

APONTAMENTOS SOBRE O FIM DA TERRA: ELEMENTOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA E HORROR NA OBRA LITERÁRIA *METRÔ 2033* E NO JOGO ELETRÔNICO HOMÔNIMO

NOTES ABOUT THE END OF THE EARTH: ELEMENTS
OF SCIENCE FICTION AND HORROR IN THE LITERARY
NOVEL *METRO 2033* AND IN THE HOMONYMOUS
VIDEO GAME

*Jucélia de Oliveira Martins*¹

*Alexander Meireles da Silva*²

1 Doutoranda em Estudos da Linguagem (Literatura, Memória e Identidade), pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal do Goiás - campus Catalão. Mestra em Letras (Estudos teóricos e críticos em Literatura), pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Maranhão. Membro-fundadora do Grupo de pesquisa: FICÇA - Ficção Científica, Gêneros Pós-modernos e Representações Artísticas na Era Digital. Integrante dos grupos de pesquisa: Nós do Insólito: vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica e Estudos do Gótico. Participante do projeto de pesquisa: Do fantástico aos fantásticos: facetas do insólito na contemporaneidade e do Grupo de Trabalho da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL): Vertentes do Insólito Ficcional. Pesquisadora bolsista da FAPEMA, SECTI e Governo do Estado do Maranhão. E-mail: jucelia.o.martins@gmail.com.

2 Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professor da Universidade Federal do Goiás - campus Catalão. É membro dos Grupos de Pesquisa: Nós do Insólito: vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica e Estudos do Gótico. Integrante do Grupo de Trabalho da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL): Vertentes do Insólito Ficcional. Líder do projeto de pesquisa: Do fantástico aos fantásticos: facetas do insólito na contemporaneidade. É criador de conteúdo do canal do YouTube Fantasticursos. E-mail: prof.alexms@gmail.com.

RESUMO: “Metrô 2033” (2010) é um romance publicado pelo escritor russo Dmitry Glukhovsky. Devido ao seu sucesso comercial e de crítica a obra foi posteriormente adaptada para um jogo eletrônico de mesmo nome. Tanto no romance como no game, a narrativa apresenta uma sociedade ramificada através dos túneis do metrô de Moscou após um holocausto nuclear. O presente estudo irá apontar elementos que categorizam tanto o livro quanto o jogo eletrônico como narrativas situadas no entrecruzamento da ficção científica e do horror. Ademais, pretende-se explorar como as narrativas, objetos deste estudo, abordam a questão da identidade e da alteridade no que concerne à relação entre os humanos e as figuras monstruosas que habitam a Moscou pós-apocalíptica idealizada por Glukhovsky. Como suporte teórico, toma-se as proposições de pesquisadores e críticos como Roberts (2018), Ginway (2015), Carroll (1999), Kristeva (1994), Hall (2008), dentre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura russa; Ficção científica; Vídeo game; Alteridade.

ABSTRACT: “Metro 2033” (2010) is a novel published by Russian writer Dmitry Glukhovsky. Due to the commercial and critical success of the novel, it was adapted into an electronic game under the same name. The novel and the game introduce a society ramified through the tunnels of the Moscow subway after a nuclear holocaust. The present study will highlight elements which categorize the book and the electronic game as narratives situated in the intersection between science fiction and horror. Moreover, this paper explores the question of identity and alterity in the relationship between humans and the monsters that inhabit the post-apocalyptic Moscow idealized by Glukhovsky. As theoretical support will be used the propositions of researchers and critics such as Roberts (2018), Ginway (2015), Carroll (1999), Kristeva (1994), Hall (2008), among others.

KEYWORDS: Russian literature; Science fiction; Video game; Alterity.

VIDEOGAMES E LITERATURA

O escritor britânico Adam Roberts, no livro *A verdadeira história da ficção científica*, assevera que no século 21 os textos visuais de ficção científica (doravante FC) apresentaram crescimento vertiginoso. Embora sua predominância, fora da literatura, se manifeste em narrativas direcionadas para Cinema ou Televisão, o gênero possui relação longa e frutífera com os *videogames*:

FC e fantasia ocupam um lugar importante na cultura dos *videogames*, embora talvez não tão dominantes quanto o lugar que têm nos filmes. [...] Mas os jogos são perfeitamente adequados ao visual especular da FC e a detalhada construção de mundos dos jogos de FC, não raro complexa em termos visuais, pode ser maravilhosa de se ver (ROBERTS, 2018, p. 668).

Roberts (2018) descreve que na década de 70 foram desenvolvidos diversos jogos eletrônicos para fliperama, dentre os quais, *Invasores do Espaço*, lançado em 1978. Nesta *space opera* (*ópera espacial*)³ o objetivo do jogador é impedir que hordas de naves alienígenas hostis invadam a Terra. O mencionado autor explica que a importância do referido jogo reside no fato dele ser, potencialmente, o primeiro *game* cujo desenvolvedor admite ter se inspirado na literatura de FC, especificamente, a escrita por H. G. Wells. Acerca do aludido *game*, o escritor declara o seguinte:

[...] o jogo consegue evocar com imagens e ações mínimas uma genuína tensão e um conveniente sentimento da implacabilidade dos ofensores inumanos. É um texto importante de FC, tanto em si mesmo quanto em termos de sua grande influência sobre o desenvolvimento do gênero (ROBERTS, 2018, p. 629).

O êxito de *Invasores do Espaço* impulsionou o lançamento de outros jogos de fliperama que, recorrendo à ficção científica e seus ícones, passam a priorizar a

3 Subgênero da ficção científica cuja narrativa retrata aventuras e batalhas espaciais, além da exploração interplanetária pelos seres humanos e o estabelecimento de relações diplomáticas com civilizações alienígenas.

construção de narrativas mais complexas. Inclusive, buscando inspiração ou mesmo adaptando roteiros cinematográficos: “O desenvolvimento seguinte foi a criação de jogos de fliperama que se vinculavam a textos de cinema: em particular *Tron* (Midway, 1982) [...] e *Star Wars* (Atari, 1983)” (ROBERTS, 2003, p. 629).

A partir da década de 80, com o advento dos computadores pessoais, surgem jogos eletrônicos que podem ser desfrutados em ambiente doméstico. Roberts (2018) destaca, entre os grandes jogos com elementos de FC lançados naquele período, *games* como *Final Fantasy* (1987) e *Doom* (1993). A respeito deste último, *Doom* pode ser classificado como uma história de FC militar⁴ com elementos de horror. Nele é retratada a jornada de um fuzileiro (*Doom guy*⁵) através de Marte e suas luas (Phobos e Deimos), enquanto luta contra criaturas demoníacas e busca retornar ao planeta Terra: “Hiperviolento e sangrento, o jogo tornou-se muito popular. Todo um subgênero de jogos tipo *Doom* se seguiu, jogos hoje conhecidos como jogos de tiro em primeira pessoa, entre eles o pastiche de FC e humor negro *Duke Nukem 3D* (1996) [...]” (ROBERTS, 2003, p. 630).

Graças aos avanços tecnológicos, o mercado dos jogos eletrônicos vem crescendo exponencialmente. Na atualidade, ele é considerado um dos maiores do mundo e em constante expansão, gerando uma receita de centenas de bilhões a cada ano. Para se manter em uma indústria tão competitiva, as desenvolvedoras investem massivamente em tecnologias capazes de conferir aos *games* aspectos gráficos e sonoros ultrarrealistas. Todavia, não somente de bons gráficos é feito um jogo campeão de premiações. Conhecedoras desse fato, as produtoras de jogos buscam profissionais especializados pertencentes aos mais variados setores artísticos, tais como ilustradores, musicistas, atores e escritores:

No final da década de 1990, os gráficos dos *videogames* eram tão detalhados, tão bem apresentados e fluidos, que começaram a cons-

4 Classificação utilizada por alguns estudiosos e escritores, como o norte-americano David Mark Weber.

5 O protagonista do jogo não foi nomeado pelos desenvolvedores, por isso adota-se aqui a designação utilizada pelos fãs da franquia.

tituir uma nova forma de arte. O traço importante que compartilham com a FC cinematográfica e televisual é o grau em que são envolventes, permitindo que os participantes explorem um mundo virtual visualmente imaginativo e esteticamente atraente (ROBERTS, 2018, p. 631)

Considerada o *Oscar* dos jogos, a premiação anual *The Game Awards*, por exemplo, possui entre suas principais categorias a de *Melhor Narrativa*. Se fizermos um levantamento entre os campeões ou indicados nessa categoria, desde a sua criação, é constante a presença de um *game* que trabalhe alguma das vertentes que exploram o insólito ficcional. É o caso do vencedor da categoria *Melhor Narrativa* (no *The Game Awards 2020*) e detentor do título de jogo mais premiado de todos os tempos: *The Last of Us Part II*. Ficção científica LGBTQIA+ e pós-apocalíptica que ocorre em um mundo devastado por uma pandemia causada por infecção fúngica, na qual a protagonista Ellie persegue de forma visceral seus inimigos para executar uma vingança à outrance.

É incontestável que encontrar boas histórias são imprescindíveis para a indústria *gamer* e a ficção especulativa, nesse quesito, sempre foi um terreno fértil e com uma diversidade capaz de agradar todos os públicos. Segundo o escritor paulista Roberto de Sousa Causo:

Trata-se de um efeito básico da ficção especulativa – a construção de uma realidade que é ao mesmo tempo próxima e distante da percepção do leitor, de modo que a sua percepção crítica possa ser recuperada. Em essência, uma realidade alternativa por meio da qual o leitor acessa a sua própria realidade de modo renovado (CAUSO, 2003, p. 33)

Para o autor, a literatura especulativa, ao conjecturar sobre a realidade consegue reconstruí-la. Ela se apropria de um fato e passa a imaginá-lo de uma forma alternativa, utilizando a ficção para fugir da esfera do real sem nenhum receio de estar reposicionando a maneira de se enxergar as verdades já socialmente convencionadas. Todavia, Causo deixa claro que embora a ficção especulativa não se subordine às leis da realidade vigente, não significa que esta seja irrazoável: “Ao contrário, para cada mundo ficcional é criada uma lógica com a qual o leitor deve familiarizar-se, enquanto o autor se obriga a mantê-la” (CAUSO, 2003, p. 37).

Acerca do que constituiria a chamada ficção especulativa, a professora Naiara Sales Araújo levanta que:

Nesse sentido, entendemos como ficção especulativa as narrativas que provocam, no leitor/telespectador ou nas personagens, mecanismos de lucubrações no universo natural ou sobrenatural. Tais lucubrações — por vezes, futurísticas, hipotéticas e extrapolativas — devem irromper na narrativa, desestabilizando o ambiente cotidiano e familiar das personagens ou do leitor/espectador. Assim, a ficção científica, o fantástico, o horror, o terror, a fantasia, narrativas mitológicas e lendárias, dentre outras categorias que extrapolam as barreiras do real e do imaginário fazem parte do que consideramos ficção especulativa (ARAÚJO, 2021, p. 7 e 8).

Araújo (2021) entende a ficção especulativa como uma categoria ficcional que englobaria gêneros literários (como o fantástico e a ficção científica) e outras categorias estéticas (como o Horror e o gótico), nos quais um acontecimento insólito faz derruir a atmosfera de trivialidade da narrativa.

Para os fins desta pesquisa, a FC e o Horror serão o cerne da análise. A esse respeito, o filósofo americano Noël Carroll, na obra *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, defende que a FC seria uma subcategoria dentro do gênero horror: “[...] boa parte do que chamamos pré-teoricamente de ficção científica é, na realidade, uma espécie de horror que substitui as tecnologias futuristas por forças sobrenaturais.” (CAROLL, 1990, p. 29). A colocação acima não nos parece correta, por entendermos que a ficção científica e o horror são bem distintos entre si, e, ainda, por acreditarmos que o uso do termo “substituir” é inadequado neste caso, tendo em vista que na FC a tecnologia (seja uma já existente na sociedade atual ou uma a ser desenvolvida no futuro) é a grande catalisadora dos eventos insólitos e/ou surgimento de forças inicialmente entendidas como sobrenaturais na narrativa. Enquanto para o horror a presença daquela é irrelevante.

Nada obstante, quando Carroll (1990, p. 29) pondera que: “[...] em meus exemplos, passaremos livremente do que é chamado de horror para o que é chamado de ficção científica, considerando a fronteira entre esses supostos gêneros totalmente fluida”. Essa afirmação demonstra-se crível, porque as barreiras que separam esses

dois gêneros são tão tênues que eles, vez ou outra, amalgamam-se. A seguir será analisada a narrativa *Metrô 2033*, objeto deste estudo no seu formato literário e gamífico, que constitui um ótimo exemplo da confluência da ficção científica com o horror.

FC E HORROR NO METRÔ DE MOSCOU

No ano de 2002, o escritor russo Dmitry Glukhovsky publicou no formato on-line o romance de ficção científica *Metrô 2033*. Devido ao sucesso junto aos leitores, essa obra foi relançada em versão física em 2005, adquirindo notoriedade no seu país de origem e, posteriormente, em outros locais do mundo. Além disso, rendeu ao autor o *Encouragement Award* de 2007, concedido pela Sociedade Europeia de Ficção Científica. Constatando o potencial da obra literária, em 2010, a empresa ucraniana *4Agames* lançou uma adaptação do livro em formato de jogo eletrônico.

Tanto no romance como no *game*, a narrativa apresenta uma sociedade ramificada por meio dos túneis do metrô de Moscou após um holocausto nuclear. Tal acontecimento inviabilizou a sobrevivência dos seres humanos na superfície terrestre, fazendo desta um local propício para o surgimento de criaturas monstruosas. Nesse cenário, o protagonista deve sobreviver tanto ao ataque dos mutantes, como aos conflitos decorrentes das disputas de poder entre as facções do metrô.

Na figura 1 (abaixo) é possível se visualizar o mapa da rede metroviária utilizada pelo protagonista Artyom ao longo de sua marcha, com indicação das estações, facções e zonas de perigos. Esse mapa está disponível, na íntegra, no verso da capa da obra literária, mas no jogo eletrônico ele vai sendo construído conforme o jogador avança e parcialmente apresentado no começo de cada missão:

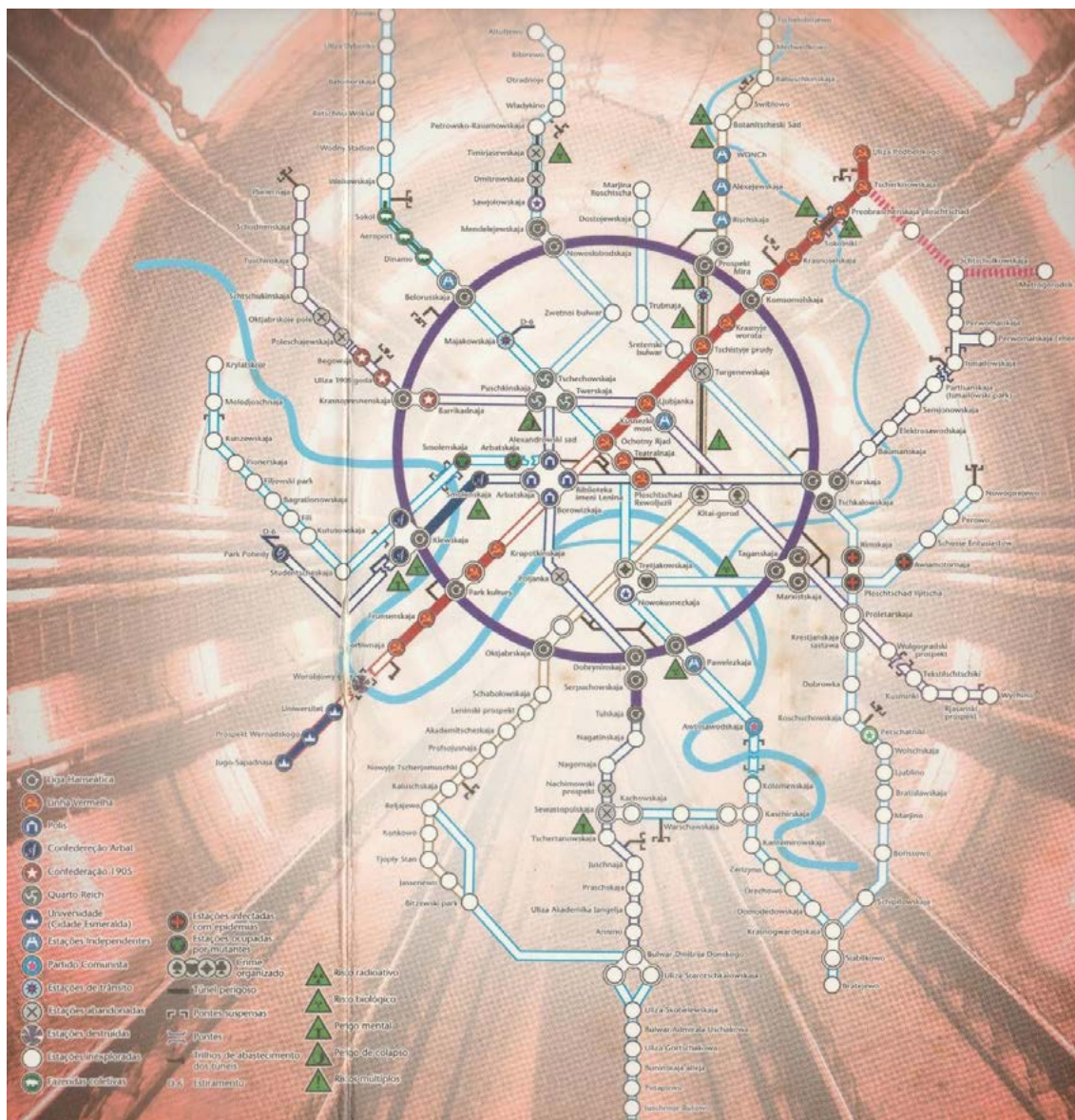


Figura 1 – Mapa de Artyom - Rede metroviária de Moscou no ano de 2033

Fonte: Verso da Capa (GLUKHOVSHY, 2010, não paginado).

Segundo Causo (2003), a ficção científica: “[...] se apresenta como um mundo ficcional diferente do nosso por força de fatores científicos e tecnológicos” (2003, p. 88). Em “Metrol 2033”, a utilização de artefatos tecnológicos (ogivas nucleares), produzidos com finalidade bélica, foi determinante para gerar uma abrupta alteração no estilo de vida e comportamento dos membros daquela sociedade. O enredo explicita que, após uma avassaladora guerra nuclear, a superfície terrestre se tornou inabitável em decorrência dos altos índices de radiação, forçando, assim, as pessoas a busca-

rem abrigo no subterrâneo em uma tentativa desesperada de sobreviver. Esse tipo de cenário poderia ser propício para o desenvolvimento de uma narrativa distópica, porém neste estudo interpreta-se que o *corpus* pertence à FC pós-apocalíptica, conforme será discorrido a seguir.

A escritora norte-americana Julie Kawaga (2012) defende que a ficção científica pós-apocalíptica é diferente da distopia, embora isso não impeça a manifestação de ambos em uma mesma obra. Para a autora, a primeira oferece ao leitor o retrato de um mundo devastado por uma catástrofe (normalmente causada por ação humana, com o auxílio de um aparato tecnológico com potencial destrutivo), cuja prioridade dos membros remanescentes é lutar pela sobrevivência. Já na segunda, o foco é desvelar as máculas de uma sociedade aparentemente democrática e justa, mas cujos membros são oprimidos por seus governantes, embora não estejam conscientes disso (o grau de alienação dos sujeitos os faz acreditar que as situações vivenciadas se encontram dentro da espera da normalidade), subordinem-se por medo ou conveniência, ou, ainda, sejam coagidos por meio de medidas repressivas.

Explorando ainda mais essa diferenciação, o professor Alexander Meireles da Silva explica que: “Em um primeiro momento, tanto distopia quanto pós-apocalíptico parecem a mesma coisa. Já que nos dois casos nós temos cenários no futuro onde o ser humano se vê diante de um mundo que sofreu uma mudança brusca em relação ao que era” (SILVA, 2018, n.p.). Fato que justificaria a razão de uma parte da doutrina pensar na ficção pós-apocalíptica como sendo uma espécie dentro do distópico, enquanto outra a enxerga como uma categoria da FC dotada de especificidades próprias.

Pode-se entender, a partir da leitura do artigo *The Three Faces of Utopianism Revisited*, escrito pelo cientista político Lyman Tower Sargent (1994), que na distopia (também denominada por ele como “Utopia negativa”) é minuciosamente descrita uma sociedade fictícia estrategicamente situada pelo autor em um espaço e tempo que direcionem o leitor hodierno a crença de que ela é consideravelmente pior em relação àquela na qual o leitor está inserido.

Corroborando com Sargent (1994), porém aplicando uma interpretação ampliada, Silva assevera que “[...] na distopia o que temos é o conflito entre o ser humano e a sociedade, a perda de direitos individuais, a alienação social, a existência

de instituição de poder e controle social” (2018, n.p.). Logo, é uma narrativa com um viés mais sociopolítico, na qual se faz presente uma estrutura social plenamente estabelecida. A sociedade distópica não é igualitária, embora dissemine a ideia ilusória de que ela é e mantenha ares de civilidade. Neste tipo de narrativa o/a protagonista, após adquirir consciência acerca da situação de subjugação, entende que é necessário lutar contra o sistema/poder. No fim, suas ações podem desencadear em mudanças sociais benéficas ou em violenta repressão.

Já nas histórias pós-apocalípticas o conflito é do homem com a natureza: “O pós-apocalíptico mostra os efeitos de todo esse cenário de fim sobre as relações humanas, sobre a regressão do ser humano ao estado de selvageria e barbárie [...]” (SILVA, 2018, n.p.). O foco da narrativa está voltado para a luta individual (ou de um pequeno grupo) pela sobrevivência em um mundo outrora familiar, mas que se transformou em um lugar hostil.

Kawaga (2012) frisa que no romance pós-apocalíptico é necessária a ocorrência de um acontecimento cataclísmico que tenha desencadeado uma profunda transformação mundial, todavia esta vertente ficcional explora questões correlatas a natureza humana e afloradas depois do evento:

O evento pode já ter ocorrido, ou estar acontecendo, mas os livros pós-apocalípticos são sobre os sobreviventes e como eles lidam com este mundo novo e mortífero. Pode até existir indícios distópicos na obra, como a emergência de novas sociedades a partir do que remanesceu da civilização. Mas um romance pós-apocalíptico é sobre os sobreviventes, e tudo o que eles enfrentam após o fim do mundo (KAWAGA, 2012, tradução nossa).⁶

Na narrativa pós-apocalíptica não existem leis, no máximo regras de conduta

6 A post-apocalyptic novel, on the other hand, is about a world-changing, cataclysmic event: floods, zombies, the super flu, earthquakes, solar flares, the moon falling out of alignment, etc. The event could have already happened, or is in the process of happening, but post-apocalyptic novels are about the survivors and how they deal with this new, deadly world. It could even have hints of dystopian in it, as new societies emerge from the remains of civilization. But a Post-apocalyptic novel is about the survivors, and everything they face after the world ends.

e boa convivência, porém essas são extremamente frágeis, restritas e voláteis. O/A personagem (ou grupo) pode escolher segui-las ou não, ou, ainda, substituí-las ao eliminar aquele que as elaborou.

Em *Metrô 2033*, embora fique entendido que a devastação nuclear teve um alcance global, a narrativa tem como cenário a cidade de Moscou, capital da Rússia, em uma versão destruída e totalmente insalubre para os seres humanos. Posto isso, o *game* começa com uma *cutscene* (ou cinemática) que irá ilustrar esses acontecimentos, situando o jogador: mostra cenas da guerra, do “inverno nuclear”⁷ que se seguiu e como, ao longo de 20 anos, as estações do metrô moscovita (convertidas em cidadelas ou desordenados aglomerados humanos) se tornaram no lar dos sobreviventes.

Na figura 2, subsequente, é possível verificar como o jogo eletrônico apresenta a principal entrada de acesso ao metrô de Moscou e parte da área urbana duas décadas após a tragédia. Esta imagem também ilustra a adaptabilidade dos sistemas naturais frente aos distúrbios humanos, ao mostrar algumas árvores que germinaram em meio a devastação. Conforme o livro e o jogo prosseguem são ainda descritas ou exibidas uma grande variedade de criaturas monstruosas que se adaptaram plenamente a esse novo mundo.

7 *Inverno Nuclear* é um termo utilizado para designar as bruscas mudanças climáticas em um cenário pós-guerra, em decorrência da forte nuvem de poeira e ferrugem que cobriria o planeta, após ataques nucleares massivos: “Com a luz do sol bloqueada, a temperatura poderia chegar a -40 °C no interior dos continentes e a agricultura estaria comprometida por pelo menos três anos (se é que viria a se regenerar) dando origem a uma grande crise de abastecimento em todo o mundo” (MARCHINI, s.d.).



Figura 2 - Cenário pós-apocalíptico: cidade de Moscou

Fonte: *Screenshot* de *Metro 2033* (Ucrânia, 4A Games, 2010)

Segundo a professora Mary Elizabeth Ginway (2005), a ficção científica recorre ao “ícone da terra devastada” com a intenção de conduzir o leitor/espectador a uma reflexão sobre os perigos do desenvolvimento tecnológico com propósito armamentista: “[...] essas histórias têm um propósito didático claro, de aviso contra a devastação nuclear, usando o cenário da terra devastada não como ambientação, mas como um veículo para a sua mensagem antibélica” (2005, p. 88). Tanto no jogo, como no livro, essa mensagem contra as armas nucleares é clara: “Vocês mataram o meu mundo inteiro! Nosso mundo inteiro! Vá em frente, aperte o gatilho da sua máquina maldita, assim como apertou os gatilhos e botões de dezenas de milhares de dispositivos letais!” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 360).

Outrossim, a obra literária tem início com o capítulo intitulado “O fim da terra”. Neste, é apresentado ao leitor o protagonista Artyom e realizada uma explicação sobre o motivo que forçou os moscovitas sobreviventes a residirem na rede metroviária.

Artyom acabara de completar 20 anos; tinha nascido quando a vida ainda era lá em cima, na superfície. Não era magro e pálido como os outros que nasceram no metrô, que não tinham coragem de ir até a superfície por medo da radiação e dos raios chamuscantes

do Sol, tão nocivos para os negociantes do subterrâneo. Na verdade, até mesmo Artyom, pelo que podia se lembrar, estivera na superfície apenas uma vez, e foi somente por um instante – a radiação lá era tão intensa, que qualquer pessoa que não conseguisse conter a curiosidade ficaria totalmente queimada em questão de horas, antes mesmo de conseguir curtir um passeio e ver um pouco do bizarro mundo que existe por lá (GLUKHOVSHY, 2010, p. 11).

Conforme observado no trecho acima, a história começa logo depois de Artyom completar 20 anos. Não é absurdo supor que a guerra teria acontecido no ano de 2013, já que ele admite ter nascido na superfície. Logo, pode-se concluir que o título do livro e do jogo eletrônico é *Metrô 2033* por esta ser uma data emblemática para o protagonista, que somente então encontra a motivação necessária para atender ao chamado que mudaria sua vida e da população do metrô.

Referente ao *game*, por ser um jogo de tiro em primeira pessoa, o jogador se torna Artyom. Visualizando aquele mundo sobre o ponto de vista dele, sob seu olhar. Somente escuta-se aquilo que o personagem tem a dizer entre as missões (durante a jogabilidade este não se manifesta), quando ele narra sua jornada com um tom confessional, como se estivesse escrevendo um diário. Enquanto na obra literária, é possível conhecer Artyom de forma mais completa, desde sua aparência até pensamentos e sentimentos. Inclusive, o texto fornece diversos indícios de que, na realidade, o protagonista nunca se conformou com a restrição que a vida no subterrâneo lhe impunha. Este sempre nutriu, de forma velada, o desejo de sair para desbravar, mas é impedido pela pesada rotina de trabalho, em função da pouca idade e pelo medo do desconhecido: “Artyom ansiava por viajar, mas vagar pelo metrô sem nenhum bom motivo era perigoso demais” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 32).

Artyom reside na estação VDNKh com seu pai adotivo, Sukhoi (a quem chama de Tio Sasha), que ensinou técnicas de sobrevivência e combate. Porém, Sukhoi sempre trata Artyom como se ainda fosse um garoto (para o desgosto deste), não lhe atribuindo tarefas de grande responsabilidade. É frequente, na narrativa literária, esse tipo de tratamento direcionado ao protagonista por parte de homens mais velhos, referindo-se a ele como “filho” ou “garoto”.

A grande virada na vida de Artyom ocorre com a chegada do personagem Hunter. Este utiliza o nome da profissão que exerce: um *Hunter*, termo advindo da língua inglesa que pode ser traduzido para o português como “caçador”. Na história, os caçadores são as pessoas que se arriscam subindo até a superfície para buscar e recolher recursos essenciais para a sobrevivência dos moradores do subterrâneo.

“[...] era sempre uma profissão extremamente perigosa, sempre um confronto com o desconhecido, o misterioso, o sinistro... Sabe-se lá o que acontecia naqueles espaços abandonados, onde a terra radioativa, desfigurada por milhares de explosões, aradas por trincheiras e tendo catacumbas como cicatrizes, germinava brotos monstruosos... (GLUKHOVSHY, 2010, p. 33).

Hunter chega até a estação VDNKh em decorrência da proliferação de ataques realizados por uma nova modalidade de monstros que eles chamam de “Demônios” (no livro)/ *Dark ones* (no jogo) no local. VDNKh seria a principal linha de acesso das criaturas monstruosas ao metrô (por ter conexão com a superfície), sendo somente o esforço e o sacrifício dos moradores locais que estariam impedindo a total invasão. O caçador busca Sukhoi para analisar alternativas e solucionar a situação, mas este em vez de se aliar ao amigo, apresenta desesperança em relação ao futuro: “E esses demônios não são maus espíritos, nem são uma espécie de diabos. São *Homo novus* – a etapa seguinte da evolução, mais bem adaptados ao ambiente do que nós” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 39).

Sukhoi acredita que a humanidade foi superada e que as criaturas que agora dominam a superfície são merecedoras de herdar a Terra. Hunter, em sentido contrário, renega totalmente se resignar ao extermínio da raça humana, expressando sua intencionalidade de sobreviver a qualquer custo: “Se os homens racionais, os refinados e civilizados *Homo sapiens*, decidirem capitular, então recusarei ser chamado disso e preferirei me tornar um bicho. E, como um bicho, irei me agarrar à vida com os dentes e morder as gargantas dos outros para sobreviver” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 41). A brutalidade demonstrada pelo caçador está em sintonia com o traço que caracteriza um sobrevivente em uma narrativa pós-apocalíptica, afinal a prioridade é se manter vivo independente do custo.

Observando as atitudes de Artyom e entendendo que eles têm visões similares sobre como proceder diante da crise apresentada, ou seja, exterminando a ameaça, Hunter lhe atribui a perigosa missão de cruzar o sistema ferroviário até chegar à capital “Polis” para pedir reforços aos seus dirigentes, que seriam os únicos em todo o metrô que possuem artilharia para ajudar: “E não tenha medo. Você encontrará pessoas dispostas a ajudá-lo em tudo quanto é lugar. Você precisa fazer isso! Saiba que tudo depende de você” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 47). Por Artyom se ressentir por ser tratado como alguém incapaz pelo pai e acreditar que cumprir essa missão é o seu destino, ele aceita a solicitação, e, quando chega o momento, parte em sua jornada.

Com base no que foi dito até então, pode-se chegar à conclusão de que o mundo do protagonista não é seguro, seja na superfície ou no próprio subterrâneo; e que o medo é uma constante na vida daquela sociedade, seja este direcionado aos monstros, a outros humanos ou ao desconhecido. O escritor estadunidense H. P. Lovecraft explica que experiências dolorosas e que colocam a vida em risco são lembradas com maior vivacidade que as prazerosas e que “[...] incerteza e perigo sempre são estreitamente associados, de forma que o mundo do desconhecido será sempre um mundo de ameaças e funestas possibilidades.” (LOVECRAFT, 1987, p. 1).

Portanto, é inegável que apesar de “Metrô 2033” ser comercializada como uma obra de FC, esta apresenta elementos característicos das narrativas de Horror. Para o crítico literário João Adolfo Hansen:

[...] “horror, finalmente, relaciona-se ao que Freud, falando de *Os elixires do diabo*, de Hoffmann, chamou de “sinistro” ou “Unheimlich”, o spectral não-familiar, indeterminação e medo do inominado grotesco, que rompe os hábitos cotidianos com uma força incontrolável de angústia sem explicação (HANSEN, 2003, p. 19).

Assim sendo, o horror se constrói pelo surgimento de uma sensação de infamiliaridade tamanha em relação a tudo que é socialmente normalizado ou integra a esfera do real e possível, que ocasiona no personagem e no leitor/jogador uma apreensão intensa o suficiente para deixá-lo fisiologicamente arrepiado ou ojerizado.

Em *Metrô 2033*, seja na versão literária ou *game*, há a presença de diversas cria-

turas monstruosas que maximizam o sentimento de inquietação sentida pelo *leitor/gamer* acerca dos rumos da história e pelo protagonista durante o cumprimento da sua missão: “Todos os tipos de perigo aguardavam aqueles que se atreviam a subir – desde radiação até criaturas repulsivas surgidas devido à radiação. Ali na superfície havia vida também, mas não a vida segundo a concepção humana comum” (GLUKHOVSHY, 2010, p.34).

O trecho acima corrobora com o entendimento do professor Luciano Cabral de que as pessoas enxergam os monstros como anormais, e, por consequência, malignos: “Se fizermos uma verificação etimológica, veremos que o substantivo monstro pode conter três ideias: anormalidade, presságio e mal” (CABRAL, 2017, p. 204). As figuras monstruosas presentes em *Metrô 2033* não fogem à regra, dentre elas podemos destacar os fantasmas e os mutantes.

Sobre os fantasmas, acredita-se que a alma de todos os que morrem dentro dos túneis do metrô (principalmente mortes violentas) ficam vagando e buscam angariar novas almas. Segundo o crítico literário espanhol David Roas: “A aparição incorpórea de um morto não é apenas aterrorizante como tal (o que tem a ver com o medo dos mortos que, definitivamente, representam *o outro*, o não humano, mas também supõe a transgressão das leis físicas que ordenam nosso mundo” (ROAS, 2014, p. 32). Pode-se verificar essa transgressão no livro, quando Artyom conta a Khan (um personagem que possui afinidade com o mundo sobrenatural) sobre o som que escutou enquanto atravessava os túneis, capaz de ocasionar na morte do ouvinte. E, para seu espanto, Khan diz se tratar da voz dos mortos: “O metrô combina a vida material com as hipóteses do outro mundo. Agora, o Éden e o inferno estão aqui, unidos em meio às almas dos mortos. Vivemos em meio às almas dos mortos, que nos rodeiam.” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 107).

Já os mutantes são os seres advindos da superfície pós-guerra e cujos corpos se adaptaram aos efeitos da radiação. É apresentada uma variedade de mutantes provenientes de animais e vegetais, mas aqueles que são vistos como a principal ameaça à segurança da população metroviária, são os que a obra literária nomeia de Demônios/ *Homo novus* e o jogo de *Dark ones*. Supostamente, uma forma evoluída dos seres humanos.

Esses seres são descritos como possuidores de uma aparência repugnante, o que por si já os tornam indesejáveis, como enfatiza Carroll: “[...] essas violações da natureza são tão repulsivas e repugnantes que muitas vezes provocam nos personagens a convicção de que o mero contato físico com elas pode ser letal” (1990, p. 38). Todavia, um fato interessante sobre eles é que em nenhum momento eles atacam fisicamente as pessoas. Limitam-se a invadir o subterrâneo e buscar aproximação. Ocorre que os *Dark ones* (vide figura 3) possuem poderes psíquicos tão avançados, que a mera tentativa de comunicação com qualquer humano conduz este último à loucura. Essas criaturas também conseguem invadir os sonhos e o fazem frequentemente com Artyom, porém ele, diferente das demais pessoas, consegue interromper a conexão e não fica com nenhuma sequela de ordem psicológica.



Figura 3 - *Dark Ones* se comunicando com Artyom

Fonte: *Screenshot* de *Metro 2033* (Ucrânia, 4A Games, 2010)

Levando-se em conta essas informações, esses mutantes podem ser considerados perigosos não só por seus aspectos físicos, mas principalmente em decorrência de ser um tipo de monstro considerado socialmente ameaçador:

Monstros horrendos são ameaçadores. Esse aspecto do traçado dos monstros do horror é, creio, incontestável. Eles têm de ser perigosos. Isso pode ser conseguido simplesmente tomando o monstro letal. Basta que ele mate e mutila. O monstro também pode ser ameaçador

psicológica, moral ou socialmente. Pode destruir a identidade das pessoas (O exorcista de William Blatty ou “O horla” de Maupassant), procurar destruir a ordem moral (O bebê de Rosemary e outros de Ira Levin) ou propor uma sociedade alternativa (I am a legend de Richard Matheson) (CAROLL, 1990, p. 64).

O nível evolutivo deles é tão acentuado (sendo plenamente adaptados para sobreviver em um ambiente pós-apocalíptico) que podem substituir o homem, tornando-o obsoleto e dispensável.

Vale mencionar aqui que, embora não seja propriamente um monstro, os túneis que compõem a rede metroviária são tão letais, sombrios e ameaçadores quanto qualquer um deles, ao ponto de ninguém ousar atravessá-los sozinho, optando por esperar pela formação de grupos ou caravanas. E mesmo assim, ainda é um empreendimento arriscado e com grande índice de fracasso. Por isso, são comparados em alguns momentos a partes do corpo de uma maligna criatura: “A lenha nodosa emitia estalidos, e, ao norte do túnel, um ruído baixinho, de grasnar, do fundo da alma, podia ser escutado de tempos em tempos, como se o metrô fosse o intestino gigante de um monstro desconhecido. E esses sons eram realmente assustadores.” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 27). Nesse sentido, o professor Hélder Brinate Castro enfatiza que o espaço e a forma como este é caracterizado no Horror é essencial para a construção da atmosfera aterrorizante:

O locus horribilis constitui, portanto, um elemento narratológico fundamental não apenas por ser palco de atrocidades praticadas e sofridas pelos personagens, mas também por ser um dos principais responsáveis pela constituição da atmosfera opressora, sombria e amedrontadora, podendo transformar-se ainda na própria ameaça (CASTRO, 2017, p. 133).

É interessante apontar que na obra literária são apresentados dois grandes grupos humanos que habitam a rede metroviária (dividida em metrô 1 e 2). No entanto, apenas os grupos sociais que integram o metrô 2 são considerados verdadeiros selvagens. Devido aos habitantes das linhas do metrô não manterem nenhum contato entre eles, assim que encontram Artyom e um companheiro (que pertencem

ao metrô 1) em seu território, um grupo de habitantes do metrô 2 imediatamente os consideram como inimigos e passíveis de se tornar alimento: “Vou levar o povo das máquinas para a prisão e interrogá-los. Amanhã é feriado, todas as pessoas boas vão comer os inimigos” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 338).

A esse respeito, a filósofa Julia Kristeva explica que o Outro pode ser interpretado como o vilão, por não integrar o grupo, por ser um estrangeiro dentro de determinado território. E o estrangeiro não tem os mesmos direitos de cidadão nato: “Quem é o estrangeiro? Aquele que não faz parte do grupo, aquele que não “é dele”; o outro. [...] o estrangeiro é o outro da família, do clã, da tribo. Inicialmente, ele se confunde com o inimigo” (KRISTEVA, 1994, p. 100). Na narrativa existem diversas facções que lutam pelo controle do metrô 1, grupos constituídos por nazistas, comunistas, satanistas, extremistas religiosos, escravocratas etc. Pessoas capazes de cometerem as maiores atrocidades contra seus semelhantes (piores até que os ditos monstros), em prol da defesa de suas ideologias. Porém, o máximo que acontece é que eles sejam apontados como indivíduos cruéis. No fim, eles ainda são tidos como civilizados, simplesmente por integrarem a sociedade dominante, ou seja, a do Metrô 1.

Segundo o sociólogo Stuart Hall: “As identidades podem funcionar, ao longo de toda a história, como pontos de identificação e apego apenas por causa da sua capacidade para excluir, para deixar de fora, para transformar o diferente em “exterior”, em abjeto” (HALL, 2008, p. 110). Logo, como os integrantes do metrô 2 possuem costumes e crenças muito diferentes dos moradores do metrô 1 e vice-versa, quando há algum contato, eles apenas enxergam as divergências entre si. E isso reforça o sentimento de identificação e pertencimento que estes têm em relação ao seu próprio grupo.

Os moradores do metrô 2, devido ao fato das suas estações terem pontos de contato com a superfície, apresentam deformações físicas provenientes da exposição constante à radiação. Eles são estéreis, praticam canibalismo e tem dificuldade de comunicação, com exceção de seus líderes (pessoas nascidas antes da guerra): “Logo ficou claro que o carcereiro diferia dos outros habitantes da estação: em vez de frases primitivas, cortadas, falava corretamente, com alguma pompa, e até mesmo o timbre de sua voz era totalmente humano, ao contrário dos outros” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 341). Artyom sente medo e repulsa direcionados àqueles seres selvagens, que na

visão do protagonista nem humanos eram. Nem mesmo quando foi brutalmente torturado e quase enforcado pela facção nazista, que integra o metrô 1, o personagem expressou sentir tamanho pavor.

Para o pesquisador Pedro Sasse, a alteridade é uma fonte de insegurança:

Uma das maiores fontes de medo é a alteridade e, por muito tempo, a cidade murada foi uma das mais implícitas manifestações da ameaça representada pelo Outro. Erguer uma muralha é um ato que literalmente define fronteiras, cria uma linha, não apenas física, mas também simbólica, entre o espaço do nós e o espaço desse Outro: dentro ficam aqueles que compartilham de nossas ideias, nosso sangue, nossa cultura, nossa língua; fora está o perigo representado pelo diferente, por aquilo que pode nos mudar, nos dominar ou nos destruir (SASSE, 2017, p. 178).

Quando os *Outros* vivem conforme regras desconhecidas, impossibilitando o direito ao contraditório e ampla defesa, há um intenso sentimento de desamparo e de estar entregue à própria sorte. Assim como estar em um local onde você não se sente parte, estimula o temor.

Retornando à história, tanto no livro como no jogo eletrônico, boa parte da narrativa é empregada acompanhando os desafios e perigos enfrentados pelo protagonista ao longo do metrô até chegar ao seu destino: a capital do metrô chamada Polis. E Artyom logrou êxito perante todas as desventuras que surgiram em seu caminho: “o desastre que molda a narrativa existe para nosso herói ou heroína terem mais opções de aventura e para mostrar como superam as adversidades” (ROBERTS, 2018, p. 647).

É válido destacar que, em “Metrô 2033”, Polis assume a posição de cidade distópica em meio a um cenário pós-apocalíptico. Há uma falsa ilusão de que a cidade-estação é perfeita, sendo governada de forma justa e democrática, além de ser acessível e pronta a ajudar todas as demais estações do metrô. Mas, na realidade, Polis está longe de ser democrática e solidária. Seus governantes (divididos em duas castas: militares e acadêmicos) vivem em conflito e somente defendem seus próprios interesses, independentemente dos custos para sua população (que acredita ser privilegiada) ou das demais estações. Ratificando assim a fala de Sasse, ao lembrar que:

“O ato de fundar uma cidade cria já uma unidade artificial que entra em atrito com a heterogeneidade inerente às sociedades humanas. Por mais que se utilize a força para sustentar a ordem aspirada, o equilíbrio é precário e o caos está sempre prestes a aflorar” (SASSE, 2017, p. 179).

Mais adiante é revelado que a suposta predestinação de Artyom não era chegar até Polis, levando-se em conta que a ajuda que ele esperava encontrar no local para salvar sua estação e o restante do metrô é negada pelo conselho da capital. O destino o levou até aquela área para possibilitar que o protagonista encontrasse aliados, e, por meio deles, uma solução para o problema com os monstros: a descoberta de mísseis intactos e com potencial destrutivo suficiente para aniquilar o ninho dos mutantes localizado na superfície.

Vencidos os desafios do subterrâneo, Artyom encontra no mundo antigo, em meio aos destroços da cidade radioativa (equipado com roupa e máscara protetoras), o material necessário para executar o plano de destruir os monstros que ameaçam sua espécie. É importante reforçar que o monstro representa o *Outro*, um ser diferente, marginalizado e cuja existência contraria a ordem natural, sendo, portanto, um anormal:

Qualquer questionamento que se faça sobre monstros deve necessariamente levar em conta a relação com o Outro. [...] São elementos dêiticos, portanto, que moldam nossa identidade: só existe um eu em relação a um você, só existe um nós comparado a um eles. Daí começamos a reconhecer como a diferença se atrela impreterivelmente ao ser monstruoso e por que motivo a anormalidade é uma característica essencial dos monstros (CABRAL, 2017, p. 202).

Somente essa anormalidade já causa horror, o que justificaria a eliminação e cessação daquilo que representa uma ameaça futura ou simplesmente um incômodo. Nos momentos finais da narrativa, o protagonista ajuda no acionamento dos mísseis, optando assim por aniquilar seus algozes e se tornar um herói. Este verdadeiramente acreditava que, com essa decisão, salvou a raça humana.

No final do *game* (figura 4), Artyom observa a dizimação dos mutantes enquanto se questiona se tomou a decisão certa.



Figura 4 - Artyom assistindo à destruição dos mutantes.

Fonte: Screenshot de *Metro 2033* (Ucrânia, 4A Games, 2010)

Porém, na obra literária, momentos antes de serem destruídos, os *Dark ones* tentam novamente se comunicar mentalmente com o protagonista. Por ser provavelmente a última vez que esse contato ocorreria, o protagonista resolve encarar as criaturas e ouvir o que eles têm a dizer:

Via as pessoas pelos olhos dos demônios, amargurados, vivendo debaixo da terra, respondendo com fogo e chumbo, destruindo os carregadores da bandeira de trégua que foram enviados até eles com uma mensagem de paz. [...] Entendia que não estavam competindo pela sobrevivência, mas eram dois organismos destinados a trabalhar juntos. E juntos, com o conhecimento técnico do homem e a capacidade dos demônios para superar os perigos, poderiam levar a humanidade a um novo patamar, e o mundo, depois de estacionar, podia voltar a girar sobre seu eixo (GLUKHOVSHY, 2010, p. 413 e 414).

Finalmente, Artyom entende o que significaram todas as tentativas de aproximação realizadas pelos demônios, o motivo de nunca terem atacado ninguém fisicamente, mas sim tentarem uma comunicação mental com os humanos na esperança de encontrar alguém que os ouvisse sem enlouquecer. Para as criaturas, depois de diversas

tentativas frustradas, encontrar Artyom foi uma grande conquista. Ele era o escolhido e um futuro amigo que possibilitaria o diálogo entre as espécies. Com base nisso, os *Dark ones* o protegeram dos perigos em sua viagem pelos túneis da rede metroviária e sentiram alegria e esperança quando o protagonista finalmente decidiu deixá-los falar, com verdadeira disposição para escutar: “Parecia-lhe que todos estavam olhando para ele agora, não acreditando que aquele milagre tão esperado tinha acontecido e que a estúpida hostilidade fratricida tinha chegado ao fim” (GLUKHOVSHY, 2010, p. 415). Todavia, já era tarde demais e os mísseis alcançaram o seu alvo.

Segundo dispõe Cabral, além de representar o *Outro*, o monstro também expressa a necessidade de revelar algum fato, tornando-o conhecido, ou, ainda, divulgar alguma mensagem: “A palavra latina *monstrum*, por sua vez, derivando de *monere*, denota revelação, demonstração, exposição de uma circunstância. [...]. A presença de uma criatura monstruosa configuraria, assim, uma mensagem, um presságio, um sinal de que algo está para acontecer” (CABRAL, 2017, p. 204). Os *Homo novus* apresentavam-se diante de Artyom para revelar suas intenções pacifistas, mas na obra literária sua presença destinava-se a expor a natureza destrutiva do ser humano.

Em ambos os formatos, o final de *Metrô 2033* é similar: a dizimação de toda uma espécie por falta de diálogo e por esta ser diferente do padrão de normalidade. Nesse sentido, a professora Fabianna Simão Bellizzi Carneiro levanta uma reflexão sobre a aceitação do *Outro*, respeitando suas particularidades e conferindo-lhe seu devido lugar de fala:

Mais do que atacar a alteridade devemos pensar em novos espaços de convivência das diferentes identidades pós-modernas, onde tanto se postulam misturas raciais e diferentes configurações familiares, por exemplo. Nesta multiplicidade e possibilidades de novos encontros ao redor do mundo, o outro não pode perder espaço nem se fundir em algo diferente de si, mas em uma possibilidade de alguém que merece sua condição e seu espaço na sociedade (CARNEIRO, 2013, p. 45).

Diante do exposto, é constatável que *Metrô 2033* utiliza-se da ficção científica e dos ícones relacionados à narrativa de horror para apresentar uma mensagem

antibélica, reforçar o pressuposto hobbesiano de que o homem é o seu próprio lobo (que em um mundo sem leis, como um pós-apocalíptico, permite aflorar suas piores facetas) e, ainda, que um possível caminho de se evitar o fim da humanidade se encontra no respeito as diferenças, afinal, o *Outro* para alguém somos nós.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Naiara Sales. Ficção especulativa: considerações sobre a ficção científica e o fantástico. In: ARAÚJO, Naiara Sales (organizadora). *Ficção especulativa: narrativa fantástica, ficção científica e horror em foco*. São Luís: EDUFMA, 2021.
- CABRAL, Luciano. Medo e monstruosidades. In: FRANÇA, Júlio. *Poéticas do mal: a Literatura do medo no Brasil (1840 – 1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. p. 201 a 224.
- CARROL, Noël. *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.
- CARNEIRO, Fabianna Simão Bellizzi. *Onde vivem os monstros: o espaço da alteridade na literatura fantástica contemporânea*. 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Curso de Letras, Universidade Federal de Goiás. Catalão, Goiás. Disponível em: < <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/5414/5/Disserta%3%a7%c3%a3o%20-%20Fabiana%20Sim%3%a3o%20Bellizzi%20Carneiro%20-%202013.pdf>>. Último acesso: 26/07/2021.
- CASTRO, Hélder Brinate. Medo e Regionalismos. In: FRANÇA, Júlio. *Poéticas do mal: a Literatura do medo no Brasil (1840 – 1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. p. 127 a 149.
- CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- GINWAY, Mary Elizabeth. *Ficção Científica Brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*. Tradução de Roberto de Sousa Causo. São Paulo: Devir, 2005.
- GLUKHOVSKY, Dmitry. *Metrô 2033*. Tradução de Pedro Barros. São Paulo: Editora Planeta, 2010.
- HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz. T. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- HANSEN, João Adolfo. Prefácio. In: CAUSO, Roberto de Sousa. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- KAWAGA, Julie. *Dystopian vs. Post-apocalyptic*. [S.I.] 2012. Disponível em: <<http://juliekagawa.blogspot.com/2012/01/dystopian-vs-post-apocalyptic.html>>. Acesso em: 23/07/2021.

- KRISTEVA, Julia. *Estrangeiros para nós mesmos*. Tradução de Maria Carlota Carvalho Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Tradução de João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1987.
- MARCHINI, Carlos Eduardo. *O fim do mundo: O que é o “inverno nuclear”?* Revista Galileu. [S.D.]. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT987535-1716,00.html>>. Acesso em: 24/07/2021.
- METRO 2033*. Desenvolvedora: 4A Games. Lançamento: 16/03/2010. Distribuidora: THQ Inc. Kiev: 4A Games, 2010.
- ROAS, DAVID. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora da UNESP, 2014.
- ROBERTS, Adams. *A Verdadeira História da Ficção Científica: do Preconceito à Conquista das Massas*. 1. ed. São Paulo: Seoman, 2018.
- SARGENT, Lyman Tower. The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies*, [S.l.], v. 5, n. 1, p. 1-37, 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20719246>. Acesso em: 08 dez. 2022.
- SASSE, Pedro. A ficção de medo urbano. In: FRANÇA, Júlio. *Poéticas do mal: a Literatura do medo no Brasil (1840 - 1920)*. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017. p. 178 a 200.
- SILVA, Alexander Meireles da. *Distopia X Pós-apocalíptico: Qual é a diferença?* .Fantasticursos. Youtube, 14/06/2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-u7f4uDY6r4>>. Acesso em: 24/07/2021.