

**RESEARCH**

## "Scent blood, fangs drop": *Undead Memory* na trilogia *Darkness Before Dawn* de J. A. London

Tânia Cerqueira

Faculdade de Letras da Universidade do Porto/CETAPS, Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies, PT  
tania\_filipa\_07@hotmail.com

A trilogia *Darkness Before Dawn* de J.A. London (2012–2013) tem como cenário uma cidade marcada pela guerra, que alterou os Estados Unidos da América, tanto a nível social como geográfico. Após seres sobrenaturais revelarem a sua presença aos humanos desencadeou-se um conflito pela supremacia e erradicação entre estes dois grupos – um conflito que apenas termina com a assinatura de um tratado em que é dada proteção aos seres humanos que habitam dentro das muralhas que os separam da desolação habitada pelos vampiros, mas apenas em troca de uma oferenda de sangue mensal. Um mundo inóspito, assolado pela escuridão e pelo terror, Denver é uma cidade isolada, na qual é possível identificar características comuns à literatura distópica. Este ensaio tem como objetivo analisar nesta trilogia *young adult* a figura do vampiro, um ser intrinsecamente ligado ao gótico, e como esta se relaciona com o conceito de *undead memory*. Este conceito será abordado tendo em consideração as noções tecidas no estudo *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*, editado por Simon Bacon e Katarzyna Bronk (2013). Através da análise deste ser imortal, que liga o passado ao presente, será também explorado como a sua presença na sociedade distópica de *Darkness Before Dawn* força a presença do passado, rompendo assim com a destruição da memória que é um tema comum em distopias consideradas canónicas, como *Swastika Night* de Katharine Burdekin (1937), *Nineteen Eighty-Four* de George Orwell (1949) e *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953).

**Palavras-chave:** Undead Memory; distopia; ficção young adult; trauma; vampirismo

The trilogy *Darkness Before Dawn* by J.A. London (2012–2013) takes place in a city marked by a war that altered the United States of America, both socially and geographically. After supernatural beings revealed their presence to the humans, a conflict arose for the supremacy and eradication of these two groups – a conflict that ends with a treaty in which protection is given to the humans who live within the walls that separate them from the desolation inhabited by vampires but only in exchange for a monthly blood offer. An inhospitable world, plagued by darkness and terror, Denver is an isolated city, in which it is possible to identify common themes to dystopian literature. This essay aims to analyse in this young adult trilogy the figure of the vampire, which is intrinsically linked to the Gothic, and how it relates to the concept of *undead memory*. This concept will be approached through the notions woven in the study *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*, edited by Simon Bacon and Katarzyna Bronk (2013). Through the analysis of this immortal being, which links the past to the present, it will also be explored as its presence in the dystopian society of *Darkness Before Dawn* forces the presence of the past, thus breaking with the destruction of memory, a common theme in canonical dystopias, like *Swastika Night* by Katharine Burdekin (1937), *Nineteen Eighty-Four* by George Orwell (1949) and *Fahrenheit 451* by Ray Bradbury (1953).

**Keywords:** Undead memory; dystopia; young adult fiction; trauma; vampirism

A trilogia *Darkness Before Dawn*<sup>1</sup> de J. A. London (2012–2013) tem como cenário uma cidade marcada por uma guerra que alterou os Estados Unidos da América, tanto a nível social como geográfico. Após os vampiros revelarem a sua presença aos seres humanos desencadeou-se um conflito pela supremacia e erradicação entre estes dois grupos. Como Dawn Montgomery, a protagonista desta série *young adult*, explica, a guerra foi iniciada pelos humanos, "an attempt to eradicate the bloodsuckers (...) calling it a war for "human survival in the face of an unprecedented enemy"". Este conflito apenas termina com a assinatura de um tratado entre vampiros e humanos, após estes últimos se terem rendido. O acordo denominado de VampHu, "Vampire Human Treaty", ditou que é dada proteção aos seres humanos que habitem os aglomerados rodeados por muralhas, que os separam da desolação habitada pelos vampiros e os isolam do resto da humanidade. Como Dawn observa, "it feels like the world outside these walls could simply disappear one day, and it would take us years to notice" (DBD 94). Contudo, esta proteção é apenas oferecida em troca de uma doação de sangue. O mundo criado por esta nova ordem em que seres noctívagos se encontram no poder é inóspito, assolado pela escuridão e pelo terror.

Denver, um dos aglomerados que sobreviveu a este conflito de três décadas entre humanos e vampiros, é onde se desenrola a ação da trilogia em análise. O leitor acompanha a jornada de Dawn, na luta que trava para aceitar as feridas do passado e quem as provocou e no seu entendimento de que humanos e vampiros não são tão diferentes e que a sobrevivência destas duas espécies depende de confiarem uma na outra, pois, existem ameaças exteriores à sua existência que apenas podem ser derrotadas se vampiros e humanos se unirem.

Após o assassinato dos pais, Dawn assume o papel de delegada, sendo a intermediária entre um governo humano com poderes diminutos e o vampiro milenar que controla a cidade. Apesar de ser um papel que tem de assumir de forma imparcial para o bem da sua cidade, Dawn deseja a destruição destes seres sobrenaturais. Afinal, não só a obrigam a viver num terror e insegurança constantes, como também foram responsáveis pela morte dos pais e do irmão (Dawn testemunhou o momento em que um vampiro atacou o irmão no lar da família; as memórias deste acontecimento, pelo qual se culpa por não ter tentado salvar o irmão,<sup>2</sup> ainda a perseguem e "every vampire [she sees] is the faceless one who killed him" [DBD 190]). Estas mortes deixaram uma ferida emocional<sup>3</sup> que reabre quando Dawn é confrontada com o vampiro.

Devido à sua capacidade de evocar o passado traumático, o vampiro transforma-se numa personificação física do conceito *undead memory* num contexto distópico. No estudo *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*, organizado por Simon Bacon e Katarzyna Bronk (2013), os ensaístas exploram o conceito de *undead memory* quando aplicado à figura do vampiro e a sua relação com a memória cultural e histórica. Sucintamente, o conceito de *undead memory* é descrito como "a memory from the distant past that is buried under the surface of everyday experience and, while not being overt, shapes and informs the structure of how we see and comprehend the present and even envision the future" (Bacon e Bronk 1–2). Tal como uma *undead memory*, na trilogia *Darkness Before Dawn* o vampiro está sempre presente, mesmo que por vezes a sua presença seja impercetível, e tem o poder de influenciar o modo como o ser humano compreende a sociedade distópica em que vive e como constrói o seu presente. Ao aplicar este conceito ao vampiro é possível verificar que nas suas múltiplas manifestações este ser "reflects[s] and encapsulate[s] the equally multifaceted ways in which memory presents itself to our experience and understanding of the present" (14). Por esta razão, e tendo em conta que esta trilogia *young adult* representa uma sociedade distópica, relacionarei o vampiro como *undead memory* com dois temas que estão intrinsecamente ligados a distopias literárias: o controlo do passado por aqueles que se encontram no poder e o trauma.

Através da aplicação e da exploração deste conceito na trilogia *Darkness Before Dawn*, este ensaio pretende analisar o vampiro como uma manifestação do conceito *undead memory* e como este influencia a memória e o trauma, noções que se encontram inerentemente ligadas, num mundo distópico, no qual existe a tendência de eliminar os vestígios do passado, assim como analisar como é que o trauma poderá ser aceite pelo ser humano, quando este se manifesta na figura do vampiro.

<sup>1</sup> Esta trilogia é constituída pelos títulos *Darkness Before Dawn* (2012), *Blood-Kissed Sky* (2012) e *After Daybreak* (2013). Neste ensaio usou-se a sigla DBD nas citações presentes no texto ao referir-se ao primeiro livro da trilogia.

<sup>2</sup> Dawn tinha apenas nove anos quando Brady foi atacado por um vampiro, mas ainda se lembra da noite em que tudo aconteceu: "My parents were working late at the university when the vampires came, and Brady shoved me in a closet. To keep me safe. To protect me (...). Then he shut the door. After that all I heard was the fighting. And the awful screaming. I curled up into a tight ball, wanting to get so small that the vampires wouldn't see me if they opened the door. It was hours before the door opened, and when it did, my mother pulled me onto her lap. Brady was gone" (DBD 190).

<sup>3</sup> O trauma é habitualmente entendido como uma ferida "inflicted not upon the body but upon the mind" (Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History* 3).

## 1. "Starving vampires lurk in the shadows": Um Passado Sempre Presente

As crenças em vampirismo fazem parte das lendas e mitos, isto é, da imaginação coletiva, de diversos países e culturas.<sup>4</sup> Todavia, as raízes do vampirismo têm fortes ligações a lendas do Leste Europeu. Na tradição oral, o vampiro era habitualmente representado como "little more than a shambling and mindless creature, the revenant, nosferatu or vrykolakas as it is variously called, was of peasant stock, preyed on his or her immediate family or neighbours" (Punter e Byron 268). Quando a literatura adota este ser, "one of the most significant shifts in the movement from folk-lore to literature is the vampire's transformation from peasant to aristocrat" (269).

Em *Dracula* (1897), Bram Stoker cria o que viria a tornar-se o protótipo moderno do vampiro como é hoje conhecido, no qual é perceptível esta mudança de camponês para membro da aristocracia (uma mudança já visível noutros vampiros presentes na literatura da época), mesmo que esta seja uma aristocracia em decadência.<sup>5</sup> A memória do Conde Drácula encontra-se presente na trilogia de J. A. London. Os Valentine, a família de vampiros que controla a cidade de Denver, emigraram para os Estados Unidos, vindos da Roménia, país no qual se localiza a Transilvânia, a pátria do Conde Drácula, com ligações a Vlad, o Empalador. Na literatura gótica, literatura que deu uma oportunidade a esta figura de se tornar proeminente, o vampiro é representado como um ser que "patiently schemes to obtain a coveted love object and drain away its life force" (Snodgrass 345). Por outras palavras, é representado como um ser inerentemente malvado.

Enquanto no século XIX "the representation of the vampire as monstrous, evil and other serves to guarantee the existence of good, reinforc[ed] the formally dichotomized structures of belief" (Punter e Byron 270), o mesmo já não é comum em novas narrativas. De facto, o vampiro já não é representado como uma criatura intrinsecamente malévola. Nas novas narrativas, o vampiro é humanizado. Por detrás da mudança na representação do vampiro encontra-se a secularização da sociedade. A influência que o Cristianismo outrora teve na sociedade é substituída pela questionação e pela ciência, o que atenuou a dicotomia bem/mal que esta criatura representava quando contraposta com o ser humano. É possível verificar esta mudança de paradigma nas narrativas vampíricas publicadas nas últimas décadas, por exemplo, nos romances de Anne Rice, *The Vampire Chronicles* (1976–2018) e de Charlaine Harris, *The Southern Vampire Mysteries* (2001–2013), na série *young adult The Vampire Diaries* (1991–2014) e em *Twilight* (2005–2008) de Stephanie Meyer, bem como em *Darkness Before Dawn*.

Nesta trilogia, enquanto Murdoch Valentine deseja continuar a subjugar os seres humanos da cidade que governa e a instituir o medo de forma a receber "fornecimentos" de sangue, Victor Valentine encontra-se disposto a forjar laços entre os seres humanos e os vampiros, criando uma relação em que estejam em pé de igualdade e se possam ajudar mutuamente. Esta vontade de Victor é perceptível em vários momentos da trilogia, como quando ajuda Dawn e a sua melhor amiga, Tegan, após estas serem atacadas por um grupo de vampiros e nas políticas que tenta instituir quando assume o lugar do pai, como chefe da família Valentine.

As narrativas vampíricas preservam a memória dos seus antepassados (as histórias contemporâneas de vampiros interseccionam-se com as de tantos outros, que lhes possibilitaram proliferar na literatura) assim como a memória dos tempos de quando surgiram. Como *undead memory*, esta criatura imortal, que liga o passado ao presente, é uma figura que evoca a memória de gerações passadas. Por outras palavras, "the figure of the vampire becomes a way in which communities not only record the times they are living in, but also how the present is joined to and contains memories of the past" (Bacon e Bronk 2).

No ensaio "Monster Culture (Seven Theses)", Jeffrey Jerome Cohen declara que "culture gives birth to a Monster before our eyes" (9). Como monstro (desde a sua manifestação nos primeiros contos e lendas, que o vampiro faz parte das hostes de monstros que povoam o imaginário do ser humano), o vampiro é uma projeção das ansiedades culturais e dos receios do ser humano numa determinada época. Este engloba não só os receios e os medos do período em que surge, mas de toda a história que o criou. Num todo, a figura do vampiro representa a praga que assolou as comunidades desde a Idade Medieval (cf. Botting 95), o receio do Outro e das ondas de emigrantes, as doenças dificilmente tratáveis e a corrupção sexual. Em *Darkness*

<sup>4</sup> Como Gregory Clayes assevera, a popularidade desta criatura deve-se aos elementos que lhe estão associados: "the fangs, the subterfuge, the sneaking up, the lunge for the sudden bite, constant sexual innuendo, Transylvanian castles, coffins, aristocrats and 'vampish' beautiful women, and, in the late twentieth century, teenage angst and gothic chic" (73).

<sup>5</sup> As narrativas vampíricas têm uma imagética associada, como o castelo antigo rodeado por uma floresta habitada por lobos. Este castelo é habitado por um vampiro que pertence a uma aristocracia em decadência (cf. Frayling xii). Na trilogia *Darkness Before Dawn* estão presentes alguns destes motivos, tais como a aristocracia em ruína, que habita uma mansão antiga. A *Valentine Manor* tem "three towers and far too many windows for a creature allergic to the sun". Como Dawn afirma "a visitor first seeing the castle-like structure would think it was some medieval noble's estate airlifted from Britain" (DBD 50–51). No interior, "no electricity runs through (...). Instead, hundreds of gas and oil lamps give off a unique, haunting flow" (DBD 52–53).

*Before Dawn* é possível afirmar que o vampiro é uma representação de alguns destes temas: o Outro, a desumanização do ser humano e o pavor de epidemias infecciosas. Como um ser com a capacidade de resgatar o passado, esta criatura encapsula os traumas que têm assombrado o ser humano ao longo dos tempos.

## 2. "Maybe the wall is holding back the ghosts": O Controlo e a Aniquilação da Memória

As distopias *young adult* ganharam espaço acrescido junto do público e da crítica após a publicação da trilogia *The Hunger Games* (2008–2010), de Suzanne Collins. Tal como as distopias canónicas, estas distopias têm como premissa problemáticas globais como por exemplo, "liberty and self-determinations, environmental boundaries and looming catastrophe, questions of identity and the increasingly fragile boundaries between technology and the self" (Basu et al. 1).

Como mencionado, a trilogia *Darkness Before Dawn* representa uma sociedade distópica. A cidade de Denver é um local onde os seres humanos vivem em medo constante, em que não se sentem seguros e do qual não conseguem escapar. O exterior, o para além das muralhas que cercam a cidade, é descrito como um lugar perigoso, um lugar "vast, desolate, and destroyed" (DBD 51), destruído pelas bombas lançadas pelo ser humano, que em vez de exterminarem os vampiros levantaram poeiras que ocultaram o sol durante anos. É uma cidade violenta e isolada. Apenas um comboio liga os vários aglomerados de populações de seres humanos. "Night Train is the *only* train that runs across the country (...) one train, one track. It was written into VampHu as the only alternative for long-distance travel" (DBD 93, ênfase do autor). Este comboio transforma-se num símbolo de esperança para os seres humanos, pois, apesar de estarem isolados pelas muralhas que os cercam, sabem que não estão sozinhos.

Ao observar mundos distópicos canónicos geralmente é possível verificar que aqueles que se encontram no poder não preservam o passado. De facto, existe a tentativa de enterrar o mesmo, de o eliminar e de o reconstruir de forma a enraizar a ideologia que defendem. Afinal, "Who controls the past (...) controls the future: who controls the present controls the past" (40), como se lê na distopia de George Orwell *Nineteen Eighty-Four* (1949). O controlo do passado é uma ferramenta poderosa para manter a população submissa e consolidar uma ideologia. Como Elsa Bouet afirma,

Changing the past is one of the most powerful weapons a tyrant can hold. Altering memory is a way to ensure loyalty, but also redefine one's subjects through the dominant ideology. In dystopias, controlling memory is a way to ensure that the population believes that the way things are have *always* been that way, that there is and was no other way possible. This instillation of belief is a further way to ensure docility in the population, to avoid a rebellion, a revolution. Containing memory – as truth – outside the ideological wall is crucial in order to keep society in control, for power to remain in the hands of those who hold it. (40, ênfase do autor)

A presença do vampiro na sociedade distópica de *Darkness Before Dawn* impõe o passado,<sup>6</sup> rompendo assim com a destruição da memória prevalente em distopias consideradas canónicas. Em *Swastika Night* de Katharine Burdekin, publicado em 1937, como um aviso contra a propaganda Nazi dos anos trinta, o passado é inacessível. Ao conquistarem o mundo, os Nazis reescreveram o passado e eliminaram a alfabetização entre as massas. Em *Nineteen Eighty-Four*, Orwell retrata a fragilidade da memória. A História é reescrita pelo Partido inúmeras vezes "so that no points of comparison betray whether life had ever been better or worse" (Claeys 413). Ao alterar a memória, o Partido controla o presente e tem o poder de escrever o futuro. Em *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), os livros são proibidos, sendo queimados (tal como na Alemanha Nazi) e procura abolir-se o pensamento crítico. A história é alterada de tal modo que a palavra "bombeiro" ganha um novo significado: não é mais aquele que apaga o fogo, mas sim aquele que o ateia. O anterior é tornado obsoleto por aqueles que se encontram no poder. Quando Clarisse questiona Montag sobre o bombeiro ser aquele que apagava incêndios e não o que os deflagra (cf. Bradbury 16), Montag contraria veemente esta afirmação, negando que a palavra pudesse alguma vez ter tido qualquer outro significado.

Nestes títulos distópicos, a história é alterada de modo a garantir que os membros da sociedade seguem as regras impostas por aqueles que se encontram no poder. A memória roubada pelo governo possibilita a passividade da sociedade. O conhecimento do passado e da memória são considerados "dangerous elements that can give the dystopian citizens a potential instrument of resistance" (Baccolini 115).

<sup>6</sup> O vampiro e seres semelhantes, como, por exemplo, o fantasma, são "quite literally examples of the past acting in the present" (Tracy 15).

Ao contrário do que é comum em sociedades distópicas, os que se encontram no poder em *Darkness Before Dawn* não desejam alterar ou apagar o passado. Tal não teria sido possível também pois o vampiro é uma materialização da *undead memory*. Por outras palavras, é "an embodiment of remembering" (Frayling xiv). Contudo, apesar de impossibilitar o esquecimento, ao encontrar-se no poder, o vampiro também tem a capacidade de manter a população submissa através do controlo da memória. Não através da alteração e/ou eliminação do passado, mas por ser um *memento* constante do que o ser humano perdeu e devido ao seu desejo de restaurar o passado.

Na trilogia em análise existe uma tentativa pela parte do vampiro de recriar os tempos áureos da sua existência, a Época Vitoriana. Valentine, bem como a maioria dos líderes das catorze famílias de vampiros que controlam estes novos Estados Unidos, impede a modernização tecnológica da sociedade. Tal como Dawn afirma "I don't understand their aversion to technology's advancements" (DBD 52–53). Todavia, deve ressaltar-se que os vampiros que representam as suas famílias são milenares e não aceitam facilmente a mudança. A nova geração de vampiros, considerados jovens pelos parâmetros da sua espécie, assume a tentativa de rutura com o passado, isto é, não desejam viver num mundo dominado pela importância da linhagem e pela aversão à tecnologia e em que seres humanos e vampiros se encontram em lados opostos. A memória de um passado em que os vampiros não estavam no poder não é apagada. Afinal o conflito que ditou esta nova ordem terminou há menos de uma década. Porém, *mementos* do tempo anterior ao tratado de paz, por exemplo, automóveis, cinemas e telemóveis são raros e/ou mesmo inexistentes.

Ao controlarem a memória, isto é, ao "aprisionarem" a memória em Denver através do isolamento e da separação do resto da humanidade, os vampiros mantêm a sociedade sob o seu controlo; preservam o poder nas suas mãos. As muralhas que cercam a cidade são assim uma tentativa de manter o presente fora da cidade e as memórias do passado eternas "in the former present, in which they occurred, forever" (Bacon, "Six Impossible Things Before Breakfast" 278). Esta ação está diretamente relacionada com ideias sobre como a memória tem a capacidade de ficar fora do tempo e se torna num ser morto-vivo: nem vivo, pois não se encontra em mudança, nem morto, pois é insuscetível de ser esquecida. Este presente eterno, que permanece inalterado por novas experiências, pertence àqueles que vivem e/ou que são forçados a existir fora do tempo e da história. Como tal, a sociedade permanece presa no tempo e confinada nas lembranças de um presente que foi há muito tempo.

Deste modo, é possível afirmar que se está perante *undead history*, "as that which although giving the appearance of life, remains fixed and unchangeable" (*ibidem* 272). A cidade de Denver permanece estática e inalterada. É um local em que o passado é lembrado de forma ativa. Consequentemente, o vampiro é uma manifestação da memória do passado violento que criou uma nova ordem; representa o controlo e a aniquilação da *living memory*.<sup>7</sup>

Ao viver num presente eterno, em que as muralhas mantêm as memórias de um conflito de violência confinadas, a sociedade de *Darkness Before Dawn* é impedida de cicatrizar as feridas deixadas por três décadas de guerra, uma guerra que assombra o passado e continua a ensombrar o presente. O vampiro impede a cicatrização das feridas deixadas pelo trauma, conceito descrito como uma forma específica da memória. Ao ser descrito como uma forma peculiar da memória, o trauma é assim identificado como um evento que "has affect only, not meaning. It produces emotions – terror, fear, shock – but perhaps above all disruption of the normal feeling of comfort" (Kaplan 34).

### 3. "No telling what horrors played through his mind every night": O Vampiro como *Memento* do Trauma

A cidade de Denver é uma cidade marcada pelas cicatrizes de um passado violento; pelas marcas de uma guerra e das quais não consegue sarar. Dawn observa uma das zonas da cidade, onde encontra a "row of abandoned town houses, all lined up and identical except for which windows are smashed" (DBD 196), em que "lampposts aren't just bent; they're rusted, and the street signs haven't been legible in years" (DBD 197). Ao deparar-se com o apartamento que habitava com a sua família antes de o irmão ser assassinado, vê que o mesmo se encontra em ruínas.<sup>8</sup> Denver é uma cidade sombria devido não só à presença destes seres, mas também à zona denominada de *Works*, que é descrita como

<sup>7</sup> Neste contexto, o conceito *living memory* refere-se a algo "that is not fixed but in a continual state of changing or becoming" (Bacon, "Six Impossible Things Before Breakfast" 272).

<sup>8</sup> Dawn descreve o seu antigo lar como "an empty shell with pieces of walls and windows missing, entire floors collapsed, stairs with so many crumbling steps they're unusable" (DBD 218).

a sprawling mass of steel pipes reaching out to the sky. Out of the top plumes the constant blue smoke, created from the processing and burning of coal, which fuels the massive generator that provides electricity to the city. It also coats the city in soot, giving a blackness that mirrors the oppression we faced under Valentine's rule. (*Blood-Kissed Sky* 37)

Os espaços distópicos são usualmente locais de trauma, pois os habitantes destes lugares sofrem às mãos daqueles que se encontram no poder. Os residentes desta cidade são oprimidos pelos vampiros e o sofrimento provocado marca-os psicologicamente. Assim, Denver acaba por ser um local de trauma, o lugar perfeito "for a creature that lives by continued bursts of aggression" (Bacon, "The Inescapable Moment" 266). Os seus habitantes vivem num medo perpétuo, pelo qual o vampiro é responsável. A experiência deste temor quotidiano em *Darkness Before Dawn* dá lugar a momentos de terror traumáticos.<sup>9</sup>

Deve ressaltar-se que o trauma é um aspeto da experiência comum a personagens da literatura distópica *young adult*, quer seja provocado durante a infância e/ou na luta contra as forças repressivas. Por exemplo, na trilogia *The Hunger Games*, Katniss ficou marcada pelos Jogos, com os quais tem pesadelos vívidos, e manifesta Perturbação de Stress Pós-Traumático e comportamentos depressivos; na trilogia *The Chemical Garden* (2011–2013), de Lauren DeStefano, Rhine ficou traumatizada pela perda dos pais numa explosão quando era apenas uma criança e pelo conhecimento de que não lhe restam muitos mais anos de vida (devido às modificações genéticas para pôr fim a qualquer doença, as novas gerações vivem apenas entre vinte e vinte e cinco anos); em *The Maze Runner* (2009–2011), de James Dashner, Thomas é marcado pelas experiências no labirinto e pelo testemunhar da morte dos amigos às mãos das criações da W.I.C.K.E.D. e em consequência de uma epidemia que devastou a população global.

O conceito de "trauma" surgiu pela primeira vez nos finais do século XIX. Na conceptualização da Teoria da Sedução, Sigmund Freud defendia que a neurose histérica e a neurose obsessiva tinham origem em memórias reprimidas de abusos sexuais durante a infância. Anos mais tarde, no estudo *Beyond the Pleasure Principle* (1922), Freud utilizou pela primeira vez o termo "neurose traumática", que usava para se referir às experiências que descrevia serem parecidas com a histeria

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

Neste ensaio, Freud analisa um padrão de sofrimento inexplicavelmente persistente que tem origem em acontecimentos traumáticos experienciados por um indivíduo e sobre o qual este não tem qualquer tipo de controlo. Por outras palavras, Freud explora a inevitabilidade da história traumática e como esta se impõe à psique humana.

Apesar deste estudo inicial, o trauma apenas foi teorizado nos anos sessenta. Após a guerra do Vietname, os campos da psiquiatria, da psicanálise e da sociologia interessaram-se por este conceito (cf. Caruth, "Introduction" 3) ao serem confrontados com a existência de cicatrizes deixadas por atos de violência. O trauma é assim interpretado como uma resposta única e individual a uma experiência emocionalmente dolorosa e angustiante que domina a capacidade de uma pessoa lidar com o dia-a-dia. Este distúrbio psicológico inclui respostas a acontecimentos perturbadores que ocorrem apenas uma vez, tais como um acidente de automóvel, ser testemunha ou vítima de um ato violento, sobreviver a uma catástrofe natural ou à perda de alguém próximo, bem como respostas a experiências crónicas e repetitivas, tais como combate em guerra, detenção em campos de concentração ou relações abusivas e violentas. Em qualquer uma destas situações, no cerne do trauma encontra-se uma experiência violenta que coloca o ser humano em confronto com a morte. Pode concluir-se que o trauma surge da sobrevivência a episódios violentos que são interpretados como trágicos por aqueles que os experienciam.

Em 1996, com a publicação de *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*, Cathy Caruth desenvolve uma das primeiras teorias sobre trauma na literatura, que tem como base o modelo tradicional de Freud. Caruth explica que no âmago de muitas narrativas traumáticas encontra-se "a kind of double telling, the oscillation between a *crisis of death* and the correlative *crisis of life*: between the story of the

<sup>9</sup> A experiência deste terror diário na trilogia em análise "may not take the shape of classic trauma suffered by victims or survivors, but to deny these experiences as traumatic would be a mistake". Por essa razão, Kaplan "extend[s] the concept of trauma to include suffering terror" (1).

unbearable nature of an event and the story of the unbearable nature of its survival" (7, ênfase do autor). O conceito de trauma é representado como algo de natureza reprimida, repetitiva, disruptiva e dissociativa.<sup>10</sup> Como afirma, o trauma é sempre "the story of a wound that cries out, that addresses us in the attempt to tell us of a reality or truth that is not otherwise available" (*ibidem* 4). Além do mais, "the experience of trauma repeats itself, exactly and unremittingly, through the unknowing acts of the survivor and against his very will" (*ibidem* 2). Inesperadamente, as memórias do momento do trauma surgem e dominam o indivíduo que as vivencia.

Contudo, tal como Freud e Caruth afirmam, quer seja devido à amnésia ou à repressão, o acesso consciente ao passado traumático não é possível porque não é localizável "in the simple violent or original event in an individual's past, but rather in the way that its very unassimilated nature – the way it is precisely *not known* in the first instance – returns to haunt the survivor later on" (*ibidem* 4, ênfase do autor). O trauma é assim interpretado como uma ausência, uma ferida esquecida que apenas se pode testemunhar de forma inconsciente.

Estudos mais recentes sobre o conceito de trauma têm apresentado diferentes perspectivas relativas ao modo como o mesmo é representado. A ficção contemporânea procura representar o trauma de forma a providenciar "multiple perspectives that allow readers to meditate on the variety of human responses to shock" (Vickroy 130). A ideia de que o conhecimento,

of the past, not just any past but a particular type of past experience, can never be known or remains forever unclaimed by either the individual or society is being challenged by critical approaches that elucidate other possibilities regarding the value of trauma in terms of psychological, linguistic, and social mechanisms. (Balaev 4)

Estes estudos desafiam a ideia defendida por Freud e Caruth de que apenas se tem acesso à ausência deixada pelo trauma de modo inconsciente. Como Vickroy afirma existem várias respostas ao momento que provoca o trauma, além desta ausência indiscriminável, que são "expressed through behaviours, bodies, provisional identities, and survival strategies" (130).

A patologia de trauma não é diagnosticada a nenhuma das personagens da trilogia *Darkness Before Dawn*, embora, por exemplo, o irmão de Dawn, Brady, quando regressa a casa após o fim do conflito entre as duas raças, apresente alguns sintomas que se encontram associados à Perturbação de Stress Pós-Traumático, e Tegan, após ser atacada por um vampiro, que julgava ser um humano e que bebeu o seu sangue quase até à última gota, é perseguida por pesadelos e comporta-se de forma imprudente. Todavia, está-se perante uma sociedade em que os indivíduos se encontram psicologicamente marcados pela guerra que destruiu as fundações da mesma. A destruição destas fundações criou uma sociedade pós-traumática. O termo trauma coletivo pode ser aplicado a esta comunidade, assim como o de trauma cultural, que ocorre quando os membros de uma comunidade sentem que foram submetidos a uma experiência horrenda que deixa marcas indeléveis na consciência do grupo.

Regressando ao conceito de *undead memory*, este "denotes the repressed or buried memories which re-emerge, often unwanted and beyond our control, to impress themselves upon the present – an undying presence that intrudes and interrupts upon our everyday lives" (Bacon e Bronk 5). O conceito de trauma tal como definido no modelo de Caruth e a ideia de *undead memory* acabam por se intersectar. Como é perceptível nesta série *young adult*, o trauma manifesta-se fisicamente num corpo imortal, num corpo que assombra e se alimenta de sangue humano: manifesta-se fisicamente no vampiro.

Um dos aspetos dominantes do gótico é a sua capacidade de retratar o indizível, isto é, "Gothic fictions are frequently testimonial in form, speaking of experiences of trauma and repression, and for personal anxieties against dominant discourses of order and regulation" (Beville 64–65). Como um ser com fortes ligações à literatura gótica, o vampiro assume esta capacidade de simbolizar o inarrável ao metamorfosear-se numa manifestação das experiências traumáticas. Deste modo, ao ser projetado na figura do vampiro, o trauma não é algo indescritível, ao qual o acesso é restrito e possível apenas de modo involuntário.

Ao ser interpretado como uma *undead memory*, o vampiro assume o papel desta memória reprimida: surge sem ser convidado, interrompendo qualquer tentativa de uma vida normal. Tal como o modelo de trauma descrito por Caruth, o vampiro tem a capacidade de atacar as suas vítimas de forma desprevenida, de perturbar o seu quotidiano e de infligir dor física (ao alimentar-se do seu sangue) e psicológica (o medo e o terror que a sua presença provoca e a capacidade de recordar o passado). Quando o ser humano acredita

<sup>10</sup> Ressalvo que apesar de estas serem respostas comuns a situações traumáticas, a relação de causalidade entre trauma e repressão, dissociação e amnésia tem sido contestada por psiquiatras e psicólogos.

que está em segurança e tenta agir como se as sombras da noite não trouxessem consigo o perigo, o vampiro surge sem ser anunciado, inquietando e destruindo qualquer tentativa de regresso ao quotidiano do mundo pré-guerra, isto é, do mundo pré-trauma.

Assim, é possível afirmar que o vampiro é um *memento* do trauma. Sempre que surge na calada da noite, relembra os seres humanos da violência que os assola, das atrocidades da guerra e de que apenas sobrevivem atrás das muralhas porque os vampiros assim o desejam. Consequentemente, os seres humanos vivem num perpétuo ciclo de trauma e a ferida deixada pelo mesmo é aberta vezes sem conta devido à presença do vampiro.

Também se deve ressaltar dentro da questão do trauma que o vampiro como *undead memory* é interpretado como uma figura que "convey[s] the ideas of moments of trauma that become fixed in time and inevitably repeat their originating violence over and over again" (Bacon, "The Inescapable Moment" 264). Em *Darkness Before Dawn*, os *Lessers* são vampiros que outrora foram humanos, ao contrário dos vampiros que descendem das *Old Families*, que já nasceram assim. A violência da guerra entre os seres humanos e os vampiros foi responsável pelo aumento do número de *Lessers*. Durante este período foram construídas instalações que tinham como objetivo tornar o processo de transformação de humano para vampiro mais rápido, uma transformação que só é possível através da morte. Afinal, para um ser humano transformar-se nesta criatura é preciso o seu corpo ser desprovido de sangue, um ato violento que precede a morte e consequente ressurreição. A morte é interpretada como um ato violento e a relação do ser humano com esta é de incerteza. Como Philippe Ariès afirma, "neither the individual nor the community is strong enough to recognize the existence of death" (614).

Na sociedade pós-moderna, em que várias das crenças e instituições que anteriormente ofereciam conforto se tornaram obsoletas, a morte tornou-se em algo traumático para o ser humano. Assim, ao serem metamorfoseados em criaturas que se encontram no limbo, em que a violência – a morte – que lhes deu uma nova "existência" está sempre presente, os *Lessers* acabam por repetir a violência que os criou. Como Bacon afirma, "the vampire becomes the ghostly apparition of the unseen or the unrecognized events: a trauma that refuses to remain dead or buried and will endlessly repeat the violence that created it" (Bacon, "The Inescapable Moment" 264).

#### 4. Considerações Finais

Com a presença do vampiro, o passado está sempre presente. O vampiro é uma *undead memory* porque como uma representação física do passado traz para o presente o passado. Alguns vampiros fazem-no de forma literal devido ao desejo de preservar um modo de vida antigo e impedirem a modernização tecnológica. Outros devido à sua simples existência, pois o confronto com o vampiro traz à superfície a dor e o sofrimento, reabrindo a ferida deixada pelo trauma.

Em *Darkness Before Dawn* existem diferentes formas de lidar com o trauma: Dawn queima as fotografias da sua família (como se, ao eliminar estas fotos, apagasse qualquer vestígio da existência dos pais e do irmão, exorcizando a dor deixada pela sua morte prematura), os habitantes de Denver fingem que não é necessário doar sangue (sem sangue humano, os vampiros alimentam-se do sangue da sua própria espécie, o que os transforma em criaturas irracionais com um desejo insaciável por sangue e que assassinam qualquer um que se atravesse no seu caminho) e criam grupos de proteção, o que perpetua a desarmonia e a violência entre as duas espécies. Contudo, nenhuma destas formas de lidar com o trauma possibilita o confronto com o mesmo. O afastamento, o fingir e a continuação do conflito não proporcionam a aceitação do mesmo. O ser humano tem de reconhecer o trauma de modo a deixar de viver no passado e a criar um futuro diferente.

Mas de que modo é que o trauma pode ser aceite, tendo em conta que é refletido no vampiro como *undead memory*? Apenas com a aceitação do vampiro é que é possível ultrapassar a dor provocada pela experiência violenta que deu origem ao trauma. Para tal, o vampiro tem de ser integrado na sociedade, não como o inimigo que perpetua o terror e o passado, mas sim como aliado. O processo de integração do vampiro inicia-se no último livro da trilogia, em que os seres humanos e os vampiros se unem para destruir um ser que ameaça a sobrevivência das duas espécies: Sin, um vampiro com a capacidade de caminhar à luz do dia, viciado em sangue de vampiro e com o desejo de vingança contra os seres noturnos, que o renegaram por ser diferente.

Apenas após aceitar-se a integração do vampiro é que o processo de cicatrização da ferida provocada pelo trauma pode iniciar-se; após aceitar-se o trauma que o vampiro representa é possível construir uma sociedade melhor e viver neste mundo pós-trauma. Afinal, o mundo que habitam nunca poderá voltar a ser o mesmo que era antes da guerra entre as duas raças. O momento traumático impossibilita o regresso do que era considerado a normalidade do dia-a-dia. Apenas é possível aceitar a nova realidade moldada pelo evento

traumático sem repetir os mesmos erros que criaram a ferida. Deste modo, é possível afirmar que o vampiro como uma *undead memory* tem a capacidade de influenciar o futuro. Para que o passado não continue a ser o presente desta sociedade é preciso mudar. A aceitação será possível ao transpor as muralhas que os rodeiam.

No epílogo de *After Daybreak*, o último livro da trilogia de J. A. London, surge a esperança de um futuro de *living memory*. As muralhas que os separavam foram destruídas. Como Dawn observa, "What remains of the old world? I search the horizon for the wall that once surrounded Denver. Not a single brick remains, not a single stone is left standing. A dozen roads now weave their way into the growing city, letting in strangers, both human and vampire" (324). As muralhas que os separavam foram destruídas.

O final da trilogia não é conclusivo, deixando o futuro das personagens em suspenso. *Darkness Before Dawn* termina numa nota de esperança, com a possibilidade de construção de um mundo melhor, em que estas duas espécies vivam em harmonia. Não de um mundo perfeito, mas sim de um lugar em que vampiros e seres humanos coexistam sem ódios e preconceitos, isto é, de uma eutopia em que não se viva em medo constante ora do vampiro, ora da estaca (apesar dos horrores sofridos às mãos dos vampiros, os seres humanos não são totalmente indefesos. Todos são ensinados a defender-se: existem aulas obrigatórias, nas quais aprendem a usar a estaca e técnicas de combate corpo-a-corpo. Qualquer vampiro que surja no seu caminho deve ser exterminado, mesmo aqueles que são indefesos, como vampiros transformados ainda em criança e/ou subnutridos). Esta conclusão não oferece ao leitor um final feliz e as personagens têm de lidar com as suas escolhas, tornando o mundo distópico de J. A. London numa distopia crítica.<sup>11</sup>

O aceitar do trauma, isto é, o incluir o vampiro na comunidade, torna possível transcender as muralhas que aprisionaram a sociedade no tempo e a capturaram num presente que faz parte do passado. Por outras palavras, ao aliar-se seres humanos e vampiros, é possível quebrar as amarras de um presente eterno. Finalmente, é possível olhar para o futuro; é possível olhar para o horizonte.

## Conflito de interesses

A autora não tem conflito de interesses a declarar.

## Referências

- Ariès, Philippe. *The Hour of our Death*. Translator Helen Weaver. Vintage Books, 2013.
- Baccolini, Rafaella. "'A useful knowledge of the present is rooted in the past': Memory and Historical Reconciliation in Ursula K. Le Guin's *The Telling*." *Dark Horizons*. Editores Tom Moylan e Rafaella Baccolini. Routledge, 2003, pp. 113–134.
- Bacon, Simon. "'Six Impossible Things Before Breakfast': Living Memory and Undead History." *Unraveling Resident Evil: Essays on the Complex Universe of the Games and Films*. Editor Nadine Farghaly. McFarland & Company, 2014, pp. 272–294.
- Bacon, Simon. "'The Inescapable Moment': The Vampire as Individual and Collective Trauma in *Let Me In* by Matt Reeve." *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*. Editores Bacon e Katarzyna Bronk. Peter Lang, 2013, pp. 263–288.
- Bacon, Simon, e Katarzyna Bronk. "Introduction." Editores Bacon e Bronk. *Undead Memory: Vampires and Human Memory in Popular Culture*. Peter Lang, 2013, pp. 1–18. DOI: <https://doi.org/10.3726/978-3-0353-0553-1>
- Balaev, Michelle. "Trends in Literary Trauma Theory." *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, No. 41, 2008, pp. 149–166.
- Basu, Balaka, et al. "Introduction." *Contemporary Dystopian Fiction For Young Adults: Brave New Teenagers*. Editores Balaka Basu, Katherine R. Broad e Carrie Hintz. Routledge, 2014, pp. 1–15. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203084939>
- Beville, Maria. "Gothic Memory and the Contested Past: Framing Terror." *The Gothic and the Everyday: Living Memory*. Editores Lorna Piatti-Farnell e Beville. Palgrave Macmillan, 2014, pp. 52–68. DOI: [https://doi.org/10.1057/9781137406644\\_4](https://doi.org/10.1057/9781137406644_4)
- Botting, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996.
- Bouet, Elsa. "Memory Erased: Effective Thought Control in Dystopia." *Posthumanity: Merge & Embodiment*. Editores Adam W. Ruch e Ewan Kirkland. Inter-Disciplinary Press, 2010, pp. 35–44.
- Bradbury, Ray. *Fahrenheit 451*. 1953. Simon & Schuster, 2013.

<sup>11</sup> Lyman T. Sargent define o conceito "distopia crítica" no ensaio "U.S. Eutopias in the 1980s and 1990s: Self-fashioning in a World of Multiple Identities".

- Caruth, Cathy. "Trauma and Experience: Introduction." *Trauma: Explorations in Memory*. Editors Caruth. The Johns Hopkins University Press, 1995, pp. 3–12.
- Caruth, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. The Johns Hopkins University Press, 1996.
- Claeys, Gregory. *Dystopia: A Natural History*. Oxford University Press, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198785682.001.0001>
- Cohen, Jeffrey Jerome. "Monster Culture (Seven Theses)." *Monster Theory: Reading Culture*. Editor Cohen. University Minnesota Press, 1996, pp. 3–25. DOI: <https://doi.org/10.5749/j.ctttsq4d.4>
- Frayling, Sir Christopher. "Foreword." *Undead Memory: Vampires and the Human Memory in Popular Culture*. Editores Simon Bacon e Katarzyna Bronk. Peter Lang, 2013, pp. xi–xiv.
- Freud, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle and Other Writings*. Translator John Reddick. Penguin Books, 2003.
- Kaplan, E. Ann. *Trauma Culture: The Politics of Terror and Loss in Media and Literature*. Rutgers University Press, 2005.
- London, J. A. *After Daybreak*. Harper Teen, 2013.
- London, J. A. *Blood-Kissed Sky*. Harper Teen, 2012.
- London, J. A. *Darkness Before Dawn*. Harper Teen, 2012.
- Orwell, George. *Nineteen Eighty-Four*. 1949. Penguin Books, 2013.
- Punter, David, e Glennis Byron. *The Gothic*. Blackwell Publishing, 2004.
- Sargent, Lyman Tower. "U.S. Eutopias in the 1980s and 1990s: Self-fashioning in a World of Multiple Identities." *Utopianism/Literary Utopias and National Cultural Identities: A Comparative Perspective*. Editor Paola Spinozzi. COTEPRA/University of Bologna, 2001, pp. 221–232.
- Snodgrass, Mary Ellen. *Encyclopedia of Gothic Literature*. Facts On Life, 2005.
- Tracy, Robert. "Undead, unburied: Anglo-Ireland and the predatory past." *Lit: Literature Interpretation Theory*, 1999, pp. 13–33. DOI: <https://doi.org/10.1080/10436929908580232>
- Vickroy, Laurie. "Voices of Survivors in Contemporary Fiction." *Contemporary Approaches in Literary Trauma Theory*. Editor Michelle Balaev. Palgrave Macmillan, 2014, pp. 130–151. DOI: [https://doi.org/10.1057/9781137365941\\_6](https://doi.org/10.1057/9781137365941_6)

**How to cite this article:** Cerqueira, Tânia. "Scent blood, fangs drop": *Undead Memory* na trilogia *Darkness Before Dawn* de J. A. London". *Anglo Saxonica*, No. 18, issue 1, art. 4, 2020, pp. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.5334/as.30>

**Submitted:** 21 February 2020

**Accepted:** 21 May 2020

**Published:** 19 June 2020

**Copyright:** © 2020 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



*Anglo Saxonica* is a peer-reviewed open access journal published by Ubiquity Press.

