no entendimento do que é ciência uma vez que, na sociedade ocidental contemporânea, “A existência humana foi transformada pela aplicação da ciência à vida diária e pelo controle mecânico das forças da natureza.” (DAWSON, 2012, p. 64); tornou-se impossível pensar em avanço sem ciência. A fé voltou-se da religião para o poder da razão; ironicamente, em especial durante o Iluminismo, mas também em épocas posteriores, a ciência foi considerada como aquilo que é diametralmente oposto à religião, mesmo que também seja uma experiência de fé. Em complemento a Dawson e Bacon, Carl Sagan famosamente definiu ciência como “[...]mais que um corpo de conhecimento, é uma maneira de pensar.” (1995, p. 34); a experimentação e a formulação de hipóteses tem um papel constituinte no fazer científico; o autor aponta que, mais do que acúmulo de informações, o pensamento científico é um modo de vida que permite conhecer e superar as limitações humanas:

A ciência é um intento, em grande medida obtido, de entender o mundo, de conseguir um controle das coisas, de alcançar o domínio de nós mesmos, de nos dirigir para um caminho seguro. A microbiologia e a meteorologia explicam agora o que faz só uns séculos se considerava causa suficiente para queimar a uma mulher na fogueira. (SAGAN, 1995, p. 36)

Paradoxalmente, a verdadeira ciência engrandece a humanidade ao proporcionar a ultrapassagem de restrições físicas e psíquicas, mas, ao mesmo tempo, relembra constantemente que a ciência humana é imperfeita e limitada, por mais que avance ao longo do tempo. A ciência é, além de uma maneira de buscar e adquirir conhecimento e autoconhecimento, um modo de pensar sobre as informações adquiridas e também uma dialética do pensamento humano, enaltecendo-o e rebaixando-o ao mesmo tempo:

A ciência é diferente de muitas outras empresas humanas; não, certamente, porque seus praticantes estejam influenciados ou não pela cultura em que cresceram, nem porque às vezes acertem e outras se equivoquem (algo comum em toda atividade humana), a não ser em sua paixão por formular hipótese comprováveis, em sua busca de experimentos definitivos que confirmem ou neguem ideias, no vigor de seu debate substancial e em sua vontade de abandonar ideias que se mostraram

deficientes. Se não fôssemos conscientes de nossas próprias limitações, entretanto, se não procurássemos mais dados, se não estivéssemos dispostos a realizar experimentos de controle, se não respeitássemos as provas, avançaríamos muito pouco em nossa busca da verdade. Por oportunismo e acanhamento, poderíamos ser vapulados por qualquer brisa ideológica sem ter nada de valor duradouro ao que nos agarrar. (SAGAN, 1995, p. 260)

Tendo em mente que a ciência é uma empresa humana que lida com as limitações, ao falar-se do que é FC, Adam Roberts (2006), no segundo capítulo de seu **Science Fiction**, compara diferentes definições do gênero, iniciando a discussão ao analisar a afirmação de que é um gênero literário para o qual a presença e a interação de estranhamento e cognição são a premissa básica; passando por uma variedade ficcional que lida com ciência de maneira a complementar e oferecer uma alternativa ao paradigma do leitor; e, finalmente, uma menção ao gênero como uma rede de estratégias metafóricas e metonímicas e cuja linha de narrativa valoriza o objeto em preferência ao sujeito. Trata-se de uma discussão que, em realidade, continua a ser suscitada e que, frente às recorrentes e rápidas mudanças sociais, ainda será frutífera por muito tempo. Para este estudo, no entanto, considera-se FC como uma variedade ficcional que trata das mudanças científicas e tecnológicas possíveis no meio social real (ASIMOV, 1984, p. 16), é normalmente associada ao avanço da história humana e a ferramentas que revolucionariam o modo de vida, ou ainda, a como a humanidade lida com as mudanças geradas pela ciência. Em complemento às palavras de Asimov, é um tipo de ficção simbolista, apesar de se apoiar em estilos de escrita realistas (ROBERTS, 2006, p.14), uma vez que o gênero mostra o mundo interior através de manifestações incríveis, exageradas ou simplesmente inovadoras de recursos do mundo exterior, isto é, da realidade e normalidade socialmente convencionadas.

Falar de viagem no tempo e de suas possíveis consequências catastróficas e, para tal, embasar-se em teorias e jargões físicos é uma maneira de representar simbolicamente o mundo interior – o sentimento de opressão frente à passagem do tempo; arrependimento e nostalgia, entre outros exemplos – através de ferramentas externas – a ciência física. Pela existência desse viés de leitura simbolista, este estudo não concorda com a aceção de que a FC é um gênero que prioriza o objeto ao sujeito. O argumento citado por Roberts (2006, p. 12) de que as personagens em textos de FC nem sempre são suficientemente aprofundadas uma vez que são instrumentos, assim como o aparato tecnológico, também será aqui refutado já que a ciência retratada nos textos é considerada uma metáfora ou que ela seja o pano de fundo para o desenvolvimento de significados metafóricos e, portanto, valoriza e fala da interioridade e da essência humana de outra maneira. Apesar de “Ficção Científica” ser um

termo cunhado apenas no século XX, abordar a ciência na literatura é uma prática que acompanha a humanidade e sua capacidade evolutiva desde muito antes. Mesmo sendo a publicação de **Frankenstein** (1818), de Mary Shelley, considerada o marco inicial da ficção científica moderna, obras como **De facie in Orbe Lunae** (c. 80 AC), na qual Plutarco descreve um voo à lua, ou **Orlando Furioso** (1534), que contem um episódio sobre o mesmo assunto, já demonstravam a ciência, mesmo que fantástica, como recurso estético para a formação de metáforas. Na década de 1930, como mencionado, um período entre guerras marcado pela forte crença na ciência, ocorreu a era de ouro das revistas chamadas *pulp*, periódicos feitos de material barato e de baixa qualidade que publicavam sem muito critério contos e narrativas de aficionados pelo assunto; revistas como **Amazing Stories** e **Astounding Science Fiction**, tendo a primeira sua última edição em 2005, mostravam o interesse massivo do público leitor pela FC, que acabou por ser relacionada, injustamente, a um gênero simplório e facilmente consumível. No entanto, foi nessa época que, graças a essas publicações, grandes nomes relacionados ao gênero, como o próprio Asimov, Arthur C. Clarke e George Orwell se fizeram conhecer e dar seus primeiros passos no mercado editorial. Já a década de 1950, com o surgimento da televisão, é marcada por uma mudança provavelmente irreversível nas tendências de consumo da FC. Como aponta Asimov, o público que consome FC através da leitura é diferente – e menor em número – que o público que a busca em mídias como o cinema e a televisão; narrativas de FC passaram a chamar mais atenção pelo provável uso de inovadores efeitos especiais do que pela história em si. Mesmo posteriormente, com a chamada *New Wave* da FC (1960-1970), na qual novos escritores foram vistos como um novo fôlego para o gênero, inicia-se aqui o que pode ser considerada a crise da Ficção Científica.

No pensamento de Walter Benjamin (2012, p. 183), as novas maneiras de reprodução e divulgação da arte resultam em uma crise cultural devido a um

violento abalo da tradição, um abalo da tradição que constitui o reverso da crise e renovações atuais da humanidade. [...] Seu agente mais poderoso é o cinema. Seu significado social também não é concebível, mesmo em seus traços mais positivos, e precisamente neles, sem seu lado destrutivo e catártico: a liquidação do valor tradicional do patrimônio da cultura.

Benjamin, no entanto, viu os primórdios da indústria cinematográfica e audiovisual, formas importantes para a continuidade da FC e sua ampla produção até o presente. Sendo assim, de acordo com o pensamento do filósofo, pode-se pensar na crise da Ficção Científica

como um dos efeitos de uma crise cultural generalizada. De acordo com Stanislaw Lem (1983, p. 43), “as contínuas e radicais mudanças efetivadas em todos os âmbitos da vida pelo progresso tecnológico levarão a ficção científica a uma crise que talvez já esteja começando”<sup>1</sup>. Lem diz ainda que a arte deve quebrar e modificar as regras culturais senão se tornará igual à ciência. O avanço da tecnologia faz com que a exceção criada anteriormente pela arte torne-se regra, conseqüentemente há novos e diferentes tabus a serem derrubados pela arte, em especial pelo gênero literário em questão (cf. LEM, 1983, p. 181-183). Por outro lado, a crise é sempre o ponto de partida para a mudança, a exemplo da própria literatura, que de seus primórdios na epopeia evoluiu ao estágio de possibilitar a existência do romance em prosa por adaptar-se às necessidades e mudanças da sociedade; o mesmo se dá em seus subgêneros. A crise de temas de ficção científica é, em realidade, seu maior propulsor; ao lidar com a acelerada evolução da ciência, buscando o que ainda não foi efetivamente superado pelo conhecimento humano, as obras de FC se enveredam por temas cada vez mais novos e inusitados. A Ciência Fantástica, juntamente com uma retomada do interesse por temas relacionados à magia tradicional e a antigos mitos, o que se comprova com o estrondoso sucesso de sagas como **Harry Potter**, **Crepúsculo** e **Game of Thrones**, pareceu ganhar mais fôlego ainda. Com o advento de mídias como séries televisivas e jogos eletrônicos, que são massivamente divulgadas e consumidas, inúmeras histórias são lançadas praticamente todos os dias. A isso se soma o fato de que grandes clássicos como **Star Wars** e **Doctor Who** ainda perduram e são amplamente assistidos e consumidos, com produção periódica de novo material autoral e um enorme *fandom* – obras baseadas no universo da obra criadas por fãs, estendendo-se da ficção escrita (*fanfic*) a todo tipo de arte visual (pintura, manipulação de fotos, vídeo etc.). **Doctor Who** é uma série televisiva que começou a ser transmitida na década de 1960, enquanto **Star Wars** lançou seu primeiro filme em 1977 e ambas são exemplos de ficção científica que, mesmo “antigas”, sobreviveram até o presente, mas, apesar de serem fortes referências ao se adentrar no domínio do gênero.

No campo da literatura, contudo, apesar da produção considerável, como já profetizara Asimov, a ficção científica escrita parece ser ofuscada pelas outras mídias; é notório o fato de que muitas obras inicialmente literárias acabam por ganharem uma adaptação cinematográfica. Ainda assim, têm-se obras como a desventura espacial **The Martian** (2011),

---

<sup>1</sup> O livro **Microworlds** é uma coletânea de textos críticos de Stanislaw Lem traduzida do alemão para o inglês por vários autores. A tradução do inglês para o português foi feita pela autora deste projeto.

de Andy Weir, que usa o jargão científico relativo a viagens espaciais e se apoia em uma ciência muito próxima do que se desenvolveu até hoje no campo; ou a trilogia futurista **Divergente** (2011), que mostra uma sociedade dividida em facções que tentam, cada uma a sua maneira, sanar os males causados por guerras, problemas sociais e catástrofes naturais (as duas obras já ganharam adaptações para o cinema).

Com tantos formatos, mídias e possibilidades, surgem complicações na delimitação e classificação de tipos de FC. Diversas teorias como as dos próprios Roberts e Asimov, ou as de Carneiro (1968) e Fiker (1985) citam os tons utópico ou distópico que podem ser inseridos ao se tratar de ciência: a série *Star Trek* (1966 –1969) serviria como exemplo de uma FC utópica uma vez que, no futuro distante no qual o programa é ambientado, a tecnologia proporcionou uma série de vitórias ao humanos, entre elas a viagem espacial em velocidade de dobra, a cura para inúmeras doenças como o câncer ou a contaminação radioativa e o teletransporte, entre outras, e as consequências dessa tecnologia são sempre positivas e bem aproveitadas, coincidindo com as esperanças depositadas nesse avanço; já a trilogia **Matrix** (1999 – 2003) mostra um universo no qual os humanos foram dominados pelas máquinas que eles criaram e vivem uma ilusão induzida por elas, o que seria, portanto, um exemplo de FC distópica. Os conflitos na narrativa da série são gerados pelas interações entre as personagens, mas não pela ciência que de tão avançada se tornou independente e se rebelou como no segundo exemplo. É possível tratar do gênero à luz dessa divisão, mas seria uma definição muito simplista buscar encaixar todas as obras do gênero em uma ou outra dessas duas definições, pois a FC é maior do que utopias, distopias e não lida apenas com expectativas frente à ciência e possibilidades de futuro; vale retomar aqui que são obras que retratam como a sociedade reage às novas situações geradas pela ciência e seus consequentes avanços, ou seja, à mudança. Como Roberts conclui (p. 17), a única coisa que há em comum entre todas as definições para o gênero é que ele desenvolve, na verdade, nosso encontro com a diferença – e por diferença toma-se a inovação, a nova situação gerada, o nunca antes explorado, estudado, sentido ou experimentado.

Roberts discute também a questão da abordagem estruturalista, que acusa a FC de jogar com pseudociência (p. 20 e 21). Nem todas as obras do gênero se utilizam de argumentos e fatos científicos totalmente condizentes com os do paradigma de realidade externo (do leitor) e isso, aliás, tolheria muito a liberdade artística dos autores e os efeitos buscados. A ciência não deve necessariamente ser acurada e comprovável, afinal, o foco está na arte e não em uma pesquisa; não se pode conseguir – pelo menos não por enquanto – um

veículo capaz de viagens espaciais longas se construirmos uma nave de acordo com uma história de FC; se assim o fosse, o volume não estaria na prateleira de ficção. E, no entanto, aquela ciência funciona dentro do universo no qual foi criada e não pode, assim, ser chamada de pseudociência. O fato de usar termos parecidos com os da nossa realidade, mas que não obrigatoriamente distinguem um fato que é efetivo aqui (no exterior da obra), não é o suficiente para caracterizar uma narrativa como pseudocientífica. Sua intenção não é ludibriar o leitor de maneira que este acredite que é possível atingir aquele determinado avanço em seu paradigma de realidade; o seu desígnio é, na verdade, causar uma impressão de realidade parecida com a do leitor e jogar com a possibilidade do que um recurso presente nela, se mais elaborado ou evoluído, poderia causar, de modo que a ciência fantástica, assim como o sobrenatural do discurso fantástico, está intimamente ligada aos contextos socioculturais, uma vez que é “[...] um discurso em relação intertextual constante com esse outro discurso que é a realidade (entendida como construção cultural)” (ROAS, 2014, p. 46).

Ressalta-se que as infinitas divisões e definições de subgêneros dentro de um gênero literário tão abrangente como a FC são válidas para fins didáticos, mas a variedade de elementos e suas infinitas combinações tornam virtualmente impossível a classificação de todas as obras de FC. Além da classificação entre obras utópicas e distópicas, L. David Allen propõe a divisão entre histórias de FC *Hard* – cujas histórias girariam em torno de ciências exatas e na exploração de um universo cujas leis seriam possíveis de descoberta e compreensão; a FC *Soft* – muito próximas da categoria *Hard*, porém baseadas em ciências humanas; e o terceiro tipo, a Fantasia Científica, cujos universos se desdobram segundo leis naturais não compreensíveis pela ciência humana existente, ou seja, dependentes de uma ciência fantasiosa ou até mesmo mítica. Este último gênero, a conexão com a ciência pode ser mínima e não facilmente apreensível. Como o próprio Allen comenta, “[...] se tal rotulação torna-se mais um fim em si própria do que uma conveniência momentânea, a qualidade e o mérito da obra literária são virtualmente destruídos.” (1974, p. 21) Para este trabalho, é o suficiente entender que as classificações existem e são possíveis e podem ajudar na justificativa de por que o romance **Deuses Americanos** é uma história de FC, mas não se aterá a nenhuma delas.

Tendo em vista, então, a Fantasia Científica, um tema que parece recorrente nas obras mais recentes de FC, até mesmo pela crescente relevância que a magia vem ganhando, é a fusão, a uma primeira vista paradoxal, entre a ciência e o sobrenatural; é válido retomar que, na sociedade pós-moderna, a relação entre religião e tecnologia definitivamente mudou

(PELS, 2013, p. 213). A ciência sobrenatural, isto é, práticas e protocolos científicos que, no paradigma atual de realidade, soam absurdos e impossíveis – a criação do famoso monstro de Frankenstein, por exemplo – já é parte inerente da FC desde seus primórdios e, com o passar do tempo, elementos como mercenários espaciais e sacerdotes alienígenas com poderes paranormais começaram a conviver e a estarem nas mesmas obras muito mais comumente, isto é, a ciência e/ou tecnologia passou a ter maior incidência e conseqüente influência para junto do território obscuro da magia e do sobrenatural. Porém, atingiu-se um ponto no tempo histórico em que o presente nível de secularização da sociedade fez com que o conceito de religião fosse reinventado para conviver bem no espaço secularizado. Em uma via de mão dupla, a ciência e a tecnologia foram sacralizadas ao passo que a religião e a fé foram secularizadas e racionalizadas. É óbvio que, na arte, esses processos concomitantes também se refletiram, em especial em um gênero tão intimamente ligado à ciência. A secularização do sagrado e seu oposto complementar, a sacralização do secular, são, portanto, fruto de uma necessidade do indivíduo contemporâneo de equilibrar esses dois campos de maneira que eles possam conviver e, assim, esse indivíduo pode usufruir do melhor de ambos.

O mito e a religião, por motivos evolutivos, surgiram primeiro que a ciência. O mito surge de uma necessidade de se explicar o caos ao redor, algo que causa terror, e assim apossar-se dele, domá-lo, tornando-o sagrado; sacralizar, a princípio, era uma maneira de dominar determinado conceito (ELÍADE, 2012). O mito também vem de uma necessidade linguística, da sobreposição da língua ao pensamento (MÜLLER apud CASSIRER, 2010, p. 19); um mito cosmogônico que narra a criação do sol pretende explicar seu ciclo, mas também confere um novo significado ao significante, o sol torna-se assim um símbolo, porém, um signo diferente do signo que representa o corpo celeste, ele se torna um símbolo que explica o mundo “interno”; mitos também são fruto de uma necessidade humana de autoconhecimento. A religião, como conseqüente culto ao mito, impõe preceitos como rituais simbólicos que recontam ou revivam os mitos cosmogônicos periodicamente e essa repetição é um modo de reatualizar o mito e de fazer com que a busca transcendência para o indivíduo religioso pareça mais próxima. Com a melhor compreensão do mundo exterior, o ser humano passou a voltar-se para dentro de si próprio, a compreender-se e, conseqüentemente, a dominar seus instintos. Esse cenário foi o berço dos conceitos de cultura e de civilização. A civilização veio como unificadora da população; percebeu-se que as vantagens da vida em sociedade valiam o preço de conter os impulsos egoístas mais primitivos e violentos, mesmo que estes impulsos fossem – e ainda o são – parte do que faz

com que cada indivíduo busque sua sobrevivência e autopreservação. Não se deve desconsiderar que “todo indivíduo é virtualmente inimigo da civilização” (FREUD, 2006, p.16) e também “o fato de estarem presentes em todos os homens tendências destrutivas e, portanto, antissociais e anticulturais” (FREUD, 2006, p. 17).

O surgimento da cultura também foi o que nivelou crenças tribais e fez com que um contingente maior de indivíduos partilhasse do mesmo credo. Essa normalização da crença fez com que ritos e práticas antes originários de pequenos cultos locais fossem mesclados e disseminados e, por conseguinte, objetos, práticas e lugares sagrados ou que assumiam o papel de fetiche para alguns poucos indivíduos tornaram-se uma religião para um número maior de pessoas. Obviamente, fatores histórico-geográficos impediram que a religião fosse única desde o princípio, mas a sua necessidade por parte daqueles que vivem em sociedade é a mesma: a manutenção de valores morais necessários para a convivência entre seres humanos, bem como um placebo para as angústias despertadas por forças naturais, fatalidades ou simples eventos cotidianos. Ou ainda, nas palavras de Freud (2006, p.39),

Assim o governo benevolente de uma Providência divina mitiga nosso temor dos perigos da vida; o estabelecimento de uma ordem moral mundial assegura a realização das exigências de justiça, que com tanta frequência permaneceram irrealizadas na civilização humanas; e o prolongamento da existência terrena numa vida futura fornece a estrutura local e temporal em que essas realizações de desejos se efetuarão. As respostas aos enigmas que tentam a curiosidade do homem, tais como a maneira pela qual o universo começou ou a relação entre corpo e mente, são desenvolvidas em conformidade com as suposições subjacentes a esse sistema. Constitui alívio enorme para a psique individual se os conflitos de sua infância [...] são dela retirados e levados a uma solução universalmente aceita.

E mesmo com a já mencionada mudança na postura da sociedade como um todo frente à religião, suas funções básicas, de confortar e de servir como freio moral, permanecem. Ou melhor, ainda há a necessidade por alento e por uma contenção de impulsos amorais, mas já não cabe mais exclusivamente à religião prover essas ânsias e, conseqüentemente, sua participação nesse sistema recebe menos atenção e importância, fica diminuída. Porém, frente a atual organização da sociedade pós-moderna, a religião tradicionalista não é mais bem vista e procurada; historicamente, a secularização não convive bem com a religiosidade, como explica Pels (2013, p. 216):

From a modernist framework – which says the spread of technology equals the spread of rationality equals the demise of religion – this rationality would seem to exclude religion. From the nineteenth century onward, classical liberalism predominantly defined religion in one of two forms: that of the church as an



unquestioning acceptance of authority, or that of belief as an irrational or metaphysical conviction. In the 1950s modernization theory transmuted this liberalism into the theory that religion is supposed to disappear or become privatized; pushed out of the way by the spread throughout society of positive scientific knowledge, materialized in technology.

Os indivíduos vivendo nesse contexto devem então lidar com o fato de terem uma necessidade por algo que a sociedade na qual estão inseridos despreza; tem-se, então, mais um conflito para o fragmentário ente pós-moderno. A saída mais lógica foi a substituição da religiosidade por algo que pudesse sanar as mesmas deficiências e que fosse tão acessível quanto a religião antes fora; assim, em um ambiente altamente secularizado, a própria ciência, o que conflitou com a importância da religião, foi tomada como o novo pilar da sociedade. O pensamento científico é a nova maneira de transformar o caos em cosmos e, conseqüentemente, de sacralizar espaços e apoderar-se deles. A ciência funciona bem como alento às dificuldades diárias – seja provendo um tratamento lógico e explicável a inúmeros problemas de saúde ou um estudo sobre os ciclos da natureza, base de diversas atividades econômicas e de subsistência – e também serve à manutenção da moralidade e, conseqüentemente, da civilidade – há ramos das ciências humanas que fornecem embasamento à moral e à ética.

Pels menciona que tratar a ciência ou espaços relacionados a ela com fervor religioso não é, no entanto, totalmente novidade. O autor cita dois exemplos anacrônicos da dúbia relação entre ciência e religião sendo o primeiro a sociedade de **Duna** (1965), uma sociedade altamente tecnológica, mas surpreendentemente hierarquizada e remetendo à organização feudal da Idade Média, construída ao redor da fé católica. Em complemento a Pels, este estudo também considera o uso da droga *melange*, presente no universo da obra, como um exemplo do convívio paradoxal entre ciência e religião; o consumo da substância, dependendo da dosagem e de uma predisposição fisiológica, pode despertar poderes psíquicos que não tem exatamente comprovação ou explicação científica. O segundo exemplo, ainda mais antigo, seria a viagem do filólogo de C. S. Lewis ao espaço em **Além do Planeta Silencioso** (1938). A experiência acaba por se tornar uma espécie de jornada de autodescoberta de cunho religioso; as criaturas elevadas com as quais o personagem tem contato criticam a tecnociência terrestre, considerando-a a causa da desconexão do planeta com outras civilizações e mesmo da desarmonia interna do planeta e estes seres, por sua vez, são tão elevados que estão interligados e funcionando como uma grande mente una, o que lhes confere poderes psíquicos. Novamente, tem-se a convivência de ciência e poderes

sobrenaturais, mas, desta vez, a ciência da Terra é considerada ineficiente e retrógrada e precisa ser transcendida; o espaço sideral passa a ser identificado como um templo, um lugar físico onde se busca a transcendência e, sendo assim, a viagem ao espaço é uma forma de oração e, conseqüentemente, de transcendência também.

O que se passou a observar nas obras mais recentes é que uma maior aproximação entre ciência e mito tornou os dois conceitos permeáveis entre si ou até mesmo amalgamados. A nova mitologia vem da simbologia atribuída às máquinas, às substâncias químicas, às jornadas espaciais épicas ou a partes inexploradas do planeta; o pensamento racional e científico *é* uma religião. O tema recorrente do cientista brincando de Deus, como em **A ilha do Dr. Moreau** (1896) ou mesmo o pioneiro caso de Victor Frankenstein, já era um prenúncio dessa coincidência de conceitos: através da prática científica, um indivíduo comum se eleva a um *status* quase divino ao ampliar as capacidades de sua espécie, tornando suas limitações menores, e, como nos dois livros citados, a criação da vida – a capacidade de fazer a própria cosmogonia – é, em geral, o poder supremo almejado uma vez que deuses e mitos são forças criadoras. E, no entanto, essa mesma busca por equipararem-se aos deuses através de seus respectivos recursos é o que origina um dos maiores medos dos seres humanos: o medo de serem substituídos pela máquina. Esse é outro tema encontrado com certa regularidade nas obras de FC associadas à religiosidade, o medo de conseguir criar algo tão perfeito a ponto de ser substituído por sua criação. Como na teoria freudiana, o filho sempre tenta tomar o lugar do pai, o que é inevitável, e, ao gerar criações tão complexas e funcionais, o ser humano internamente sabe que tal suplantação é possível, mesmo inevitável – como ocorre no **Herbert West – Reanimator** (1922), de H. P. Lovecraft ou no clássico **Frankenstein**. Há ainda o tema relacionado a desafiar e desbancar o divino, que supostamente não deveria existir em um universo secularizado, mas que se mostra mais poderoso que a ciência – a ciência não consegue substituí-lo, como no conto de Arthur C. Clarke, “Os nove bilhões de nomes de Deus”, no qual uma empresa se propõe a tarefa de criar um computador que liste todos os nomes do criador ao passo que um grupo de monges no Tibete acredita que fazer essa lista levaria ao fim da criação; um supercomputador é criado e executa a tarefa por décadas ininterruptamente; no final do conto, sem dar muita atenção ao computador ou ao desaparecimento das estrelas no firmamento, os funcionários deixam a sala onde o aparelho está finalizando o trabalho. Neste conto, de fato ciência e religião interagem como opostos, no entanto, opostos complementares: a ciência consegue não apenas penetrar o campo do transcendentalismo, mas também interagir com ele.

A humanidade contemporânea se vê no meio da tensão entre ciência e religião, tensão esta causada por uma relação em suspenso derivada de uma dialética negativa – ambos os lados são maneiras diferentes de se atingir o mesmo objetivo: organizar o caos, dominar o desconhecido, sacralizar o espaço, entender a existência ou qualquer outro nome que se queira dar à condição humana. E, ao mesmo tempo, tanto física quanto metafísica não são suficientes isoladamente para aplacar todas as angústias e dúvidas do indivíduo em relação à existência, daí vem até mesmo uma espécie de necessidade da interação e complementação entre estas duas facetas. São figuras comuns na nossa sociedade o cientista que lê diariamente horóscopo antes de tomar qualquer decisão acadêmica e o sacerdote que se utiliza da Internet para promover sua crença; esses são exemplos de seres que vivem no limiar, incapazes de refutar um ou outro lado e viver estritamente de acordo com apenas um desses caminhos. Por conseguinte, esta tensão tem contribuído para o surgimento de indivíduos solipsistas e egoístas, que procuram aquilo que os serve, mesmo que por um breve período, para logo em seguida descartá-lo e buscar uma nova fonte de conforto e prazer, ainda que esta seja incoerente com a primeira, e assim em um ciclo vicioso pela existência hipócrita. E deve-se ter em mente que é este babélico indivíduo pós-moderno quem sofre as consequências do paradoxo e mergulha em apatia, quem é retratado na literatura e nas artes e quem irá consumir as vindouras obras. Logo, as mais recentes produções artísticas – incluindo as de FC – são voltadas para este tipo de público que vive esta realidade.

É neste cenário que o gênero FC busca alternativas dentro de seu amplo leque temático e, uma vez que a ficção que trata de ciência trata também de possibilidades e variantes de futuro, uma dessas variantes pode, portanto, sem obstáculo algum, ser um universo no qual razão e transcendentalismo coexistem. Paralelamente ao paradigma de realidade no qual de fato há esse sincretismo, há um número cada vez maior de histórias nas quais ciência e ocultismo convivem. Os personagens nessas obras mais recentes, por sua vez, típicos indivíduos pós-modernos, fragmentados e incoerentes, estão presos na dialética negativa de mútua negação e complementação entre razão e fé; assim como indivíduos “reais”, esses personagens devem arcar com as consequências de se aproximarem mais de um dos lados – como Porgie, que se aproximou da razão, ou Harry Potter, que se aproximou da magia – ou mesmo com a pressão de não se comprometerem com nenhum dos lados. Em comparação com Victor Frankenstein, um homem que foi criado dentro da ciência e se apegou a ela para explicar seus feitos e mesmo para buscar uma solução para seu problema, Poggie e Harry Potter são personagens que vivenciam os dois lados antes de tomar parte de um; há ainda uma

terceira possibilidade, personagens como Van Helsing, do filme homônimo de 2004, e Blade, de 1998, ambos “caçadores de vampiros”, dedicados a lutar contra criaturas sobrenaturais, mas que se utilizam de ciência para desenvolver *gadgets* e compostos químicos que trazem ao combate. Outro exemplo muito atual são os Vingadores da Marvel, que vivem em um universo no qual ciência e tecnologia coabitam, mas seus personagens não tomam partido de uma ou de outra; dentro desse universo, o personagem Thor é a síntese desse paradoxo: ele é um deus de Asgard – cuja própria organização se dá em volta de uma “ciência mágica” – que não contesta os métodos científicos daqueles que o cercam, pelo contrário, mesmo sem perfeito entendimento deles, ele se utiliza das naves da S.H.I.E.L.D. ou das descobertas do cientista Tony Stark e não tem problema nenhum em conciliá-los com seus poderes sobrenaturais.

É por esse viés que a mais recente produção de FC parece se enveredar – pelos caminhos da razão e fé concomitantes – e é também nesse âmbito que se vê surgir uma obra como **Deuses Americanos**. As duas gerações de deuses presentes na obra participam ativamente dessa dicotomia: os seres humanos, apáticos, acabam por reforçar a tensão na qual se veem presos ao inconscientemente alimentarem com sua devoção os deuses novos, deuses da ciência e tecnologia, mas, ao mesmo tempo, não abrirem mão totalmente das crenças antigas nos deuses mitológicos e orgânicos que, apesar das dificuldades, ainda subexistem na sociedade. O tema evocado, assim como o tom decadentista e até mesmo irônico com o qual é tratado, tornam o romance um dos primeiros a abordar essa ambiguidade de uma forma tão aberta e direta, ou ainda cômica. E não só os humanos da obra sofrem as consequências de tal conflito, mas também os próprios deuses, criados – ou criadores – à imagem e semelhança dos humanos estão presos ao ciclo; ambas as gerações de deuses temem cair em esquecimento, o que as destruiria e, o fato de que os deuses podem ser substituídos tão facilmente as assombra – os deuses antigos, das religiões “tradicionalistas”, não aprovam a ideia de serem suplantados pelos deuses novos, da ciência sacralizada, ao passo que estes também temem sua rápida reposição por outros deuses, ainda mais jovens. A rapidez e a efemeridade que conduzem o estilo de vida contemporâneo contaminaram também a relação dos indivíduos com a fé – buscam-se respostas imediatas e procura-se sempre adquirir algo melhor, logo, a religião também deve oferecer um retorno instantâneo e, assim que uma nova crença ou interesse surgir, que abarque melhor a função de preencher os interesses humanos, a antiga será trocada, assim como um aparelho eletrônico é substituído por outro de um modelo mais novo. Reafirma-se aqui a crise cultural discutida por Benjamin: a religião deve lidar com o

imediatismo que impera nas decisões individuais e passa a ser permeada por uma lógica de mercado; ao mesmo tempo, a arte e como parte dela, as obras FC, também enfrentam desgaste e a problemática de sua própria lógica de mercado: grandes franquias e séries visam atingir um grande número de consumidores – o que Benjamin (2012, p. 186) chama de obras de arte que são criadas com o intuito de serem reproduzidas – e a indústria de organiza de maneira tal que faz com que as obras percam determinadas qualidades e tornem-se fáceis de consumir – simplificar a história de um filme para dar mais ênfase aos efeitos especiais. Benjamin (2012, p. 185) afirma que “A forma mais originária de inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico, e depois religioso.” e a reprodutibilidade em massa faz com que se perca essa característica ritualística da obra.

A necessidade da sociedade deu origem a uma nova geração de deuses que são resultantes do culto em massa; os deuses criados por Gaiman são resultantes de uma espécie de culto: Mídia, que tem controle sobre jornais e televisões ou qualquer veículo de notícias; Techno Boy, o garoto gordo que anda de limusine e que, convenientemente, tem um jargão referente a termos computacionais; além de outros deuses menores e sem nome, mas cujos poderes ou função são mencionados, como por exemplo, uma criatura verde que “é uma droga”, a personificação de uma droga tornada deus. Dentro dessa lógica, pode-se pensar que cada outra droga também se torna um deus por si só ou que cada aparelho eletrônico presente no cotidiano também pode manifestar essa faceta de divindade. O que é comum a esses deuses novos é que todos são derivados ou relacionados às ciências, seja da área de estudos da química, da ciência da computação, da física ou da robótica, de modo que as deidades da nova geração, por mais que venham de diferentes áreas do conhecimento, são todas personificações de aparelhos ou bens de consumo ordinários do dia-a-dia – tanto no universo da obra quanto no paradigma de realidade do leitor –, e tal personificação é fruto da sacralização destes aparatos e conceitos científicos. A sacralização, por sua vez, é um efeito do culto em massa aos confortos proporcionados por determinados aparatos e facilidades; uma adoração inconsciente, ou ainda, resultado de “[...] uma deformação estética da nossa sensibilidade.” (ECO, p. 46) É essa presença tão constante da ciência que leva este estudo a considerar **Deuses Americanos** como pertencente ao gênero da FC e como um pináculo na renovação de seus temas. Apesar do romance não conter explicações científicas sobre a invenção ou a fabricação de um aparelho como a televisão, a origem do aparelho inegavelmente remonta ao pensamento racional; não é necessário que o leitor tenha contato com o pensamento por trás

da criação de um recurso científico para que o considere efetivamente fruto de um estudo lógico. Além disso, em termos classificatórios, **Deuses Americanos** pode ser citado como uma FC distópica ao retratar deuses tecnológicos amedrontados, tirânicos e imperfeitos, quebrando com a expectativa de uma tecnologia perfeitamente boa para a humanidade. A obra também se encaixa no gênero da Fantasia Científica uma vez que a criação dos deuses novos deu-se a partir de invenções, frutos de estudos racionais.

Da mesma forma que os humanos dessa sociedade transitam entre razão e fé, ambos os grupos de deuses também o fazem, alimentando assim a dialética negativa da qual fazem parte – deuses antigos se engajaram na sociedade de tal forma que acabam por também se tornarem dependentes de recursos da vida contemporânea: em vários momentos do livro, as divindades antecedentes necessitam de carros, dinheiro, cartões de crédito, entre outros artifícios –, justamente os mesmos engenhos que se tornam os deuses novos. Na cena abaixo citada, Wednesday (Odin) e Shadow (personagem principal da obra) irão roubar o conteúdo de um caixa eletrônico:

[...] Let us return to town. We should be in a perfect time for our bank robbery, and then I shall have a little spending money.”  
 “Most people,” said Shadow, “would simply take it from the ATM.”  
 “Which is, oddly enough, more or less exactly what I was planning to do.”  
 Wednesday parked the car in the supermarket lot across the street from the bank.  
 (GAIMAN, 2010, p. 110).

Os elementos atuais neste pequeno trecho – dinheiro, banco, caixa eletrônico, carro e supermercado –, todos dos quais Wednesday faz algum proveito, são exatamente contra o que ele luta, mas em nenhum momento nem ele, nem nenhum dos outros deuses antigos faz esse tipo de questionamento. De igual modo aos humanos, os deuses também se tornam solipsistas, tirando proveito dos recursos do momento. Na mesma linha, os deuses recentes confirmam que tem necessidade de idolatria, de sacrifício e não negam a religião. No trecho a seguir, Techno Boy, o provável deus dos computadores e circuitos, tem Shadow como refém dentro de sua limusine e o instrui sobre o que quer que seja repassado a Wednesday:

“You tell Wednesday this, man. [...] Tell him that we are the future and we don’t give a fuck about him or anyone like him. He has been consigned to the Dumpster of history while people like me ride our limos down the superhighway of tomorrow. [...].  
 “Tell him that we have fucking reprogrammed reality. Tell him that language is a virus and that religion is an operating system and that prayers are just so much fucking spam. Tell him that or I’ll fucking kill you,” said the young man mildly, from the smoke (GAIMAN, 2010, p. 53-54).

O jovem deus, apesar de a princípio diminuir a importância dos deuses antigos, até mesmo seu papel histórico, admite que a religião é um “sistema operacional”. Ele se apropria do termo e o traz para mais próximo de seu universo, um ambiente tecnológico, mas ainda assim a essência do que é ter uma religião se mantém. Este deus é nutrido de alguma forma, há milhares de usuários que se servem do seu sistema operacional e, como ele próprio esclarece, orações são como e-mails de *spam* – não solicitadas e em número abundante. Um deus como Techno Boy está vivendo seu momento e, ao contrário da outra geração, não precisa implorar para que seja cultuado; ele até mesmo menospreza a quantidade absurda de fé que recebe, o que demonstra a ironia com a qual a obra trata a relação da humanidade com a tecnologia: os humanos são tão dependentes dela e a tem como um dos principais pilares de seu estilo de vida e a tecnologia, por sua vez, maquinalmente não se importa nem se afeta por essa estima exagerada.

Sobre elementos tecnológicos em histórias de FC, Roberts (2006, p. 110 – 111) elucidada

A piece of futuristic, extrapolated technology is most often the technological novum that distinguishes a story as SF in the first place and is, therefore, more than merely a decorative addition to its narrative. More than this, it is the metaphorical effectiveness of technology in SF that focuses the SF encounter with alterity in its most suggestive locus. This is to say that a piece of SF technology, say a ray-gun, a spaceship, a time-machine or a matter transporter, provides a direct, material embodiment of alterity; and that it is exactly because our lives are already surrounded by so many instances of near-miraculous Technology, iPods, computers, TV, mobile phones, that this novum speaks so directly to us.

As inovações científicas plausíveis de uma história – o *novum*, termo cunhado por Darko Suvin, pesquisador de FC – são praticamente lugar comum nas obras do gênero. Grandes máquinas e supertecnologia são os assuntos mais comumente associados à FC e há expectativas em cima da ciência dentro do gênero. Da ciência ficcional, seja ela representada de uma maneira mais plausível e próxima do paradigma de realidade ou mais fantástica e nada parecida com a ciência no mundo do leitor, espera-se que seja, ao menos, mais eficiente do que a ciência “real”. Como comentado por Roberts, a ciência aprimorada das histórias de FC é uma metáfora para a alteridade, o que permite ao leitor reimaginar a si e ao seu universo – é válido retomar aqui que a FC é um gênero que trabalha com possibilidades e, sendo assim, aprimorar a tecnologia de maneira bem-sucedida é um dos desdobramentos de futuro possíveis e, até mesmo, desejados.

Reforça-se que a FC não precisa ser exclusivamente baseada em um tipo de tecnologia avançada, a presença de qualquer forma de ciência já bastaria para classificar determinada obra como pertencente ao gênero. Da mesma forma, a FC pode retomar conceitos e recursos ultrapassados em seus enredos, os *gadgets* já existentes, por exemplo, o que já foi alcançado pela ciência neste paradigma de realidade, também podem ser materiais para a FC, pois

Technology is something with which we are simultaneously familiar and already estranged from; familiar because it plays so large a part in our life, estranged from because we don't really know how it works or what boffins are about to invent next. Isolating the technological features from SF highlights the fact that in most cases technology works in science fiction either directly or obliquely to collapse together the machine and the organic. [...] Readers of SF are organic, and the point of relevance of SF technology is that place where the machine intersects with the body (ROBERTS, 2006, p. 111).

Isto é dizer que, mesmo com a tecnologia presente e tão comum no cotidiano, ainda se experimenta uma sensação de estranhamento ao não se ter domínio completo sobre o funcionamento de tal ou tal artigo. Usar um computador é algo comum hoje em dia, mas poucos usuários realmente sabem como suas placas e circuitos funcionam e a falta dessa informação, se realmente ponderada, pode gerar desconforto. É paradoxal usar um recurso cujo funcionamento não se saiba explicar, e pode-se fazer um paralelo com o uso de magia, para a qual não há uma explicação racional – como explicitado na terceira lei de Clarke (1973), “Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”; magia e tecnologia são conceitos absorvidos de maneiras diferentes pelos indivíduos, determinado recurso tecnológico pode parecer incrível e inexplicável para um e, ao mesmo tempo, ter uma explicação simples e plausível para outro. Ademais, se a FC busca um ponto de congruência entre máquina e orgânico e, ao considerar-se o mito como algo que surge organicamente, a aproximação entre religião e ciência torna-se um tema claramente pertencente ao gênero, uma vez que imbui a artificialidade da máquina com o mistério da magia e, ao mesmo tempo, transforma a magia em algo quantificável e racionalizável. O arquétipo do ciborgue, tão comum nas obras do amplo universo da FC, é o maior exemplo desta tentativa de unir orgânico e inorgânico; a personagem Darth Vader da saga **Star Wars**, por exemplo, é um ciborgue, pois grande parte de seu corpo foi substituído por partes mecânicas artificialmente feitas e, vivendo nessa congruência entre os dois lados, ele se torna detentor de grande conhecimento e poder, dos mistérios da Força. Nas palavras de Pels (2010, p. 217), “any rational and technoscientific idea can be turned into its opposite – into religion and ritual, given certain conditions (such as social and cultural isolation)” e, por outro lado, “religious



contents can be turned, through commodification, into a private possession” (p. 220). Os deuses americanos de Neil Gaiman, ou seja, os deuses novos, são a transformação de ideias tecnocientíficas em religião, enquanto os deuses antigos, a outra geração, são a objetificação da espiritualidade. Por isso, tem-se no romance o contraste entre a tecnologia com poderes divinos e os deuses marginalizados e decadentes. Em seu artigo, Pels ainda comenta mais especificamente sobre a sacralização através do comércio e como essa religião comercializada – produtos esotéricos, dízimos, excursões temáticas, entre outros – influencia a relação entre FC e magia. O autor argumenta que a própria FC tem um “quê” religioso, levando-se em conta a dedicação de fãs dispostos a viajar, investir e participar de determinadas obras – como a saga **Star Wars**, que além dos milhares de fãs, viu surgir uma igreja baseada em sua mitologia, a Jedi Church, que conta com mais de 180.000 membros ao redor do mundo, inclusive no Brasil – e o próprio gênero como a síntese dessa convivência paradoxal entre ciência e transcendência:

In SF texts, as in modern occultism, one therefore often finds the corresponding arguments that one can (or must) decide for oneself what religious message to accept; that all religion can be treated as equal; and that merchandising and proselytizing are essentially similar and obstruct free choice. These arguments indicate a consciousness of the secular conditions of individual transaction that inhere in this form of transmitting religious content. As such they are a symptom of the contradictions and paradoxes that characterize a world where spirituality is necessarily mediated by commercial materialism. Yet, while these observations seem to be true at the level of ideology or hegemony, they are based on the original abstraction of a market model: individual person-to-person transactions from actual social relationships (PELS, p. 220).

Os humanos, presos na tensão entre deuses tecnológicos e deidades ultrapassadas, lidam diretamente com a pressão do merchandising e do proselitismo e tem sua liberdade de escolha comprometida. As pessoas com quem Shadow e os outros deuses se encontram ao longo da história ignoram completamente a existência de deuses compartilhando seu espaço e são facilmente manipuláveis por uma ou outra causa. Odin, por exemplo, usa um encantamento para seduzir uma jovem garçonete com quem quer passar a noite; há Hinzelmann, que controla toda a população da pequena cidade de Lakeside, tomando crianças como sacrifício sem levantar suspeitas; pode-se citar também uma das primeiras cenas do romance, quando os deuses ainda estão sendo apresentados como tais, na qual a Rainha de Sheba – a figura bíblica da Rainha de Sabá, que trabalha nas ruas como prostituta, faz com que um de seus clientes a adore e então o devora. Nenhum desses humanos consegue resistir aos deuses que, de certa forma, os predam usando de técnicas mágicas de sedução e

convencimento; seus sacrifícios não são necessariamente voluntários. A Rainha de Sheba persuasivamente convence seu suposto cliente a adorá-la com palavras e, em seguida, a oferecer a ela seu próprio corpo. Ela é, sim, apenas uma prostituta, mas está usando sua posição na sociedade para conseguir devoção – e sacrifícios. Os outros deuses, em contrapartida, não interagem diretamente com os humanos porque são inevitavelmente buscados por eles; qualquer um que viva em sociedade faz uso de carros, computadores e outros objetos tecnológicos, logo, os deuses novos, ao contrário de seus antecedentes, não precisam “caçar”, mas, ainda assim, os humanos também não tem escolha em relação a adorá-los ou não uma vez que o fazem automaticamente ao usar a ciência. É impensável viver em sociedade e não fazer uso desses recursos; o próprio convívio em sociedade já é por si só uma forma de idolatria personificada pelas duplas de agentes Mr. Stone e Mr. Wood e também por Mr. World e Mr. Town – nomes do inglês, senhor Pedra e Senhor Madeira, e senhor Mundo e senhor Cidade, personagens que remetem a espões e agentes secretos e que trabalham como capangas para os deuses novos, manejando armas, pilotando helicópteros e perseguindo os deuses antigos e seus aliados. Stone e Wood – pedra e madeira – são materiais que proporcionaram o desenvolvimento da tecnologia, ao passo que mundo e cidade remetem à organização atual do mundo e da sociedade; são quatro elementos nos quais a ciência e a ideia de progresso estão baseadas, por isso são “capangas”, oferecem suporte aos deuses mais novos que surgem.

Em termos de gênero, a FC tem, portanto, várias possíveis definições e, devido a isso, é possível imaginar uma obra de FC baseada na evolução proporcionada pelos instrumentos feitos de pedra e madeira como uma FC “pré-histórica”. A aproximação entre ciência e fé deu-se no contexto de exploração de novos temas e, apesar de paradoxal, a ideia já vinha sendo trabalhada com a simplificação do espaço sideral, com a jornada espacial como peregrinação ou como o cientista tomando o lugar do criador. No entanto, o que Gaiman apresenta em **Deuses Americanos** não é a ciência tentando substituir e usurpar o lugar da fé no campo do sobrenatural, mas sim a própria ciência como uma religião. Ao longo da história, a sociedade evoluiu de maneira a se organizar em torno de ideias de proteção e conforto: a convivência em grupo e mesmo a criação da sociedade são frutos de uma necessidade de preservação e amparo do ser humano. A princípio, a religião completava a ânsia por alento ao ser a primeira tentativa de explicar o mundo ao redor; essa compreensão do mundo – transformar o caos em cosmos – era também uma sacralização e, ao mesmo tempo, uma maneira de dominar o ambiente. O surgimento de ferramentas que facilitaram o dia-a-dia do

humano veio da mesma necessidade de conforto e da intenção de tornar a vida mais tranquila frente a intempéries diárias; em seus fundamentos, ciência e religião surgem com o mesmo propósito.

E é esse mesmo ser humano angustiado, ansioso e temente a predadores e doenças que se vê preso na dialética entre razão e transcendentalismo, dois caminhos para o mesmo objetivo: tornar a vida e seus imprevistos mais suportáveis. Esses dois trajetos, apesar de tão opostos, são, ao mesmo tempo, complementares. O indivíduo pós-moderno, fragmentário e lutando com a própria identidade como instituição unificada, tende a vagar por ambos os caminhos e aproveitar-se do que mais lhe interessa de ambos, alimentando assim essa dialética e tornando-se um ser solipsista e imediatista que acaba por não assumir inteiramente nenhum dos lados. Os seres humanos do romance em questão, ao passo que não exatamente se aproximam de uma religião e seguem suas tradições e preceitos da devida maneira, também não fazem ideia de que estão se engajando em algum tipo de atividade religiosa ao usar a tecnologia, nem mesmo de que a importância que conferiram a esse aspecto da vida moderna o infundiu com a mesma sacralidade religiosa. Isso caracterizou uma nova abordagem temática para a FC **Deuses Americanos** cria um universo novo que, ao mesmo tempo, também é muito próximo da relação do atual paradigma de realidade com a fé e com a ciência. A obra é não apenas pertencente ao gênero da FC, como também propõe um novo capítulo na história da FC, assumindo uma nova postura frente à tecnologia, em um movimento cíclico: a ciência está regressando ao mito para a explicação do mundo ao redor e essa sacralização da secularização mostra por onde o gênero se envereda.

## 2. DEUSES ANTIGOS: *OLD IS COOL*

É, de fato, inegável que, desde sua infância, a humanidade prima por alento. As pinturas em cavernas que datam de antes de uma ideia de língua e escrita, antes mesmo da espécie humana evoluir até o estágio de *Homo sapiens*; os inúmeros deuses e cultos, muitos dos quais desaparecidos antes de receberem estudo adequado; tudo em nome de uma proteção invisível que, mesmo sem provas de efetivamente estar agindo, pretensamente ajudaria a espécie e, de uma forma particular, a cada um de seus indivíduos a enfrentar obstáculos e possíveis ameaças corriqueiros no dia-a-dia.

A sobreposição dos campos da psicanálise e da antropologia fornece uma explicação muito sólida para esse fenômeno: a organização da sociedade atual só foi possível baseada na ação, consciente ou não, de indivíduos; indivíduos inseridos no mesmo ciclo natural de nascimento e morte, sujeitos a seus próprios medos e neuroses, lutando pelo objetivo em comum de sobreviver e perpetuarem-se. É lógico que, devido a essa base, aqueles que se juntaram ou foram englobados por essa sociedade partilhem dos mesmos medos e inseguranças e sintam a mesma necessidade de explicar o caos ao redor e fenômenos fantásticos e inatingíveis.

Para a sociedade primitiva, fenômenos como a chuva, a alternância entre o dia e a noite, estações do ano, a sua dependência destes fenômenos inexplicáveis e a possibilidade de sua ausência um dia geravam ansiedade. A fé começa a se constituir como consolo, como maneira de aliviar essa ansiedade e focar na não interrupção destes ciclos – enquanto ela ainda não aconteceu; a religião surge como um conjunto de regras que preveniu a ruína da sociedade emergente de forma a impedir o pânico e a geração de mais caos através da sugestão de um ideal a ser perseguido.

O mito surge da necessidade não só de proteção, mas também de explicação; compreender algo para dominá-lo, ou seja, transformar o Caos em Cosmos como ilustra Elíade (2012, p.33),

[...] é preciso observar que, se todo território habitado é um “Cosmos”, é justamente porque foi consagrado previamente, porque, de um modo ou outro, esse território é obra dos deuses ou está em comunicação com o mundo deles. O “Mundo” (quer dizer, “o nosso mundo”) é um universo no interior do qual o sagrado já se manifestou e onde, por consequência, a rotura dos níveis tornou-se possível e se pode repetir. É fácil compreender por que o momento religioso implica o “Momento Cosmogônico”: o sagrado revela a realidade absoluta e, ao mesmo tempo, torna possível a orientação – portanto, *funda o mundo*, no sentido de que fixa os limites e, assim, estabelece a ordem cósmica.

O autor ainda segue dizendo que mitos são sempre narrações de criações, estão imbuídos desta força criativa e mais, suas personagens não são humanos comuns, mas sim deuses ou heróis. (p. 84 e 85). O fato de que o mito é um conjunto de narrações que lidam com a gênese de um povo, lugar ou universo o torna uma espécie de ato criador – narrar e transmitir um mito é um ato de criação. A exemplificar, no mito cristão, Deus criou o mundo através da palavra:

Deus disse: “Faça-se a luz”. E a luz foi feita. [...]

Deus disse: “Haja um firmamento entre as águas para as manter separadas umas das outras.” Deus fez o firmamento e separou as águas que estavam sob o firmamento. E assim aconteceu. [...]

Deus disse: “Reúnam-se as águas que estão debaixo dos céus num único lugar, a fim de aparecer a terra seca”. E assim aconteceu. Deus, à parte sólida, chamou terra, e, mar, ao conjunto das águas; (Gênesis, 1974, p. 18).

Neil Gaiman lança mão de deuses de diferentes e diversas culturas, tanto ocidentais quanto orientais, para constituir o núcleo de personagens deuses que neste estudo são chamados de antigos; são aqueles que foram criados através de mitos oriundos da infância da humanidade. Essas divindades foram narradas como se, em sua grande maioria, já existissem antes da humanidade e, portanto, passaram a efetivamente existir antes do primeiro humano, em um mundo ainda perfeito que os humanos desejam ainda alcançar: [...] “no começo” passava-se isto: os Seres divinos ou semidivinos estavam ativos sobre a Terra. A nostalgia das “origens” equivale, pois, a uma nostalgia religiosa. O homem deseja reencontrar a presença ativa dos deuses, deseja igualmente viver no Mundo recente, puro e “forte”, tal qual saíra das mãos do criador (Elíade, 2012, p.82).

Estes seres divinos participaram então da cosmogonia, eles, que são o mito primordial, receberam o poder de criação para que ajudassem na construção do Mundo e representam o mais próximo que a humanidade pode chegar de sua origem. Em troca, estes deuses precisam ser adorados para que continuem existindo, cada qual com sua peculiaridade e necessidade. Os deuses antigos de **Deuses Americanos** lutam para continuar existindo, lutam para que os humanos ainda voltem sua fé a eles para que possam se manter.

Sob outra óptica, como a de Lukács (2009), a literatura em uma de suas formas mais primordiais, a epopeia, advinda de uma cultura fechada, representa humanos heroicos e seus ideais em comunhão com o mundo e o meio onde estão inseridos. São seres superiores aos humanos comuns, amparados por seus deuses de modo a vislumbrar a impressão de completude e, através de seus feitos e de seu legado, a existência eterna. As culturas fechadas,

como as antigas civilizações nórdica ou egípcia, criaram deuses que serviam aos propósitos de seu tempo, deuses da batalha, da colheita, entre outros; deuses que poderiam agir diretamente sobre as maiores inseguranças da época: perder uma guerra ou não ter alimento. A epopeia seria outra maneira de narrar os deuses primários e seus feitos e, assim, mantê-los; como o romance mostra, porém, – e por “romance” compreende-se tanto o objeto estudado, quanto o gênero em toda sua abrangência – a epopeia é uma forma superada, de acordo com a teoria de Lukács; ela foi suplantada pelo romance.

Já na teoria de Freud, a mente humana é formada por camadas – como um Bloco Mágico<sup>2</sup>. Superficialmente, na primeira camada, escrevemos aquilo que conscientemente percebemos e vivenciamos, enquanto que em camadas mais profundas, no chamado Inconsciente, todas as impressões e experiências, todo o *input* de informações e sensações ficará gravado de maneira a formar muitas memórias às quais nem sempre teremos acesso:

[...] a cada instante a consciência abrange apenas um conteúdo mínimo, de sorte que a maior parte do que denominamos conhecimento consciente deve, de qualquer maneira, achar-se em estado de latência por longos períodos de tempo, ou seja, um estado de inconsciência psíquica. [...] a lembrança latente é [...] um indubitável resto de processo psíquico. (FREUD, 2010, p.76)

Esses traços mnêmicos persistem e ecoam ao longo da vida do indivíduo, jamais sendo apagados. No romance **Deuses Americanos**, as experiências religiosas e culturais tanto não são apagadas como utilizam essa inscrição como meio de transporte para outros pontos. Em diversas situações do livro, em especial nos intermédios que se situam entre capítulos, e que recebem títulos como “Coming to America A.D. 813” (GAIMAN, 2010, p. 66), “Coming to America 1721” (GAIMAN, p. 92), ou “Coming to America 1778” (GAIMAN, p. 321), narra-se a chegada de imigrantes, sejam fugitivos, escravos ou colonizadores, ao continente americano e, com eles, a chegada de suas crenças que, personificadas, constituem uma variedade de personagens que povoam o romance.

Esses imigrantes acreditam voluntariamente em determinado deus ou criatura, mas ao transportarem-no, o fazem inconscientemente. O inconsciente é, nesta narrativa, um espaço onde informações relacionadas a crenças são armazenadas, o que significa dizer que as próprias crenças, personificadas, são armazenadas ali, sem que o indivíduo tenha conhecimento disso; eles creem de maneira que a religião passe a existir, mas não sabem que,

---

<sup>2</sup> O Bloco Mágico é uma metáfora desenvolvida por Freud para explicar a memória humana e o processo de escritura – o surgimento de traços mnêmicos – através da comparação entre a memória e um brinquedo, uma “lousa mágica”, um bloco de cera.

com esse ato criador, surgem também figuras personificadas de deuses, figuras estas com personalidades, medos e inseguranças muito humanos.

No trecho a seguir, retirado do terceiro interlúdio, “Coming to America 1721”, e que não interfere diretamente no enredo principal, uma imigrante da Cornualha, Essie, que após uma série de infortúnios em seu primeiro casamento viu-se obrigada a fugir para o Novo Mundo para escapar da pena de morte, carregou consigo sua crença em uma espécie de duende para quem dedicava toda noite um pires de leite em troca de um favor ou benção. Essie teve que se adaptar à nova vida e passou por uma série de novos casamentos conturbados, mentindo sobre seu passado e mudando várias vezes de identidade, mas sem nunca abrir mão de sua crença. Já muito velha, prestes a morrer, recebe a visita de sua divindade pessoal:

“Essie Tregowan?” said the stranger.

The widow Richardson looked up, shading her eyes in the May sunshine. “Do I know you?” she asked. She had not heard him approach.

The man was dressed all in green: dusty green trews, green jacket, and a dark green coat. His hair was a carrot red, and he grinned at her all lopsided. There was something about the man that made her happy to look at him, and something else that whispered of danger. “You might say that you know me,” he said.

He squinted down at her, and she squinted right back up at him, searching his moon-face for a clue to his identity. He looked as young as one of her own grandchildren, yet he had called her by her old name, and there was a burr in his voice she knew from her childhood, from the rocks and the moors of her home.

“You’re a Cornishman?” she asked.

“That I am, a Cousin Jack,” said the red-haired man. “Or rather, that I was, but now I’m here in this new world, where nobody puts ale or milk for an honest fellow, or a loaf of bread come harvest time.”

The old woman steadied the bowl of peas upon her lap. “If you’re who I think you are,” she said, “then I’ve no quarrel with you.”[...]

“Nor I with you,” said the red-haired fellow, a little sadly, “although it was you that brought me here, you and a few like you, into this land with no time for magic and no place for piskies and such folk.”

“You’ve done me many a good turn,” she said.

“Good and ill,” said the squinting stranger. “We’re like the wind. We blows both ways.” (GAIMAN, 2010, p. 101)

Como se vê no exemplo de Essie e seu duende, o passado psíquico, aquele que, diferentemente do visual, não é deformado pela fragmentação e pela fantasia, pode ser considerado na obra da Gaiman um *lugar*. O romance leva ao extremo o fato de que “O tempo é espacializado, com toda sua concretude” (CHNAIDERMAN, 2003, p. 2) ao desenvolver um processo de transporte físico através da passagem temporal. Os deuses personagens são levados de um continente para outro, de um ambiente a outro e, posteriormente, são transportados através do tempo até a modernidade, em partes por seu esforço para sobreviver,

mas que, por outro lado, só seria possível com o embasamento da fé das pessoas. A fé é um pré-requisito para a existência de um deus.

Em **Deuses Americanos**, o jogo feito com o conceito de fé é baseado numa abordagem do passado psíquico como um lugar físico e palpável: os deuses antigos são uma memória cultural e coletiva, mas que são restringidos a mentes individuais. Nessas mentes, são transportados pelo globo, como em um recipiente; aqueles que os transportam não tem consciência de que suas mentes são habitadas por seres efetivamente, mas, ainda assim, exercem um papel importante na manutenção da vida destes seres divinos. Devido à nova organização da sociedade, frente a inúmeros fatores históricos e humanos, a fé e a relação com ela, conseqüentemente, sofreram mudanças. O passado psíquico, apesar de não ser fisicamente palpável, existe enquanto o indivíduo estiver vivo e consciente, e com ele, uma variedade de informações conscientes e inconscientes também existe, entre suas várias camadas e meandros está o “sótão” onde ficam guardadas crenças antigas, habitando aquele andar pouco visitado e, muitas vezes, existindo de maneira precária. Os deuses antigos são traços mnêmicos que ganham vida e características, ganham suas próprias camadas de consciente e inconsciente e refletem seus criadores, os humanos, e a sociedade organizada ao redor todas as modificações que sofreram ao longo do tempo.

Diferentemente de Freud, para Halbwachs (1990), um deus ou religião pode ser considerado parte do que designa como memória coletiva, ou seja, um sistema que depende da retroalimentação de outros indivíduos para que a lembrança se mantenha – uma comunidade afetiva; mais do que uma experiência individual, esse traço de memória é baseado nas descrições e pontos de vista que chegam através de outros, como uma língua estrangeira que pode ser esquecida se não é colocada em prática com outros falantes de tal idioma. As duas teorias, apesar de não possuírem ligação e tratarem, por bem dizer, de dois tipos muito diferentes de memória, são complementares na análise do romance em questão para efeito de comparação do nível individual ao nível coletivo. É inegável que a relação individual e a coletiva com o mito e a religião se dão de maneiras diferentes, mas não se deve esquecer que a memória coletiva é composta por memórias individuais – o duende de Essie reclama sobre o fato de ter sido trazido a uma terra onde não mais é cultuado por muitos. Apesar de que Essie ainda acredita nele e agradece seus favores, o que é o suficiente para mantê-lo existindo, o duende ainda sente falta de um secto maior de crentes. No final da conversa, ele deixa claro que não foi responsável apenas por boa fortuna, ele também teve participação nos acontecimentos negativos em sua vida, pois essa é a influencia que um deus



tem sobre a vida de um mortal; tanto seus feitos bons quanto ruins são rememorados e transmitidos a diante.

Os personagens do grupo de deuses mais antigos enfrentam a dificuldade de deixar de basear sua sobrevivência na crença coletiva e a transferem para a memória individual, eles passam a depender das experiências pessoais de poucos humanos para que sejam mantidos e passados a diante. Isto é dizer que, seguindo a teoria psicanalítica e a de Halbwachs, eles estão muito mais à mercê da imaginação e alucinação de um único indivíduo do que próximos de uma existência segura e estável como nos primórdios. São realmente seres que vivem na excentricidade alheia – “[...] just getting tired of existing on the whim of people” (GAIMAN, 2010, p. 583).

A crença religiosa não é, porém, inconsciente. Ela tem sua origem em ritos tribais do raiar da humanidade com processos de fetichização e sacralização do espaço em uma tentativa de organizar o caos, de explicar o meio ao redor. Retoma-se o fato de que explicar e compreender é também dominar – ao passo que o ser humano criou lendas e ritos que explicassem a chuva, a passagem do tempo ou ainda sensações como fome ou tristeza, a ascendente sociedade primitiva ganhou força como grupo coeso. Com a melhor compreensão do mundo exterior, o ser humano passou a voltar-se para dentro de si próprio, a compreender-se e, conseqüentemente, a dominar seus instintos. Esse cenário foi o berço do conceito de cultura. A cultura veio como unificadora da população; percebeu-se que as vantagens da vida em sociedade valiam o preço de conter os impulsos egoístas mais primitivos e violentos, mesmo que estes impulsos fossem – e ainda o são – parte do que faz com que cada indivíduo busque sua sobrevivência e autopreservação. Não se deve desconsiderar que “[...] todo indivíduo é virtualmente inimigo da civilização [...]” (FREUD, 2006, p.16), e também “[...] o fato de estarem presentes em todos os homens tendências destrutivas e, portanto, antissociais e anticulturais” (FREUD, 2006, p. 17).

O surgimento de uma cultura também foi o que nivelou as crenças tribais e fez com que um contingente maior de indivíduos partilhasse do mesmo credo. Essa normalização da crença fez com que ritos e práticas antes originários de pequenos cultos locais fossem mesclados e disseminados e, por conseguinte, objetos, práticas e lugares sagrados ou que assumiam o papel de fetiche para alguns poucos indivíduos tornaram-se uma religião para um número maior de pessoas. Obviamente, fatores histórico-geográficos impedem que a religião seja uma única desde o princípio, mas a sua necessidade por parte daqueles que vivem em sociedade é a mesma: a manutenção de valores morais necessários para a convivência entre

seres humanos, bem como um placebo para as angústias despertadas por forças naturais, fatalidades ou simples eventos cotidianos. Ou ainda, nas palavras de Freud (2006, p.39),

Assim o governo benevolente de uma Providência divina mitiga nosso temor dos perigos da vida; o estabelecimento de uma ordem moral mundial assegura a realização das exigências de justiça, que com tanta frequência permaneceram irrealizadas na civilização humana; e o prolongamento da existência terrena numa vida futura fornece a estrutura local e temporal em que essas realizações de desejos se efetuarão. As respostas aos enigmas que tentam a curiosidade do homem, tais como a maneira pela qual o universo começou ou a relação entre corpo e mente, são desenvolvidas em conformidade com as suposições subjacentes a esse sistema. Constitui alívio enorme para a psique individual se os conflitos de sua infância [...] são dela retirados e levados a uma solução universalmente aceita.

Em **Deuses Americanos**, a evolução de crenças tribais é representada pelo personagem Hinzemann, cuja sangrenta criação deu-se através de um ritual:

[...] That's as good a way as any of making a tribal god. [...] You take a baby and bring it up in the darkness, letting it see no one, touch no one, and you feed it well as the years pass [...] and then, five winters on, when the night is at its longest, you drag the terrified child out of its hut and into the circle of bonfires, and you pierce it with blades of iron and of bronze. [...] and you wrap it in furs and carry it with you from encampment to encampment, deep in the Black Forest, sacrificing animals and children to it, making it the luck of the tribe (GAIMAN, 2010, p. 567-568).

E que, com o movimento imigratório, foi carregado da Floresta Negra à América onde, revoltado com sua origem, e também com o posterior abandono por parte de seus seguidores, ganhou força o suficiente para dominar uma cidade inteira como seu reino. Novamente, em uma espécie de acordo inconsciente, os habitantes da cidade recebiam segurança e uma rotina pacata em troca de uma criança por ano; acreditando que suas crianças desapareciam misteriosamente quando, na verdade, estavam sendo sacrificadas ritualisticamente por esse deus. Neste acordo velado, Hinzemann – que, em um mito do folclore alemão, é o nome de um duende de natureza brincalhona que se acreditava que traria boa sorte e proteção ao lar; vale citar que a palavra também alemã “Heinzelmännchen”, similar ao nome, é usada para se referir a criaturas como elfos, duendes, gnomos e bruxos – assume o papel protetor de uma força divina misteriosa que irá zelar para que a cidade do lago seja sempre pacata e próspera. O protagonista Shadow, no epílogo do romance, descobre a verdade sobre as crianças desaparecidas ao investigar uma estranha tradição da cidade de colocar um carro velho sobre um lago congelado e apostar a que horas a carcaça iria afundar com o degelo no início da primavera – os corpos das crianças estavam escondidos nos porta-malas:

He paused. “I figured that this country is hell on my kind of folk. It eats us. I didn’t want to be eaten. So I made a deal. I gave them a lake, and I gave them prosperity...”  
 “And all it cost them was one child every winter.”[...]  
 “This town,” said Hinzemann. “I care for it. Nothing happens here that I don’t want to happen. You understand that? Nobody comes here that I don’t want to come here (GAIMAN, 2010, p. 564).

O destino de Hinzemann é ser para sempre a divindade de uma pequena cidade, protegê-la e mantê-la, de certa forma, isolada; foi seu poder sobre a cidade que permitiu que Shadow chegasse até ela e se mantivesse oculto ali, ninguém indesejado por Hinzemann o faria. Outros deuses, no entanto, já haviam se estabelecido como deuses de religiões maiores quando fizeram a travessia oceânica. A travessia, além de efetivamente física, de um continente a outro, é também metafórica uma vez que marca o início de uma era moderna, uma era que, pelo menos aparentemente, pretende se distanciar da religião e aproximar-se da ciência. É uma época, portanto, com novos obstáculos para seres que são tão intimamente ligados à religião. O próprio continente é descrito pelos ditos deuses antigos como uma “terra ruim para deuses” uma vez que a terra foi associada com – e toda a sua sociedade foi construída com base em – ideias progressistas que não davam espaço a conceitos religiosos; a explicação do caos e conseqüente apropriação do espaço se deram através da lógica e não do mito, e isso fez com que o espaço se tornasse mais propício a um novo tipo de deus:

[...] “I mean, when a place is less sacred than any other place. Of negative sacredness. Places where they can build no temples. Places where people will not come, and will leave as soon as they can. Places where gods only walk if they are forced to.”  
 “I don’t know,” said Shadow. “I don’t think there is a word for it.”  
 “All of America has it, a little”, said Czernobog. “That is why we are not welcome here [...] (GAIMAN, 2010, p 430).

É possível dizer, então, que a sociedade que surge no Novo Mundo não conseguiu se desvencilhar da necessidade de uma religião, uma vez que não desapareceram as necessidades de aplacar as angústias frente às adversidades do mundo e também os impulsos que anulariam conceitos de moral e impediriam o indivíduo de conviver em grupo. Mesmo que se mostre como uma sociedade que utopicamente não se apega a nenhuma religião, a função exercida pela crença religiosa – de confortar e conter instintos – ainda é necessária. O mito ainda é necessário. Contudo, no romance, os humanos não tem consciência dessa substituição, o que gera certo preconceito acerca das crenças antigas. Isto é mais uma ameaça à continuidade dos

deuses antigos, além de contarem com um número bem menor daqueles que acreditam neles, ou mesmo, de uma maneira bem genérica, daqueles que acreditam em magia, essas divindades devem lidar com algo pior do que humanos que não tem uma crença ou não seguem uma religião: aqueles que optaram por uma religião “sem deus”. Como ilustra Dawson (2012, p. 72-77), movimentos que vieram com a natural passagem do tempo, como a constituição da História e da Sociologia como ciências, reformas religiosas e outros processos históricos fizeram com que o ser humano adotasse a Razão como sua nova Fé.

E assim, a sociedade moderna exerceu certa pressão para que os conceitos de magia e sobrenatural passassem a ser preteridos, menos disseminados, e os membros desta sociedade, cujas necessidades físicas e afetivas se mantiveram inalteradas mesmo com a passagem de milênios, ainda sentindo a necessidade de religião, viram-se forçados e não admitir ou demonstrar essa necessidade. Determinadas seitas e cultos suburbanos não tem origem em mitos cosmogônicos, mas sim são fruto do meio social no qual surgiram. Adolescentes ou indivíduos que não se sentem integrados, por exemplo, e participam de religiões pretensamente satânicas e círculos de bruxaria não estão tendo uma experiência religiosa verdadeira; estão dando vazão a conflitos internos, retornando à questão da necessidade humana por alento e consolo frente às adversidades da vida, mas estas pessoas estão se envolvendo com uma pseudoreligião, elas não cultuam um deus específico e seus rituais não tem um fundamento simbólico que remete a um mito, sua simbologia é pessoal e egocêntrica. Para a primeira geração de deuses, isto é um grande perigo, é como um grande potencial desperdiçado; a intenção e a adoração são as mesmas, a essência do ato está ali e, contudo, não alimenta ninguém, não é voltada para nenhum ser divino ou panteão em particular.

Uma terceira intempérie na subsistência dos deuses antigos seria o surgimento de uma nova geração de deuses; deuses originários da América, porém não os deuses dos nativos indígenas e sim deuses muito mais recentes, deuses tecnológicos oriundos das mais variadas comodidades modernas: a televisão, a internet, meios de transporte, as drogas, entre outros. Atritos constantes com esses novos deuses acabam por gerar uma guerra: de um lado, os deuses antigos que querem continuar a subsistir nas novas terras; de outro, os deuses novos que se sentem ameaçados pela concorrência e querem total soberania sobre os mortais. E a geração passada, apesar de muitos de seu contingente terem perecido, esquecidos para sempre, não parece disposta a entregar-se ao limbo da inexistência. Em uma derradeira batalha, as personagens de Gaiman se enfrentaram, causando uma grande tempestade no mundo físico. Aparentemente, os deuses antigos estão em desvantagem.

## 2.1 Odin

O nome de maior expressão no núcleo de deuses antecedentes é o de Odin – ou Senhor Wednesday, a persona que assume –, e julgou-se necessário discorrer separadamente sobre essa figura que arquiteta boa parte dos acontecimentos do romance para uma melhor compreensão da situação em que se encontram os deuses antigos. Considerado como o Pai de Todos em sua religião de origem, Odin assume a liderança do grupo de deuses antigos; seus interesses, no entanto, vão além de guiar sua geração a uma vitória sobre as novas crenças.

Nos mitos nórdicos sobre Odin, o deus é sempre relacionado a uma figura detentora de sabedoria, afinal é “God of poetry, wisdom, hosts, and the dead; in the received mythology head of the pantheon.” (LINDOW, 2001, p. 247) Odin procura sempre ganhar mais sabedoria, mesmo que isso implique em autossacrifício: ele troca seu olho por um gole de sabedoria do poço de Mimir; ele morre após nove dias preso a uma árvore e transpassado por uma lança, mas adquire conhecimento cosmológico e aprende uma poderosa canção ou encantamento em cada um dos dias de seu martírio. No folclore sobre ele, Odin usa sua crescente sabedoria para vencer o mais sábio dos gigantes, para subjugar outros deuses e para se impor como o maior na hierarquia de todas as criaturas. Em **Deuses Americanos**, o Senhor Wednesday também usa sua sabedoria para impor sua vontade, porém, ele a usa em golpes e truques que o ajudam a subexistir e a ter pequenas vantagens; ele rouba caixas eletrônicos, negocia carros e seduz jovens mulheres de maneira sagaz e com certo uso de seus poderes mágicos. Por sua proximidade com Loki no momento, Odin acaba por assumir sua face trapaceira, uma das muitas do deus; uma de suas características, junto com suas várias personas e representações é o caráter multifacetado. É válido ressaltar que o deus Loki, “Trickster figure, lives among the gods but will fight with the giants at Ragnarök.” (LINDOW, 2001, p. 216), é em realidade filho de um gigante, apesar de ter sido criado por Odin, e ele acaba por lutar contra os deuses.

O que, porém, os deuses, seus seguidores e o leitor do romance só vêm a descobrir próximo do final do livro é que Odin prepara um derradeiro golpe, maior e mais elaborado, envolvendo todos os deuses na América. A guerra entre gerações não era um conflito de grandes dimensões ou que representasse real perigo; Wednesday, em parceria com seu filho Loki – Low Key Liesmith<sup>3</sup> –, manipulou os dois lados para que houvesse um conflito físico do qual a dupla se beneficiaria, em especial Odin. Incitando os deuses antigos, já em

---

<sup>3</sup> O jogo de palavras em inglês seria uma brincadeira com a expressão “Low Key”, alguém quieto, que faz as coisas sem alarde ou secretamente; e o neologismo “Liesmith”, que une as palavras “lie” – mentir – e “Smith” – sobrenome comum nos países de fala inglesa referente a trabalho e ocupação.

desvantagem por estarem em uma terra estranha e com menos seguidores, e, por outro lado, manipulando os deuses novos a acreditarem que a geração antiga seria uma ameaça a sua existência, Wednesday e Low Key buscavam um confronto entre essas duas gerações. Odin era também o deus das batalhas para quem as antigas civilizações vikings e escandinavas dedicavam suas guerras, cada batalha sendo um ritual de culto ao deus. Cada morte se tornava então um sacrifício ao deus Odin, e Wednesday elaborou a intriga de forma que receberia como sacrifícios outros deuses.

No entanto, ao se impor no topo da hierarquia, como patriarca de todos, Odin também é sempre o primeiro a morrer. Nesta história, não é diferente. Wednesday é morto com um tiro na cabeça enquanto suposto refém da nova geração de deuses – ele consegue o que quer através de autossacrifício –, sendo esse o estopim da falsa guerra. Shadow, como mortal seguidor, fará uma vigília na árvore para lamentar a sua morte e, como ele, ficará nove dias preso, sem comida e sem água, revivendo o mito de Odin. Shadow também é uma peça manipulada do plano: como herdeiro do Pai de Todos, passar pelo martírio na árvore é uma maneira de assegurar a existência do deus, apesar de sua morte física.

Surpreendentemente, na parte quatro do romance, intitulada “Epílogo”, após os capítulos dezenove e vinte, há um trecho sem número chamado de “Postscript” no qual encontramos Shadow viajando pelo norte da Europa, um turista, como havia antes desejado. Em Reykjavik, no dia quatro de julho, ele tem um encontro com uma figura inusitada:

An old man came striding across the hillside toward him: he wore a dark gray cloak, ragged at the bottom, as if he had done a lot of traveling, and he wore a broad-brimmed blue hat, with a seagull feather tucked into the band at a jaunty angle [...]. The man squatted beside Shadow on the hillside. He nodded, curtly, to Shadow. He had a piratical black eyepatch over one eye, and a jutting white chin-beard [...]. The old man said, “I do know you, boy.”  
 “You do?”  
 “You and I, we have walked the same path. I also hung on the tree for nine days, a sacrifice of myself to myself. I am the lord of the Aes. I am the god of the gallows.”  
 “You are Odin,” said Shadow.  
 The man nodded thoughtfully, as if weighing up the name. “They call me many things, but, yes, I am Odin, Bor’s son,” he said.  
 “I saw you die,” said Shadow. “I stood vigil for your body. You tried to destroy so much for power. You would have sacrificed so much for yourself. You did that.”  
 “I did not do that.”  
 “Wednesday did. He was you.”  
 “He was me, yes. But I am not him” (GAIMAN, 2010, p. 586-587).

A semelhança física com a figura mitológica de Odin e com Wednesday é inegável. Shadow, de fato, encontrou Odin (novamente), mas esta figura parece ser outra manifestação da mesma divindade – menos “americanizada” – e ainda assim ciente do que aconteceu no

distante continente. A possibilidade de várias manifestações de uma crença, especialmente a de uma deidade antiga, seria uma maneira de assegurar sua existência. O Odin que foi levado à América estava sujeito às crenças particulares de cada um de seus adoradores como indivíduos: a crença não foi apenas transportada, ela foi *copiada* e *adaptada*. E se tal fenômeno se deu com Odin, é provável que os outros deuses antigos também tenham passado pelo mesmo processo.

## 2.2 *The House on the Rock*

Uma parte chave do romance e cuja análise é muito útil para a melhor compreensão do que é a geração mais velha de divindades é a reunião em *the House on the Rock*, ou a Casa na Pedra, na versão em português. Wednesday convoca os deuses contemporâneos seus para uma reunião nesse lugar a fim de incitá-los a batalhar e reunir um pouco mais de forças. Essa reunião é a síntese de ao que essas divindades passadas ficaram reduzidas.

*The House on the Rock* nada mais é do que uma atração de beira de estrada. Há um estacionamento, uma modesta bilheteria e avista-se uma construção simples de madeira à beira de um penhasco. Dentro dessa construção há uma série de cômodos e galerias organizados de maneira labiríntica, dentro dos quais estão as exposições mais insólitas e inesperadas: mais de seiscentas estatuetas de Papai Noel, armaduras medievais falsas feitas durante a Era Vitoriana, bonecas de porcelana chinesa e inúmeros fantoches animatrônicos fazendo ações inusitadas e fingindo tocar instrumentos com as cordas danificadas ao som de um fundo musical descompassado. A música e o barulho de engrenagens em movimento são constantes. A atmosfera construída é demasiado *kitsch* e decadentista:

The place seemed to be a geometrically reconfigured 1960s bachelor pad, with open stone work, pile carpeting, and magnificently ugly mushroom-shaped stained-glass lampshades [...].

Everywhere was the sound of music: jangling, awkward music, ever so slightly off the beat and out of time (GAIMAN, 2010, p. 118-119).

Envoltos por essa atmosfera condizente, deuses de velhas tradições, também decadentes, deslocados no tempo, sem função na sociedade que encontraram, irão se reunir e debater o que pode ser feito em relação à ameaça dos deuses novos. A descrição do cenário beira a comicidade uma vez que as exposições não parecem ter nenhum apelo, a decoração se tornou ultrapassada e os sons são desafinados e bizarros.

Uma sátira maior ainda contida na *House on the Rock* é a justificativa do por que desse ser o local para o encontro dos maiores e mais renomados deuses de tradições orientais e ocidentais:

“This is a roadside attraction,” said Wednesday. One of the finest. Which means it is a place of power.”

“Come again?”

“It’s perfectly simple,” said Wednesday. “In other countries, over the years, people recognized the places of power. Sometimes it would be a natural formation, sometimes it would just be a place that was, somehow, special. They knew that something important was happening there, that there was some focusing point, some channel, some window to the Immanent. And so they build temples or cathedrals, or erect stone circles, or... well, you get the idea.”

“There are churches all across the States, though,” said Shadow.

“In every town. Sometimes on every block. And about as significant, in this context, as dentist’s offices. No, in the USA, people still get the call, or some of them, and they feel themselves being called to from the transcendent void, and they respond to it by building a model out of beer bottles of somewhere they’ve never visited, or by erecting a gigantic bat house in some part of the country that bats have traditionally declined to visit. Roadside attractions: people feel themselves being pulled to places where, in other parts of the world, they would recognize that part of themselves that is truly transcendent, and buy a hot dog and walk around, feeling satisfied on a level they cannot truly describe, and profoundly dissatisfied on a level beneath that” (GAIMAN, 2010, p. 117-118).

Lugares de poder, lugares onde o humano comum pode se aproximar um pouco mais de uma dimensão transcendente, divina; lugares que mantêm um quê do mistério da criação, um quê de hermético; lugares de reverência e peregrinação, absorvidos pela sociedade moderna e adaptados por ela, tornam-se atrações de beira de estrada. Sua função, assim como a dos deuses antigos, é a mesma, e, no entanto, sua importância parece diminuída, sua grandeza de tempos antigos se perde. A ironia é ainda mais pungente quando, em comparação com as inúmeras igrejas vistas pelas cidades, atrações de beira de estrada ainda são construídas em pontos de maior poder e tem uma natureza mais mística. A concepção de igreja moderna de Wednesday não é a mesma que a de um templo tradicional e, pela mesma visão, os humanos não mais enxergam deuses antigos como *seus* deuses ou ainda como *deuses*, simplesmente.

No caminho percorrido dentro da mostra, Wednesday, Shadow, Czernobog e o Senhor Nancy, que os encontra lá dentro, interagem com duas das máquinas, as quais tem uma função dentro da narrativa. A primeira delas é uma cigana mecânica que, em troca de uma moeda, entrega uma ficha com a sorte do consulente. Wednesday se recusa a compartilhar seu futuro, enquanto o leitor tem acesso à previsão para Shadow:



**EVERY ENDING IS A NEW BEGINNING.  
YOUR LUCKY NUMBER IS NONE.  
YOUR LUCKY COLOR IS DEAD.**

**Motto:**

**LIKE FATHER, LIKE SON** (GAIMAN, 2010, p. 121).

É uma antecipação do que está por vir – mais tarde descobre-se que Shadow é filho de Wednesday; que haverá morte, a do próprio Wednesday, entre outros deuses; que o zero absoluto, a não existência pode ser boa, afinal. Shadow retira-se para o Nada para descansar por um tempo; e que, realmente, o que parece ser o final para os deuses é um novo recomeço: a batalha final entre deuses novos e velhos não acontece. Ou seja, a cigana, uma espécie de oráculo, por estar inserida em um lugar como esse, realmente tinha um poder divinatório.

A outra máquina, um brinquedo que traz uma cena em um cemitério, funciona como uma metáfora que reforça o que é a ironia com que a relação entre sociedade atual e mundo espiritual é abordada:

Shadow inserted his coin. The drunk in the graveyard raised his bottle to his lips. One of the gravestones flipped over, revealing a grasping corpse; a headstone turned around, flowers replaced by a grinning skull. A wraith appeared on the right of the church, while on the left of the church *something* with a half-glimpsed, pointed, unsettlingly birdlike face, a pale, Boschian nightmare, glided smoothly from a headstone into the shadows and was gone. Then the church door opened, a priest came out, and the ghosts, haunts, and corpses vanished, and only the priest and the drunk were left alone in the graveyard. The priest looked down at the drunk disdainfully, and backed through the open door, which closed behind him, leaving the drunk on his own (GAIMAN, 2010, p. 123, grifo do autor).

A figura do padre que, ironicamente, seria a figura de um líder espiritual, e, portanto mais preparado para compreender e lidar com o sobrenatural, não vê os acontecimentos mágicos no cemitério (os fantasmas, aparições etc.) e ainda lança um olhar reprovador para o bêbado. Retomando as palavras de Wednesday, as igrejas, na sociedade humana de **Deuses Americanos**, não tem uma importância ou utilidade diferentes das de um consultório de dentista; tem uma função social, mas estão muito distantes do místico, do verdadeiro sentimento religioso. A grande sátira neste trecho é que grandes deuses, uma vez soberanos no passado, estão se reunindo em uma atração de beira de estrada decadente, cercados por um ambiente hostil, que não tem lugar para deuses e que, ainda por cima, ao tentar, como com todos os outros aspectos da vida, absorvê-los e adaptá-los às suas necessidades, criou um novo conceito de religião, inorgânica, artificial e que nega todas as suas características relativas ao sobrenatural. Esta pequena cena representa toda a ironia da situação.

A visita pela *House on the Rock* continua e, mais importante do que chegar ao lugar em si e examinar suas aparentemente inúteis exposições, há um ponto específico no qual Wednesday quer chegar: o Maior Carrossel do Mundo. Esse carrossel, uma peça antiga que, comparado ao resto dos objetos da coleção, parece se destacar, causar uma impressão mais forte, tem realmente uma função, é o coração da *House on the Rock*. Diferentemente do brinquedo que trazia a cena do cemitério, o carrossel também representa um aspecto da existência dos deuses velhos no presente, mas um aspecto diferente.

A impressão de Shadow sobre o carrossel e a conseguinte resposta de Wednesday mostram o outro lado da existência dos deuses antigos:

And such animal! Shadow stared, impressed in spite of himself, at the hundreds of full-sized creatures who circled on the platform of the carousel. Real creatures, imaginary creatures, and transformations of the two: each creature was different. He saw mermaid and merman, centaur and unicorn, elephants (one huge, one tiny), bulldog, frog and phoenix, zebra, tiger, manticore and basilisk, swans pulling a carriage, a white ox, a fox, twin walruses, even a sea serpent, all of them brightly colored and more than real: each rode the platform as the waltz came to an end and a new waltz began. The carousel did not even slow down.

“What’s it for?” asked Shadow.

“It’s not there to be ridden, not by people,” said Wednesday. “It’s there to be admired. It’s there to *be*” (GAIMAN, 2010, p. 127, grifo do autor).

O carrossel, apesar de antigo, e as criaturas dele, apesar de irreais no paradigma de realidade, ainda exercem certo encanto e causam uma impressão forte, marcam sua presença na atenção do visitante. Os resquícios de deuses, mitos e religiões antigos são inegáveis e ainda tem o poder de fascinar, mesmo que em uma região hostil, mesmo que em meio a frivolidades. A peregrinação das personagens até esse ponto de resistência, ou melhor, de reminiscência é o indício mais forte de que essas crenças passadas ainda tem um lugar de reverência que, um pouco diferente de como era nas épocas anteriores, os alimenta e os serve da mesma maneira. Os deuses antigos não tem uma serventia prática para os humanos, como tudo na sociedade atual humana parece precisar ter; sua função é representativa; os humanos tem uma necessidade de adorar algo – ter um objeto de afeto –, ao passo que os deuses existem para ser adorados. A questão, portanto, é não só espiritual como também afetiva e até mesmo estética. Não se pode andar no carrossel, nem ao menos tocá-lo; ele deve ser admirado e respeitado não só por sua beleza física, mas também por sua execução, por ser uma peça histórica, única, que se destaca frente ao caos de quinquilharias da *House on the Rock*.

Não obstante, o Maior Carrossel do Mundo não é apenas uma representação das tradições espirituais antigas no mundo atual, seu status representativo lhe dá ainda outra

função: a de manter a ligação entre a dimensão humana com seu próprio paradigma de realidade e a dimensão mágica, o *Backstage* – os Bastidores. O romance é permeado pela perspectiva de que há uma dimensão sobreposta à “nossa”, que tem suas próprias regras de existência e tempo, um lugar onde os deuses podem assumir a plenitude de seus poderes sem lidarem com o que seriam paradoxos para os humanos. Normalmente, os deuses assumem uma representação mais acessível aos humanos no mundo “real” e podem assumir inúmeras formas – ao mesmo tempo – no *Backstage*. A existência de uma esfera espiritual, sobreposta à esfera que seria a realidade, de maneira que as duas se interinfluenciam, retoma as ideias de que tanto os mitos cosmogônicos tem o poder de criar essa dimensão a parte, quanto a espacialização de determinados extratos do inconsciente participa da criação desse espaço divino.

Ao andarem no carrossel, uma ação da qual humanos comuns não seriam dignos, Shadow e seus companheiros deuses são transportados, pelo movimento circular, o mesmo de uma roda de oração (Gaiman, 2010, p. 128), ao *Backstage*:

Each of the old men selected a mount. Wednesday climbed onto a golden wolf. Czernobog climbed onto an armored centaur, its face hidden by a metal helmet. Nancy, chuckling, slithered up onto the back of an enormous, leaping lion, captured by the sculptor mid-roar. He patted the side of the lion. The Strauss waltz carried them around, majestically [...].

The rhythm of the “Blue Danube” waltz rippled and rang and sang in his head, the lights of a thousand chandeliers glinted and prised, and for a heartbeat Shadow was a child again, [...]

Shadow heard himself laugh, over the sound of the music. He was happy. It was as if the last thirty-six hours had never happened, as if the last three years had not happened, as if his life had evaporated into the daydream of a small child, riding the carousel in Golden Gate Park in San Francisco [...] hoping the music would never stop, the carousel would never slow, the ride would never end. He was going around and around and around again...

Then the lights went out, and Shadow saw the gods (GAIMAN, 2010, p. 128-129).

O efeito do movimento e da música é causar sensações boas associadas à infância; o movimento circular remete à passagem cíclica do tempo, por isso a proximidade com uma das etapas da vida, a infância. O carrossel, como facilitador, como portal, lida com emoções muito puras como memórias ternas ou a simples satisfação de uma risada para fazer com que um elemento do paradigma do mundo físico tenha acesso ao paradigma do *Backstage*.

Esse objeto, além de simbólico, é concomitantemente um portal. A reunião da geração de deuses mais antigos deve acontecer em uma dimensão sobrenatural uma vez que não é o território dos deuses novos e a geração antiga não espera ser encontrada. O lugar, no entanto, uma grande construção de pedra no topo de uma colina fria e de vento muito forte, é

*Valaskjalf* – um dos palácios de Odin – e percebe-se finalmente que a cena está se passando na mente do próprio Odin: “We should have done this in my mind, not in his,” muttered Mr. Nancy to Shadow. “It would have been warmer there” (GAIMAN, 2010, p. 133). Ora, a reunião foi convocada pelo Pai de Todos e acontece em *seu* território seguro. Assim como as mentes humanas são vasilhames para os deuses e suas memórias, os deuses também podem utilizar sua mente da mesma maneira e carregar o próprio legado. Isso, porém, não é o suficiente para assegurar sua existência.

Na reunião, Shadow, Odin, Czernobog e o senhor Nancy encontram com não mais que dez outras figuras entre as dúzias esperadas; o clima decadentista e de desunião é retomado após a breve centelha de esperança representada pelo carrossel. Em seu discurso, Odin é muito objetivo em descrever a real situação dos deuses antigos:

“When the people came to America they brought us with them. They brought me, and Loki and Thor, Anansi and the Lion-God, Leprechauns and Kobolds and Banshees, Kubera and Frau Holle and Ashtaroth, and they brought you. We rode in their minds, and we took root. We traveled with the settlers to the new lands across the ocean.

“The land is vast. Soon enough, our people abandoned us, remembered us only as creatures of the old land, as things that had not come with them to the new. Our true believers passed on, or stopped believing, and we were left, lost and scared and dispossessed, only what little smidgens of worship or belief we could find. As to get by as best we could [...].

“We have, let us face it and admit it, little influence. We prey on them, and we take from them, and we get by; we strip and we whore and we drink too much; we pump gas and we steal and we cheat and we exist in the cracks at the edges of society. Old gods, here in this new land without gods” (GAIMAN, 2010, p. 137).

Como em um conflito entre classes sociais, os deuses antigos são marginalizados; na ironia da obra, essa marginalização chega aos extremos do roubo e da prostituição. De acordo com Dawson, culturas jamais desaparecem; elas, sim, passam por processos de evolução com etapas até bem delimitadas envolvendo o encontro e a fusão com outras ideias, mas não, elas jamais irão desaparecer totalmente uma vez que “Na medida em que uma cultura exista, ela se assenta sobre a existência de alguma ideia dominante, e uma vez que cada ideia envolve o seu oposto, uma cultura necessariamente passa por outra pelo processo de evolução natural do pensamento” (2012, p. 96). A cultura atual de **Deuses Americanos** está baseada na ideia de progresso, ou melhor, na fé no progresso, e não em entidades mágicas. Essas entidades, no entanto, não irão desaparecer totalmente da noite para o dia como se, já passada sua era, elas simplesmente não tivessem mais função; elas continuarão existindo por pelo menos mais algum tempo como traços de memórias do passado, ou até mesmo como seres independentes

que são, mas para que fossem aniquilados totalmente, outros processos não naturais, inesperados, que atacassem diretamente essa cultura baseada na magia, deveriam ocorrer. O fenômeno da marginalização e enfraquecimento dos deuses antigos é, então, parte inerente da passagem do tempo e da evolução; é inevitável.

Culturas, mesmo que não sejam mais seguidas ou vivenciadas, jamais desaparecerão por completo; elas evoluem ou deixam resquícios para a posteridade, para futuros estudos. Os deuses, por outro lado “[...] não são eternos e as criações e destruições cósmicas prosseguem *ad infinitum*” (ELIADE, 2012, p. 95). A geração antiga de divindades teme o derradeiro momento de sua existência e devem lidar, em um ambiente já hostil, com o surgimento de novos deuses. A fala da deusa Mídia, deusa da televisão e das telecomunicações, deixa bem clara qual é a postura desses deuses novos em relação aos antigos:

“Look at it like this, Shadow: we are the coming thing. We’re shopping malls – your friends are crappy roadside attractions. Hell, we’re on-line malls, while your friends are sitting by the side of the highway selling homegrown produce from a cart. No – they aren’t even fruit sellers. Buggy-whip vendors. Whalebone-corset repairers. We are now and tomorrow. Your friends aren’t even yesterday anymore” (GAIMAN, 2010, p. 176).

Novamente, reduzidos a atrações de beira de estrada; o que, no entanto, é dúvida, pois, como prova a *House on the Rock*, apesar da associação imediata ao decadentismo, há certo charme em atrações de beira de estrada; são lugares tradicionais até hoje na América do Norte e há público que as visita e se interessa por elas. O *status quo* dos deuses mais velhos mudou; obviamente, seu espaço diminuiu, agora que eles devem dividi-lo com uma série de conceitos novos; conseqüentemente, há menos seguidores e, até mesmo a forma como eles são cultuados mudou, mas ainda há certo interesse por eles. Outra face do conflito é a de que os deuses antigos não são mais reverenciados como antes, como queriam, como estavam acostumados a ser tratados em outra época.

A reunião em Valaskjalf se encerra quando Odin não consegue toda a adesão que esperava e, mesmo os poucos presentes, não demonstram interesse em um conflito direto com os deuses novos e até mesmo questionam se essa outra geração realmente pretende causar-lhes dano. Shadow se vê de volta na sala do carrossel, com alguns turistas, se questionando se a palestra realmente aconteceu. Como já mencionado, seguindo a evolução do enredo, próximo do clímax que seria a frustrada batalha entre as duas gerações, revela-se que tudo era um plano de Odin; o deus pretendia se fortalecer das mortes dos outros deuses em uma batalha que seria maliciosamente dedicada a ele. Odin também se adaptou à vida “moderna” –

ele assume muito bem o papel de um golpista para se sustentar – e a pretensa guerra entre as duas gerações seria mais um de seus engodos visando nada mais que benefício próprio.

Odin e todo um grupo de personagens secundários como Czernobog, o Senhor Nancy ou ainda um Ifrit taxista em Nova Iorque e a Rainha de Sheba, se prostituindo para conseguir ser adorada, são resíduos de crenças, culturas e memórias de tempos e civilizações anteriores. Eles estão cientes de que foram trazidos a uma sociedade em constante mudança e de que, conseqüentemente, as necessidades daqueles que pertencem a essa sociedade também se transformam; e, no entanto, eles resistem ao fato de que não há mais necessidade de se idolatrar um deus da guerra, por exemplo; este deus será substituído pelo deus Drone ou pelo deus das armas nucleares.

Presos ao fato de que não podem ser totalmente destruídos, vez que serão lembrados e estudados como parte de um momento histórico passado; mas que, como qualquer criatura, algumas de suas manifestações podem envelhecer e morrer, os deuses mais antigos se esforçam para integrarem a civilização do Novo Mundo, mas frustrantemente não conseguem ultrapassar as barreiras da marginalidade. Como um problema social, deuses que não são mais reverenciados sujeitam-se a posições degradantes e arriscadas, subempregos – como se já não fosse ironia suficiente uma antes grande divindade agora tendo que trabalhar – e, sentindo-se abandonados pela humanidade que os criou, ficam mais propensos a acatarem ideias perniciosas como o plano de Odin que os colocou contra a geração mais jovem, como uma grande massa manipulável.

Esses mesmos deuses, todavia, ainda tem uma função no mundo moderno, mesmo que pouco reconhecida. A exemplo do carrossel mais antigo do mundo, como antiguidades em museus, eles são um símbolo de resistência, da persistência das impressões e mitos cosmogônicos criados em outro tempo, representando uma necessidade humana muito básica que o mundo moderno tenta esconder: a necessidade de se ter uma fé, uma crença acolhedora que acalme a ansiedade gerada pelas adversidades e problemas diários. Essa característica tão humana é o que impede que a geração caia em completa obsolescência, até mesmo porque eles próprios necessitam da fé voltada a eles, que os alimenta e os conforta porque também são atacados por tamanhas ansiedades. Deuses e humanos, como criatura feita à imagem e semelhança de seu criador, têm muito em comum; e assim como a humanidade que se adaptou e evoluiu para sobreviver por tantos séculos, seus antigos deuses também o estão fazendo.

### 3. DEUSES NOVOS, FRUSTRANTES E FRUSTRADOS

O título **Deuses Americanos** *per se* leva a um questionamento de quem seriam os verdadeiros deuses americanos. Ao passo que tradições antigas foram trazidas à América e englobadas no cotidiano, de maneira a adaptarem-se, todo um novo panteão de divindades associadas à tecnologia surgia no continente que, expoente das inovações e da quebra com tradições, associa-se também a inovações tecnológicas. A América, por todo seu panorama histórico, é o lugar ideal para a convivência de ambas as gerações. Para Dawson (2010), ocorreu na civilização ocidental um afastamento da vida da natureza e há, por conseguinte, um processo de degeneração urbana. O filósofo questiona (p. 117)

Por que um corretor de bolsa é menos bonito do que um guerreiro homérico ou um sacerdote egípcio? Porque ele está menos incorporado à vida, ele não é inevitável, mas acidental, quase parasita. Quando uma cultura conhece suas reais necessidades e organiza suas funções vitais, todos os ofícios ficam bonitos.

Com base na mesma pergunta, chegou-se à seguinte indagação: o que faz com que um deus de uma civilização antiga como a nórdica ou a grega seja considerado “mais bonito” ou “melhor” ou ainda “mais divino” do que um deus novo científico? Ao considerar-se o que Dawson afirma sobre o reconhecimento das reais necessidades de uma cultura, então o surgimento de divindades como a nova geração de **Deuses Americanos** é sensível uma vez que se reconhece a necessidade de uma religião ou de algo que substitua a religião como a ciência, por exemplo. E ainda, como na crítica do autor à postura da sociedade frente a determinadas funções, as divindades jovens também são coincidentais, eles surgem de maneira oportunista e não de modo orgânico como as religiões primordiais, isto é, a Internet, por exemplo, é atualmente parte vital do funcionamento da vida em sociedade, logo, a importância de seu papel é inegável e, no entanto, a ferramenta não recebe agradecimentos e reverências imbuídos de certa fruição estética como santos de determinada religião ganham templos e orações em agradecimento a uma graça atendida. A representação imagética dos santos é clara e facilmente reconhecida ao passo que, para a Internet, nem se chegou a criar uma representação física; curiosamente, em uma sociedade secularizada, a Internet parece muito mais próxima de seus usuários e presente em seu dia-a-dia do que os santos, de seus fiéis. A energia desprendida pelos usuários de Internet ao fazerem uso repetido dela acaba por transformar-se em uma espécie de afeto, é essa energia afetiva que confere à rede um *status* divino e que lhe dá força para, como no romance em questão, efetivamente transformar-se em

uma espécie de deus que é cultuado inconscientemente e automaticamente toda vez em que se faz uso de seus recursos.

Em **Deuses Americanos**, o processo de personificação da tecnologia deusificada não é esclarecido, não se tem acesso à primeira vez em que a televisão e a mídia de maneira geral originaram a deusa Mídia, uma entidade com uma aparência feminina, poderes de manipular os meios de comunicação como bem entender, onipresença e o peculiar brilho fosfóreo de imagem televisiva que a acompanha mesmo fora de uma tela. Não se tem acesso também ao momento em que essa criação ganhou consciência do que era e da extensão de suas capacidades; é como se essa geração específica de deuses simplesmente surgisse, não houve evolução ou história, eles apareceram da maneira como são e assim se mantiveram. Por saber-se que são fruto de energia voltada a determinados objetos ou recursos, não se pode dizer que os deuses novos surgiram espontaneamente, há uma justificativa para sua existência, mas, diferentemente dos deuses antigos, os jovens não tem mitos de criação; as histórias e fábulas protagonizadas por Odin e que constituem seu mito, por exemplo, são contadas e transmitidas e, através delas, é possível delinear o nascimento do deus e parte de sua jornada até a árvore Yggdrasil. Os deuses mais novos não têm histórias contadas a seu respeito; em um ciclo vicioso, não há histórias sobre eles – até mesmo porque não se tem consciência da existência desse novo panteão – e não se constitui um mito para eles; se não há um mito, não há histórias para difundir. Os deuses antigos tornam-se sagrados uma vez que “Os objetos ou atos adquirem um valor, e, ao fazer isso, tornam-se reais, porque participam, de uma forma ou outra, de uma realidade que os transcende.” (ELÍADE, 1992, p. 12), o homem arcaico reconhecia esta participação no transcendente e, logo,

Entre tantas pedras, uma torna-se sagrada — e, assim, instantaneamente, satura-se do ser — porque constitui uma hierofania, ou possui maná, ou ainda porque comemora um ato mítico, e assim por diante. O objeto surge como receptáculo de uma força exterior que o diferencia de seu próprio meio, e lhe dá significado e valor. Essa força pode estar na substância do objeto ou em sua forma; uma rocha revela-se como objeto sagrado porque sua própria existência é uma hierofania: incompreensível, invulnerável, ela é aquilo que o homem não é. Ela resiste ao tempo; sua realidade combina-se com a perenidade. (ELÍADE, 1992, p.12)

Uma vez reconhecido este valor espiritual, o objeto sagrado, além de parte do Cosmos, é também um elo entre o terreno e o celestial, um representante da ontologia original, e, para que tal ligação seja efetivada, a repetição dos atos primordiais, isto é, rituais e costumes que simbolizem e imitem determinado arquétipo, seria o que constitui o mito. Deuses são criações do homem e “Toda criação repete o ato cosmogônico pré-eminente, a criação do mundo.”



(ELÍADE, 1992, p. 24), a realidade, o Cosmos ao redor é alcançado “[...] unicamente por intermédio da repetição ou da participação; tudo o que carece de um modelo exemplar é “insignificante”, isto é, está destituído de realidade. Desse modo, os homens demonstram uma tendência no sentido de se tornarem arquetípicos e paradigmáticos.” (ELÍADE, 1992, p. 39); a permanência e longevidade dos deuses antigos é, portanto, devido à revivência de seus arquétipos ao longo do tempo; quando Essie Tregowan continuava a colocar o pires de leite para o seu leprechaun, ela não apenas transportou sua crença consigo como também a manteve viva, reciclando e revisitando os atos cosmogônicos a ela associados. Sabendo da necessidade de repetição, ou seja, de adoração, mesmo em tempos de crise, alguns dos deuses velhos encontravam maneiras de que os humanos continuassem a reviver suas cosmogonias. Quando a Rainha de Sheba, antes poderosa rainha etíope contemporânea do rei Salomão, agora trabalhando como prostituta, ludibria seu cliente a sacrificar-se – sem perder de vista que qualquer sacrifício é a repetição do ato de Criação (ELÍADE, 1992, p. 18), apesar dele fazê-lo por sua vontade, a deusa o induziu a tanto:

In a dark red room – the color of the walls is close to that of raw liver- is a tall woman dressed cartoonishly in too-tight silk shorts, her breasts pulled up and pushed forward by the yellow blouse tied beneath them. Her black hair is piled high and knotted on top of her head. Standing beside her is a short man wearing an olive T-shirt and expensive blue jeans. He is holding, in his right hand, a wallet and a Nokia mobile phone with a red-white-and-blue faceplate.

The red room contains a bed, upon which are white satin-style sheets and an oxblood bedspread. At the foot of the bed is a small wooden table, upon which is a small stone statue of a woman with enormous hips, and a candleholder.

The woman hands the man a small red candle. “Here”, she says, “Light it.”

“Me?”

“Yes”, she says. “If you want to have me.” [...]

“Will you call me goddess? Will you pray to me? Will you worship me with your body?”

He smiles. Is that all she wants? We’ve all got our kinks, at the end of the day.

“Sure”, he says. She reaches her hand between her legs and slips him inside her. [...]

“I Worship your nipples, from which the milk of life flows. Your kiss is honey and your touch scorches like fire, and I worship it.” [...]

“It feels better than anything has ever felt,” he tells her, meaning it as he says it.

“Your eyes are stars burning in the, shit, the firmament, and your lips are gentle waves that lick the land, and I worship them” [...]

He opens his eyes.

He thinks, grasping for thought and reason again, of birth, and wonders, without fear, in a moment of perfect postcoital clarity, whether what he sees is some kind of illusion.

This is what he sees:

He is inside her to the chest, and as he stares at this in disbelief and wonder she rests both hands upon his shoulders and puts gentle pressure on his body,

He slipslides further inside her. (GAIMAN, 2010, p. 27 – 30)

As cores do quarto, como as de órgãos internos, são o prenúncio do que está por acontecer; apesar de procurá-la, a princípio, por outros motivos, Bilquis convence o cliente incrédulo a idolatrá-la e ganha seu sacrifício ao proporcionar-lhe um tipo de prazer inigualável, um prazer transcendente. O próprio sacrifício em si é uma transcendência, ao ser devorado por Bilquis, ele se torna parte dela, ela continuará a existir graças ao seu ato de abnegação e assim poderá repetir seu ciclo cosmogônico e o homem, antes um mortal mesquinho, agora é parte de um plano maior. Como nos tempos arcaicos, o sacrifício é não apenas necessário, como também uma grande honra através da qual humanos paradigmáticos revivem seus arquétipos; no caso, a rainha de Sheba está reproduzindo o arquétipo a ela associado de mulher criadora, uma mulher muito bela, que fez seu reino prosperar; o ato sexual remete à reprodução e, portanto, à fartura.

Diferentemente da rainha Bilquis, outra divindade antiga perdida no caos urbano do romance é um *ifrit* que trabalha como taxista em Nova Iorque e que, ao conhecer Salim, um caixeiro-viajante de Omã com quem tem um caso, acaba por ajudar o mortal que atravessa problemas familiares e financeiros. Como o próprio *ifrit* ressalta, ele não garante desejos – na mitologia árabe, *ifrits* concedem desejos apenas quando são aprisionados e obrigados a isso – mas este ser se identifica e se aproxima de Salim e, ao separar-se dele, realiza um ato que beneficiará a ambos:

New York scares Salim, and so he clutches his sample case protectively with both hands, holding it to his chest. [...]

Salim has been in New York, in America, for a week. Each day he visits two, perhaps three different offices, open his sample case, shows them the copper trinkets, the rings and bottles and tiny flashlights, the models of the Empire State Building, the Statue of Liberty, the Eiffel Tower, gleaming in copper inside; each night He writes a fax to his brother-in-law, Fuad, at home in Muscat, telling him that He has taken no orders, or, on one happy day, that He had taken several orders (but, as Salim is painfully aware, not yet enough to cover his airfare and hotel bill). [...]

Salim is upset. The fax that was waiting for him when he woke this morning was curt, and alternately chiding, stern, and disappointed: Salim was letting them down – his sister, Fuad, Fuad's business partners, the Sultanate of Oman, the whole Arab world. Unless he was able to get the orders, Fuad would no longer consider it his obligation to employ Salim. [...]

A battered yellow taxi draws up beside him and, grateful to be able to abandon his train of thought, Salim gets in. [...]

From nowhere, a truck pulls out in front of them, and the cabdriver swears by the beard of the prophet.

Salim stares at the name on the dashboard, but he cannot make it out from here. "How long have you been driving a cab, my friend?" he asks the man, in his own language.

"Ten years," says the driver, in the same tongue. "Where are you from?"

"Muscat," says Salim. "In Oman." [...]

The man's head jerks up, with a start, and he puts his foot down on the gas, lurching them across the intersection.

"Fuckshiffuckfuck," he says, in English.

"You must be very tired, my friend," says Salim.

"I have been driving this Allah-forgotten taxi for thirty hours," says the driver. "It is too much. Before that, I sleep for five hours, and I drove fourteen hours before that. We are shorthanded before Christmas." [...]

The driver sways in his seat. His chin begins to descend to his chest, one, two, three times. Then he begins, gently to snore. Salim reaches out to wake the man, hoping that he is doing the right thing. As he shakes his shoulder, the driver moves, and Salim's hand brushes the man's face, knocking the sunglasses from his face into his lap.

The taxi driver opens his eyes, reaches for and replaces the black plastic sunglasses, but it is too late. Salim has seen his eyes. [...]

"They believe we grant wishes. Why do they believe that? I sleep in one stinking room in Brooklyn. I drive this taxi for any stinking freak who has the money to ride in it, and for some who don't. I drive them where they need to go, and sometimes they tip me. Sometimes they pay me." His lower lip began to tremble. The ifrit seemed on the edge. "One of them shat on the backseat once. I had to clean it before I could take the cab back. How could he do that? I had to clean wet shit from the seat. Is that right? [...]"

The taxi driver comes out of the shower, wet, with a towel wrapped about his midsection. He is not wearing his sunglasses, and in the dim room his eyes burn with scarlet flames.

Salim blinks back tears. "I wish you could see what I see," he says.

"I do not grant wishes," whispers the ifrit, dropping his towel and pushing Salim gently, but irresistibly, down onto the bed [...]

When Salim wakes, the cold sun creeping into the white room, he is alone.

Also, he discovers, his sample case is gone, all the bottles and rings and souvenir copper flashlights, all gone, along with his suitcase, his wallet, his passport, and his air tickets back to Oman. [...]

He tosses the car keys into the air and catches them. Then he puts the black plastic sunglasses he found in the pockets, and leaves the hotel room to go and look for his cab. (GAIMAN, 2010, p. 181 – 191)

A decisão do *ifrit* de trocar de lugar com Salim é benéfica para ambos: o *ifrit* poderá se libertar da vida degradante que vem levado e voltar para sua terra natal enquanto Salim não mais obedecerá a sua família opressora. Desde seu primeiro encontro, há um sentimento mútuo de identificação e reconhecimento, primeiro, pela questão da inadequação na América e certa nostalgia relacionada ao lugar de origem; também pelos problemas de diferentes naturezas que compartilham – a família, o emprego, o cansaço - e, finalmente, pela solidão que ambos sentem; a ligação que estabelecem é marcante. Salim aproxima-se do que pensa ser um homem, pois acredita que é seu conterrâneo e, mesmo descobrindo se tratar de uma criatura mágica, ainda assim se identifica com ele. A identificação é parte da reprodução da cosmogonia e do arquétipo; no caso de Salim, seu sacrifício será o de reproduzir o que o *ifrit* fazia na sociedade ocidental, mantendo sua memória viva. "Assim como o ser, Salim ganha liberdade e não mais se curvará: "I do not grant wishes," says Salim, tasting the way the words shape themselves in his mouth." (GAIMAN, 2010, p. 191), mas não se deve perder de

vista que, assim como o cliente da rainha de Sheba, Salim, apesar de gostar da nova situação, foi parte de um plano de adaptação do ente mágico.

Não apenas gestos imitatórios, mitos são consequência de uma necessidade linguística inerente para explicar fenômenos que o pensamento ainda não apreendeu completamente; mitologias, muitas das vezes, são formadas através de um jogo de som e significação responsável por atribuir a determinada característica do mundo natural um aspecto não comum a ele, ou seja, um aspecto *sobrenatural*. Dessa forma,

não só o mito, a arte e a linguagem, mas até o próprio conhecimento teórico chegam a ser mera fantasmagoria, pois nem este pode refletir a autêntica natureza das coisas tais como são, devendo delimitar sua essência em "conceitos". Mas, o que são os conceitos senão formações e criações do pensar, que, em vez da verdadeira forma do objeto, encerra antes a própria forma do pensamento? Consequentemente, também os esquematismos criados pelo pensamento teórico a fim de, por seu intermédio, peneirar, dividir e examinar o ser, a realidade do fenômeno, não passam, no final, de meros esquemas, etéreas tessituras do espírito, em que se expressa, não tanto a natureza das coisas, como a do próprio espírito. Assim, tanto o saber, como o mito, a linguagem e a arte, foram reduzidos a uma espécie de ficção, que se recomenda por sua utilidade prática, mas à qual não podemos aplicar a rigorosa medida da verdade, se quisermos evitar que se dilua no nada. (CASSIRER, 1992, p. 21)

A redução do mundo ao redor a conceitos origina símbolos; o mito como ato de fala é também uma simbologia didática para a percepção do mundo exterior. Em sua ambiguidade, a fala mítica dirige-se ao homem para que este se aproprie de seus conceitos e enxergue determinado objeto, lugar, criatura ou fenômeno como um símbolo que representa algo que transcende aquela simples forma. Isto é dizer que mitos são metáforas para a melhor compreensão do Cosmos e que, para serem formadas e compreendidas, exigem uma consciência significativa que preencha os espaços vazios da linguagem e do conhecimento. Esse preenchimento, todavia, dá às imagens mitológicas um caráter arbitrário – as associações entre certo animal e certo aspecto da vida como, por exemplo, o hipopótamo ser o protetor da gravidez ou as asas como símbolo da verdade na mitologia egípcia, são puramente arbitrárias - e com uma constituição de tal forma, é necessário que o sujeito seja arrebatado pela estrutura de linguagem e objeto para que compartilhe de seu significado, ou seja, para que creia no mito e assim o perpetue:

[...] o pensamento [mítico] não se coloca livremente diante do conteúdo da percepção a fim de relacioná-lo e compará-lo com outros, através da reflexão consciente, mas, colocado diretamente perante esse conteúdo, é por ele subjugado e aprisionado. Repousa sobre ele; só sente e conhece a sua imediata presença sensível, tão poderosa que diante dela tudo o mais desaparece. [...] Se, de um lado, o eu se entrega inteiramente a uma impressão momentânea, sendo por ela "possuído"; se, de

outro, há maior tensão entre o sujeito e o seu objeto, o mundo exterior; se a realidade externa não é simplesmente contemplada e percebida, mas se acomete o homem repentina e imediatamente, no afeto do medo ou da esperança, do terror ou dos desejos satisfeitos e libertos, então, de alguma forma salta a faísca: a tensão diminui a partir do momento em que a excitação subjetiva se objetiva, ao se apresentar perante o homem como um deus ou um demônio. (CASSIRER, 1992, p. 52 – 53)

Na relação com o mito, para que ele seja efetivado como imagem mitológica, não pode haver consciência de que aquele efeito é uma criação do homem.

Também a palavra, como o deus ou o demônio, não é para o homem uma criatura por ele próprio criada, mas se lhe apresenta como algo existente e significativo por direito próprio, como uma realidade objetiva. Tão logo a faísca haja saltado, tão logo a tensão e a emoção do momento tenham se descarregado na palavra ou na imagem mítica, enceta-se, em certa medida, uma peripécia do espírito; sua excitação, enquanto simples estado subjetivo, extinguiu-se, desabrochou na conformação do mito ou da linguagem. (CASSIRER, 1992, p. 55)

Então, o mito é ainda um símbolo, uma metáfora construída através da fala que desperta no indivíduo uma percepção diferente do mundo exterior e de si mesmo uma vez que, não apenas transporta significados, mas absorve o sujeito em seu sistema tornando-o parte de sua construção e, ao mesmo tempo, causando nele uma mudança de espírito. Barthes (2009, p. 205) explica o sistema do mito em um esquema tridimensional que apresenta significante, significado e signo. Para ele,

[...] o mito é um sistema particular, visto que ele se constrói a partir de uma cadeia semiológica que já existe antes dele: *é um sistema semiológico segundo*. O que é signo (isto é, a totalidade associativa de um conceito e de uma imagem) no primeiro sistema transforma-se num simples significante no segundo. É necessário recordar, nesse ponto, que as matérias-primas da fala mítica (língua propriamente dita, fotografia, pintura, cartaz, rito, objeto etc.), por mais diferentes que sejam inicialmente, desde o momento em que são captadas pelo mito, reduzem-se a uma pura função significante: o mito vê nelas apenas uma mesma matéria-prima; a sua unidade provém do fato de serem todas reduzidas ao simples estatuto de linguagem. Quer se trate da grafia literal ou da grafia pictural, o mito apenas considera uma totalidade de signos, um signo global, o termo final de uma primeira cadeia semiológica. E é precisamente esse termo final que vai se transformar em primeiro termo ou termo parcial do sistema aumentado que ele constrói. Tudo se passa como se o mito deslocasse de um nível o sistema formal das primeiras significações. (Grifo do autor)

A atribuição de características diferentes das originais que conferem a certa matéria-prima seu aspecto transcendente é também o que a torna parte de um sistema aumentado, ou seja, que ultrapassa os limites de sua forma original e a eleva além do plano natural. O mito é uma necessidade inerente de entendimento, autocompreensão e um exercício de criação e significação, portanto. Tanto deuses antigo como novos são fruto da injeção de novas

qualidades a elementos do cotidiano; por um lado, o panteão mais velho era resultante da mitificação da batalha, da colheita, do saber; ao passo que, o mais jovem, é um jogo com a significação que recursos como o carro, os computadores e cartões de crédito recebem da sociedade atual. De fato, não há histórias sobre eles para serem reproduzidas, mas seu uso constante é, sim, um ato de repetição; a importância que recebem na vida pós-moderna é também a atribuição de características sobrenaturais. É inegável que, juntamente com as mudanças pelas quais a sociedade passa ao longo da passagem do tempo, mude similarmente sua postura frente à linguagem, espiritualidade e vida prática. O papel do mito na sociedade pós-moderna é diferente de sua função na Antiguidade e, como esperado, sua simbologia passa a ser interpretada de outra forma.

Ao passo que o conhecimento empírico e científico é construído, o ser humano gradativamente vai assumindo o protagonismo de sua própria história e substituindo a magia dos deuses por suas próprias façanhas. Conforme a religião é abandonada, o homem se vê sozinho, contando apenas com suas habilidades para sobreviver:

À medida que avança o desenvolvimento espiritual e cultural, tanto mais a atitude passiva do homem diante do mundo externo transforma-se em ativa. O homem deixa de ser simples juguete de impressões externas e intervém com querer próprio no acontecer, a fim de regulamentá-lo segundo suas necessidades e desejos. (CASSIRER, 1992, p. 35)

Entre os muitos conflitos do indivíduo pós-moderno, a solidão causada pelo abandono dos deuses é latente. Esse indivíduo nega a sua necessidade de alento espiritual e de mito; ele se afasta de suas criações antigas e, no entanto, não para de criar novos deuses e substituí-los por outro, melhores e mais modernos, incessantemente. A sociedade como um todo resiste à religiosidade uma vez que, ao assumir-se um estilo de vida prático e objetivo, o transcendentalismo torna-se obsoleto e incoerente (BAUMAN, 1998, p. 207). Mas, ainda assim, em seu âmago, o indivíduo sabe que suas capacidades são finitas e que, por mais que possa melhorar-se e construir novos recursos, ele não atingirá plenitude absoluta e isso é fonte de angústia. Os deuses novos, cuja criação é inconsciente e, no entanto, prevista, surgem para aplacar inquietudes existenciais em uma sociedade não propícia à mitificação. Como demonstra Campbell (1990, p. 7):

Entrar em harmonia e sintonia com o universo, e permanecer nesse estado, é a principal função da mitologia. Quando as sociedades evoluem, distanciando-se de sua condição primeva inicial, o problema consiste em manter o indivíduo nessa *participation mystique* com a sociedade. Neste momento, olhando à sua volta, você

percebe quão poucas são as nossas oportunidades, sobretudo quando se vive numa grande cidade.

Distanciar-se da mitologia é, portanto, distanciar-se de sua noção de si mesmo e da sociedade em que vive em uma vã tentativa de buscar uma nova compreensão, mais plena. No momento atual, de tantas transições e fragmentações, essa busca é ocultada por uma imagem de autossuficiência que, em sua essência, não está completamente firmada no pensamento pós-moderno. A sociedade secular se baseia em delimitação, definição e no material e palpável; a atribuição de características sobrenaturais a determinado significado é, nesse contexto, inviável; contudo, o signo mítico jamais desaparece totalmente, o mito ainda existe hoje, seja como fala escolhida pela História para perdurar (BARTHES, 2009, p. 200), seja como um instrumento renegado para a compreensão do novo mundo em constante mudança posto que, em seu íntimo, o ser humano nunca cessou de buscar equilíbrio com o universo que o circunda, mas esta tarefa se torna mais difícil quando o ambiente torna-se altamente volúvel. Em suma, a função do mito para a pós-modernidade não é muito diferente de seus primórdios, ele ainda existe para preencher veredas da fala e do pensamento, auxiliando, mesmo que de forma ilusória, a compreensão humana de si mesmo. O mito facilita a existência em uma época angustiante:

O mito não nega as coisas; a sua função é, pelo contrário, falar delas; simplesmente, purifica-as, inocenta-as, fundamenta-as em natureza e em eternidade, dá-lhes uma clareza, não de explicação, mas de constatação: se *constato* a imperialidade francesa sem explicá-la, pouco falta para que a ache normal, *decorrente da natureza das coisas*: fico tranquilo. Passando da história à natureza, o mito faz uma economia: abole a complexidade dos atos humanos, confere-lhes a simplicidade das essências, suprime toda e qualquer dialética, qualquer elevação para lá do visível imediato, organiza um mundo sem contradições, porque sem profundidade, um mundo plano que se ostenta em sua evidência, e cria uma afortunada clareza: as coisas, sozinhas, parecem significar por elas próprias. (BARTHES, 2009, p. 235, grifo do autor)

Obviamente, os mitos modernos e pós-modernos tem roupagens diferentes das de mitos antigos; é muito mais apropriado que, na sociedade de hoje, uma máquina ou um remédio sejam cultuados ao invés de um animal ou de uma planta uma vez que a máquina e a droga são mais presentes na vida cotidiana, especialmente em áreas urbanas, onde a vida humana se concentra e, se o mito é uma busca por harmonia com os arredores, é muito mais condizente que algo presente e comum na paisagem seja o objeto mitificado. As religiões antigas e formais, religiões com história como catolicismo, continuam a ser praticadas; os fiéis têm necessidade de se reunirem em um espaço – um templo ou igreja – no qual, consagrado, o tempo é mítico; o presente, passado e futuro se sobrepõem e, nesse espaço de

Cosmos em meio aos lugares mais profanos, a cosmogonia é recontada e revivida. Os novos mitos, ou ainda, os novos deuses, não tem uma história nem mesmo um lugar consagrado a eles, mas eles se aproveitam dessa coletividade inerente ao pensamento religioso. Uma vez que não exista um espaço profano o suficiente para que um fiel não possa ali invocar sua crença, então a atividade religiosa independe do espaço, mas, por outro lado, é necessário o foco de atenção: “... o pensamento do grupo tem a necessidade de concentrar sobre certos pontos sua atenção, de ali projetar de alguma forma uma parte maior de sua substância e [...] no espírito da massa dos fiéis predomina, em presença dessas imagens materiais, uma impressão de mistério.” (HALBWACHS, 1990, p. 156 – 157); ou seja, mesmo que não intencionalmente ou conscientemente, como no caso dos deuses tecnológicos, quando o pensamento da massa se focaliza no mesmo objeto ou recurso, há uma projeção que transcende suas características; o uso massivo de computadores, celulares e Internet é o que imbui estes e outros recursos com a impressão de mistério, o mistério facilitador da existência. O computador, por exemplo, é uma ferramenta que facilita o trabalho, as atividades diárias, a conexão com outras pessoas e que também entretém, que transporta a inquietude frente a dúvidas existenciais para problemas menores e mais fáceis de serem enfrentados como conseguir cumprir o prazo de entrega de um relatório ou atingir certo nível de popularidade em uma mídia social. Ambos os grupos de divindades ainda são adorados, mas a maior parte das atenções se volta agora para os deuses jovens.

Em **Deuses Americanos**, ao mesmo tempo em que se encontra um antigo deus nórdico trabalhando como repositor de um supermercado ou divindades eslavas sobrevivendo com uma aposentadoria mínima em um apartamento de subúrbio, vê-se os deuses novos andando de limusine, trajando ternos e com um secto de empregados. Enquanto os mais antigos são, na maioria das vezes, obrigados a trabalhar ou aplicar golpes – a lidar com o sistema econômico humano, a origem do dinheiro dos mais jovens é inexplicável; talvez pelo fato de que o próprio dinheiro e cartões de crédito sejam parte do panteão recém-surgido, mesmo que sua personificação não seja em nenhum momento apresentada. Assim como a maioria dos deuses antigos, as personificações dos deuses novos são formas humanas, mas, no entanto, diferentemente de seus antecessores, há sutis características sobre-humanas em suas representações materiais, de barulhos de engrenagens e cliques a brilhos artificiais e cores inumanas. As divindades mais novas vivem em seu próprio mundo, dentro de um jargão próprio; ao contrário de seus equivalentes anteriores, não se esforçam para se adaptar à vida entre os humanos porque naturalmente se misturam a essa sociedade, não obstante, para um



observador mais atento, seu comportamento é muito mais inflexível e destoante em comparação com os indivíduos comuns da sociedade, mas, por serem fruto da presente estrutura social, passam despercebidos; ainda mais além, dessemelhançamente dos predecessores, não há, em nenhum momento do romance, uma cena em que um deus jovem interage diretamente com um mortal que não seja o próprio Shadow. Eles são criações atuais e, no entanto, vivem em alienação frente a suas origens.

Como qualquer criação humana, estes deuses refletem sua imagem; a alienação é um problema comum na contemporaneidade, bem como o medo da obsolescência e da consequente substituição e perda de valor. A geração mais recente de deuses já demonstra se sentir ameaçada quando novos deuses começam a se sobrepôr a deuses de sua própria geração. Eles não sabem ao certo porque lutam contra os deuses antigos, mas, em seu âmago, temem que a tradição, em um movimento cíclico, volte e, renovada, seja novamente o alvo da adoração; os deuses velhos convivem melhor com outras entidades e com novidades. Isso fica evidente na fala de Mama-ji – Kali da mitologia hindu – durante a reunião dos antigos na *House on the Rock*:

“The only thing that seems self-evident,” said the old woman, pointing (as behind her, through her, above her, a black finger, sharp-taloned, pointed in echo),” is your own desire for glory. We’ve lived in peace in this country for a long time. Some of us do better than others, I agree. I do well. Back in India, there is an incarnation of me who does much better, but so be it. I am not envious. I’ve watched the new ones rise, and I’ve watched them fall again.” Her hand fell to her side. Shadow saw that the other were looking at her: a mixture of expressions – respect, amusement, embarrassment – in their eyes. “They worshiped the railroads here, only a blink of an eye ago. And now the iron gods are as forgotten as the emerald hunters.” (GAIMAN, 2010, p. 138-139)

Os deuses antigos reconhecem a fragilidade dos deuses novos frente à possibilidade de rápida substituição; eles reconhecem que também podem ser substituídos e procuram sobreviver, mas alguns, como Mama-ji, estão satisfeitos com a posição que mantém na sociedade ocidental. Ao mencionar sua encarnação na Índia, que está em uma situação melhor, Mama-ji explica o porquê de não se preocupar com seu desaparecimento: uma de suas facetas assegura que ela não será esquecida porque esse desdobramento da deusa existe em um território – o Oriente - onde a tradição ainda é mais vivenciada e adorada do que a tecnologia; ao contrário, os deuses novos, que além de não possuem uma história de cosmogonia e nem desdobramentos como encarnações ou diferentes versões, surgem em um espaço onde tradições são preteridas em detrimento de recursos tecnológicos, logo, eles não conseguiram firmar uma tradição própria. Frente a tais problemas, o derradeiro

questionamento dos deuses antigos: “I – and I am *obviously* only a child – say that we wait. We do nothing. We don’t know that they mean us harm.” (GAIMAN, 2010, p. 139, grifo do autor). Os deuses se organizam em duas frentes para uma batalha pela permanência de um panteão, no entanto, a iniciativa maior parece vir dos antigos, os mais jovens, como alienados que são, apenas reagem. Apesar de cenas com ataques diretos, como quando o garoto gordo, deus dos computadores, mata a Rainha de Sheba, compreende-se que a própria guerra entre eles é uma armação; a aguardada batalha não passa de uma intriga plantada entre os deuses.

Sob seus domínios, os deuses novos possuem uma rede de empregados, divindades menores, que se organizam como agências secretas policias e de investigação; vestem ternos e óculos escuros e perseguem seus objetivos de helicóptero. Seus nomes são referências a materiais e elementos da vida urbana que corroboram com a soberania da tecnologia: o senhor Stone – em inglês, “pedra” – e o senhor Wood – “madeira” – parecem ter uma posição abaixo do senhor Town – “cidade” – que, por sua vez, responde ao senhor World – “mundo”. Os dois primeiros correspondem a matérias-primas que impulsionaram o princípio do desenvolvimento tecnológico, ao passo que os dois últimos já são maneiras de entender a organização da sociedade contemporânea. Na cena final, quando a batalha está prestes a acontecer e revela-se que a guerra entre os deuses era um esquema para proveito único e exclusivo de Odin, descobre-se também que o senhor World era na verdade um disfarce de Odin e Loki que servia como braço de comunicação entre os antigos e os novos; a concepção de mundo, apesar de diferente para cada geração, é uma referência em comum entre ambas. A relação entre Town e World e entre Town e seu suposto emprego demonstra o quanto Town se sente desgastado, o quanto pressente que pode ser substituído e como a vida cotidiana é permeada por e se confunde com a divindade nova:

[...] Most of his working life had been spent in a branch of government that went only by its initials, and whether or not he left his government job a dozen years ago for employment by the private sector was open to debate: some days he thought one way, some days another. Anyway, it was only joes on the street that really believed there was a difference. [...]

It was like cooking a frog, he thought. You put the frog in the water, and then you turn on the heat. And by the time the frog notices that there’s something wrong, it’s already been cooked. The world in which he worked was all too weird. There was no solid ground beneath his feet; the water in the pot was bubbling fiercely.

When he’d been transferred to the Agency it had all seemed so simple. Now it was all so – not complex, he decided; merely bizarre. (GAIMAN, 2010, p. 495 – 496)

Town não parece consciente de sua divindade, ele nem mesmo tem certeza sobre para quem trabalha e sobre seu passado que parece borrado. Por não tem uma história, Town

realmente não tem do que se lembrar; e pelo fato da cidade ser uma marca da sociedade que começa a se organizar já há muitos séculos, ele se sente velho, mas a cidade, ironicamente, é um traço que ainda não foi superado e substituído por nenhuma outra forma organizacional. No entanto, nem sempre a representação de um deus novo tem uma forma humana e consciência como Town, ou ainda, nem todo deus novo tem uma representação material no mundo humano; quando Shadow e Wednesday precisam fugir da Agência, Wednesday sugere uma rota escusa pelo *Backstage* onde também há agentes os procurando. Uma das criaturas que encontram é uma grande aranha metálica:

“What the hell is that?” asked Shadow, but Wednesday touched his finger to his lips, shook his head sharply. Silence.  
It looked like a mechanical spider, blue metal, glittering LED lights, and it was the size of a tractor. It squatted at the bottom of the hill. Beyond it were an assortment of bones, each with a flame beside it little bigger than a candle-flame, flickering.  
(GAIMAN, 2010, p. 344)

Logo após esse encontro, Wednesday, respondendo à pergunta que Shadow repete – o que era aquela coisa que parecia uma aranha? – “A pattern manifestation. A search engine.” (GAIMAN, 2010, p. 348). Essa aranha mecânica é a manifestação padrão de um mecanismo de busca; no jogo linguístico mítico, a figura da aranha foi escolhida por se relacionar com *web* – “teia”, palavra que se refere à teia de uma aranha, mas também à rede, à Internet, e, se mecanismos de busca são ferramentas que mineram dados requeridos na *web*, então as deusas aranhas dos motores de busca tem a função de procurar coisas ou pessoas no *Backstage*, a inter-rede dos deuses. Sua construção mítica segue o tradicional jogo linguístico de preenchimento de lacunas de pensamento – como funciona um mecanismo de busca? Como uma aranha tecendo uma rede para pegar sua presa. - mas com a aparência moderna, no caso, o metal, as luzes de LED e o fato de sua representação material ser, na verdade, uma máquina.

Com um série de deidades menores, como Town e os mecanismos de busca, duas figuras se destacam: a deusa Mídia, deusa da televisão e dos meios de comunicação e Technical Boy, o garoto gordo, deus dos computadores e da Internet. Dentre todos os deuses coexistentes na geração atual, são esses que tem uma atuação mais marcante e maior participação no romance.

### 3.1 Mídia

Mesmo com o lançamento do romance em 2001, hoje, no momento em que este trabalho está sendo escrito, quinze anos depois, é inegável que o poder de influência dos meios de comunicação em massa manteve-se alto ou que até mesmo com os avanços tecnológicos alcançados neste período de tempo este poder intensificou-se e expandiu-se. Mídia é a divindade que retém este poder e o manipula conforme sua vontade. Sua representação material é de uma figura feminina, porém, quando necessário, ela pode apresentar outra aparência, como quando se mostrou a Shadow como Lucy Ricardo, do seriado *I Love Lucy*, ou voz, como quando mostra a ele a morte de Wednesday através de uma televisão em sua cela. Sua feminilidade está associada a seu poder de manipulação e sedução; novamente, na fala mítica, a deusa surge como uma metáfora para a capacidade de convencer e persuadir dos aparatos discursivos de diferentes mídias, em especial da televisão.

Sua primeira cena no romance é quando busca a Shadow quando este dorme sozinho em um hotel de beira de estrada após ser perseguido depois do final da reunião na *House on the Rock*. Desde o princípio, Mídia apela para os sentimentos do mortal:

[...] An episode of *M\*A\*S\*H* ended and a *Dick Van Dyke Show* began. Shadow hadn't seen an episode of *The Dick Van Dyke Show* for years, but there was something comforting about the 1965 black-and-white world it painted, and he put the channel changer down beside the bed, and turned off the bedside light. He watched the show, eyes slowly closing, aware that something was odd. He had not seen many episodes of *The Dick Van Dyke Show*, so he was not surprised that it was an episode he could not remember seeing before. What he found strange was the tone. All the regulars were concerned about Rob's drinking. He was missing days at work. They went to his home: he had locked himself in the bedroom, and had to be persuaded to come out. He was staggering drunk, but still pretty funny. His friends, played by Morey Amsterdam and Rose Marie, left after getting some good gags in. Then, when Rob's wife went to remonstrate with him, he hit her, hard, in the face. She sat down on the floor and began to cry, not in that famous Mary Tyler wail, but in small, helpless sobs, hugging herself and whispering, "Don't hit me, please, I'll do anything, just don't hit me anymore." (GAIMAN, 2010, p. 173 – 174)

A princípio, ela evoca uma lembrança reconfortante, associada à juventude, com um programa de humor leve o qual Shadow provavelmente assistia quando era mais jovem, mas, logo sem seguida, choca sua audiência com uma cena de violência atípica e inferindo um tom trágico à história. Com a atenção conquistada e feita uma referência à violência, de forma a colocar Shadow em uma posição de fragilidade, Mídia finalmente se revela:

The picture dissolved into phosphor-dot fuzz. When it came back, *The Dick Van Dyke Show* had, inexplicably, become *I Love Lucy*. Lucy was trying to persuade Ricky to let her replace their old icebox with a new refrigerator. When he left,

however, she walked over to the couch and sat down, crossing her ankles, resting her hands in her lap, and staring out patiently in black and white across the years. “Shadow?” she said. “We need to talk.” (GAIMAN, 2010, p. 174)

A primeira reação do humano é de descrença já que, diferentemente dos outros deuses com quem teve contato até então, Mídia não está assumindo formas incríveis nem transportando ninguém para outra dimensão mística; por lidar com um elemento que é tão corriqueiro no dia-a-dia, torna-se até mesmo mais difícil de crer em seus poderes. Na conversa que se desenvolve entre eles, Mídia deixa claro que seu objetivo é fazer com que Shadow mude de lado e passe a trabalhar em prol dos deuses novos, abandonando Odin e os velhos perdedores. Sempre muito persuasiva, Mídia tenta negociar o preço dos serviços de Shadow, não sabendo que seu acordo com Odin vai muito além de valores monetários:

[...] “Look, whatever the old guys are paying you, I can pay you double. Treble. A hundred times. Whatever they are giving you, I can give you so much more.” She smiled a perfect, roguish, Lucy Ricardo smile. “You name it, honey. What do you need?” She began to undo the buttons of her blouse. “Hey,” she said. “You ever wanted to see Lucy’s tits?”

The screen went black. The sleep function had kicked in and the set turned itself off. Shadow looked at his watch: it was half past midnight. “Not really,” said Shadow. He rolled over in bed and closed his eyes. It occurred to him that the reason he liked Wednesday and Mr. Nancy and the rest of them better than their opposition was pretty straightforward: they might be dirty, and cheap, and their food might taste like shit, but at least they didn’t speak in clichés. (GAIMAN, 2010, p. 176 – 177)

Além de oferecer um pagamento, Mídia serve-se de apelos à sexualidade para tentar levar Shadow para sua causa. Em uma irônica e crítica comparação com o atual conteúdo televisivo, Mídia aborda temáticas capciosas; o que quer que conquistaria um grande número de espectadores como, por exemplo, programas que exageram propositalmente em suas colocações para causar impacto, seja através do sexo ou da violência, é também o que a deidade usa para tentar conseguir o que quer, o que ela mostra a Shadow é uma versão compacta de programas assim insidiosos, pensada para uma plateia composta por apenas um membro. O que, porém, ela não consegue tocar é no livre-arbítrio do indivíduo; as pessoas assistem televisão porque querem, porque se deixam seduzir; quando o temporizador pré-programado do aparelho o desliga, Mídia não consegue continuar seu discurso, pois seus poderes são finitos, desligado o instrumento de sua fala, a divindade não tem autonomia para religá-lo e continuar. Mais do que o aparelho, a deusa é então a sacralização do conteúdo veiculado através dele e também do ato de consumi-lo.

Em outra cena, quando Shadow e outros dois representantes dos deuses antigos devem se encontrar com a nova geração no centro da América para recuperar o corpo do recém-

morto Wednesday, Mídia se mostra de outra maneira, não através do televisor, agora ela se apresenta como sua personificação na forma humana que, apesar de reconhecivelmente dentro dos parâmetros de normalidade, ainda tem características muito peculiares:

“They climbed out of the bus. Waiting for them in front of the motel was a woman Shadow did not recognize. She was perfectly made-up, perfectly coiffed. She reminded him of every newscaster he’d ever seen on morning television sitting in a studio that didn’t really resemble a living room.” (GAIMAN, 2010, p. 431)

Shadow presente a sua artificialidade; apesar de se anunciar como uma figura de referência comum, uma apresentadora de programas matinais, a própria imagem escolhida tem certa carga de artificialidade; o cenário onde normalmente se passam esses programas são uma representação de espaços do lar, a sala ou a cozinha, mas sem a essência de um lugar efetivamente habitado; a figura da apresentadora, que supostamente dialoga com donas de casa ou aqueles responsáveis por afazeres domésticos, não tem uma aparência condizente com a de alguém que faça o tipo de tarefa sobre a qual fala. A maquiagem e o penteado excessivamente perfeitos são indícios de que aquele ser, além de resultante da sacralização de um recurso sintético, também se manifesta demasiadamente artificial para os padrões humanos. E então ela tentará novamente convencer Shadow a mudar de lado com o mesmo tipo de argumentação, porém, agora também ameaçando:

He unlocked the door, went inside. He said, “Sorry, I thought this was my room.”  
 “It is,” said Media. “I was waiting for you.” He could see her hair in the moonlight, and her pale face. She was sitting on his bed, primly.  
 “I’ll find another room.”  
 “I won’t be here for long,” she said. “I just thought it might be an appropriate time to make an *offer*.”  
 “Okay. Make the offer.”  
 “Relax,” she said. There was a smile in her voice. “You have *such* a stick up your butt. Look, Wednesday’s *dead*. You don’t owe anyone anything. Throw in with us. Time to Come Over to the Winning Team.”  
 Shadow said nothing.  
 “We can make you *famous*, Shadow. We can give you power over what people believe and say and wear and dream. You want to be the next Cary Grant? We can make that *happen*. We can make you the next Beatles.”  
 “I think I preferred it when you were offering to show me Lucy’s tits,” said Shadow.  
 “If that was you.”  
 “Ah,” she said.  
 “I need my room back. Good night.”  
 “And then of course,” she said, not moving, as if he had not spoken, “we can turn it all around. We can make it *bad* for you. You could be a bad joke forever, Shadow. Or you could be remembered as a monster. You could be remembered forever, but as a Manson, a Hitler... how would you *like* that?” (GAIMAN, 2010, p. 440, grifos do autor)

A oferta desta vez é maior, não apenas dinheiro, mas influência sobre crenças, costumes e sonhos das pessoas através da fama. Mídia oferece uma parcela de seu próprio poder, o poder de construir imagens e formar opiniões; aceitá-la seria tornar-se eternamente vulnerável, os mesmos veículos de comunicação que podem edificar uma visão positiva são os que podem derrubá-la; a oferta da deusa é, portanto, ambígua. O controle que a mídia exerce sobre opiniões, modismos, autoimagem e objetos de desejo é, apesar de tudo, limitado; novamente, a barreira que a deusa sintética encontra é a do livre arbítrio humano e, por mais que suas ameaças a Shadow sejam plausíveis, o que ela pode fazer é plantar ideias associadas a ele, mas cabe a ele próprio e à audiência escolherem acreditar naquilo. Como um resquício artificial de um produto sintetizado pela humanidade, a deusa Mídia é incapaz de enxergar suas limitações, ou ainda, reluta em aceitá-las; blefa. As palavras que escolhe destacar em sua fala a tornam, como Shadow já havia notado, afetada e clichê; uma caricatura do recurso mídia e de seus discursos prontos que, em essência, faz uma sátira de seus criadores, os humanos.

### 3.2 Technical Boy

Outro personagem do novo panteão que é bastante ativo no desenrolar do romance é o garoto gordo; ele não recebe em nenhum momento um nome próprio, mas Mídia refere-se a ele como *technical boy*. Sua manifestação física é a de um rapaz jovem, recém-saído da adolescência, com marcas de acne no rosto; ele normalmente se encontra dentro de sua limusine, acompanhado por um ou dois empregados, bebendo refrigerante *diet* e comendo *junk food*. Por mais que se esforce para aparentar segurança e poder, sua fala e seu comportamento são afetados, como um adolescente nervoso e explosivo. Em seu primeiro encontro com Shadow, Technical Boy ordena que seus capangas o tragam para dentro de seu característico veículo para preveni-lo sobre quem está se colocando ao aceitar trabalhar para Wednesday; o meio para capturar Shadow é, obviamente, através de violência física. Ao despertar dentro do carro, é com esta cena que o humano se depara:

The fat young man at the other end of the stretch limo took a can of diet Coke from the cocktail bar and popped it open. He wore a long black coat, made of some silky material, and he appeared barely out of his teens: a spattering of acne glistened on one cheek. He smiled when he saw that Shadow was awake.  
 “Hello, Shadow,” he said. “Don’t fuck with me.” (GAIMAN, 2010, p. 52)

Suas primeiras palavras a seu convidado são impositivas, o deus se empenha muito em manter uma posição de superioridade, em toda e qualquer ocasião. Seu disfarce é ensaiado e histriônico para tentar cobrir não apenas elementos sobrenaturais que possam transparecer, mas uma latente insegurança; durante toda a cena, ele se comporta como se em uma imitação de um filme de gangster e não parece ter consciência de que, em realidade, soa caricato:

The boy opened his jacket and took out a silver cigarette case from inside the pocket. [...]

The cigarette appeared to have been hand-rolled, and when the boy lit it, with a matte black Zippo lighter, it smelled a little like burning electrical parts.

The boy inhaled deeply, then held his breath. He let the smoke trickle out from his mouth, pulled it back into his nostrils. Shadow suspected that he had practiced that in front of a mirror for a while before doing it in public. [...]

The glinting fiber-optic lights inside the limo continued to change, cycling through their set of dim colors. It seemed to Shadow that the boy's eyes were glinting too, the green of an antique computer monitor. (GAIMAN, 2010, p. 53)

Apesar de ser uma divindade, o jovem ainda demonstra preocupação com a imagem que vai transmitir, tentando parecer maduro ao fumar. No entanto, exatamente por ser uma deidade associada a computadores, ele consome partes elétricas ao invés de tabaco comum; há ainda o fato de que seus olhos assemelham-se ao brilho de telas de computador e tem-se, portanto, elementos sobrenaturais evidentes que, somados a esse padrão de comportamento empolado, o configuram como um indivíduo bastante inadequado aos padrões sociais; ironicamente, dentre todos os demais deuses jovens no romance, talvez esse deus do computador e partes a ele associadas seja o mais amplamente idolatrado posto que é um recurso muito comum e presente no cotidiano e, no entanto, sua personificação é insegura e incondizente com o status de prestígio que ele teoricamente deveria assumir. Ademais, ao tratar com o senhor World, por exemplo, o garoto não mantém o comportamento encenado e sua fala é bastante nervosa; seu disfarce cai por terra o assumir que anda perturbado após assassinar – a mando do senhor World – Bilquis, a deusa de Sheba. É neste diálogo que Technical Boy revela uma faceta estranhamente humana que ele compartilha com os outros deuses contemporâneos:

The fat kid coughed. Mr. World looked up.

“Excuse me? Mister World?”

“Yes? Is everything on schedule?”

The fat kid's mouth was dry. He licked his lips, and said, “I've set up everything. I don't have confirmation on the choppers”

“The helicopters will be here when we need them.”

“Good,” said the fat kid. “Good.” He stood there, not saying anything, not going away. There was a bruise on his forehead.



After a while Mr. World Said, “Is there anything else I can do for you?”  
 A pause. The boy swallowed and nodded. “Something else,” he said. “Yes.” [...] “How can I help you?” asked Mr. World.  
 “Yes. Okay. Right, two things, Okay. One. What are we waiting for? And two. Two is harder. Look. We have the guns. Right. We have the firepower. They have. They have fucking swords and knives and fucking hammers and stone axes. And like, tire irons. We have fucking *smart* bombs.” [...] “And that is a source of trouble? I find it a matter of triumph and delight, myself.”  
 “But. They’ll die out anyway. They are passenger pigeons and thylacines. Yes? Who cares? This way, it’s going to be a bloodbath.”  
 “Ah.” Mr. World nodded.  
 He was following. That was good. The fat kid said, “Look, I’m not the only one who feels this way. I’ve checked with the crew at Radio Modern, and they’re all for settling this peacefully; and the intangibles are pretty much in favor of letting market forces care of it. I’m being. You know. The voice of reason here.” (GAIMAN, 2010, p. 504 – 505, grifo do autor)

Ao mesmo tempo em que se mostra bastante cauteloso ao abordar World, demonstra uma inesperada preocupação com os deuses antigos; ele se preocupa com a possível carnificina frente a uma grande defasagem tecnológica de seus inimigos; sua sugestão é uma tentativa de resolver o conflito pacificamente uma vez que seus antagonistas tendem a desaparecer por uma questão de oferta e demanda: se cada vez menos pessoas acreditam nas deidades antigas, elas serão esquecidas e, assim, morrerão. O deus gordo acredita nesta dinâmica até mesmo porque sua própria geração é norteadada por ela, os deuses novos também são esquecidos e substituídos, em uma velocidade até mesmo maior do que os velhos. Colocando-se como representante dos outros, o garoto está expressando uma preocupação que não é apenas sua, de modo geral, todos os deuses da geração nova acham desnecessário o massacre dos antigos e preferem que a situação de equilíbrio de uma maneira natural; apesar de toda a aura de artificialidade que os acompanha, é inevitável que, como criações humanas, eles apresentem características tipicamente humanas como, no caso, ter consideração até mesmo por quem seria um inimigo. É justamente esta manifestação de benevolência que sela seu destino e o conduz a sua morte pelas mãos do senhor World – o mundo oprime aqueles que são complacentes e piedosos:

“Yes. You want to know what we’re waiting for? Why we didn’t strike last night?”  
 The fat kid nodded. He was sweating, but it was a cold sweat. [...] A head shake. “Okay. I’ll bite. What?”  
 “I could tell you,” said Mr. World, soberly. “but then I’d have to kill you.” He winked, and the tension in the room evaporated.  
 The fat kid began to giggle, a low, snuffling laugh in the back of his throat and in his nose. “Okay,” he said. “*Hee. Hee.* Okay. *Hee.* Got it. Message received on Planet Technical. Loud and clear. *Ixnay on the Estionsquay.*” [...] “Let me show you. It’ll be just like this,” said Mr. World. “Watch!” He took the wooden-bladed hunter’s knife from the pocket of his Burberry and, in one fluid movement, he slipped the blade of it into the soft flesh beneath the fat kid’s chin,

and pushed hard upward, toward the brain. “I dedicate this death to Odin,” he said, as the knife sank in.

There was a leakage onto his hand of something that was not actually blood, and a sputtering sparking noise behind the fat kid’s eyes. The smell on the air was that of burning insulation wire. (GAIMAN, 2010, p. 506 – 507)

No derradeiro momento de sua existência, a personificação do deus dos computadores mais uma vez demonstra seus aspectos sobrenatural e artificial; como um robô, ele não sangra, mas emite um som como de um curto-circuito deixando resquícios de cheiro de partes elétricas queimadas. Descartado por Loki por se questionar a real necessidade de uma batalha entre deuses, Technical Boy, uma representação sólida de ciência mágica – ou ainda, de ciência mitológica – concatena características demasiado humanas; ele não apenas é um jovem inseguro, como tenta disfarçar sua insegurança e se preocupa com sua imagem, mas, acima de tudo, ele se incomoda com a extinção iminente da geração de divindades antigas, adquire consciência de que ambos os lados tem muito em comum. Sua própria morte é o mais forte indício dessas similaridades; a morte do garoto gordo comprova que os deuses mais jovens também podem ser descartados e que, surgidos através da sacralização da ciência ou da secularização do transcendente, deuses novos e antigos são, em essência, iguais. É a partir deste ponto que as duas gerações percebem que não devem lutar entre si, mas por um objetivo em comum.

### **3.3 A tempestade que não aconteceu**

Toda vez que há movimentação no *Backstage* como perseguições e atritos entre os deuses, na dimensão humana material há uma mudança no tempo, normalmente uma tempestade ou nevasca que se aproximam. No final anticlimático do romance, a batalha entre as gerações, marcada para acontecer ao redor da *House on The Rock*, está prestes a se iniciar e, logo, os céus escurecem e todos aguardam o que parece ser uma forte tempestade. Neste momento, Shadow, recém-saído da vigília que fazia pela morte de Odin, obtém informações acerca da real intenção da batalha, quem a havia tramado e quem era, em realidade, o Senhor World – isto é, Loki. A tensão entre os deuses era extrema e algumas das deidades já se atacavam em movimentações menores quando Shadow avança no campo de batalha e faz um discurso para informar aos combatentes sobre a verdade e assim impedir que a batalha aconteça:

“You know,” Said Shadow, to the air, in a conversational voice, “this is not a war. This was never intended to be a war. And if you think this is a war, you are deluding yourselves.” He heard grumbling from both sides. He had impressed nobody.

“We are fighting for our survival,” lowed a minotaur from one side of the arena.

“We are fighting for our existence,” shouted a mouth in a pillar of glittering smoke, from the other.

“This is a bad land for gods,” said Shadow. As an opening statement it wasn’t *Friends, Romans, countrymen*, but it would do. “You’ve probably all learned that, in your own way. The old gods are ignored. The new gods are as quickly taken up as they are abandoned, cast aside for the next big thing. Either you’ve been forgotten, or you’re scared you’re going to be rendered obsolete, or maybe you’re just getting tired of existing on the whim of people.”

The grumbles were fewer now. He had said something they agreed with. Now, while they were listening, he had to tell them the story. [...]

“The battle you came here for isn’t something that any of you can win or lose. The winning and the losing are unimportant to him, to them. What matters is that enough of you die. Each of you that falls in battle gives him power. Every one of you that dies, feeds him. Do you understand?” [...]

There was silence, in the high place.

And then, with a shocking crack, the lightning bolt frozen in the sky crashed to the mountaintop, and the arena went entirely dark.

They glowed, many of the presences, in the darkness.

Shadow wondered if they were going to argue with him, to attack him, to try to kill him. He waited for some kind of response.

And then Shadow realized that the lights were going out. The gods were leaving that place, first in handfuls, and then by scores, and finally in the hundreds. (GAIMAN, 2010, p. 538 – 540)

O esvaziamento do lugar coincide com o final do romance; anticlimaticamente, a batalha não acontece, a tempestade jamais cairá. Ao longo da história, a quebra de expectativas é recorrente: os deuses antigos esperam retomar um lugar de prestígio na adoração humana; os deuses novos esperam estabelecer-se por bastante tempo; ambas as gerações esperam encontrar um inimigo uma na outra; Odin e Loki esperam conseguir os sacrifícios dos outros deuses e, no entanto, todas essas esperanças não se concretizam. Da mesma forma, a relação do indivíduo com a religião, por um lado, e a ciência, do outro, também se mantém em suspensão; na época contemporânea, torna-se cada vez mais difícil vivenciar uma completa experiência transcendental uma vez que não há mais espaço para a espiritualidade convencional na atual sociedade; alternativamente, a ciência humana carrega suas falhas e limitações e, assim, também não é capaz de proporcionar uma experiência de autocompreensão e harmonização com o mundo exterior. Como se aguardasse a tempestade cair, o indivíduo pós-moderno encontra-se preso na estagnada tensão entre o secular e o mágico e, junto com ele, são arrastados para este turbilhão também os seus deuses.

A batalha é senão um lampejo de esperança de que esse sistema se desequilibre e de que finalmente haja a soberania de um dos dois lados. Ao expressar em voz alta as preocupações de cada geração – dos antigos, de serem esquecidos; dos jovens, de serem

substituídos rapidamente, Shadow não está, em realidade, comunicando nada novo a nenhum dos partidos; ele os lembra de que não há, por enquanto, saída do ciclo e de que a batalha não mudaria em nada a situação das deidades. O nível de frustração com a qual os deuses novos devem lidar é ainda maior que a dos antigos; ao passo que os mais velhos puderam vivenciar momentos de grandeza e que sua decadência é senão um processo natural, os mais recentes nem mesmo recebem efetivamente a alcunha de deuses e, devido a sua alta rotatividade, não atingem em nenhum momento a mesma soberania de seus antecedentes. Tamanha carga de frustração é a mesma com a qual o humano pós-moderno, fragmentário, volátil, desenraizado e impaciente deve lidar:

Como tudo o mais, a imagem de si mesmo se parte numa coleção de instantâneos, e cada pessoa deve evocar, transportar e exprimir seu próprio significado, mais frequentemente do que abstrair os instantâneos do outro. Em vez de construir sua identidade, gradual e pacientemente, como se constrói uma casa – mediante a adição de tetos, soalhos, aposentos, ou de corredores –, uma série de “novos começos”, que se experimentam com formas instantaneamente agrupadas mas [sic] facilmente demolidas, pintadas umas sobre as outras: uma *identidade de palimpsesto*. Essa é a identidade que se ajusta ao mundo em que a arte de esquecer é um bem não menos, se não mais, importante do que a arte de memorizar, em que esquecer, mais do que aprender, é a condição de contínua adaptação [...] (BAUMAN, 1998, p. 36, grifo do autor)

Deuses novos e antigos, mas em especial os jovens, também passam por um processo de construção de sua identidade e sua ou suas personificações; há pouco tempo atrás a máquina foi tida como uma criatura autônoma e a inteligência artificial parecia ser uma nova forma de vida criada pelo orgulhoso humano que comparava-se com deus; essa concepção cedeu lugar para a ideia de uma máquina tão perfeita e independente que superaria seu criador, tornando-se um deus, mas, logo em seguida, as limitações nas capacidades de seu gerador vieram a tona e percebeu-se impossível a criação de algo tão perfeito com os recursos atuais. Em um dos muitos “novos começos”, a máquina torna-se um deus acidentalmente, mesmo ainda não tão lapidada e impecável quanto se espera de uma divindade, e esse acontecimento desorienta ainda mais tanto os novos deuses quanto os mortais. Contudo, em uma época em que o esquecimento é uma necessidade para a readaptação constante, deuses e identidades se erguem para serem derrubados – e conseqüentemente, esquecidos – logo em seguida; os deuses imperfeitos da tecnologia, ao surgirem, esperam ser colocados no pedestal da adoração reservado exclusivamente aos mitos e são, porém, esquecidos pouco tempo depois de sua gênese. Eles continuam existindo nos caprichos e fantasias das pessoas, não obstante, como elas, fragmentados e à deriva, aguardando pela tempestade que, por sua vez,

forma-se para nunca cair, como observou Shadow: “The storms had cleared. The air felt fresh and new once more.

Tomorrow, he had no doubt, would be one hell of a beautiful day.” (GAIMAN, 2010, p. 542)

#### 4. FÉ DEMAIS NÃO CHEIRA BEM OU O PARADOXO DA FÉ IDEAL

Apesar da tendência à secularização da sociedade pós-moderna, alguns mortais optam por manterem-se fiéis às tradições antigas e formas ancestrais de fé. Diferente daqueles que cultuam os deuses novos, essa é uma escolha consciente; poucos optam por crer nos deuses antigos, mas é esse diminuto número que, por bem ou por mal, os matem existindo. No entanto, não negar a existência de nenhuma deidade é estender a crença a todas as divindades, ou seja, ao apoiar os deuses antigos, automaticamente confirma-se também a possibilidade de surgimento de novos deuses, constituindo-se assim um tipo de fé ideal que alimenta todo e qualquer mito. Como já discutido, por razões históricas, o indivíduo contemporâneo se afastou dos apelos transcendentais tornando-se um ser pretensamente arreligioso e, no entanto, a necessidade de religiosidade manteve-se; a maneira com a qual uma parcela menor da população lida com suas necessidades espirituais é basicamente a mesma de tempos remotos; esses são aqueles a quem Eliade (2012, p. 164) chama de *homo religiosus*:

[...] o homem religioso assume um modo de existência específica no mundo, e, apesar do grande número de formas histórico-religiosas, este modo específico é sempre reconhecível. Seja qual for o contexto histórico em que se encontra, o *homo religiosus* acredita sempre que existe uma realidade absoluta, o sagrado, que transcende este mundo, que aqui se manifesta, santificando-o e tornando-o real. Crê, além disso, que a vida tem uma origem sagrada e que a existência humana atualiza todas as suas potencialidades na medida em que é religiosa, ou seja, participa da realidade. [...] Reatualizando a história sagrada, imitando o comportamento divino, o homem instala-se e mantém-se junto dos deuses, quer dizer, no real e no significativo.

A figura do homem religioso ideal é representada no romance pelo próprio Shadow, cujas origens já são por si só uma forte ligação com a religião tradicionalista; e também pela personagem Samantha Blackwing, uma andrógina descendente de nativos americanos que pedia carona em uma estrada e encontra Shadow adormecido em seu carro. Em seu primeiro encontro, a ligação entre ambos é inegável uma vez que ambos dividem interesses por deuses e religiões antigas; durante o percurso que fazem juntos até a cidade de El Paso em Illinois, eles contam as histórias de suas famílias e trocam teorias sobre os deuses que convivem com os humanos e Sam é a primeira e única mortal com quem Shadow pode falar abertamente sobre suas crenças. Peculiarmente, é Sam que, ao contar o que aprendeu sobre Odin em uma aula na faculdade, adianta a Shadow sobre a vigília que ele fará quando seu pai morrer. Essa troca de experiências e informações e a conseqüente identificação entre ambos é a atualização da potencialidade religiosa na realidade; esse comportamento é a retomada da religiosidade

primordial remodelada pela sociedade contemporânea. A existência de indivíduos como Shadow e Sam é essencial na manutenção e continuidade de propagação dos mitos, independente de sua origem ou idade.

Essa manifestação de religiosidade configura uma forma ao mesmo tempo primitiva e, porém, renovada de fé uma vez que mantém viva a simbologia das antigas formas de adoração, mas também se remodelou para melhor se encaixar na era vigente. A cultura, que é normalmente imposta pelo meio, é absorvida de uma maneira diferente por Shadow e Sam que, na verdade, seguem uma forma de crer intuitiva e ligada a suas respectivas ascendências ao invés de cederem totalmente à pressão da cultura da secularização. Ambos transitam em um limiar entre a tradição transcendental e a realidade racional de forma a adaptarem-se a ambas e aceitarem igualmente elementos dos diferentes lados. A fé para eles vai além da totemização de um elemento que proverá alento contra os males do dia-a-dia e torna-se uma fé efetivamente ideal uma vez que creem sem esperar nada dos deuses em retorno; para o protagonista e sua amiga, deuses simplesmente existem, até mesmo na interseção entre espiritual e científico, e não há necessidade de justificativa ou associação a uma função para que sua existência seja validada. As necessidades tipicamente humanas por conforto frente a adversidades e moralidade didática ainda se fazem presentes em ambos os personagens, entretanto, sua capacidade de acolher mitos indiscriminadamente leva a colocação dessas necessidades em segundo plano no contexto religioso; Shadow e Sam acreditam nos deuses porque acreditam na importância de sua continuidade acima de tudo; sua abnegação faz deles fiéis ideais.

Desde seu primeiro contato com Odin na persona de Wednesday e da consequente compreensão de seu *status* divino, Shadow não contesta nem desrespeita nenhuma outra divindade, nem mesmo quando ameaçado por seu poder. O pedido de Sam, “If you see any gods on the road to Cairo, you make sure and say hi to them from me.” (GAIMAN, 2010, p. 172), é atendido sem nenhuma hesitação no primeiro encontro com uma deidade:

“You’re a god?” said Shadow.  
 Lucy smirked and took a ladylike puff of her cigarette. “You could say that,” she said.  
 “Sam says hi,” said Shadow.  
 “What? Who’s Sam? What are you talking about?” (GAIMAN, 2010, p. 175)

A reação de Mídia é, no entanto, inesperadamente de desprezo, a deusa não faz ideia de quem é aquela mortal que a está nutrindo. Paradoxalmente, a deusa trata com desdém

aqueles que a cultuam – ou seja, todos os mortais – e, no entanto, depende deles para que possa continuar existindo. Esta atitude de superioridade não é vista apenas nos deuses novos, as divindades antigas, de uma forma ou de outra, também tratam os mortais como massa de manobra, eles são necessários, mas são descartáveis e substituíveis. Para os deuses não há algo sagrado uma vez que eles próprios são o sagrado de alguém. Considerando-se o sagrado a manifestação de outra realidade, diferente da realidade “natural” (ELÍADE, 2012, p.16), cuja expressão só é possível através da metáfora simbólica e linguística que dá a determinado objeto uma característica transcendente, assume-se então que deuses, por transitarem entre realidades, por simplesmente serem parte da realidade natural, mas também serem a própria realidade transcendente, já carregam consigo a possibilidade de coexistência de muitas realidades e, portanto, não precisam criar metáforas e explicações para compreender sua existência. Como a tensão dialética que permeia a era contemporânea e o romance em questão, deuses, epítetos da sacralidade, são também a principal forma de negar o sagrado. O tipo de fé apresentado por Shadow e Sam, então, ao mesmo tempo impecável e idealista traz duas consequências que corroboram com a tensão entre racional e transcendental: ao passo que a fé é reafirmada e os mitos reestabelecidos e fortalecidos; a ampliação do conceito de sagrado e, logo, do que poder ser sacralizado é também a negação do sagrado.

Contudo, negar o sagrado, isto é, dessacralizar, não é o mesmo que promover o profano – ao passo que profanar seria mergulhar novamente no Caos e na incompreensão ou ainda, em uma concepção mais ampla, ofender o sagrado de forma a oferecer-lhe um antagonista direto; a dessacralização do Cosmos, por outro lado, é um processo de esvaziamento do teor religioso que se faz comum em sociedades contemporâneas e que pode ser uma ameaça muito maior ao sagrado do que o próprio profano. Para que haja o sagrado é necessário que exista também o profano, não é possível definir um conceito sem o outro, assim como não é possível definir luz sem sombras; uma vez que o sagrado é a transformação do Caos em Cosmos e o Caos é o espaço profano, o sagrado é resultado de um processo natural e até mesmo esperado pelo qual o espaço profano passará. Esse processo faz com que, concomitantemente, o profano também seja sacralizado e o sagrado contenha certa parcela de profano, como opostos complementares e extensões um do outro. A dessacralização, independente do equilíbrio entre sagrado e profano, é a destruição do Caos e do Cosmos através de sua negação. Ao assumir que tudo que lhes é apresentado como sagrado o é de fato, incluindo elementos incompatíveis entre si, Shadow e Sam estão promovendo esse



esvaziamento; sua necessidade de religiosidade é o que paradoxalmente extingue o que há de sagrado no âmbito mítico. Ao assumir-se que ideias religiosas “[...] não são produtos da experiência ou resultados finais do pensamento; são ilusões, são realizações dos desejos mais antigos, mais fortes e mais prementes da humanidade [...]” (FREUD, 2011, p. 51) e que esses desejos que, juntamente com a cultura, são passados de geração a geração, acabam por nortear doutrinas que fundamentam as sociedades contemporâneas tamanha a força que tais desejos adquirem; a força das ideias religiosas ainda persiste, mesmo com a secularização, ainda é necessário preencher os anseios aprendidos com os ancestrais e, no entanto, como é natural no processo evolutivo, os membros das sociedades, em especial da ocidental, passam a buscar maneiras diferentes de preencher esses anseios; a dessacralização acontece abonada pela presença de ideias religiosas.

Quando James A. Herrick relata (2008, p. 123) que vários adultos americanos do século XXI acreditam na existência de vida alienígena e que grande maioria da população tem para si que determinadas raças seriam superiores espiritualmente aos humanos e muitos até mesmo creem que extraterrestres trariam algum tipo de salvação, apresenta-se essa crença como essencialmente um tipo de fé religiosa; a humanidade ainda busca deuses, mas nem sempre encontra seus deuses em algo propriamente sagrado, eis a dessacralização. Nesse panorama, a Ficção Científica, em especial aquela que lida com a esperança depositada seja na existência de vida mais inteligente que a humana ou no sucesso de uma supertecnologia, é um gênero que caminha na estreita e tortuosa via fornecida pela tensão entre sagrado e dessacralizado; sacralizar a ciência seria remover o significado transcendente de determinado objeto natural e passá-lo para um fruto do conhecimento humano que é, portanto, finito e imperfeito e incongruente com a transcendência. Desta forma, pode-se compreender a sacralização da ciência como um ápice da dessacralização.

Over the past several centuries, science fiction and the more speculative productions of scientists themselves have combined to create a virtually religious hope in aliens, space exploration, the future and the “next step” in human evolution. From the many cultural texts devoted to these and similar topics, from the surprising interest of the scientific community in such questions and from the positive public response to speculation on such issues, it seems apparent that we are witnessing nothing less than the emergence of new transcendent narratives – new myths – to answer our deepest questions. We appear to have entered a second pagan era, complete with a new mythology in which minor deities once again descend from the stars, seek intimate involvement in our lives, direct our course into the future, invite us to join them in the skies, and even interbreed with us to create a hybrid species capable of meeting the challenges of tomorrow. (HERRICK, 2008, p. 138 – 147)

As novas mitologias comportam as ideias de sagrado e de profano e, ao mesmo tempo, ironicamente negam a existência do sagrado; essas novas mitologias constituem-se de mitos dessacralizados e, porém, tratados com a mesma veneração normalmente vista em adorações religiosas. Não apenas a maneira como se participa de uma atividade de adoração religiosa, mas também o que é cultuado mudou para se adequar à sociedade vigente e esta, por sua vez, também é modificada pela nova vivência religiosa:

[...] our mythologies – the narratives by means of which we make sense of our existence – have a way of shaping who we are and what we are becoming. Thus, our present search for new gods may influence a wide range of political, scientific and religious discussions and decisions. It is crucially important, therefore, to attend to the cultural sources that are delivering its new myths to Western culture. If we trivialize mythic tales of alien encounters, space exploration and human evolution as “merely” entertainment, if we dismiss all such stories as inconsequential cultural fluff, than we may find ourselves responding to these powerful narratives in another form – as public policies, social agendas and proselytizing religious movements. (HERRICK, 2008, p. 147)

Frente à nova postura em relação aos mitos, o gênero FC e toda a produção de obras que o integram recebem, então, uma nova função na sociedade; mantendo-se no centro da tensão entre sagrado e dessacralizado, secular e transcendente, as histórias de FC passam a refletir a nova postura com a qual mitologias são percebidas e também a representar as novas possibilidades de vivência da religiosidade – ou irreligiosidade, ou ainda arreligiosidade – que se desdobram em tal panorama. O gênero em questão, por tratar dos frutos do conhecimento e da capacidade humana de modo que suas limitações são praticamente apagadas, ou seja, de forma em que o elemento efetivamente humano seja diminuído, aproxima esses recursos do divino, fornecendo o meio ideal para a representação da dualidade entre sagrado e não sagrado uma vez que a superciência e a ciência fantástica são, ao mesmo tempo, causas e consequências da dessacralização. Assim, a FC pós-moderna constitui-se como o gênero ideal para a abordagem concomitante do que é sagrado e de tudo que não o é; paradoxalmente torna-se um dos campos mais produtivos na discussão acerca da religião porque seus parâmetros permitem a convivência de componentes aparentemente incongruentes e, em uma sociedade de dialéticas negativas, que se mantém através das tensões que ela própria cria e alimenta, a angústia frente aos cada vez mais numerosos desdobramentos plausíveis do pensamento religioso encontra na FC uma forma de arte capaz de expor todas as suas implicações. *Shadow*, *Sam* e a própria *Ficção Científica* tem um muito em comum já que vivenciam uma religiosidade arreligiosa e **Deuses Americanos** joga com essa ambiguidade de uma maneira inovadora.

Religion is a speculation about the nature of the cosmos that operates symbolically rather than literally. It can never (whatever fundamentalists say) be straightforwardly and literally true, but it may inhabit Ricoeur's 'tensional conception of truth'. What this means, as far as I can see, is that one way of thinking about SF is as a specifically non-religious religion, an atheistical theism: SF plays with the ways the world is not in order to reveal truths about the way the world is. A literalist religion insists that its belief structure is true, but a living-metaphorical religion, a poetic-speculative discourse, opens the paradoxical possibilities of 'is not' and 'is', not in an insistent but rather in a symbolic sense. Its currency is not 'truth' but 'possibility'. This sort of religion is, in a forceful sense, aesthetic, not only in so far that the Bible and the Koran are aesthetic objects as well as religious codes, but also in the sense that speculating about knowledge is inherently aesthetic. (ROBERTS, 2006, p. 146-147)

Ou seja, a arte da FC e a religião mantêm em comum certo aspecto simbólico e metafórico, porém, em especial no caso da religião, a simbologia passa a ser interpretada de outra forma e, por conseguinte, as explicações fornecidas pela religião para a vida e o mundo natural são outras, diferentes dos períodos em que a religião não era especulativa, mas sim considerada verdade absoluta. O caráter especulativo é a nova qualidade que a mitologia e a ficção adquirem; a ficção, em especial a que trata da ciência e de projeções de futuro, sempre se usou de possibilidades; a fé, por sua vez, teve que se adaptar para que não fosse totalmente abandonada - mesmo que, em realidade, seja virtualmente impossível abandonar totalmente a necessidade de fé - e passou-se a interpretar crença não mais como a derradeira explicação para os Cosmos, mas como uma possível interpretação de tal; Shadow e Sam acatam a todos os deuses igualmente porque se abrem a todas as possibilidades de adoração e divindade e não escolhem um único caminho, eles acreditam que cada deidade é uma possibilidade e que nenhuma é mais plausível ou "mais correta" que a outra.

Here is exactly where we find science fiction, at the point a stick turns into a horse. It might be said that all literature, or all art, does this; but I think that SF is much more playful (in this profound sense) than other literature. It is predicated upon a fundamental *hospitality to otherness*, to the alien, where other aspects of culture compromise. SF is a metaphorical discourse in a particular sense, the cognitive, imaginative, affective, creative sense that Ricoeur opens up. Its metaphor is aesthetic, which is to say poetic and speculative. It is one of the reasons why SF continues to be so splendidly alive. (ROBERTS, 2006, p. 148 – grifo do autor)

A aceitação da alteridade pela FC é ao mesmo tempo a criação de realidades paralelas, diferentes do paradigma instaurado; proporcionalmente, a alteridade em um sentido religioso é aquilo que é diferente do humano, isto é, a hospitalidade da qual fala Roberts, neste caso, é a aceitação de algo que transcende os limites da humanidade e, portanto, o divino, o sobrenatural. A FC religiosa, e por religiosa entende-se aquela que trata de temas como a

vinda de seres superiores de outros planetas ou da máquina que, de tão evoluída, assumirá o papel de deus em cuidar da humanidade, é uma ficção de aceitação de possibilidades, assim como ter fé é aceitar algo que não se compreende totalmente e que pode ser um engano, e do mesmo modo, com Shadow e Sam aceitam diferentes deuses. Aceitar indiscriminadamente e conviver com a possibilidade de erro são o cerne da dessacralidade.

#### 4.1 Sam Blackwing

A personagem Samantha Blackwing é parte de uma grande ironia frente às incoerências coexistentes pós-modernas: Sam é descendente de nativos americanos, mas também de caucasianos; é declaradamente bissexual e é andrógina a ponto de, em seu primeiro encontro, Shadow não conseguir distinguir, nem pelo nome que ela lhe dá, nem através de sua voz se ela era “Boy Sam or girl Sam?” (GAIMAN, 2010, p. 164). Na primeira vez em que cruza o caminho de Shadow está pedindo carona em uma estrada, ou seja, é encontrada em um limiar; Sam é uma entidade que existe apenas em limiares, tanto da fé, quanto da família e também da sexualidade. Todas as suas características juntas chegam a ser caricatas, ela representa um estereótipo da mulher pós-moderna libertária, estudante de artes e estudos femininos, que trabalha como garçõete em uma cafeteria para complementar sua renda e viaja por sua região pedindo caronas a estranhos. Abonada por sua descendência e por seus conhecimentos adquiridos na faculdade, Sam vivência sua espiritualidade de maneira intensa e, além de sua fé, ela celebra sua capacidade de ter fé. Em seu segundo encontro com Shadow, Sam disserta sobre aquilo que cabe em sua fé – e, ainda assim, não parece ser absolutamente tudo:

“I,” she told him, “can believe anything. You have no *idea* what I can believe.” [...] “I can believe things that are true and I can believe things that aren’t true and I can believe things where nobody knows if they’re true or not. I can believe Santa Claus and the Easter Bunny and Marilyn Monroe and the Beatles and Elvis and Mister Ed. Listen – I believe that people are perfectible, that knowledge is infinite, that the world is run by secret banking cartels and is visited by aliens on a regular basis, nice ones that look like wrinkled lemurs and bad ones who mutilate cattle and want our water and our women. I believe that the future sucks and I believe that the future rocks and I believe that one day White Buffalo Woman is going to come back and kick everyone’s ass. I believe that all men are just overgrown boys with deep problems communicating and that the decline in good sex in America is coincident with the decline in drive-in movie theaters from state to state. I believe that all politicians are unprincipled crooks and I still believe that they are better than the alternative. I believe that California is going to sink into the sea when the big one comes, while Florida is going to dissolve into madness and alligators and toxic waste. I believe that antibacterial soap is destroying our resistance to dirt and disease

so that one day we'll all be wiped out by the common cold like Martians in *War of the Worlds*. I believe that the greatest poets of the last century were Edith Sitwell and Don Marquis, that jade is dried dragon sperm, and that thousands of years ago in a former life I was a one-armed Siberian shaman. I believe that mankind's destiny lies in the stars. I believe candy really did taste better when I was a kid, that's aerodynamically impossible for a bumblebee to fly, that light is a wave and a particle, that there's a cat in a box somewhere who's alive and dead at the same time (although if they don't over open the box to feed it it'll eventually just be two different kinds of dead), and that there are stars in the universe billions of years older than the universe itself. I believe in a personal god who cares about me and worries and oversees everything I do. I believe in an impersonal god who set the universe in motion and went off to hang with her girlfriend and doesn't even know that I'm alive. I believe in an empty and godless universe of causal chaos, background noise, and sheer blind luck. I believe that anyone who says sex is overrated just hasn't done it properly. I believe that anyone who claims to know what's going on will lie about the little things too. I believe in absolute honesty and sensible social lies. I believe in a woman's right to choose, a baby's right to live, that while all human life is sacred there's nothing wrong with death penalty if you can trust the legal system implicitly, and that no one but a moron would ever trust the legal system. I believe that life is a game, that life is a cruel joke, and that life is what happens when you're alive and that you might as well lie back and enjoy it." She stopped, out of breath. (GAIMAN, 2010, p. 393 – 395, grifos do autor)

No começo de seu discurso, Sam faz referências a crenças comuns do cidadão americano – Papai Noel, o coelho da Páscoa, as teorias da conspiração acerca das mortes de Elvis Presley, Marilyn Monroe e a possível morte de Paul McCartney, associações bancárias secretas que governam o mundo, alienígenas, como citado por Herrick. Além de crenças com bases especulatórias, Sam também reproduz outros discursos da população americana: que haverá um grande terremoto que vai destruir a costa oeste, que o uso de sabonete bactericida trará consequências ruins no futuro, que políticos são ruins, mas que sem eles a situação seria pior; essas crenças são originárias do senso comum, mas Sam as leva a um nível além, ela realmente acredita sem contestar. Seguindo com sua fala, ela também diz acreditar em teorias científicas paradoxais como o gato de Schrödinger e a discussão sobre a luz ser onda e partícula ao mesmo tempo; até mesmo a compreensão de ciência de Sam é baseada em limiares o que faz com que, no contexto do livro, seja um discurso que corrobore com existência de uma ciência mítica e, ao mesmo tempo, humana. Sam também acredita em aspectos incoerentes como em um futuro bom, mas, ao mesmo tempo em grandes catástrofes climáticas; em deuses, mas também em um universo sem nenhum deus. Dessa forma, ela se coloca prontamente a disposição de qualquer deus ou mito que necessite de alguém que tenha fé para sustentá-lo; Sam é a crente ideal, disposta a acolher dogmas sem questioná-los, até mesmo aqueles que são contraditórios entre si, e isso lhe confere um papel importante na continuidade dessa fé, ao mesmo tempo antiga e nova. Sam acolhe mitos e assim os carrega consigo onde quer que vá, mesmo que fique sempre entre espaços, ela os está, por assim

dizer, propagando – mas, ao mesmo tempo, ao tornar tudo sagrado e senso comum, ela também é um agente dessacralizador.

Esse tipo de ganância de Samantha, em especial por se tratar de religião, é uma característica comum na era da pós-modernidade uma vez que “O espírito pós-moderno é bastante humilde para proibir e bastante fraco para banir os excessos da ambição do espírito moderno.” (BAUMAN, 1998, p. 205) Não há, portanto, obstáculos para que todos os mitos e entidades sejam aceitos e vivenciados; se o sujeito pós-moderno não considera que essa grande mistura de culturas e entidades seja um excesso, o que poderia tornar-se opressivo e esmagador é englobado no dia-a-dia e acaba por fixar-se como uma característica comum. Muito além de sincretismo religioso, essa coleção de crenças incompatíveis de Sam está presente em situações típicas da era cosmopolita e globalizada, são comuns figuras como o católico praticante que também frequenta o Candomblé e o autoproclamado ateu que acredita em Satanás, figuras que concatenam elementos de origens distintas que, até mesmo em uma análise rasa, não combinam, não são nem mesmo opostos complementares. Tal busca pelo melhor de dois – ou mais – mundos, uma indecisão ou ainda fraqueza em não assumir um lado ou fé completamente é o que leva ao desvio das energias e impressões que constituiriam o sagrado e o profano, esse extravio leva à dessacralização. Se tudo se torna sagrado – ou profano, então a característica básica relacionada à transcendência que é conferida aquilo que é sagrado ou profano é suspensa; se tudo é transcendental, então o transcendental é parte da realidade e, logo, não mais sublime. Ao encontrar deuses vivendo em subúrbios e executando trabalhos em troca de dinheiro, vê-se a evidência mais forte de tal dessublimação; ainda há uma mínima essência de sagrado que os mantém existindo como deuses, mas seu *status* é outro, sua divindade já não importa mais. São pessoas como Sam que os mantém vivendo nesse limiar entre sagrado e vazio de sacralidade; a tensão na qual estão presos os impede de desaparecer, mas também de vivenciar sua divindade em plenitude.

Sam exprime sua crença em relação ao que acredita ter sido uma vida passada, uma sacerdotisa siberiana de um braço só. No final do mesmo capítulo em que profere seu discurso, em um dos *intermezzi* intitulado “Coming to America / 14,000 B.C.”, é apresentada a história de Atsula, a líder espiritual de uma tribo siberiana que enfrenta uma série de intempéries para atravessar a Beríngia e chegar às terras mais seguras do leste. Curiosamente, Atsula tem o braço esquerdo atrofiado, porém funcional. Como Sam, Atsula tem uma forte relação com o plano espiritual e celebra sua crença de maneira até mesmo mais efetiva que sua equivalente atual uma vez que sua posição pede que ela execute rituais e fale com o deus

mamute da tribo, representado por uma caveira do animal que é carregada durante a migração. Atsula, a possível vida passada de Sam, também é alguém que vive no limiar: ela é a ponte entre a tribo e o deus; ela se encontra em uma situação de risco passando de um continente ao outro; e, sobretudo, sua maneira de crer está mudando.

Kalanu, the scout, was a woman who dressed and walked as a man: she had even taken Dalani, a fourteen-year-old maiden, to be her wife. Kalanu blinked her eyes tightly, then she got up and walked over to the mammoth skull. She pulled the mammoth-hide cloak to herself, and stood so her head was inside the mammoth skull.

“There is evil in the land,” said Nunnyunnini in Kalanu’s voice. “Evil, such than if you stay here, in the land of your mothers and your mother’s mothers, you shall all perish.”

The three listeners grunted.

“Is it the slavers? Or the great wolves?” asked Gugwei, whose hair was long and white, and whose face was as wrinkled as the gray skin of a thorn tree.

“It is not the slavers,” said Nunyunnini, old stone-hide. “It is not the great wolves.”

“Is it a famine? Is a famine coming?” asked Gugwei.

Nunnyunnini was silent. Kalanu came out of the skull and waited with the rest of them.

Gugwei out on the mammoth-hide cloak and put his head inside the skull.

“It is not a famine as you know it,” said Nunyunnini, through Gugwei’s mouth, “although a famine will follow.”

“Then what is it?” asked Yanu. “I am not afraid. I will stand against it. We have spears, and we have throwing rocks. Let a hundred mighty warriors come against us, still we shall prevail. We shall lead them into the marshes, and split their skulls with our flints.”

“It is not a man thing,” said Nunyunnini, in Gugwei’s old voice. “It will come from the skies, and none of your spears or your rocks will protect you.”

“How can we protect ourselves?” asked Atsula. “I have seen flames in the skies. I have heard a noise louder than ten thunderbolts. I have seen forests flattened and rivers boil.”

“Ai...,” said Nunyunnini, but he said no more. Gugwei came out of the skull, nending stiffly, for he was an old man, and his knuckles were swollen and knotted.

There was silence. Atsula threw more leaves on the fire, and the smoke made their eyes tear.

Then Yanu strode to the mammoth head, put the cloak about his broad shoulders. Put his head inside the skull. His voice boomed. “You must journey,” said Nunyunnini. “You must travel to sunward. Where the sun rises, there you will finde a new land, where you will be safe. It will be a long journey: the moon will swell and empty, die and live, twice, and there will be slavers and beasts, but I shall guide you and keep you safe, if you travel toward the sunrise.”

Atsula spat on the mud of the floor, and said, “No.” She could feel the god staring at her. “No,” she said. “You are a bad god to tell us this. We will die. We will all die, and then who will be left to carry you from high place to high place, to raise your tent, to oil your tusks with fat?”

The god said nothing. Atsula and Yanu exchanged places. Atsula’s face stared through the yellowed mammoth bone.

“Atsula has no faith,” said Nunyunnini in Atsula’s voice. “Atsula shall die before the rest of you enter the new land, but the rest of you shall live. Trust me: there is a land to the east that is manless. This land shall be your land and the land of your children and your children’s children, for seven generations, and seven sevens. But for Atsula’s faithlessness, you would have kept if forever. In the morning, pack your tents and your possessions, and walk toward the sunrise.” (GAIMAN, 2010, p. 414-415)

Ao contestar a decisão do deus durante o ritual de possessão, Atsula é condenada através de sua própria voz. Em nenhum momento ela nega a divindade de Nunyunnini, mas ao questionar sobre o perigo implícito no trajeto proposto pela divindade, sua preocupação é confundida com falta de fé. Sua postura, muito a frente de do tempo primitivo em que existiu, é incompreensível até mesmo pelo deus de quem é tão próxima; sua preocupação se estende até mesmo a quem dará continuidade à fé em Nunyunnini que, ao selar o destino de Atsula acabou por finalizar sua própria existência.

“He is the Best of all gods,” Said Kalanu. “In our new lad we shall raise him up on high, and we shall polish his tusks with fish oil and animal fat, and we shall tell our children, and our children’s children and our seventh children’s children, that Nunyunnini is the mightiest of all gods, and shall never be forgotten.”

“Gods are great,” said Atsula, slowly, as if she were imparting a great secret. “But the heart is greater. For it is from our hearts they come, and to our hearts they shall return...” [...]

Atsula died at the foot of the cliffs when the spring sun was at its zenith. She did not live to see the New World, and the tribe walked into those lands with no holy woman. [...]

And ice times came and ice times went, and the people spread across the land, and formed new tribes and chose new totems: ravens and foxes and ground sloths and great cats and buffalo, each a beast that marked a tribe’s identity, each beast a god.

The mammoths of the new lands were bigger, and slower, and more foolish than the mammoths of the Siberian plains, and the *pungh* mushrooms, with their seven spots, were not to be found in the new lands, and Nunyunnini did not speak to the tribe any longer. (GAIMAN, 2010, p. 417-418 – grifo do autor)

Atsula foi a última sacerdotisa de sua tribo; sua morte, associada à mudança para uma paisagem onde não havia mais cogumelos para o ritual que dava voz ao deus mamute, e ao crescimento da população que, instintivamente, buscou novos deuses, foram os principais motivos que levaram a extinção de Nunyunnini. Em mais uma demonstração de evolução de sua fé, pouco antes de sua morte, Atsula profere a blasfêmia de que deuses são originários da essência humana e que humanos são maiores do que os deuses; o resto da tribo não é o suficiente para manter Nunyunnini enquanto Atsula, apesar de sua “rebeldia”, era quem, em realidade, sustentava a crença no deus mamute e, conseqüentemente, o mantinha vivo. Em uma profunda revelação sobre religião e sobre a condição humana, Atsula explica que quem infunde o aspecto de sagrado em determinado objeto é o próprio ser humano e, portanto, sacralidade é uma escolha humana assim como deuses são conseqüências dessas escolhas. Da mesma maneira que Atsula é uma peça chave na existência Nunyunnini por realmente acreditar nele, apesar de compreender que sua divindade é um estado proporcionado por



emoções e energia humanas; Sam será o pilar de fé que apoia Shadow em sua jornada através do divino e que compreende sua humanidade quando ele próprio se torna uma deidade.

#### 4.2 Shadow Moon

O protagonista do romance, Shadow - a cujo nome verdadeiro o leitor não tem acesso – também é uma figura que transita entre limiares. Diferentemente de Sam e de sua vida passada que servem como pontes entre planos, Shadow, apelido que significa “Sombra” em inglês, se comporta como uma sombra que permeia ao mesmo tempo diferentes territórios. Tanto na sociedade humana, quanto na sociedade dos deuses novos e antigos, Shadow transita muitas vezes sem ser percebido, ocultado por sua própria forma de ser, e é esta maneira adaptável e plácida que o torna ideal para o serviço que Odin propõe e que também permite que ele compreenda as visões de ambas as gerações, mas escolha apoiar, pelo menos em primeiro momento, a geração mais velha. No início do romance, Shadow está na prisão cumprindo pena por algo ao qual o leitor também não tem acesso, mas do qual ele admite ser realmente culpado. Logo no primeiro parágrafo, a descrição de Shadow – “Shadow had done three years in prison. He was big enough and looked don’t-fuck-with-me enough that his biggest problem was killing time. So he kept himself in shape, and taught himself coin tricks, and thought a lot about how much he loved his wife.” (GAIMAN, 2010, p. 3) – demonstra que, fisicamente, Shadow causa uma impressão oprimente e, no entanto, ele procura se manter fora de problemas e pensa em seus sentimentos por sua mulher; logo no início, vê-se em Shadow uma figura ambígua, que, ao passo em que lida com negócios escuso, mantém o amor verdadeiro como sua real motivação.

Por ser esta figura contraditória, Shadow está isolado de sua sociedade; sua capacidade de transitar não é útil à sociedade e por isso ele é punido, assim como Atsula, por ser diferente do indivíduo médio. Ao estar prestes a ser liberado e poder reintegrar-se a essa sociedade que o rejeitou, Shadow recebe a notícia de que sua mulher morreu vítima de um acidente automobilístico; sua motivação é subtraída dele e, até que encontre Odin que lhe propõe um trabalho, todas as suas ações são como entorpecidas.

The man in a pale suit in the seat beside Shadow Tapped his watch with his fingernail. It was a black Rolex. “You’re late,” said the man, and he grinned a huge grin with no warmth in it at all.

“Sorry?”

“I said you’re late.”

The flight attendant handed Shadow a glass of beer. For one moment, he wondered if the man was crazy, and then he decided he must have been referring to the plane, waiting for one last passenger. "Sorry if I held you up," he said, politely. "You in a hurry?" [...]  
 "Time is certainly of the essence," said the man. "But no. I was merely concerned that you would not make the plane."  
 "That was kind of you."  
 The plane sat restlessly on the ground, engines throbbing, aching to be off. "Kind my ass," said the man in the pale suit. "I've got a job for you, Shadow."  
 (GAIMAN, 2010, p. 21)

A falta de motivação de Shadow é motivo de preocupação até mesmo a Odin que não pode interferir nas ações de seu filho e que, por mais que tenha programado o reencontro, ainda mantinha em vista a possibilidade de Shadow se desviar do caminho até o avião onde Odin o espera; Shadow é, afinal, um mortal que agora reconquistou sua liberdade de ação e de escolhas e pode agir de maneira imprevisível até aquele momento. Odin não é cerimonioso e se aproveita da falta de objetivo de seu filho para conquistá-lo e conseguir que se junte ao seu grupo para combater os deuses novos. O passo seguinte, apesar das recusas iniciais de Shadow, é mostrar a ele que a vida como ele acreditava que seria após ser liberado da prisão caiu por terra e que, sem esposa e sem a perspectiva de um emprego, ele precisará de toda ajuda que for oferecida. Odin, então, cerra um pacto com Shadow oferecendo-lhe hidromel, a bebida dos deuses de Asgard, em troca de seus serviços:

The drink was a tawny golden color. Shadow took a sip, tasting an odd blend of sour and sweet on his tongue. He could taste the alcohol underneath, and a strange blend of flavors. It reminded him a little of prison hooch, brewed in a garbage bag from rotten fruit and bread and sugar and water, but it was sweeter, and far stranger.  
 "Okay," said Shadow. "I tasted it. What was it?"  
 "Mead," Said Wednesday. "Honey wine. The drink of heroes. The drink of gods."  
 Shadow took another sip. Yes, he could taste the honey, he decided. That was one of the tastes. "Tastes kinda like pickle juice," he said. "Sweet pickle-juice wine."  
 "Tastes like a drunken diabetic's piss," agreed Wednesday. "I hate the stuff."  
 "Then why did you bring it for me?" asked Shadow, reasonably.  
 Wednesday stared at Shadow with his mismatched eyes. One of them, Shadow decided, was a glass eye, but he could not decide which one. "I brought you mead to drink because it's traditional. And right now we need all the tradition we can get. It seals our bargain."  
 "We haven't made a bargain."  
 "Sure we have. You work for me now. You protect me. You transport me from place to place. You run errands. In an emergency, but only in an emergency, you hurt people who need to be hurt. In the unlikely event of my death, you will hold my vigil. And in return I shall make sure that your needs are adequately taken care of."  
 (GAIMAN, 2010, p. 36-37)

A simbólica bebida é a confirmação de que, ao ser escolhido como campeão do grande deus nórdico, Shadow assume o papel de herói, um arquétipo de transcendência da humanidade, alguém que transita entre o humano comum e o humano perfeito, mas isso

também o coloca em uma posição de igualdade aos deuses; Shadow concatena características de três extratos – o dos mortais ordinários, o dos heróis semidivinos e o dos deuses e mitos. A sombra, que tem a capacidade de se moldar e se adaptar a qualquer plano, será o curinga do plano de Wednesday uma vez que ele poderá substituir qualquer humano, super-humano ou deus; a escolha de Odin não é arbitrária, ele primou por alguém que caminhasse pelo sagrado, pelo profano, mas também pelo dessacralizado. Além de apresentar as características clássicas de um herói ou deus, ou seja, de carregar consigo tradição como Odin necessitava, Shadow também consegue se adaptar aos ajustes caricatos pelos quais os deuses de ambas as gerações passaram – a própria cena do hidromel se passa em um restaurante de beira de estrada, isto é dizer que toda a grandeza de um pacto heroico fica reduzida a um lugar decadente e ordinário.

A capacidade de adaptação e aceitação de Shadow o impelem a se relacionar igualmente bem com ambas as gerações; sejam os aliados de Odin com quem trabalha ou os deuses mais jovens, que se sentem na liberdade de abordá-lo e oferecerem uma troca de lado. Ao irem em busca de Czernobog - deus eslavo da escuridão e do inverno, parte do mito eslavo de criação. Seu nome significa “deus negro” e está associado a acontecimento de fatalidades e ao azar; Czernobog é irmão do deus branco da bondade e boa sorte, Bielobog, que, tanto no romance quanto na mitologia original, jamais é encontrado. Czernobog tem uma famosa representação na cultura *pop* no filme **Fantasia** (1940) dos estúdios Disney no qual recebe uma forma demoníaca como a de uma gárgula – que agora vive como um açougueiro aposentado em um apartamento de subúrbio, o deus a princípio se recusa a ajudar Odin em sua cruzada contra a nova geração e Shadow, em um ato de empatia, convence-o a juntar-se ao grupo ao aceitar jogar xadrez com ele.

Czernobog raised a craggy eyebrow. “Your master wants me to come with him. To help him with his nonsense. I would rather die.”

“You want to bet? Okay. If I win, you come with us.”

The old man pursed his lips. “Perhaps,” he said. “But only if you take my forfeit, when you lose.”

“And that would be?”

There was no change in Czernobog’s expression. “If I win, I get to knock your brains out. With the sledgehammer. First, you go down on your knees. Then I hit you a blow with it, so you don’t get up again.” Shadow looked at the man’s old face, trying to read him. He was not joking, Shadow was certain of that: there was a hunger there for something, for pain, or death, or retribution.” [...]

He was not scared of dying. After all, it was not as if he had anything to live for. “It’s fine. I accept. If you win the game, you get the chance to knock my brains out with one blow of your sledgehammer.” And he moved his next white piece to the adjoining square on the edge of the board. (GAIMAN, 2010, p. 81)

O que Shadow troca com Czernobog por sua ajuda à causa de Odin é, em realidade, o que o deus mais almejava: um opositor. Na mitologia eslava, Czernobog é responsável pela criação junto com seu irmão Bielebog, deus da luz. Há poucos registros escritos do mito de Bielebog e, no romance, Czernobog se refere a ele como um irmão omissos que ele não vê há muito tempo. Ao jogarem xadrez, Shadow assume as peças brancas, isto é, o lugar de Bielebog – a sombra imita um deus e assume seu lugar; o mortal empaticamente sente a fome do deus por morte e destruição, não pela aniquilação promovida em si, mas algo dedicado a ele, ao deus da desolação, sem cuja existência seu irmão não conseguiria criar o cosmos sozinho. E Shadow aceita os termos consciente de seu sacrifício, de que deverá perder o jogo e assim o faz, porém, ele ainda se usa da necessidade de antagonismo do deus para desafiá-lo a um novo jogo; desta vez, Shadow consegue vencê-lo e assim recrutá-lo para Odin. Ao compreender o deus e, dessa forma, venerá-lo, Shadow entende que também pode usá-lo; sua fé não apenas mantém os deuses, mas também o serve, muito mais do que para obter conforto, Shadow emprega sua fé de maneira prática.

Em sua jornada em busca de aliados para Odin, Shadow estabelece contato com uma série de deidades de diferentes regiões do mundo, de diferentes eras e mitos, e sempre, independente de sua origem ou idade, a sombra consegue estabelecer uma conexão com os deuses; seja ela mais ou menos aprofundada. Além de Czernobog, Shadow entra em contato com a deusa celta Easter, o africano Anansi e uma série de deuses antigos e tecnológicos que se espalharam pela América e se confundem e se misturam com a paisagem modernizada, exercendo funções que variam de repositor de mercado a golpista. Um de seus contatos mais marcantes se estabelece durante sua estadia em Cairo, Illinois, junto com Ibis e Jacquel – respectivamente os deuses Toth e Anúbis, que agora mantém uma agência funerária na cidade que se originou de um posto de comércio milenar que era visitado por antigos comerciantes egípcios. Além do contato com os deuses, Shadow convive durante sua estadia em Cairo com a morte de uma maneira muito mais intensa e adquire uma perspectiva nova sobre o conceito. Em sua transição pelos caminhos da fé e dos mitos, Shadow será julgado por essas duas figuras após sua morte e conhecer a morte tão intimamente o ajudará a atravessá-la também. Ao ver Jacquel pela primeira vez, Shadow testemunha uma autópsia – muito semelhante a uma cerimônia de mumificação:

Jacquel continued to talk to the microphone, describing what he was doing, what he saw, as he removed the girl's liver, the stomach, spleen, pancreas, both kidneys, the uterus and the ovaries.

He weighed each organ, reported them as normal and uninjured. From each organ he took a small slice and put it into a jar of formaldehyde. From the heart, the liver, and from one of the kidneys, he cut an additional slice. These pieces he chewed, slowly, making them last, while he worked. Somehow it seemed to Shadow a good thing for him to do: respectful, not obscene. (GAIMAN, 2010, p. 200 – 201)

Novamente, em sua empatia extraordinária, Shadow compreende a simbologia da ingestão dos órgãos pelo deus e, através de sua imensa capacidade de absorção, compreende também a solenidade exigida pela situação; diferentemente do estado de inexistência, a morte é uma passagem e ser pesado e julgado pelo próprio deus da morte é um grande privilégio; nesse momento, Shadow percebe internamente que também passará pela morte e não é mais indiferente a ela, como quando não tinha mais motivação para viver; Shadow entende que se continua existindo mesmo morto e que a morte não pertence ao território do profano, mas sim, do sagrado. Durante sua estadia com os deuses egípcios e seu tempo de trabalho na agência funerária, Shadow procura manter a sacralidade da morte; o primeiro corpo que deve buscar é o de uma velha mulher que morre em casa.

[...] He picked up Lila Goodchild, cradling her in her opaque bag like a sleeping child, and placed her carefully on the table in the chilly mortuary, as if he were afraid to wake her.  
 “You know, I have a transfer board,” said Jacquel. “You don’t have to carry her.”  
 “Ain’t nothing,” said Shadow. He was starting to sound more like Jacquel. “I’m a big guy. It doesn’t bother me.” (GAIMAN, 2010, p. 209)

A sombra adapta-se de maneira a vivenciar a função do deus da morte e a realizar tal ofício tão bem que o próprio deus se surpreende com a dedicação de Shadow. Cobrindo todas as partes envolvidas, como uma sombra que se alastra, Shadow torna-se um pináculo de dessacralização uma vez que pode ser o deus da morte, seu sacerdote e o próprio morto ao mesmo tempo e, dessa forma, não há necessidade de sagrado uma vez que Shadow consegue criar um sistema fechado do qual ele é todas as partes envolvidas; sua autossuficiência mítica é uma ameaça aos mitos já existentes. Após seu contato com Sam, que se torna a primeira mortal a crer nele, a barreira última entre ele – filho de um deus e uma mortal - e a divindade plena torna-se inexistente; sua capacidade de modular-se se amplia ainda mais quando Shadow passa a não apenas imitar e substituir os deuses, mas torna-se ele próprio uma espécie de deus pessoal de Sam.

Continuando suas viagens, Shadow também passa uma temporada na pequena cidade de Lakeside, controlada e protegida pelo deus tribal Hinzelmann e lá, por ordem de Wednesday, assume a identidade de Mike Ainsel – este trecho está inserido na parte dois do

romance, intitulada “My Ainsel”. Ambos os nomes que são, em inglês, um jogo com a sonoridade de *myself* – pronome que significa “eu mesmo” ou “a mim próprio”, são também uma referência a um conto de fadas originário das ilhas britânicas coletado e publicado por Joseph Jacobs em 1894. No conto, uma viúva não consegue fazer com que seu filho pequeno durma na hora apropriada até que um dia uma criança do povo das fadas cai pela chaminé e diz ao menino que seu nome é “My own self” e o garoto, por sua vez, diz que esse também é seu nome. Os dois passam a noite brincando, mas quando o fogo da lareira começa a se extinguir e o garoto revolve o carvão, uma pequena brasa queima o pé da criança-fada que chora e grita até que uma profunda voz é ouvida na lareira; sua mãe pergunta o que aconteceu e a fada diz que “My own self” queimou seu pé; através do mesmo jogo de palavras, a mãe fada a repreende dizendo que não há porque chorar por um mal que ela própria se causou e um grande braço sai da lareira e puxa a criança-fada de volta e, desde então, por medo, o menino se comportou bem e sempre foi para a cama na hora em que a mãe pedia. O nome da fada e a identidade que Shadow assume são uma maneira de não entregar controle sobre si para alguém por não lhe fornecer informações suficientes para isso; uma vez que nomear é dominar, é transformar o caos em cosmos, um trocadilho como Mike Ainsel possibilita não entregar a informação e assim proteger a missão para Odin, e, ao mesmo tempo não mentir para conseguir esta segurança, como se toda vez que lhe perguntassem “Quem é você?”, Shadow respondesse “Eu sou eu mesmo.” – isso dá à sombra a capacidade de se projetar sobre os outros ao mesmo em tempo em que estes projetam suas impressões nela; Mike Ainsel continua sendo Shadow em seu íntimo, mas em uma camada exterior, é quem as pessoas com quem interage desejam que ele seja, suas personas são criadas por aqueles com quem ele se relaciona e não por ele mesmo. A parte dois do livro – *myself* – é um *crescendo* sobre o caminho pessoal de Shadow e a maneira como ele adquire maior controle sobre sua capacidade de se projetar sobre o tudo e também de mudar para se tornar o que outros projetam nele. O fato de projetar-se, seja sobre deus, humano ou símbolo, é como encobrir o sagrado e o profano, obscurecendo-os; ser mortal e ao mesmo tempo o seu próprio deus, como Shadow consegue ser, é também tornar o sagrado desnecessário estabelecendo uma ponte de fluxo contínuo entre o mundano e o transcendental; ao tornar o transcendental parte do cotidiano, isso o torna automaticamente não transcendental.

O protagonista, de modo até mesmo caricato, permeia não apenas a mortalidade e a divindade como também o sagrado, o profano, a morte e a inexistência. Após a morte de Wednesday, como enumerado em seu acordo, Shadow deverá prestar-lhe uma vigília e recriar

o momento em que Odin morre na árvore Yggdrasil após nove dias amarrado a ela para obter conhecimento. Shadow sobe a ela como mortal e, assim como Odin, também é perfurado – ou quase – por um galho da árvore que representa Yggdrasil na América; este galho torna-se Gungnir, a lendária lança de Odin – o plano de Wednesday é que com a morte de Shadow a lança seja recriada para que a batalha entre os deuses possa ser consagrada a Odin com o arremessar da lança no início da luta. No entanto, como Yggdrasil é a árvore que sustenta o mundo, abrangendo o lar dos deuses, dos mortais, de outras raças e criaturas e também o inferno para onde todos os mortos vão, ao morrer nela, Shadow tem a confirmação de sua livre passagem pelos diferentes extratos do mundo: ele pode ser um deus, um mortal, um morto ou qualquer outra forma que necessitar; o conhecimento sobre sua fluidez é despertado nele. Após ser pendurado na árvore em frente ao corpo de Wednesday, Shadow recebe visitas de inúmeras deidades como Hórus; Zorya Polunochnaya, a irmã de Czernobog; Macha, deusa celta das guerreiras Morrigan; e Easter, persona da deusa Ishtar, todas farão um papel ao ajudar Shadow a se lembrar de seu passado e compreender finalmente que é filho de Odin. Uma de suas visitas, no entanto, é a do senhor Town, aliado dos deuses novos. É Town quem irá cortar um galho de Yggdrasil e perfurar Shadow em um ato simbólico não apenas da criação de Gungnir, mas também da opressão da sociedade moderna – representada pela cidade, ou seja, Town – sobre os indivíduos considerados párias que não se adaptam à vida em tal sociedade, como Shadow.

Mr. Town's hatred of Shadow had become a part of him. As he was falling asleep he would see Shadow's solemn face, see that smile that wasn't a smile, the way Shadow had of smiling without smiling that made Town want to sink his fist into the man's gut, and even as he fell asleep he could feel his jaws squeeze together, his temples tense, his gullet burn. [...]

The tree was large; it seemed to exist on its own sense of scale. Town could not have said if it was fifty feet high or two hundred. Its bark was the gray of a fine silk scarf. There was a naked man tied to the trunk a little way above the ground by a webwork of ropes, and there was something wrapped in a sheet at the foot of the tree. Town realized what it was as he passed it. He pushed at the sheet with his foot. Wednesday's ruined half-a-face stared out at him.

Town reached the tree. He walked a little way around the thick trunk, away from the sightless eyes of the farm-house, then he unzipped his fly and pissed against the trunk of the tree. He did up his fly. He walked back over to the house, found a wooden extension ladder, carried it back to the tree. He leaned it carefully against the trunk. The he climbed it up.

Shadow hung, limply, from the ropes that tied him to the tree. Town wondered if the man was still alive: his chest did not rise or fall. Dead or almost dead, it did not matter.

"Hello, asshole," Town said, aloud. Shadow did not move.

Town reached the top of the ladder, and he pulled out the knife. He found a small branch that seemed to meet Mr. World's specifications, and hacked at the base of it

with the knife blade, cutting it half through, then breaking it off with his hand. It was about thirty inches long.

He put his knife back in its sheath. Then he started to climb back down the ladder. When he was opposite Shadow, he paused. "God, I hate you," he said. He wished he could just have taken out a gun and shot him, and he knew that he could not. And then he jabbed the stick in the air toward the hanging man, in a stabbing motion. It was an instinctive gesture, containing all the frustration and rage inside Town. He imagined that he was holding a spear and twisting it into Shadow's guts. (GAIMAN, 2010, p. 497 – 498)

Em sua visão secular, Town não apenas profana o corpo de Shadow, mas também a árvore da criação, como a sociedade contemporânea diminuindo um mito; entretanto, ironicamente, Town é, ao mesmo tempo, responsável pelo surgimento de um item importante para o desenrolar do plano de Odin. Town tem uma participação no território do sagrado e do profano, mesmo não sendo parte de um mundo que compactua com o mítico, ainda assim, consegue criar um objeto sagrado. O que dessacraliza, ou ainda, torna este ato de criação menos sagrado, é a maneira não intencional e inconsciente e, portanto, não cerimoniosa com a qual a figura que representa a sociedade secularizada atual trata o objeto em questão. Seu ódio por Shadow se dá na dimensão física, uma vez que ele representa uma figura marginal e ostracizada devido ao seu envolvimento com crime e a sua aparência soturna, isto é, ele representa alguém que não se encaixa no ideal de convivência em sociedade; mas também, inconscientemente, tal ódio se manifesta no plano transcendental, uma vez que o forte e inegável envolvimento de Shadow com o metafísico – algo que também não tem lugar na era secular – soa como mais um empecilho para que o protagonista seja um indivíduo funcional na sociedade ideal de Town. Shadow, por sua vez, começou sua jornada como um mortal proscrito, para tornar-se um herói – ou seja, um super-humano – ao selar um acordo com Wednesday; então, ao conhecer Sam, outra mortal que, através de sua capacidade de fé, passou a acreditar em Shadow, ele obteve o embasamento necessário para tornar-se um deus. Ao se amarrar em Yggdrasil, Shadow é, como Odin, um deus e como parte de sua cosmogonia, morrerá. Após transitar por entre três status diferentes, Shadow atinge um quarto e novo status para o qual já havia se preparado: o da morte. Ao perecer na árvore, ele é, então, julgado pelos deuses egípcios e tem seu coração avaliado para medir se suas atitudes durante sua vida foram em sua maioria bem ou mal intencionadas e, dessa forma, decidir para onde sua alma deverá ir.

"So I'm dead," said Shadow. He was getting used to the idea. "Or I'm going to be dead."

"We are on our way to the Hall of the Dead. I requested that I be the one to come for you."



“Why?”

“You were a hard worker. Why not?”

“Because...” Shadow marshaled his thoughts. “Because I never believed in you. Because I don’t know much about Egyptian mythology. Because I didn’t expect this. What happened to Saint Peter and the Pearly Gates?”

The long-beaked white head shook from side to side, gravely. “It doesn’t matter that you didn’t believe in us,” said Mr. Ibis. “We believed in you.” (GAIMAN, 2010, p. 480 – 481)

No princípio de seu julgamento, Shadow é recepcionado por Toth que o conduz a Anúbis, que o julgará. Outro indício de que este não é um julgamento comum é a fala de Toth ao esclarecer que os deuses acreditam em Shadow, ou seja, ele é um deus cultuado por deuses; em uma inédita inversão de papéis, o mortal que sustenta as divindades com sua fé é reverenciado em um ato de reconhecimento da força da crença dos humanos ao relação à continuidade da existência dos mitos. A avaliação continua:

Shadow was not scared. He was interested, and apprehensive, but no more. He was not scared of the shifting darkness, nor of being dead, nor even of the dog-headed creature the size of a grain silo who stared at them as they approached. It growled, deep in its throat, and Shadow felt his neck hairs prickle.

“Shadow,” it said. “Now it is the time of judgment.”

Shadow looked up at the creature. “Mr. Jacquel?” he said.

The hands of Anubis came down, huge dark hands, and they picked Shadow up and brought him close.

The jackal head examined him with bright and glittering eyes; examined him as dispassionately as Mr. Jacquel had examined the dead girl on the slab. Shadow knew that all his faults, all his failings, all his weaknesses were being taken out and weighed and measured; that he was, in some way, being dissected, and sliced, and tasted. [...]

“Please,” said Shadow. “Please stop.”

But the examination did not stop. Every lie he had ever told, every object he had stolen, every hurt he had inflicted on another person, all the little crimes and the tiny murders that make up the day, each of these things and more were extracted and held up to the light by the jackal-headed judge of the dead.

Shadow began to weep, painfully, in the palm of the dark god’s hand. He was a tiny child again, as helpless and as powerless as he had ever been.

And then, without warning, it was over. Shadow panted, and sobbed, and snot streamed from his nose; he still felt helpless, but the hands placed him, carefully, almost tenderly, down on the rock floor.

“Who has his heart?” growled Anubis. [...]

Anubis placed a pair of golden scales in front of him.

“So is this where we find out what I get?” whispered Shadow to Bast. “Heaven? Hell? Purgatory?”

“If the feather balances,” she said, “You get to choose your own destination.”

“And if not?”

She shrugged, as if the subject made her uncomfortable. Then she said, “Then we feed your heart and your soul to Ammet, the Eater of Souls...”

“Maybe,” he said. “Maybe I can get some kind of a happy ending.”

“Not only are there no happy endings,” she told him, “There aren’t even any endings.” (GAIMAN, 2010, p. 481 – 483)

A morte não é um final, é uma mudança de estado e, para uma criatura versátil como Shadow, não é nem mesmo o derradeiro estado. Como parte de um ciclo, Shadow avança para o além da morte – após vivenciar a mortalidade, a sacralidade e o além, Shadow opta pelo nada, a não existência.

On one of the pans of the scales, carefully, reverently, Anubis places a feather. Anubis put Shadow's heart on the other pan of the scales. Something moved in the shadows under the scale, something it made Shadow uncomfortable to examine too closely. It was a heavy feather, but Shadow had a heavy heart, and the scales tipped and swung worryingly. But they balanced, in the end, and the creature in the shadows skulked away, unsatisfied. [...]

Shadow said, "So now I get to choose where I go next?"

"Choose," said Toth. "Or we can choose for you."

"No," said Shadow. "It's okay. It's my choice."

"Well?" roared Anubis.

"I want to rest now," Said Shadow. "That's what I want. I want nothing. No heaven, no hell, no anything. Just let it end."

"You're certain?" asked Toth.

"Yes," said Shadow.

Mr. Jacquel opened the last door for Shadow, and behind that door there was nothing. Not darkness. Not even oblivion. Only nothing. Shadow accepted it, completely and without reservation, and he walked through the door into nothing with a strange fierce joy. (GAIMAN, 2010, p. 483 – 484)

O nada é fruto de uma escolha; o livre-arbítrio de Shadow, diferentemente dos outros deuses, é uma parte constituinte de sua cosmogonia como deus e, ao escolher o nada, Shadow busca descanso. A suspensão de sua existência é um novo estado no qual, paradoxalmente, Shadow continua existindo - existir na inexistência. Com essa vivência, o ciclo se fecha, ele agora é retentor de conhecimentos sobre como é cada perspectiva de existência, cada desdobramento possível na realidade palpável e no plano transcendente e, cumprido este objetivo, o ciclo se reinicia quando Shadow é resgatado do Nada por Whiskey Jack – corruptela do nome Wisakedjak, uma benevolente e galhofeira divindade cuja lenda tem muitas variantes entre diferentes povos indígenas norte-americanos; seria filho da Terra, responsável por ensinar e zelar por toda a humanidade. Shadow já o havia encontrado, juntamente com Wednesday, na forma de um velho indígena morando em uma reserva natural.

Even Nothing cannot last forever.  
He might have been there, been Nowhere, for ten minutes or for ten thousand years.  
It made no difference: time was an idea for which he no longer had any need.  
He could no longer remember his real name. He felt empty and cleansed, in that place that was not a place.

He was without form, and void.  
 He was nothing.  
 And into that nothing a voice said, "Ho-hoka, cousin. We got to talk."  
 And something that might once have been Shadow said, "Whiskey Jack?" [...]

"Sorry to have to disturb you."  
 "Let me be. I got what I wanted. I'm done."  
 "They are coming for you," said Whiskey Jack. "They are going to revive you."  
 "But I'm done," said Shadow. "It was all over and done."  
 "No such thing," said Whiskey Jack. "Never any such thing. We'll go to my place. You want a beer?"  
 He guessed he would like a beer, at that. "Sure."  
 "Get me one too. There's a cooler outside the door," Said Whiskey Jack, and he pointed. They were in his shack.  
 Shadow opened the door to the shack with hands he had not possessed moments before. (GAIMAN, 2010, p. 510)

Assim, ao ser revivido e reassumir uma persona física, Shadow finaliza o ciclo de sua cosmogonia e, concomitantemente, a reinicia, voltando ao seu estado original de mortal. Agora, após ser desconstruído para receber os conhecimentos sobre a existência em diferentes estados, ele adquire compreensão e capacidade para interferir no conflito entre os deuses. Shadow não apenas revive mitos, como se torna ele próprio um mito; a sombra que se projeta sobre tudo e todos indistintamente é um agente dessacralizador uma vez que existe em ambos os lados: é fiel e divino ao mesmo tempo, eliminando o degrau entre material e transcendente ao trazê-los para o mesmo patamar e, desta maneira, suprimindo a necessidade do mítico e do sagrado. Do mesmo modo em que os deuses novos são residuais e não intencionalmente adorados e, portanto, não são uma forma pura de sacralidade; Shadow, por aceitar tudo o que lhe é apresentado como um símbolo de sagrado como efetivamente uma ponte entre o material e o sobrenatural, acaba por também se tornar também uma mácula à sacralidade, ao ampliar e estender o conceito, ele acaba por esvaziá-lo. Por ser, a princípio, um ser sem motivação, como um buraco negro, ele irá consumir a justificativa do sagrado fazendo com que, em um período em que o secular – mesmo que implicitamente idolatrado – se sobrepõe aos mitos, a exorbitância de elementos que o protagonista, juntamente com Sam, consideram sacros funciona como o revés de suas intenções, minando sua transcendentalidade. Shadow e Sam são fundamentais na continuidade da existência dos deuses, mas, ao mesmo tempo, só conseguem mantê-los em um estado de tensão em uma espécie de limbo existencial; conseguem mantê-los subexistindo, mas não devolver a grandeza de dias passados. Com várias dialéticas que norteiam o romance, Shadow é a personificação dessas tensões posto que sua capacidade de tocar e permear a tudo e todos, sua maleabilidade, e mesmo seu trajeto por entre mortalidade, divindade, morte e inexistência, todos os elementos que ele concatena o tornam uma entidade única; do mesmo modo que **Deuses Americanos** é uma nova

abordagem à FC e à ciência, Shadow representa uma nova abordagem ao homem pós-moderno e sua fé.

### 4.3 O Centro da América

O ápice da dessacralização no romance acontece, ironicamente, no lugar que deveria ser o mais importante espaço sagrado no continente. O que, no entanto, Shadow encontra ao viajar ao centro geográfico da América é o oposto do esperado. Com a morte de Wednesday, grupos de ambas as gerações de deuses concordam em encontrarem-se no centro da América para que os deuses mais velhos recuperem o corpo do deus que está em posse dos mais jovens para que então Shadow possa realizar sua vigília na árvore como acordado. A escolha do centro soa, a princípio, justa uma vez que o espaço central, como um abrangente templo e um território neutro, protegeria ambas as facções que não conspurcariam solo sagrado em vãs tentativas de se atacarem. Contudo, no Novo Mundo, o centro tem uma polaridade diferente; em vários momentos, os personagens discutem que a América é uma terra imprópria para deidades e o centro não será diferente:

“That,” Said Czernobog, “is why we are meeting at the Center. Is ...” He frowned.  
 “What is the word for it? The opposite of sacred?”  
 “Profane,” said Shadow, without thinking.  
 “No,” said Czernobog. “I mean, when a place is less sacred than any other place. Of negative sacredness. Places where they can build no temples. Places where people will not come, and will leave as soon as they can. Places where gods only walk if they are forced to.”  
 “I don’t know,” said Shadow. “I don’t think there is a word for it.”  
 “All of America has it, a little,” said Czernobog. “That is why we are not welcome here. But the center,” said Czernobog. “The center is worst. Is like a minefield. We all tread too carefully there to dare break the truce.” (GAIMAN, 2010, p. 430)

A “sacralidade negativa” que Czernobog tenta explicar é justamente a dessacralização, algo diferente do profano. O centro, por sua vez, está associado a uma ideia de centro do mundo conhecido, ou seja, centro do cosmos e, assim, deveria representar o que há de mais importante em termos de ligação entre natural e sobrenatural, pois é partir do centro que se origina o universo. Segundo Elíade (2012, p. 38 – grifos do autor),

Temos, pois, de considerar uma sequência de concepções religiosas e imagens cosmológicas que são solidárias e se articulam num “sistema”, ao qual se pode chamar de “sistema do Mundo” das sociedades tradicionais: (a) um lugar sagrado constitui uma rotura na homogeneidade do espaço; (b) essa rotura é simbolizada por uma “abertura”, pela qual se tornou possível a passagem de uma região cósmica a outra (do Céu à Terra e vice-versa; da Terra para o mundo inferior); (c) a

comunicação com o Céu é expressa indiferentemente por certo número de imagens referentes todas elas ao *Axis mundi*: pilar (cf. a *universalis columna*), escada (cf. a escada de Jacó), montanha, árvore, cipós, etc.; (*d*) em torno desse eixo cósmico, estende-se o “Mundo” (“nosso mundo”) – logo, o eixo encontra-se “ao meio”, no “umbigo da Terra”, é o Centro do Mundo.

Um grande número de mitos, ritos e crenças diversas deriva desse “sistema do Mundo” tradicional.

No entanto, não é o que o centro da América representa aqui; mitos não são derivados dele, mitos o evitam. O Centro para onde Shadow e seus companheiros viajam é, de fato, uma quebra na homogeneidade do espaço, não como uma abertura para o além, mas sim, como um grande bloco de dessacralidade, como uma pedra no caminho, um bloqueio. Ainda segundo Eliade (2012, p. 42 - 43), a comunicação entre diferentes zonas cósmicas é o que torna o Centro um Cosmos perfeito e, portanto, deseja-se reproduzi-lo em diferentes escalas, pois o homem religioso anseia por viver o mais próximo possível do Centro do Mundo e, dessa forma, ao construir sua morada no Centro, reviver a cosmogonia de sua crença. O que é retratado no romance é, porém, um local vazio e abandonado:

Determining the exact Center of anything can be problematic at Best. With living things – people, for example, or continents – the problem becomes one of intangibles: What is the center of a man? What is the center of a dream? And in the case of the continental United States, should one count Alaska when one attempts to find the center? Or Hawaii?

As the Twentieth Century began, they made a huge model of the USA, the lower forty-eight states, out of cardboard, and to find the center they balanced it on a pin, until they found the single place it balanced.

As near as anyone could figure it out, the exact center of continental United States was several miles from Lebanon, Kansas, or Johnny Grib’s hog farm. By the 1930s the people of Lebanon were all ready to put a monument up in the middle of the hog farm, but Johnny Grib said that he didn’t want millions of tourists coming in and tramping all over and upsetting the hogs, so they put the monument to the geographical center of the United States two miles north of the town. They built a park, and a stone monument to go in the park, and a brass plaque on the monument. They blacktopped the road from the town, and, certain of the flux of tourists waiting to arrive, they even built a motel by the monument. Then they waited.

The tourists did not come. Nobody came.

It’s a sad little park, now, with a mobile chapel in it that wouldn’t fit a small funeral party, and a motel whose windows look like dead eyes. (GAIMAN, 2010, p. 426 – 427)

Ao contrário da *House on the Rock* que é um nódulo de energia que se destaca na terra não sagrada e que, dessa forma, atrai vida para si; o Centro da América repele vida e, conseqüentemente, deuses. Sua atmosfera é estagnada e opressiva, o inverso do que os habitantes da região esperavam. De fato, houve uma espécie de ritual para determinar o centro geográfico da América, da mesma maneira que uma tribo realizaria um ritual para saber onde se estabelecer, mas desde o princípio houve empecilhos, como em um mau presságio, e o

exato centro, uma fazenda de porcos, não pode ser utilizado. O local escolhido, mesmo que não o centro exato e sim uma projeção do que as pessoas esperavam dele, constitui o *imago mundi*, o mundo idealizado pelo homem religioso; sua localização exata não importa, o relevante é o que se espera dele e, no caso, as expectativas são quebradas. Nas palavras do senhor Nancy, o deus africano que acompanha Shadow no resgate do corpo de Odin: “This isn’t about what is,” said Mr. Nancy. “It’s about what people *think* is. It’s all imaginary anyway. That’s why it’s important. People only fight over imaginary things.” (GAIMAN, 2010, p. 427 – grifo do autor) O Centro da América foi, de fato, o centro do Universo para a população de Lebanon, mas o seu tipo de energia não atraiu turistas e não despertou o interesse de ninguém; seu valor lhe foi infundido pela imaginação das pessoas. O fato de se tornar um lugar abandonado e esquecido, uma espécie de pária da sacralidade, assim como Shadow, deve-se a organização do continente americano e da era vivida; um lugar que é o paradigma da modernização e da tecnologia, tão apegado à ciência e a secularização, tem um núcleo que não é místico, ao invés disso, é antissobrenatural e avesso ao transcendente. Como parte do jogo de dialéticas e espelhamentos - deuses místicos e seculares; humanos descrentes ou demasiado crentes; lugares sagrados e dessacralizados – o Centro da América sincretiza o papel do Novo Mundo no romance: ele quebra com as expectativas de uma terra que acolherá a todas as religiões igualmente; ele reforça os medos dos deuses velhos de desaparecerem e o dos deuses novos de serem substituídos; ele é o fruto de um frustrante salto de fé dos cidadãos locais; uma metonímia para o que o continente representa para mortais e deuses.

## 5. A GARÇONETE DO CAFÉ EXPLICA QUAL A DIFERENÇA ENTRE UMA FAMÍLIA ASSISTINDO TELEVISÃO E UMA TRIBO POLINÉSIA IDOLATRANDO UM TOTEM

Em muitos discursos críticos e na mídia, **Deuses Americanos** é considerado uma paródia, uma sátira sobre a tendência do mais novo de usurpar o lugar do mais velho em um ciclo eterno, e sobre aqueles que insistem em não se renovar, saudosistas infundados, aqueles que resistem às novidades sem necessariamente conhecê-las. Muito além disso, é, ao mesmo tempo, uma sátira sobre aqueles que se rendem às novidades sem ter a certeza de que são realmente melhores e sobre a incerteza e sentimento de desencontro que a dualidade do mais velho e do mais novo pode gerar. Na história, os deuses antigos estão ameaçados, pois não se encaixam mais no cotidiano da sociedade, não há mais necessidade de um deus da caça e da pesca, então tal atrito faz com que eles saiam de cena para que deuses cibernéticos ganhem mais destaque.

Os deuses novos, porém, não são diretamente reconhecidos e cultuados, ou seja, não tomaram totalmente o lugar dos deuses antigos. Há um impasse entre abandonar totalmente a fé antiga e substituí-la por uma nova que, no entanto, não é declaradamente uma fé; há certa resistência contra ambas as opções. Essa característica de pseudoimparcialidade, de inaptidão em escolher e ainda por cima assumir sua escolha, é comum ao indivíduo pós-moderno fragmentado. A humanidade inserida no universo da obra, a exemplo da garçonete que serve Shadow, Wednesday e Easter, não sabe o que é ter uma religião e nutrir uma crença apropriadamente. Ela refuta crenças antigas por serem opressoras e sexistas, mas ao mesmo tempo não sabe definir adequadamente o que é aquilo que ela chama de sua fé; ela tem um potencial que poderia voltar para determinada entidade, mas, perdida, não sabe o que, de fato, idolatra.

A humanidade contemporânea é o grande problema dos deuses antigos e novos. Deuses são criações humanas e dependem da crença humana para existir. Quando os humanos negam a existência de determinado deus ou quando simplesmente o esquecem, estão matando-o – vale lembrar que matar um deus não é o mesmo que destruí-lo por completo; ao matá-lo como Odin ou Dionísio, a morte tornar-se-ia parte de seu ciclo e, portanto, de sua cosmogonia. A destruição de um deus se daria através de seu esquecimento completo. E sua sociedade se organizou de maneira que deuses antigos serão esquecidos e deuses novos não podem se revelar como deuses, o que faz com que se tornem oportunistas, deuses que surgem espontaneamente utilizando impulsos criadores não intencionais: a deusa Mídia é idolatrada a

cada vez que alguém assiste televisão ou lê o jornal; a cada vez que alguém inventa um boato sobre um artista famoso e utiliza-se dos meios midiáticos para espalhá-lo; a cada vez que há um plantão de notícias urgente. A humanidade tem consciência da importância e da presença desses recursos e como eles podem influenciar a sociedade, logo, a energia que desprendem quando os utilizam tornou-se a deusa Mídia, mas a humanidade ignora que essa energia tenha se personificado, criado consciência e adquirido status de divindade.

A ciência e a tecnologia tem um papel essencial na existência da sociedade atual. Seria impossível pensar o mundo de hoje sem os recursos da medicina que foram desenvolvidos, sem a internet, sem celulares, entre outros. Seria caótico pensar que esses recursos, de repente, desaparecessem: seria a ruína da sociedade. Inconscientemente, a ciência e a tecnologia tem o papel de divindades; temos fé de que a cura para uma infinidade de doenças será descoberta, temos fé que a vida cotidiana será cada vez mais confortável e fácil graças às descobertas e aprimoramentos científicos. Nesse contexto, a busca incessante por conhecimento e aprimoramento – como característico da humanidade – talvez tenha um efeito colateral adverso na geração de deuses novos: sempre haverá novos recursos para substituir os antigos. Essa geração de deuses se alimenta da fé e dos “sacrifícios” que os humanos dedicam justamente a esses recursos de alta rotatividade, o que torna seu surgimento muito fácil, mas, concomitantemente, torna sua substituição um processo igualmente simples e iminente. Esses deuses mais jovens, por surgirem de um processo inconsciente, não participam de nenhuma mitologia e, por conseguinte, não tem o embasamento de uma mística ou mesmo a força de uma tradição para ajudá-los a atravessar o tempo; eles não tem parte na psiquê humana, não são englobados pelo inconsciente coletivo e, assim, jamais perderão sua faceta imediatista. É dizer que deuses novos são criados por uma necessidade imediatista e também cambiados por deuses ainda mais novos frente ao mesmo imediatismo. Deuses antigos, ao contrário, apesar de não serem constantemente buscados como seus descendentes, estão integrados no inconsciente e na memória coletiva, tendo pilares sólidos nos abismos mais recônditos da mente humana, o que lhes dá certa garantia de sobrevida. Seja através do senso comum, de histórias contadas e adaptadas ao longo do tempo ou mesmo da constituição de arquétipos, deuses mais velhos tem raízes mais profundas na mente humana, o que os faz existirem por mais tempo e sem a necessidade de substituição. A exemplo disso, a atual sociedade está temporalmente muito longe da sociedade que uma vez cultuou Hórus ou Anúbis, mas até hoje essa fé é estudada em aulas de História, mesmo nas séries mais primárias, como parte do



estudo da antiga civilização egípcia e um grande número de indivíduos sabe reconhecer as figuras de ambos os deuses em questão.

As formas literárias passam por um processo muito parecido com o da crença: o romance, por exemplo, quando surgiu como um novo gênero, também encontrou certa resistência e, como é natural, sofreu modificações ao longo do tempo, juntamente com a sociedade. Ao aproximar-se a forma épica dos deuses antigos e o romance dos deuses novos, em nível didático, tem-se uma possível explicação desse processo. Formas literárias, assim como a fé, adaptam-se às necessidades vigentes da época em que estão inseridas, enfrentando os mesmos percalços e atritos. A própria Ficção Científica mudou em busca de maneiras mais realistas, de acordo com nosso paradigma de realidade, de retratar a ciência; ou, em outros casos ainda, teve que repensar sua ciência fantástica para que não se parecesse em absoluto com algo que é parte do que são considerados recursos e tecnologias contemporâneos. Ainda mais além, a atual organização social é influenciada – e é possível – graças a recursos como o *WiFi*, o *cloud computing*, o 3G, as vacinas, as transmissões por satélites, entre uma infinidade de outros, e, curiosamente, fazer uso dessas possibilidades é dar um salto de fé cega. Ao hospedar um arquivo na Nuvem, acredita-se que no dia seguinte ele ainda estará lá; ao injetar uma vacina, acredita-se que o indivíduo está recebendo uma substância benéfica que prevenirá determinadas enfermidades. Não se pode afirmar com certeza que o arquivo continuará hospedado, não se sabe precisar exatamente – obviamente tendo em vista o público leigo que faz amplo uso dessa tecnologia – onde ele está hospedado e por quais mecanismos ele passou para que atingisse aquele estado. Alguém que recebe uma vacina, na maioria dos casos, não acompanha todas as etapas de sua fabricação, envasamento e transporte para ter certeza do que ao certo está sendo injetado. Apenas acredita-se na Nuvem e na vacina. Da mesma forma, cada botão apertado para que um aparelho se ligue, é um salto de fé.

Apesar da existência de pessoas como Sam, os deuses antigos devem enfrentar uma espécie de desserviço por parte de alguns que não compreendem bem sua posição em uma sociedade arreligiosa, mas povoada por crenças de diferentes origens e épocas coexistindo com o novo tipo de fé. Essas pessoas fazem uma interpretação errônea do que é ter uma religião e são representadas de maneira irônica na obra. O icônico trecho a seguir é uma síntese do que é a nova postura frente à fé:

The girl stared at him as if green toads had begun to push their way between his lips. Then she said, “I don’t know about any of that Christian stuff. I’m a pagan.” [...].

“I think I *shall* have another espresso, if you do not mind. And tell me, as a pagan, who do *you* worship?”

“Worship?”

“That’s right. I imagine you must have a pretty wide-open field. So to whom do you set up your household altar? To whom do you bow down? To whom do you pray at dawn and at dusk?”

Her lips described several shapes without saying anything before she said, “The female principle. It’s an empowerment thing. You know?”

“Indeed. And this female principle of yours. Does she have a name?”

“She’s the goddess within us all,” said the girl with the eyebrow ring, color rising to her cheek. “She doesn’t need a name.”

“Ah,” said Wednesday, with a wide monkey grin, “so do you have might bacchanals in her honor? Do you drink blood wine under the full moon while scarlet candles burn in silver candleholders? Do you step naked into the seafoam, chanting ecstatically to your nameless goddess while the waves lick at your legs, lapping your thighs like the tongues of a thousand leopards?”

“You are making fun of me,” she said. “we don’t do any of that stuff you were saying.” [...].

“There,” said Wednesday, “is one who ‘does not have the faith and will not have the fun,’ Chesterton. ‘Pagan indeed.’ [...] (GAIMAN, 2010, p. 310 – 311, grifos do autor).

A garçonete, no caso, diz ser uma seguidora de uma fé antiga e, no entanto, não volta seu sentimento de sagrado a nada muito concreto. Sua crença, ao passo que não parece o suficiente para exercer o papel que uma religião teria para confortá-la, também não serve às gerações novas ou antigas de deuses, pois não os alimenta. Sua memória psíquica é fechada para qualquer um desses núcleos, é um espaço inabitável no qual nenhum dos dois lados poderia buscar abrigo. Essa situação, como demonstrado no trecho anteriormente citado, é tratada de maneira até mesmo cômica, é uma caricatura do que pode surgir de uma sociedade pretensamente sem religião.

De fato, no mundo ocidental contemporâneo é inegável a hegemonia do cristianismo em todas as suas formas, mas, muito próximo da Era Medieval, essa religião formal funciona mais como um dogma que dita estilos de vida e regras de convivência do que como um culto de adoração e, por sinal, muitos autoproclamados cristãos fazem uma série de adaptações e modificações nos dogmas da própria religião tornando-os mais interessantes para si e mais fáceis de serem aplicados no dia-a-dia. É uma grande ironia que um dos alicerces da civilização ocidental seja o cristianismo em sua forma mais conservadora; que hoje ele ainda se mantenha como parâmetro com esses moldes mais primitivos e que, no entanto, a crença *per se* tenha passado por uma série de adaptações gerando cultos diferentes à mesma figura, maneiras diferentes de adorar o mesmo deus originário de uma mesma mitologia. Na verdade, a reatualização de uma religião é recorrente na história, desde a religião romana que foi copiada da grega, ao próprio Cristianismo que englobou uma série de elementos pagãos da

cultura celta, preceitos religiosos são repensados e recriados conforme o interesse e a necessidade dos seguidores em determinado período. A sexualidade ocidental, por exemplo, é muito embasada no Antigo Testamento, e a sociedade atual, apesar de gradualmente se abrir a discussões, ainda retém uma série de tabus relacionados à homossexualidade, a relações sexuais antes do casamento, à sexualidade feminina, entre outros aspectos. Baseada num conceito religioso, a sociedade renega práticas e características inerentes e naturais do ser humano. Em **Deuses Americanos** não há, com exceções de referências a padres e igrejas, nenhuma referência à mitologia cristã; não há um encontro com uma personificação do deus cristão ou de Jesus, como se o Cristianismo fosse um pano de fundo já dado, subentendido, para quaisquer questões relacionadas à fé, religião e mito; como se todo o desenvolvimento do romance se desse sob a óptica de alguém que cresceu em uma sociedade judaico-cristã. Frente à predominância cristã, os dois núcleos de personagens trazem elementos de culturas distantes tanto temporal quanto geograficamente. A fé formal predominante cristã, apesar das muitas adaptações e de enfrentar o mesmo tipo de problema que os deuses velhos, procurando uma função; ou mesmo que os deuses novos, que buscam soberania e, ao mesmo tempo, sofrem em antecipação pelo medo de se tornarem obsoletos devido aos inúmeros recursos e dispositivos contemporâneos que são reinventados e substituídos frequentemente; a fé cristã não tem necessidade de participar de uma batalha entre deuses porque, até então, apesar de também ameaçada pela existência de outras crenças, é proclamada como predominante pela sociedade ocidental que ainda se organiza aos moldes de tal fé.

Por sua vez, os recursos reinventados e modificados constantemente são a maneira do indivíduo pós-moderno arreligioso de lidar com seus limites, uma vez que “[...] os seres humanos estão sozinhos para tratar das coisas humanas e, por isso, *as únicas coisas que importam aos seres humanos são as coisas de que os seres humanos podem tratar*” (BAUMAN, 1998, p. 212, grifo do autor). A proposta de constante superação é parte da ilusão desses sujeitos de que são onipotentes, como deuses.

A ideia da autossuficiência humana minou o domínio da religião institucionalizada não prometendo um caminho alternativo para a vida eterna, mas chamando a atenção humana para longe desse ponto; concentrando-se, em vez disso, em tarefas que os seres humanos podem executar e cujas consequências eles podem experimentar enquanto ainda são “seres que experimentam” – e isso significa aqui, nesta vida. (BAUMAN, 1998, p. 213)

Ou seja, a fé na própria capacidade e no que são capazes de criar através dessa capacidade é, ao mesmo tempo, o que mais coloca as religiões à prova e recria o conceito de

religiosidade. A crença, apesar de ainda existir associada a grupos, passa a ser vista como algo muito mais individual e, no entanto, ainda há a presença de uma fé hegemônica que tem influência no modo de vida de uma sociedade e é a prova de que, mesmo se pretendendo não religiosa e secularizada, os indivíduos pertencentes a essa sociedade precisam de uma crença, mesmo que não a pratiquem em sua plenitude ou mesmo que não se aprofundem nos seus mistérios. Essa necessidade de uma crença, ou melhor, de vivenciar uma mitologia, também é visível em outros aspectos da vida contemporânea. A cultura *pop*, por exemplo, cria e recria mitologias que acabam por gerar grandes nichos mercadológicos. Super-heróis têm poderes e atributos físicos que remetem a deuses e heróis mitológicos – os próprios deuses e heróis mitológicos são reimaginados e ficcionalizados, como o personagem Thor, da Marvel Comics. A sociedade experimenta essas mitologias através de quadrinhos, cinema, séries, jogos eletrônicos e toda uma indústria que se formou ao redor dessa necessidade. Testemunha-se que a religião “como a dança e a pintura [...] se torna uma atividade de lazer, isto é, comportamento deliberado, não regulamentado, pessoal e secreto” (TOURAINÉ apud BAUMAN, 1998, p. 215). Como aponta Robertson (2011, p. 56-57), usufruir dessas mitologias *pop* não é, de fato, o mesmo que se ter uma religião; no entanto, o que está por trás do ato de consumir e buscar essas novas mitologias tem o mesmo sentido para um indivíduo de hoje que idolatrar uma determinada divindade teria para um indivíduo do passado somado ainda ao lazer proporcionado:

That this superhero tradition is no specifically religious in nature is obvious; comic readers are not holding worship services to Superman or Thor. However, on a much more subtle level, there are large gathering of the faithful at comic book conventions and “cell groups” that come in and out of specialty comic shops every week, bringing with them their offering of money – much more than ten cents now – and receiving not only their tangible sacraments, the comics themselves, but also news and announcements of the comings and goings of their favorite mythical beings. The tradition is not religious, but the people who find themselves in the comics subculture treasure it with near-religious devotion. There is in this tradition, in this subculture, in this devotion, a living mythology.

Em complemento à discussão trazida por Roas (2013, p. 110 - 111) sobre a possibilidade de uma literatura fantástica – e sua função – na contemporaneidade, a demanda por essas mitologias demonstra que o fantástico não é apenas ainda possível, como também uma necessidade para compreender uma realidade que por si só já é uma construção social ficcionalizada. Assim como os indivíduos inseridos em determinada sociedade acatam, até mesmo por questões de sobrevivência, o que essa sociedade dita como noção de realidade, o fantástico sobrenatural pode ser tratado como uma verdade misteriosa e inexplicável, o que o

constituiria como um tipo de fé, ao mesmo tempo em que estabelece seus dogmas. O grupo de deuses novos criados por Gaiman surge para mostrar que a sociedade ainda precisa e quer o elemento mágico próximo de si, e que essa relação é parte de um instinto muito básico, que acompanha a humanidade desde muito cedo, o instinto de tentar explicar a realidade ao seu redor, e este instinto se manifesta, inicialmente, através da criação de mitologias. A garçõnete instintivamente cria uma “deusa pessoal”, “a deusa do princípio feminino inerente a todos nós”. Mesmo que essa criação não atinja efetivamente o *status quo* de deidade e que não seja personificada como todos os outros deuses na obra, o que a garota descreve é uma tentativa de preencher seu instinto que demanda por uma mitologia.

A partir desse instinto criador compreende-se que há uma necessidade humana de autoexplicação e autocompreensão, o verdadeiro motivador das criações mitológicas, mas, ao mesmo tempo, nota-se certo grau de fetichização dessas mitologias e da interação com elas. A problemática já se inicia na definição de fetiche, que tem significados diferentes para sociólogos, antropólogos, economistas e psiquiatras. Curiosamente, a palavra *fetiche* é derivada da palavra *fetisso*, do *pidgin* originário da colonização da costa africana por Portugal; *fetisso* vem da palavra portuguesa *feitiço*, originada na Idade Média para se referir a práticas mágicas e bruxaria; e *feitiço*, por sua vez, vem do latim *facticius* – manufaturado, artificial, feito pelo homem (PIETZ, 1986, p. 5). Logo, a ligação do fetiche com a religiosidade (bruxaria, feitiço) é inerente desde sua origem. Passando por diversas definições tais como

[...] irreducible materiality; a fixed power to repeat an original event of singular synthesis or ordering; the institutional construction of consciousness of the social value of things; and the material fetish as an object established in an intense relation to and with power over the desires, actions, health, and self-identity of individuals whose personhood is conceived as inseparable from their bodies (PIETZ, 1968, p. 10),

percebe-se que a materialidade (fabricado, feito com as mãos) é uma ideia comum ao conceito de fetiche, seja qual for a abordagem. O fetiche, então, como resultado da interseção entre espiritual e material, como símbolo, como modelo a ser seguido e arduamente reproduzido, como construção social que influencia a percepção que um indivíduo tem de si mesmo, é uma sinédoque, uma “totalidade destotalizada” (PIETZ, 1986, p. 14), uma representação de um poder maior e inefável tornado acessível e compreensível. O maior exemplo de fetiche como canalizador e ponte entre planos e ideias é o próprio *fetisso*, o fetiche mágico, um objeto ao qual são atribuídos poderes e funções mágicos e sobrenaturais;

uma ligação entre o mundo material e o transcendental, portanto. Não apenas do ponto de vista religioso representações assim abundam na sociedade:

Fetishes exist in the world as material objects that “naturally” embody socially significant values that touch one or more individuals in an intense personal way: a flag, monument, or landmark; a talisman, medicine-bundle, or sacramental object; an earring, tattoo, or cockade; a city, village, or nation; a shoe, lock of hair, or phallus; a Giacometti sculpture or Duchamp’s *Large Glass* (PIETZ, 1986, p. 14).

Alguns desses exemplos como a bandeira ou, em determinadas culturas, certos objetos cerimoniais, são referências comuns a todos os indivíduos inseridos naquele contexto e, assim, conhecê-los torna-se imprescindível para a boa convivência dentro daquela comunidade. Reforça-se que a construção dos fetiches sofre influências do social como coletividade, mesmo que o que um fetiche causa em um indivíduo é, na verdade, uma resposta – consciente ou inconsciente – intensamente pessoal e, portanto, única. Pode-se afirmar que, hoje em dia, ter uma religião é um tipo de fetiche, e há uma pressão social para que, mesmo em tempos em que a sociedade se afastou da religiosidade, o indivíduo assuma uma postura frente à espiritualidade, para que ele “escolha um caminho”, mas jamais ele deve escolher “não tomar um caminho”. O que corrobora essa ideia é que o ateísmo ainda é tabu e não é bem aceito por muitos, independente de situação econômica ou nível de instrução, e isso é visível em diversas comunidades por todo o mundo. Mesmo as guerras religiosas ou, menos drásticas, discussões acerca de fé, de “qual a religião correta”, a necessidade que determinadas religiões impõe de pregar e doutrinar o maior número de fiéis e, assim, expandir-se, são provas de que ter uma crença é, por si, uma fetichização. Quando a garçonne cria uma religião própria, apesar de infundada, incoerente e sem tradição alguma, a garota está reagindo a uma necessidade própria – a de alento, de aproximar-se da espiritualidade –, mas também a uma imposição social – a de efetivamente ter uma religião, de maneira formal.

Essa coerção é um entre os fatores que, retomando as palavras de Robertson (2011, p. 56-57), tornam mitologias meros produtos consumíveis – é necessário ter; se não é adquirido de forma natural, então é comprado. A religião também se tornou um produto que integra a lógica e a dinâmica de mercado da sociedade, dessacralizando-se. O comprar, por outro lado, é abraçado, vivenciado, estimulado e simplesmente aceito, sem maiores questionamentos; é o novo caminho para o autoconhecimento; é, portanto, sacralizado. Como na teoria marxista, o produto, no caso a religião como bem de consumo, também adquire um valor objetivo que surge, por sua vez, através das relações humanas que ditam valores sociais – tanto valores

morais quanto financeiros (preço). Essas relações induzem ao que, para Marx, seria uma ilusão acerca da existência do valor de um produto, valor este que, em realidade, não pode ser quantificado ou medido, como a sociedade prevê. Ao entrarem nesse ciclo, as religiões tornam-se sinônimos de bons valores morais e éticos; assumir ter uma crença – mas não simplesmente qualquer crença, e sim aquela que não seja um tabu para a sociedade ocidental judaico-cristã – frente aos olhos da sociedade é como um atestado informal de que aquele indivíduo é confiável e digno porque segue determinados preceitos sagrados. E, ao mesmo tempo, as religiões também se integram como geradoras de valores financeiros, pois, além de serem produtos compráveis e consumíveis, geram uma série de outros produtos relacionados, constituindo uma grande variedade de mercadorias: de *kits* para fazer bonecos vodu, talismãs e indumentária até a reproduções de relíquias de santos e excursões para lugares sagrados.

Os deuses novos de Gaiman estão na interseção entre os valores humanos de fé e a crença na tecnologia e no comprar; são, portanto, a personificação e a sacralização de um fetiche que, a princípio, não tinha relação com religiosidade. A imagem de uma tribo primitiva reunida ao redor de uma figura de seu deus para realizar determinado ritual pode ser atualizada para uma família assistindo televisão, não se importando necessariamente com o que está sendo assistido, mas sim com o tamanho impressionante da tela do aparelho e com as múltiplas possibilidades de escolha de canais. A imagem do deus representa – de uma maneira acessível aos mortais – o próprio deus e recria sua cosmogonia em menor escala, tornando-o mais próximo e passível de ser adorado e, logo, de atender a pedidos e de protegê-los. A televisão representa certo nível de poder aquisitivo e colabora com a formação da ilusão do que seria um ideal de conforto; simplesmente acredita-se que ela irá funcionar e prover diversão porque se pagou por ela com essa intenção. Esse consumo automático e não questionado remete à metáfora da zumbificação – “Zombies, it seems, are effects and mirror images of modern mechanical processes [...]” (BOTTING, 2011, p. 42) –, o que Botting discute como a alienação causada pelo trabalho, como exemplificado no longa-metragem alemão **Metropolis**, surge na sociedade pós-moderna, mais elaboradamente, como a alienação provocada pela necessidade de consumo, sendo que o trabalho alienador é parte de tal processo. O ato mecânico de consumir, associado à ideia de sucesso e superioridade, posiciona a humanidade no centro de outra tensão: assim como é centro na dualidade entre razão e transcendentalismo, o ser humano também se vê preso na incoerente busca em massa por individualidade, o que faz com que milhares de consumidores adquiram o mesmo produto em uma tentativa de serem diferentes, de se destacarem da massa.

A cultura de massa – incluindo grandes produções cinematográficas ou de vídeo games de Ficção Científica – está retroalimentando a fetichização da tecnologia e a zumbificação daqueles que a adoram, e é essa fetichização, por sua vez, que contribui com a formação de novas mitologias consumíveis que são tratadas com veneração quase religiosa, como o caso das sagas de super-heróis de histórias em quadrinhos anteriormente mencionado. O solipsismo frente ao panorama de fetiche e consumo é inevitável:

Os *mass media* tendem a impor símbolos e mitos de fácil universalidade, criando “tipos” prontamente reconhecíveis e por isso reduzem ao mínimo a individualidade e o caráter concreto não só de nossas experiências como de nossas imagens, através das quais deveríamos realizar experiências. [...] Por isso desenvolvem, ainda quando aparentam ausência de preconceitos, sob o signo do mais absoluto conformismo no campo dos costumes, dos valores culturais, dos princípios sociais e religiosos, das tendências políticas. Favorecem projeções orientadas para modelos “oficiais” (ECO, [1979?], p. 42-43).

A humanidade deixar de vivenciar determinadas experiências individuais para se adequar a modelos sociais, econômicos ou religiosos (fetiche), o que a torna mais alienada e imediatista; a busca por conforto na espiritualidade deve ser alcançada no momento do pedido por esse auxílio e não mais através da mediação de orações e um determinado tempo de contemplação.

Por outro lado, da mesma maneira que a tecnologia mudou a vivência religiosa, a religião também teve seu impacto sobre a tecnologia. Abreu (2013, p. 262) discorre sobre como o campus multimídia da emissora Santa Clara TV, desde a década de 1970, se utiliza das novas tecnologias de comunicação e vem se apropriando de termos tecnológicos para explorar novas metáforas e analogias – a palavra *rede*, como utilizada referente à Internet, é comparada com a rede de um pescador, que reúne os peixes, no caso, os fiéis. Não apenas nesse caso específico, mas outras religiões contam com programas de televisão, linhas telefônicas, canais de vídeos no *Youtube*, aplicativos para celular e uma infinidade de outros recursos que são parte da disseminação de sua doutrinação e que constam como instrumentos através dos quais é possível vivenciar aquela determinada fé; o ambiente virtual é o novo templo. A rede que reúne “os peixes” foi, assim, expandida e aprimorada; entrar em contato com uma comunidade religiosa não é um ato necessariamente físico e, logo, a função social de ir à missa aos domingos é substituída por uma atividade *online*. A fé na tecnologia é tamanha que se conta com ela para realizar as atividades relativas a uma fé formal, constituindo uma espécie de “dupla fé”, a fé espiritual e a fé na tecnologia que será o intermediário – o fetiche – para a transcendência.



A fé na tecnologia não é diferente, em essência, de qualquer outra crença organizada em preceitos e dogmas: manuais de instrução e termos de uso de serviço são os novos livros sagrados e a busca por comodidade que motiva o mergulho em um credo é a mesma em ambos os casos. Satiricamente, o décimo segundo e o décimo terceiro episódios da décima temporada da série animada **South Park**, intitulados **Go God Go** (2006) – “Vai, Deus, vai” – e **Go God Go XII** (2006) trazem um enredo no qual um dos personagens, o irreverente Eric Cartman, por sofrer com a ansiedade e a expectativa pelo lançamento de uma nova plataforma de vídeo ames, se congela para entrar em estado de animação suspensa até a data do lançamento daí a três semanas. Seu plano, porém, falha e ele é descoberto e reanimado por uma civilização cinco séculos no futuro. Paralelamente a isso, a professora transexual de Eric conhece o biólogo Richard Dawkins, com quem vive um romance, e que é o responsável por convencê-la de que religiões, em realidade, são um discurso vazio de falácias ideológicas, “convertendo-a” ao ateísmo. Unidos, Dawkins e a senhorita Garrison promovem a eliminação das religiões do mundo causando um impacto no futuro que Eric encontrará; apesar de não existirem mais religiões, o mundo está dividido entre três facções que estão em guerra: a Aliança de Ateus Unidos, a Liga de Ateus Unificados e a Aliança de Ateus Aliados – os três grupos lutam entre si para provarem que, ao modo de ver de cada um, a sua interpretação da ciência está correta e que a sua resposta para a Grande Pergunta é a única verdade absoluta e incontestável.

A paródia é uma crítica mordaz às guerras religiosas, subentende-se que, mesmo sem as religiões, guerras dirigidas com o mesmo pretexto ainda aconteceriam. Quando o grande sábio lontra da Aliança de Ateus Unidos contesta a organização vigente dizendo que talvez alguns indivíduos precisem acreditar em algo e que talvez o fato de simplesmente acreditar em Deus faça Deus existir, ele é linchado e morto, pois está cometendo uma heresia ao aventar que não existe apenas uma ciência pura, que responderá a todas as perguntas através da lógica. À beira de um grande ataque que poderia destruir o mundo todo, Eric tenta contatar sua professora no passado e, ao acidentalmente revelar a Dawkins que ela havia sido um homem antes da operação de mudança de sexo, causa sua separação. O futuro é imediatamente remodelado, não há mais a divisão e a guerra nunca aconteceu – a sociedade se livrou dos “ismos” que, nas mãos de pessoas irracionais, podem causar um grande mal –, as crenças são, afinal, “um mal necessário”, mas é importante ressaltar a liberdade e a diversidade, não há uma única resposta para a Grande Pergunta. No final do segundo episódio, é revelada qual seria a Grande Pergunta: como os ateus devem se denominar? A luta

é para saber se o melhor nome para a nação atea é Aliança de Ateus Unidos, Liga de Ateus Unificados ou Aliança de Ateus Aliados, o que é colocado como um mero detalhe insignificante e faz a situação soar como um conflito ridículo e desnecessário; não obstante, a necessidade de se definir e se compreender seria a premissa básica para a busca de sentido para a vida – ou melhor, a busca de explicação para o que é a vida –, então, a Grande Pergunta do futuro não é, afinal, supérflua.

Retomando o fato de que a humanidade criou mitos e religiões para aplacar suas angústias e de que, posteriormente, a ciência assumiu essa função, entende-se que as ânsias não foram de fato apaziguadas com a passagem do tempo e a mudança de costumes e reestruturação da sociedade; aparentemente, possuir essas ansiedades frente à vida é uma condição humana que pode apenas ser amenizada. Ainda assim, a humanidade persiste em uma busca por respostas e, dessa forma, chegou a diversos desenvolvimentos científico-tecnológicos que facilitaram a existência aumentando a expectativa de vida, recriando modos de produção de maneira mais barata e sustentável e uma infinidade de outras conquistas que podem ser consideradas parte de um processo evolutivo, mas, mesmo com todos esses avanços, é notório que a humanidade continua a pensar sobre sua existência e a criar mitos para explicá-la. É dizer que, ironicamente, o ser humano já compreendeu uma série de aspectos sobre a natureza e ao seu redor, indo tão longe quanto o próprio espaço sideral, e, no entanto, não conseguiu explicar a si mesmo. Isso constituiria a religião, sim, como um discurso vazio e apenas uma coletânea de falácias ideológicas uma vez que não conseguiu cumprir o seu papel e foi necessário recorrer a um novo refúgio; e esse refúgio – a ciência –, porém, apesar de se propor como estritamente lógico, passa a ser reverenciado como intocável e sagrado e, portanto, religioso.

A reatualização das crenças configuraria como o fim da religiosidade uma vez que a adição de suplementos e complementos esvaziaria a fé de seu sentido original – da mesma maneira que um ciborgue existe no limiar entre o humano e o artificial graças à substituição de membros e outras partes por próteses e torna, assim, plausível um questionamento sobre o que há de humano em um ente que era originalmente humano, mas substituiu suas partes por peças artificiais e melhoradas; questiona-se o que há de religioso quando se cambia o objeto de adoração místico e transcendental por um objeto racional, lógico e material. É centro da tensão entre transcendental e lógico que envolve a humanidade e a prende na dialética negativa; o que é religioso não é mais sacro ao mesmo tempo em que a razão, que deveria ser totalmente secular, adquire um status de sagrado e mito.

De volta à garçonne de Gaiman, por mais que a garota não celebre a ciência declaradamente, ela está inserida em uma sociedade que depende de e supervaloriza a tecnologia, a mesma sociedade que criou os deuses novos. Dessa forma, seu conceito de fé é influenciado pelo meio no qual ela existe; no que ela diz acreditar é um híbrido que contém elementos religiosos formais; e o que ela chama de deusa, de princípio feminino dentro de cada um – e elementos que acusam a secularidade – não tem necessidade de um altar, não há rituais, não há de fato uma vivência espiritual. O que a garçonne considera sua religião não é, efetivamente, uma fé; ela não sabe ao certo definir o que é o princípio feminino no qual diz crer, ela não participa de nenhum tipo de culto ou ritual que revivam uma cosmogonia ou que visem aproximar o componente mortal do divino. Ainda além, o fato de considerar-se pagã soa mais como uma afronta ao cristianismo dominante do que um caminho individual para a transcendência.

Esse tipo de atitude é o verdadeiro medo dos deuses; eles vivem em uma época em que não só a substituição do mais velho pelo mais novo é muito mais rápida, mas também não há mais interesse por deuses, sua existência não é mais benéfica e, portanto, eles não são mais sustentados por nenhuma fé. Assumir ter uma religião passa a ser mais um protocolo social do que uma crença verdadeira, e são pessoas como a garçonne, com essa concepção distorcida de espiritualidade, que configuram o verdadeiro problema dos deuses; ao se comprometerem com uma falsa fé, diminuem ainda mais a possibilidade de voltar qualquer intenção aos deuses, sendo o esquecimento o derradeiro fim.

É inegável que a ciência e a tecnologia assumiram a posição de fé dominante e, conseqüentemente, a criação de novas mitologias que, como já discutido anteriormente, é uma necessidade humana básica que se adaptou a essa nova crença. Remetendo à teoria de Roas sobre o fantástico e sendo a Ficção Científica parte deste, vê-se como a FC tem se moldado para atender a essa necessidade, tornando-se também um instrumento para a criação de mitologias e, conseqüentemente, de enredos. Apesar da ofuscação da sua forma literária, a FC deixa de ser um fazer artístico e dá um passo além; se o mito é a maneira de sacralizar o caos e, conseqüentemente dominá-lo e entendê-lo, a FC como mito é também um modo de tentar compreender o que há ao redor. Esta vertente da arte, especialmente em uma sociedade que leva o pensamento científico a um patamar de importância nunca antes atingido, converte-se em uma tentativa humana de explicar-se a si mesma. Outrossim, a arte em todas as suas manifestações possíveis também pode assumir um status de religião; no caso da FC, o gênero concatena elementos de arte, ciência e fé, especialmente por ser uma vertente que aborda

tópicos tão relevantes no cotidiano de uma sociedade para a qual a função e a necessidade de tal tríade estão sendo constantemente repensadas, reatualizadas e estão, por assim dizer, em um momento de transição, afinal, o fantástico deve criar “[...] um espaço similar ao que o leitor habita [...]” (ROAS, 2013, p. 31) para que atinja seu derradeiro efeito. Para a sociedade pós-moderna, o sagrado é secular, a razão é sagrada e a arte é simultaneamente sagrada e secular; a arte é, portanto, o vetor que possibilita – e reforça – a dialética entre duas vertentes tão contrárias e as mantém em suspenso; o fantástico e, como parte dele, a FC constituem o terreno ideal para a incerta convivência entre o transcendente e o lógico.

O indivíduo pós-moderno, exponencialmente mais fragmentário com o passar do tempo, é consciente de que sua percepção da realidade é baseada em referenciais que não são absolutamente confiáveis e de que até mesmo a definição do que é realidade é discutível conforme o contexto – não há uma única resposta para a Grande Pergunta com a qual Eric Cartman se depara. Contudo, para evitar mais caos e desespero, convencionou-se o que é a realidade: “Para além de definições ontológicas, as ‘regularidades’ que formam nossa vida diária nos levaram a estabelecer expectativas em relação ao real, e sobre elas construímos uma convenção aceita tacitamente por toda a sociedade” (ROAS, 2013, p. 132). Essa definição de realidade baseada em expectativa – espera-se que, ao acordar, esteja-se no mesmo cômodo inalterado; espera-se que o carro ligue ao girar a chave na ignição; espera-se que o alimento esquente ao ficar determinado tempo dentro do micro-ondas – é reforçada por dados empíricos obtidos através de observação e ao longo da rotina. É possível que se acorde em um lugar diferente, talvez por um problema de saúde; ou que o carro e o micro-ondas apresentem falhas, mas o índice de maior incidência é de que as coisas conservem suas propriedades. Posto isto, a humanidade trata essa fixidez das características do que a cerca como sua normalidade; apesar da consciência de que há a possibilidade, mesmo que remota, de que os aparelhos não funcionem ou de que é possível acordar e encontrar um ambiente diferente, esses fatos seriam fonte de grande inquietação. A expectativa é, assim, uma manifestação de um tipo básico e instintivo de fé:

Acreditar no mundo externo, na existência do próximo, em certas regularidades, acreditar que de algum modo somos únicos, confiar em determinadas informações, corresponde muito menos a uma sabedoria adquirida do que a um conjunto de conhecimentos do que àquilo que Shantayana chamava de fé animal, aquela que nos orienta sem demonstrações ou raciocínios, aquela que, sem garantir nada, nos separa da demência e nos restitui à vida (ROSSI apud ROAS, 2013, p. 133).

A presente noção do real é baseada em pré-concepções, em certezas pré-estabelecidas que ditam o que viria a ser normal ou anormal, possível ou impossível (ROAS, 2013, p. 133). Isso torna o acreditar em uma realidade um salto de fé; é acreditar e acatar esse conceito mesmo ciente de sua instabilidade. Constituindo ainda outra dialética, aceitar a ideia de realidade imposta verticalmente pela sociedade é uma medida auto protetiva – afastar-se da demência – e, ao mesmo tempo, um instrumento que facilita existir dentro de tal sociedade ao impor uma referência comum e formar, assim, indivíduos obedientes e padronizados. Aqueles que recusam esse fundamento serão, de uma forma ou de outra, excluídos, seja porque efetivamente enlouqueceram e uma determinada patologia os impede de se inserir nessa realidade obrigatória, ou porque distorcer o que é pretendido como realidade é um ato de rebeldia e ameaça às bases da sociedade. Assim como uma religião, o conceito do que é real existe para apaziguar temores internos e para domar o indivíduo que instintivamente reage contra a organização da sociedade. Constitui-se uma ironia o fato de que a própria realidade seja tratada como uma crença, o que coloca à prova o que é efetivamente real, material e racional e o que é transcendental, espiritual e místico; ou ainda, a dúvida paira sobre o que a sociedade considera como sendo um ou outro.

Quando a deusa Mídia fala sobre a relação da humanidade com seu altar – a televisão –, ela está em realidade explicando essa transposição e permeação entre real e mágico:

“Who are you?” asked Shadow.

“Okay,” she said. “Good question. I’m the idiot box. I’m the TV. I’m the all-seeing eye and the world of the cathode ray. I’m the boob tube. I’m the little shrine the family gathers to adore.”

“You’re the television? Or someone in the television?”

“The TV’s the altar. I’m what people are sacrificing to.”

“What do they sacrifice?” asked Shadow.

“Their time, mostly,” said Lucy. “Sometimes each other.” She raised two fingers, blew imaginary gunsmoke from the tips. Then she winked, a big old *I Love Lucy* wink.

“You’re a god?” said Shadow.

Lucy smirked, and took a ladylike puff of her cigarette. “You could say that,” she said (GAIMAN, 2010, p. 175, grifo do autor).

A família que assiste televisão sabe, ou ao menos assume, que o aparelho é real e que o que ele exhibe, sejam notícias ou filmes com histórias fictícias, é uma produção humana; por outro lado, a família inconscientemente está repetindo o gesto de uma tribo primitiva que se aglomerava para determinado ritual religioso; a função da televisão e da religião tornou-se a mesma: com a unidade social transportada da tribo para a família, a necessidade cotidiana de conviver, antes preenchida com os rituais místicos que pautavam a vida primitiva, agora é

saciada com o tempo da família junta para ver televisão após um dia de trabalho. Como aponta Mídia, até mesmo o sacrifício foi repaginado, mas não deixa de existir; os indivíduos sacrificam seu tempo em detrimento da família e da entidade que permite que eles se unam naquele momento sagrado. A divindade que surge não é parte do que a família considera realidade, entretanto, suas ações tem a mesma motivação das praticadas por religiosos – é nesta diacronia que reside a sobreposição de transcendentalismo e racionalismo. A linha entre o que é sólido e o que é mágico apagou-se quase completamente, a própria noção de realidade não é nada mais do que uma crença, ao passo que o que é pertencente ao âmbito da magia, torna-se cada vez mais palpável e cotidiano.

Sob essa perspectiva, a literatura fantástica – a arte que joga com tal interseção – adquire um novo status, o mesmo que de uma fé. A suspensão da descrença voluntariamente é um salto de fé para que se possa perceber todos os efeitos de uma história fantástica; não contestar a existência de vampiros ou de naves com capacidade de viagem em dobra espacial é esperado do público que consome esse tipo de literatura. Muito além, a ampla disseminação do fantástico pelas inúmeras mídias e sua conseqüente disseminação pelo cotidiano afora tornam o fantástico não apenas um tipo de fé, mas uma fé dominante, a fé que predomina no âmbito do entretenimento, tal qual o cristianismo impera em maior número entre as crenças no mundo ocidental. A própria religião é fruto de um exercício de imaginação, logo, suas raízes em comum com o fantástico se tornam visíveis; religião, como entendida por Jeffrey C. Alexander (apud BAUMAN, 1998, p. 207), é um conjunto de atividades que permite contato com o mundo numênico, extrapolando o indivíduo, e tal mundo é indubitavelmente um lugar de imaginação, de fantasia projetada. Essa fantasia projetada, tanto no fantástico quanto na religião, é também direcionada para suprir deficiências; sejam as angústias e temores, no caso da crença; seja uma necessidade de fruição estética e expressão, no caso do fantástico. Há novamente uma interseção – ambas as fantasias são provenientes de uma busca humana por autoconhecimento. Isto equivale a dizer que tanto a arte como tipo de fé quanto a fé como modo artístico são a chave para o entendimento da derradeira questão, a experiência máxima, o êxtase que uniria o material e o transcendental – uma clara e delineada definição de si mesmo. Bauman (1998, p. 205 – 206) fala sobre a obsessão do indivíduo pós-moderno em definir e delimitar, ou seja, tornar acessível e compreensível – transformar o caos em cosmos e assim apoderar-se dele –, e esta obsessão encabeça questões existenciais e filosóficas que tangem, entre outras, a definição do que é religião e do que é o humano. Obviamente, ainda há uma infinidade de mistérios a serem solucionados – ou não – pela ciência, ciência esta

resultante da capacidade humana sempre em evolução, e, conseqüentemente, a resposta, ou ainda, o modelo para essas definições não está nem mesmo na linha do horizonte do que os estudos que surgiram até hoje podem abarcar.

É aí que a imaginação, a arte e a religião vem a preencher as lacunas até então indissolúveis. A ciência é necessária à medida que o ser humano tem necessidade de caminhar com as próprias pernas e fornecer suas próprias respostas, não mais dependendo de divindades todo-poderosas; e, ainda assim, a arte e a religião são indispensáveis uma vez que a autossuficiência humana não é o suficiente. Os deuses de **Deuses Americanos** estão presos a essa dinâmica já que, ao passo que são dispensados, ainda são fundamentais. A FC, em especial o romance de Gaiman em questão, é uma reação da arte, considerada campo da imaginação e não da racionalidade, à ciência insuficiente; é a fantasia se apropriando do material. O pensamento racional e secular, por sua vez, adapta-se para ser permeado pelo fantástico porque admitir falhas e a imperfeição é uma questão de lógica. O indivíduo pós-moderno, independente de pender mais à secularização ou ao misticismo, tem grande interesse nessa tensão – que origina as tantas obras pertencentes ao gênero –, pois é ele mesmo um algo de materialismo imperfeito e de devaneio imaginativo e fantasioso.

Ainda se idolatra a televisão – ou as mídias sociais, ou a inter-rede, ou as drogas medicinais e recreativas, entre uma infinidade de outros tópicos – e oferta-se a ela quantidades colossais de tempo sacrificial como um renascimento de gestos tribais antigos, tendo estes e seus equivalentes contemporâneos a mesma motivação: a busca por autocompreensão ou, ao menos, uma maneira de tornar a existência mais tolerável sem esta resposta e atendo-se à esperança de encontrá-la. Deuses e microscópios são ambos frutos do pensamento humano; os primeiros, porém, não provêm de um pensamento lógico, mas sim de um exercício de imaginação, e os outros, por sua vez, são uma aplicação prática e extensão das capacidades físicas e mentais; dois caminhos diferentes para se chegar ao mesmo lugar. A fetichização do conhecimento e da religião é consequência do processo de individualização da vivência corroborada por uma sociedade que promove o consumismo. Até mesmo a noção vigente de realidade é sustentada pela dialética entre sólido e transcendental, alimentando um paradoxo existencial infinito; a FC em seu novo rumo aproxima, portanto, esses dois aspectos antitéticos, uma vez que, frente ao modo de vida e mercado consumidor promovidos pela atual organização de mundo, se torna o modo artístico mais propício para trabalhar essas perspectivas.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio, esta pesquisa, em seu estágio de projeto inicial, propunha-se a apresentar o romance **Deuses Americanos** como uma solução para uma possível crise temática da Ficção Científica. No entanto, ao longo de seu desenvolvimento, comprovou-se que a FC é um gênero ainda muito frutífero e que, apesar de passar por um momento de transição e renovação, não está, em absoluto, em crise. Isto é comprovado pelo grande número de obras de diversos de seus subgêneros publicadas em diversos tipos de mídia; devido ao rápido avanço tecnológico que torna possível o que antes parecia existir apenas na arte, o gênero foi levado a estar sempre superando sua zona de conforto temática e se enveredando por novas possibilidades. Contatou-se que o romance de Gaiman se configura como pertencente ao gênero, pois, apesar de não ter referência direta à ciência, apresenta deuses que são personificações de recursos tecnológicos, isto é, originários de pesquisa e pensamento lógico, resultados de habilidades humanas. A ciência e o mito fundem-se para formar um elemento que permeia toda a história da obra; o elemento sobrenatural – deuses, sejam eles antigos ou jovens – está presente em quase todas as cenas arquitetando uma fina ironia: mesmo em uma sociedade autoproclamada secular, racional e progressista, ainda há espaço para mitologias que são, justamente, ainda necessárias para a manutenção da sociedade por trazer conforto e alento aos indivíduos que a constituem.

Os deuses antigos, reminiscentes de religiões e culturas primitivas, utilizam os humanos que creem neles para viajar e se espalhar pelo mundo. Apesar de no continente novo não terem o mesmo prestígio, os deuses mais velhos subexistem como figuras marginalizadas na sociedade humana contemporânea – comprovou-se essa marginalização com uma grande deficiência acadêmica de bons dicionários mitológicos ao buscarem-se definições para boa parte dos deuses antigos citados no texto; esses deuses não são esquecidos a ponto de desaparecerem, nem angariam idolatria suficiente para se fortalecerem novamente. A própria América, como novo território, parece ter uma atmosfera propícia à dessacralização – diferente de profanação, pois é tida como polo de avanços tecnológicos e científicos; logo, em um lugar assim, não parece haver função para formas antigas de fé. Mas o surgimento de deuses novos, embasados em tecnologia, demonstra que, como nos primórdios, a humanidade ainda precisa voltar afeto àquilo que lhe proporciona aconchego – como os recursos tecnológicos facilitadores da vida cotidiana, dessa forma, é possível reforçar valores



imprescindíveis para que a sociedade continue existindo e, assim, surge um novo tipo de mitologia, baseada em fetiches modernos.

Em **Deuses Americanos**, os deuses novos usufruem plenamente da fetichização com a qual recursos como o carro, o computador, a televisão e até mesmo as drogas são tratados. Essa energia afetuosa com a qual esses recursos são banhados proporcionou sua personificação e solidificação como deuses, entidades independentes, mas que, ao contrário dos membros da geração antiga, não possuem uma lenda cosmogônica que é revivida e recontada; isso constitui uma mitologia contemporânea, uma nova forma de mito. Todavia, em uma sociedade composta por indivíduos fragmentários e até mesmo incoerentes, ambas as gerações de deuses compartilham não apenas da mesma função, mas também das mesmas inseguranças: o medo de ser esquecido, suplantado, ou seja, desaparecer para sempre. Nesse contexto, os mortais, criadores dos deuses, são agentes que mantêm os deuses e a fé em um estado de suspensão ao negar sua existência, mas depositar sua fé em outros ícones.

Na obra, os seres humanos, procurando copiar modelos sociais vazios e repetir comportamentos exagerados e já sem sentido, acabam por desconstruir o conceito tradicional de fé e, com ele, o conceito de sagrado. E até mesmo aqueles que se apegam fortemente à fé tradicional, de maneira a acatarem todas as religiões e suas deidades como efetivamente sagrados, também acabam por contribuir com a dessacralização. É nesse instante em que a FC consegue unir secular e místico; a arte passa a refletir o impacto da fragmentação tanto na fé quanto na ciência: ao passo que a fé passa a ser vista como desnecessária e que inúmeras igrejas se adaptam, se apoderando de recursos tecnológicos com a intenção de atrair o interesse de mais fiéis; a tecnologia e todos os artifícios por ela fornecidos são tomados por perfeitos e infalíveis, quase divinos, o que faz com que usar os engenhos adquiridos através da ciência torne-se, portanto, um salto de fé.

Confirma-se, então, que **Deuses Americanos** é, de fato, uma abordagem inovadora para a ciência e que, dessa forma, torna-se um marco da FC contemporânea. Através da análise de seus principais núcleos de personagens, tanto dos elementos mortais quanto dos divinos, é possível observar a inversão de papéis entre o transcendentalismo, agora secular, e o racionalismo, glorificado e deusificado. A obra caracteriza e satiriza a evolução da fé humana, sendo os humanos seres frágeis, que criam instituições frágeis, e que dependem da falsa impressão de proteção de uma religião para serem capazes de aguentar a opressiva possibilidade de ameaças que diariamente os circundam; e que, também, ao tentarem adquirir conhecimento através de suas próprias capacidades – através da ciência – se deparam com

suas próprias limitações. Se a FC se utiliza de simbolismo para retratar o mundo interior através de manifestações incríveis, os deuses máquinas, compostos químicos e aparatos são uma representação da inconsciente fé cega que os indivíduos depositam em suas próprias capacidades, alimentando sua própria alienação. O romance de Gaiman é um exemplo de FC que não apenas vagueia pelas possibilidades da ciência, mas toca a essência da sociedade pós-moderna.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLEN, L. David. **No mundo da Ficção Científica**. São Paulo: Summus Editorial LTDA, 1974.
- ASIMOV, Isaac. **No mundo da Ficção Científica**. Trad. Thomaz Newlands Neto. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.
- \_\_\_\_\_. **O rumor da língua**. Lisboa: Edições 70, s. d.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In:\_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política: Obras Escolhidas**, vol. I. 8. ed. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2012.
- BÍBLIA. Português. **Bíblia sagrada**. Tradução de Alcindo Costa. Lisboa: C. D. Stampley, 1974.
- BOTTING, Fred. **Gothic**. London; New York: Routledge, 1996 (New Critical Idioms).
- \_. **Zombie death drive: Between Gothic and Science Fiction**. In: WASSON, S; ALDER E. (Org.). **Gothic Science Fiction 1980-2010**. Liverpool: Liverpool University Press, 2011. p. 36-55
- CAMPBELL, Joseph. **As transformações do mito através do tempo**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1985.
- CHNAIDERMAN, Miriam. A memória como questão. *Revista Ágora*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 1-9, July/Dec. 2003.
- DAWSON, Christopher. **Religião e progresso: uma investigação histórica**. Trad. Fabio Faria. São Paulo: Realizações Editora, 2010.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano: A essência das religiões**. 3. ed. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 2. ed. Trad. Rodolfo Ilari e Carlos Vogt. São Paulo: Perspectiva, s.d.

FREUD, Sigmund. **O Futuro de uma Ilusão, o Mal-Estar na Civilização e outros trabalhos (1927-1931)**, vol. XXI. Trad. José Octávio de Aguiar Abreu. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

\_. **Obras Completas: introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos**, vol. 12. Trad. Paulo César Lima de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GAIMAN, Neil. **Deuses Americanos**. 2. ed. Trad. de Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

\_. **American Gods**. New York: HarperCollins Publishers, 2010.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990.

HERRICK, James A. **Scientific Mythologies: How Science and Science Fiction Forge New Religious Beliefs**. Illinois: Intersity Press, 2008.

LEM, Stanislaw. **Microworlds**. San Diego: Harcourt, 1984.

LINDOW, John. **Norse Mythology: a guide the Gods, heroes, rituals and beliefs**. New York: Oxford University Press, 2002.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. 2 ed. Trad. de José Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

McGRATH, James F. **Religion and Science Fiction**. Oakville: David Brown Book Company, 2012.

PIETZ, William. The problem of the fetish, I. **RES: Anthropology and Aesthetics**. London, vol. 9, p 5-17, Spring/1985.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico**: Aproximações teóricas. Trad. de Julián Fuks. 1ed. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ROBERTS, Adam. **Science Fiction**. London; New York: Routledge, 2000 (New Critical Idioms).

SAGAN, Carl. **O mundo assombrado pelos demônios**: A ciência vista como uma vela acesa no escuro. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SITI, Walter. O romance sob acusação. In: MORETTI, Franco. (Org.). **O Romance, 1**: A cultura do romance. Trad. de Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

STOLOW, Jeremy. **Deus in Machina**: Religion, Technology and the Things in Between. New York: Fordham University Press, 2013.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

\_\_\_\_\_. **Introdução à literatura fantástica**. 4. ed. Trad. Maria Clara Correa Castello. São Paulo: perspectiva, 2010.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISSETTE, Stephen R. **Príncipe de histórias**: os vários mundos de Neil Gaiman. Tradução de Santiago Nazarian. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

WATT, Ian. **A Ascensão do romance**: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. 1 ed. Trad. de Hildegard Fest. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

ZATERKA, Luciana. Corpuscularismo e experiência: Francis Bacon e Robert Boyle. In: Ana Maria Alfonso-Goldfarb; Maria Helena Roxo Beltran. (Org.). **O saber fazer e seus muitos saberes**: experimentos, experiências e experimentações. 1 ed. São Paulo: EDUC/FAPESP, 2006, v. 1, p. 145-170.