



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Câmpus de São José do Rio Preto

Diego Guerra

A ficção científica pós-moderna:

As representações de poder e simulação nas distopias *The Simulacra* e
The Peripheral

São José do Rio Preto

2023

Diego Guerra

A ficção científica pós-moderna:

As representações de poder e simulação nas distopias *The Simulacra* e
The Peripheral

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Giséle Manganelli Fernandes

São José do Rio Preto

2023

G934f Guerra, Diego
A ficção científica pós-moderna: : As representações de poder e simulação nas distopias The Simulacra e The Peripheral / Diego Guerra. -- São José do Rio Preto, 2023
103 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto
Orientadora: Gisèle Manganelli Fernandes

1. Ficção científica. 2. Pós-modernismo. 3. Literatura Pós-moderna. 4. Distopias. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Diego Guerra

A ficção científica pós-moderna:

As representações de poder e simulação nas distopias *The Simulacra* e
The Peripheral

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto.

Comissão Examinadora

Prof^a. Dr^a. Giséle Manganelli Fernandes

UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

Orientadora

Prof^a. Dr^a. Norma Wimmer

UNESP – Câmpus de São José do Rio Preto

Prof. Dr. Manuel Fernando Medina

University of Louisville, EUA

São José do Rio Preto

06 de setembro de 2023

Com carinho para minha esposa Mariana Guerra,
que percorreu essa trajetória desafiadora sempre ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo amparo constante e bênçãos em todos os momentos.

À Profa. Dra. Giséle Manganelli Fernandes, pela trajetória de tanto ensinamento e acolhimento constante, por toda atenção e feição demonstrada pelo nosso fazer científico. Prestes à conclusão, tenho a honra e a admiração em dizer que me espelha a ser um professor e pesquisador melhor.

À Profa. Dra. Norma Wimmer e ao Prof. Dr. Manuel Medina, pelas orientações e comentários analíticos tão respeitosos e bem-vindos à minha pesquisa na etapa de qualificação.

Ao programa e aos professores do PPG Letras que tive o prazer em cumprir disciplina, nesta casa de São José do Rio Preto, e, de mesma forma, em Assis e Araraquara.

Aos meus pais Wagner V. Guerra e Leila de Fátima P. M. Guerra que são pedras angulares para a minha formação acadêmica. Vocês me mostraram que mesmo com as dificuldades do caminho, precisamos persistir e ver a graça de Deus mesmo nas pequenas coisas. Nasci em uma família agraciada que sempre investiu todas as forças em mim e no meu irmão para que pudéssemos continuar a realizar os nossos projetos, mesmo nascido às margens da periferia de Ribeirão Preto e ter cursado todo o ensino básico na rede pública do Estado de São Paulo, vocês me mostraram que sempre havia uma travessia possível.

À minha esposa, Profa. Mariana Dutra Guerra, pelo carinho nos momentos difíceis e por me mostrar a simplicidade, beleza e leveza da vida. Você trouxe o chão para que eu pudesse dar andamento a toda a minha pesquisa, sempre apontando-me para o norte. Agradeço também por sempre compartilhar o seu amor pela educação e sala de aula comigo, se hoje posso ser o professor que sou e ver o conhecimento como uma ferramenta social transformadora, é graças a você.

Ao meu irmão Alisson Guerra, minha cunhada Juliana Guerra, minha adorável sobrinha e afilhada Ana Liz, meu sogro Paulo e minha sogra Sílvia (*in memoriam*) por serem um braço amigo.

Aos amigos que a educação me deu Prof. Leonardo, Profa. Adriana e Profa. Ariad, aos demais professores, gestores escolares e, especialmente, aos alunos que dividem suas histórias, conquistas e a sala de aula comigo.

Aos meus professores da rede pública de ensino.

À minha filha, Maria Flor.

A ferramenta básica para a manipulação da realidade é a manipulação de palavras.
Se você pode controlar o significado das palavras, você pode controlar as pessoas
que devem usar as palavras.

Philip K. Dick, 1995¹

¹ Nota: Embora essa frase seja frequentemente atribuída a Philip K. Dick, não pode ser especificamente atribuída a uma obra ou fonte em sua bibliografia.

RESUMO

Por meio de um trabalho comparativo, buscamos, neste estudo, realizar a comparação entre as obras *The Simulacra* (DICK, 1964) e *The Peripheral* (GIBSON, 2014), distantes entre si por um hiato de cinquenta anos. O estudo analítico comparativo objetiva a observação das nuances da estética literária da ficção científica (FC), no contexto da produção literária estadunidense, em um momento significativo para o gênero especulativo, conceito guarda-chuva compartilhado para ilustrar obras de ficção fantástica que provocam diferentes perspectivas e subvertem a realidade. Segundo a chamada *New Wave* (McHale, 1987), Dick se torna um dos principais nomes da FC nos Estados Unidos, justamente em um momento de transição da estética literária que começava a se distanciar de uma produção fantástica simplesmente pautada em heróis e viagens interplanetárias, para uma FC buscando um olhar experimental no ordinário e, sobretudo, no homem e nos perigos da tecnologia e da ciência. Enquanto a *New Wave* abre novas discussões para a FC, Gibson, já no final do século XX, começo do XXI passa a cunhar o termo *cyberpunk* em suas histórias, em conformidade com uma estética nomeada por Bukatman (1993) “ficção científica sociológica”. Traços dessas mudanças apresentadas pela FC revelam uma reconfiguração do gênero especulativo, visando modular-se às tensões, às reflexões e à estética da literatura pós-moderna (Harvey, 1989). Para além do viés ontológico presente e significativo na pós-modernidade, examinamos, nessas duas obras, as relações de poder (Foucault, 1979) (Bourdieu, 1989) estabelecidas entre as personagens dos romances e a exploração da simulação (Baudrillard, 1991), a fim de elucidar o simulacro como um espaço intrínseco da produção de FC, vista a criação do pseudo-corpo: *cyborgues*, *androides* e periférico, fortemente representados no vasto imaginário da FC através do tempo (Haraway, 1990). Para tanto, utilizamos da metodologia em literatura comparada para traçar similaridades entre os movimentos *New Wave* e *cyberpunk*, ambos constituídos a partir de uma estética da FC distópica e pós-apocalíptica, enquanto literatura pós-moderna. Objetivamos também ampliar a recepção crítica e a discussão sobre a FC no Brasil.

Palavras-chave: Pós-modernismo. Ficção Científica. Cyberpunk. Poder. Simulação.

ABSTRACT

This M.A. thesis compares the novels *The Simulacra* (DICK, 1964) and *The Peripheral* (GIBSON, 2014), whose publication dates are separated by fifty years. The comparative analytical study aims to observe the nuances of the literary aesthetics of science fiction (SF) in the context of American literary production at a significant moment for the speculative genre, an umbrella concept created to illustrate works of fantastic literature that cause different sensations, perspectives, and subverts reality. According to the so-called New Wave (McHale, 1987), Dick became one of the principal authors of SF in the United States, precisely at a time of the transition of literary aesthetics that began to move away from a production related to the fantastic based on heroes and interplanetary travel to a SF that looked experimentally at the ordinary, and above all at man as well as the dangers of technology and science. While the New Wave opened new discussions for SF, Gibson, at the end of the twentieth century and the beginning of the twenty-first, started to coin the term cyberpunk in his stories, using an aesthetic named by Bukatman (1993) "sociological science fiction." These changes presented by SF reveal a reconfiguration of the speculative genre aiming at modulating itself to the tensions, reflections, and aesthetics of postmodern literature (Harvey, 1989). In addition to the ontological bias present and significant in postmodernity, the power relations (Foucault, 1979) (Bourdieu, 1989) established between the characters of the works and the exploration of simulation (Baudrillard, 1991) are analyzed to elucidate the simulacrum as an intrinsic space of SF production, given the creation of the pseudo-body: cyborgs, androids and peripheral, strongly represented in the vast imaginary of SF throughout the years (Haraway, 1990). Therefore, the method of comparative literature is used to trace similarities between the New Wave and the cyberpunk movements, as postmodern literature originated from an aesthetic of dystopian and post-apocalyptic SF. This study also means broadening the discussion on SF Literature in Brazil.

Keywords: Postmodernism. Science Fiction. Cyberpunk. Power. Simulation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I: A PÓS-MODERNIDADE E A FICÇÃO CIENTÍFICA	13
1.1. A ficção científica e o seu entrelaçamento com a pós-modernidade.....	13
1.2. Philip K. Dick e a chamada new wave.....	24
1.3. William Gibson e a consolidação da estética cyberpunk.....	28
1.4. A ficção científica: a construção do espaço distópico.....	34
1.5. A ficção científica como poder e controle após 50 anos; uma perspectiva comparada.....	37
CAPÍTULO II: <i>THE SIMULACRA</i>, ANÁLISE DA OBRA.	43
2.1. Nicole, a figura feminina de Dick (1964): entre simulacros e androides.....	43
2.2. 'Der Alte', o presidente androide.....	49
2.3. O espetáculo da representação.....	54
2.4. A manutenção do poder em <i>The Simulacra</i> (1964).....	65
CAPÍTULO III: <i>THE PERIPHERAL</i>, ANÁLISE DA OBRA.	72
3.1. Os irmãos Fisher e a estética Cyberpunk.....	72
3.2. A ambientação distópica na ficção científica cyberpunk.....	81
3.3. O espaço do poder e da simulação em <i>The Peripheral</i> (2014).....	86
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS.....	100

INTRODUÇÃO:

Por meio da literatura comparada, buscamos, nesse estudo, aproximar duas obras distantes por cinquenta anos: *The Simulacra* (1964), do autor estadunidense Philip K. Dick, e *The Peripheral* (2014), do autor de mesma nacionalidade, William Gibson. Utilizamos o princípio da literatura comparada como metodologia para ler essas duas obras como partes de movimentos importantes para o desenvolvimento da literatura de ficção científica pós-moderna; *new wave* assim chamada por Mchale (1992), que buscava nos anos sessenta uma experimentação maior das histórias já difundidas e conhecidas no campo da ficção científica (FC), e o cyberpunk, uma poética cunhada por Gibson na trilogia *Sprawl* (1984-8), retornada agora em 2014 em seu primeiro livro publicado no século XXI, *The Pheripheal*.

Lemos ficção científica a partir da linha de Darko Suvin (1979), reconhecida como gênero artístico literário autônomo e de funcionalidade independente, dividindo enredos com elementos similares em uma poética geracional *Texte* (1893). Para além da linha suviniana que reconhece a FC como um “estranhamento cognitivo”, uma literatura que subverte na ficção condições compartilhadas como reais e naturais, entendemos o gênero também em seu aspecto comercial e editorial, muito difundido nos Estados Unidos no período pós-Segunda Guerra Mundial, por meio dos quadrinhos de FC e das revistas Pulp, ainda antes dos recursos audiovisuais.

Sabemos, portanto, que após sua potente difusão com tropos facilmente reconhecíveis e narrativas similares, os autores da *new wave*, como Frank Hebert (1965), Philip K. Dick (1964) e Úrsula K. Le Guin (1969) tiveram um grande desafio: buscar uma experimentação de formas narrativas diferentes nas suas obras que agradassem, concomitantemente, o mercado editorial da época. É importante estar atento a esse movimento, pois isso nos ajuda a entender certa lentidão da *new wave* em se reconfigurar, pois a FC, desde a sua concepção, é reconhecida como um gênero literário comercial, de entretenimento, então seus autores precisam estar conectados às demandas do mercado, ao lado de seus leitores, para ter suas obras publicadas e veiculadas.

Cinquenta anos depois, os princípios de experimentação e novas formas de construção poética dos romances de ficção científica são atenuados com a estética cyberpunk. Nesse estudo, buscaremos traçar, por meio das duas obras mencionadas

do nosso *corpus*, um caminho de encontro entre as influências da *new wave* para a construção da ficção científica pós-moderna, o cyberpunk. O contemporâneo autor estadunidense William Gibson, já conhecido como o “pai do cyberpunk”, segundo Bukatman (1993), retorna no século XXI, trazendo em suas obras uma capacidade maior de buscar histórias experimentais, verdadeiras fronteiras entre gêneros literários ambientadas em lugares pós-apocalípticos e hostis.

Essa nova estética, muda a poética geracional dos textos de FC, marca, por sua vez, a consolidação da cyberpunk para além de uma literatura simplista e escapista. Temos, portanto, histórias, assim como na *new wave*, que olham para lugares antes invisíveis, proporcionam vozes antes silenciadas e tecem críticas sobre o homem em sociedade, sua cultura, política, tensões e conflitos, pelo uso de alegorias e metonímias. Logo, nesse cenário, essa estética literária ganha força em um espaço de resistência cultural.

Analisar um recorte temporal de meio século entre a própria produção estadunidense no gênero, permite-nos visualizar traços congruentes que foram fortalecidos na estética do texto de FC. Tendências essas que, a partir da obra de Dick (1964) e Gibson (2014), lemos como o mecanismo de poder segundo Bourdieu (2010) e os estudos de Foucault (1979) (2010). Além dessa estrutura analisada em ambas as obras, examinaremos também como a representação da simulação é constituída por elementos experimentais nas narrativas. Para tanto, partimos dos estudos de Haraway (1990) e Baudrillard (1991).

Em última instância, vemos como esses elementos, relacionados aos enredos mencionados, constroem um novo caminho para uma poética geracional na FC. Tornando o gênero, até então escapista e comercial, muito utilizado para histórias em quadrinhos que vendiam super-heróis difundidos por meio do nacionalismo estadunidense frente às tensões da Guerra Fria, em uma nova forma de representação poética ficcional. Através de “empréstimos mútuos” Texte (1893), as histórias de FC promovem uma nova reflexão, aspecto nomeado por Bukatman (1993) como Ficção Científica Sociológica, uma reconfiguração do gênero que abria espaço para novas histórias, enredos para além do super-heroísmo mascarado de *American Way of Life*, mas que trazia, naquele momento, um olhar para a representação dialética de uma sociedade real.

Buscaremos, em nosso estudo, propor com base na leitura de *The Simulacra* (1964) e *The Peripheral* (2014), um encontro fundamental para a composição da

ficção científica pós-moderna: os traços da *new wave* frente à consolidação do *cyberpunk*. Assim, serão comparados elementos que aproximam ambas histórias em um momento de transição e experimentação para a reconfiguração estética do gênero. Para além do desenvolvimento tecnológico e armamentista, ou andróides e periféricos, até mesmo viagens no tempo e no espaço, temos um olhar especial para as representações das relações pessoais na FC, partindo do que Bukatman (1993) chama a atenção, sendo necessário estudar também o homem trivial em sociedade no meio ficcional, pois, segundo o autor, é por meio dele que a especulação acontece.

CAPÍTULO I: A PÓS-MODERNIDADE E A FICÇÃO CIENTÍFICA

1.1. A ficção científica e o seu entrelaçamento com a pós-modernidade.

Ainda que o senso comum de muitas pessoas seja capaz de reconhecer um texto de ficção científica, trazer à luz uma definição que contemple a vastidão desse conceito estético literário é um trabalho de moldar uma conotação subjetiva e tão fluida que consiga dar voz às tantas pluralidades da ficção científica, que neste estudo abreviarei como FC.

O primeiro passo para começar a traçar esse caminho é pensarmos no emaranhado que constitui esse gênero do fantástico. Há quem pense na FC como um subgênero da própria literatura fantástica, mas ao pensar assim, tornamos opaco, ou quase invisível, diante das tantas manifestações subjacentes à FC, como por exemplo o *cyberpunk* e o *steampunk*, entre outros do movimento punk, que são novas fronteiras artísticas desse espaço da ficção especulativa, e carregam consigo certas influências estéticas semelhantes em seus textos. A partir disso, a complexidade nesses termos é muito maior do que simplesmente a memória coletiva de histórias sobre invasões alienígenas, viagens espaciais, ou ainda robôs humanoides os quais podem dominar o mundo, embora muitos desses elementos são tropos e mitos compartilhados em sua composição ao longo da história. A FC apresenta-se como um gênero literário fantástico de uma pluralidade valiosa, e que não é estática, mas está em contínuo movimento apresentando-se em diferentes fases, conforme o desenvolvimento humano enlaça seus próprios contextos.

Mas antes de olharmos para o seu contínuo movimento, para entendermos a FC, faz-se relevante voltarmos à sua origem, um “nascimento”, se é que o podemos designar assim, híbrido o suficiente para ser confundido com outras vertentes do fantástico, por exemplo, o horror e a fantasia. Aqui pensamos nos estudos de Adam Roberts (2006), em seu capítulo *The History of SF*, no qual ele traz Carl Freedman (2000), Mary Shelley, Júlio Verne e H. G. Wells, expoentes do século XIX, como principais autores da ficção científica como conhecemos atualmente. Nas palavras de Freedman,

Arquivistas e acadêmicos podem insistir que a longa história da ficção científica é a mais completa, mas se estivermos interessados na ficção científica como um facto cultural atualmente vibrante, então apenas os textos

ainda "vivos" em algum sentido devem ser incluídos; e o texto mais antigo é provavelmente o pequeno romance de Mary Shelley, *Frankenstein*. (1818) (ROBERTS, 2006, p. 42).²

Embora o romance de Shelley tenha sido importante para o desenvolvimento da ficção científica, só no final do século XIX, com o trabalho de Verne e Wells, é que começamos a ver o crescimento efetivo da ficção científica como uma categoria significativa por direito próprio, ou seja, como algo mais do que um romance ocasional. E é através de Wells, e não de Verne, que a ficção centrada no encontro com a diferença se desenvolve de forma mais completa. (ROBERTS, 2006, p. 44).³

Vemos, portanto, que a FC nasce do encontro de muitas vertentes do universo fantástico. A FC emerge durante o século XIX, para explorar os limites entre diferentes estéticas e composições literárias. Contudo, segundo Roberts (2006), é em Wells, como em *A guerra dos mundos* (1898), que a FC se constitui mais devidamente como a conhecemos hoje, trazendo reflexões sobre a ambientação do ser-humano em um mundo hostil, embora muito dessa mesma hostilidade seja um produto causado pelo próprio homem em sociedade.

Concomitantemente, Mendlesohn (2003) enxerga a FC como um espaço de gênero literário para a discussão de textos "representativos", em sua visão, as obras do seu cânone buscam reflexões acerca das problemáticas advindas das tensões humanas em sociedade. Sendo assim, o gênero da ficção científica molda-se por meio das novas inquietações e conflitos causados pela humanidade. Nesse estudo, buscaremos traçar esse mesmo comportamento na pós-modernidade, galgando espaço para visualizarmos essa mesma ficção frente ao nosso tempo.

Diante disso, partimos dos pressupostos de Roberts (2006) e Bukatman (1993) a fim de alcançar quem vai nomear como *Sociological Science Fiction* uma FC configurada na pós-modernidade, que será importante, mais adiante, para análise do corpus desta pesquisa.

De Mary Shelley até Gibson, a FC carregou tropos comuns e também se transformou ao longo do tempo, sobrevivendo a movimentos literários e sociais que levaram o gênero a muitas reflexões. Darko Suvin (1979), em seu livro *Metamorfoses*

² Tradução nossa: *Archivists and academics may insist that the long history of science fiction is the most complete, but if we are interested in SF as a presently vibrant cultural fact, then only those texts still 'alive' in some sense should be included; and the earliest such text is probably Mary Shelley's short novel Frankenstein (1818).*

³ Tradução nossa: *Important though Shelley's novel has been in the development of SF, it is not until the end of the nineteenth century, and the work of Verne and Wells, that we start to see the actual growth of SF as a meaningful category in its own right, which is to say as something more than the occasional single novel. And it is through Wells, rather than Verne, that fiction centrally concerned with the encounter with difference is most thoroughly developed.*

da *ficção científica*, foi um dos primeiros a apontar a pluralidade desses textos e entendê-los como gênero literário autônomo e independente em seus mecanismos narrativos. O texto de Suvin foi de grande contribuição para que, a partir desse momento, pudéssemos visualizar a FC não mais como um subgênero do fantástico, mas como um gênero construído por suas próprias leis e configurações estéticas. Para Suvin,

A ficção científica é, então, um gênero literário ou uma construção verbal cujas condições necessárias e suficientes são a presença e a interação do estranhamento e da cognição, definindo a ficção científica e cujo dispositivo principal é um quadro imaginativo alternativo ao ambiente empírico do autor. (1979, p. 8).⁴

Suvin (1979) escreve, portanto, a constituição desses textos chamados de “ficção científica” como um gênero literário autônomo, o qual respeita a sua própria natureza de constituição, capaz de estabelecer uma relação dialética entre os outros textos do mesmo gênero, compartilhando tropos, símbolos e, muitas vezes, o imaginário coletivo. O autor ainda destaca a importância da FC como um lugar alternativo para o próprio ambiente empírico do autor, de forma que o mesmo consiga trazer para a literatura as tensões do seu próprio ambiente, trabalhando, assim, a máxima da verossimilhança.

O termo “ficção científica” aparece, pela primeira vez, com Hugo Gernsback, editor de livros e de revistas de ficção científica que morreu no final dos anos sessenta, nos Estados Unidos, foi quem primeiramente cunhou esse termo nas revistas e cultura pulp em 1926, como gênero literário. Para o editor da *Amazing Stories* (1926), responsável por publicar nomes como Ursula Le Guin e Isaac Asimov, a FC coloca como princípio de seus textos uma ambientação peculiar, extraordinária e distante, muitas vezes, do considerado racional. Todavia, ainda que seja necessário repensarmos através das camadas fantasiosas das histórias de ficção, a FC traz em seus textos, muitas vezes escapistas, também retratos da sociedade da época e seus valores históricos e culturais. Essa ampla relação entre espaço imaginário e real é apresentado na teoria de Suvin, como um “oxímoro”; ou seja, um lugar paradoxal de

⁴ Tradução nossa: *SF is, then, a literary genre or verbal construct whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, defining science fiction and whose main device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment.*

oposições entre o real e o irreal, um ambiente de rompimento e estranhamento entre o esperado e o que a ficção nos proporciona.

Basicamente, a ficção científica é um oxímoro desenvolvido, uma irrealidade realista, com humanizados não humanos, outros mundos deste mundo, e assim por diante. O que significa que é, potencialmente, um espaço de estranhamento, validado pelo pathos e o prestígio das normas básicas cognitivas dos nossos tempos. (SUVIN, 1979, p. 9).⁵

Por outro lado, para Adam Roberts (2006), um dos leitores da teoria de Suvin, a “ciência” presente nessas narrativas não constituem exatamente o campo empírico do conhecimento, mas lugar das hipóteses e das criações que partem das pressuposições da literatura. Portanto, o “estranhamento” e a “cognição” vão estar presentes, ainda que em algum nível nessas histórias de ficção, os quais são imaginações a partir das nossas realidades. Segundo Roberts, "Suvin continua a insistir que este mundo 'alternativo' da ficção científica, determinado pelo 'estranhamento' e pela 'cognição', deve ser possível, o que significa que deve refletir os constrangimentos da ciência." (ROBERTS, 2006, p. 8).⁶ De modo análogo, Roberts (2006) aponta a inconsistência na defesa de Suvin (1970) sobre a relação intrínseca entre a FC e suas proposições científicas; para o leitor da teoria de Suvin, a ficção científica não paira somente no campo das 'restrições científicas', mas também no espaço da especulação, abrindo espaço também para as múltiplas histórias de ficção científica que não partem de um pressuposto científico, mas de outras experiências humanas como a relação com a tecnologia como forma de resistência, a simbologia dos super-heróis, a temática da invasão alienígena, entre muitos outros.

Roberts (2006) também abre espaço para a interpretação alegórica presente em toda a cultura da literatura de FC, que apresenta mitos, tropos e alegorias bem constituídos e compartilhados ao longo do tempo e que representam, muitas vezes, povos marginalizados e estigmatizados socialmente; temas transversais e universais. Sobretudo, o autor também destaca o 'militarismo' e a fetichização com a 'tecnologia' como cenários que perpassam pelas histórias de FC. Vejamos:

⁵ Tradução nossa: *Basically, SF is a developed oxymoron, a realistic irreality, with humanized nonhumans, this-worldly Other Worlds, and so forth. Which means that it is-potentially-the space of a potent estrangement, validated by the pathos and prestige of the basic cognitive norms of our times.*

⁶ Tradução nossa: *Suvin goes on to insist that this 'alternative' world of SF, determined by 'estrangement' and 'cognition', must be possible, by which he means it must reflect the constraints of science.*

A tendência da ficção científica para fetichizar a tecnologia, em particular a tecnologia militar, e a sua dependência de tipos de personagens e enredos que são frequentemente planos e bidimensionais limitam certamente o seu envolvimento com qualquer compreensão significativa do marginal, da alteridade. (ROBERTS, 2006, p. 18).⁷

Ler ficção científica, por outras palavras, é ler a experiência marginal codificada através dos discursos do simbolismo material; ou seja, permite a expressão simbólica do que é ser mulher, ou negro, ou de outra forma marginalizado. A ficção científica, ao centrar as suas representações do mundo não através da reprodução desse mundo, mas sim através da sua simbolização figurativa, é capaz de colocar em primeiro plano precisamente as construções ideológicas da alteridade. Em outras palavras, em sociedades como a nossa, em que a diversidade é muitas vezes demonizada, a ficção científica pode furar as restrições dessa ideologia, contornando as convenções da ficção tradicional. (ROBERTS, 2006, p. 19).⁸

Em conclusão, Roberts (2006) acredita no carácter representativo da literatura de ficção científica, capaz de levar o seu leitor ao encontro de realidades fraturantes e marginalizadas; ainda que, muitas vezes, seja por meio do jogo simbólico do seu enredo ficcional. Enxergar a FC como uma literatura engajada em causas sociais, permite lê-la para além dos rumos escapistas e fins de entretenimento que, durante tanto tempo, foi tido como uma de suas mais conhecidas funções. Por bastante tempo, a FC não se tratou de uma literatura respeitada academicamente, e nem se figurava no cânone, pois sua função era ser uma literatura de escape.

Roberts (2006) justifica um caminho percorrido nesse estudo, que faz necessário removermos a camada simbólica e figurativa dos romances de FC para repensarmos e relermos os seus personagens em conexão com as nossas tensões e conflitos humanos. Em *The Simulacra* e em *The Peripheral*, por exemplo, não temos somente textos que falam sobre a ida a Marte, ou ainda androide, jogos cibernéticos e telecomunicação. Quando lemos uma obra de FC precisamos passar pelo processo de “releitura” depois de encerrar a última página, a fim de refletir, quem ocupa, na vida real, aquele lugar ou temática fantasiosa apresentado na obra, esse processo é uma

⁷ Tradução nossa: *Science fiction's tendency to make a fetish of technology, particularly military technology, and its reliance on stock types of character and plot that are often flat and two dimensional surely limit its engagement with any meaningful comprehension of the marginal, of otherness*

⁸ Tradução nossa: *Reading SF, in other words, is about reading the marginal experience coded through the discourses of material symbolism; which is to say, it allows the symbolic expression of what it is to be female, or black, or otherwise marginalised. SF, by focusing its representations of the world not through reproduction of that world but instead by figuratively symbolising it, is able to foreground precisely the ideological constructions of otherness. In other words, in societies such as ours where otherness is often demonised, SF can pierce the constraints of this ideology by circumventing the conventions of traditional fiction*

etapa importante de reassociação de elementos fantasiosos na literatura de ficção científica.

Para encerrar a linha de Suvin, trazemos seu outro leitor, que tece grandes contribuições aos estudos sobre a FC, busca expandir a primeira definição. Para Carl Freedman (2000), além da “cognição” e “estranhamento”, presente na interpretação de Suvin, é necessário que haja entre os textos uma dialética do gênero, um ponto central onde muitos tropos, elementos narrativos básicos recorrentes, possam convergir ao longo das narrativas. Sendo assim, ao ver uma possível problemática com esse conceito abordado, ele expande a teoria suviniana para a necessidade de uma dialética do gênero literário, para ser, finalmente, assim considerado um gênero. Segundo o teórico, "É esta definição basicamente suviniana de ficção científica como ficção de estranhamento cognitivo - mas modificada de modo a enfatizar o carácter dialético do gênero e a centralidade do efeito de cognição" (2000, p. 23).⁹

Em suma, Freedman (2000) diz que os textos de FC devem ser reconhecidos por seus pares, por exemplo, quando lemos uma obra de Isaac Asimov como *Eu robô* (2014) facilmente conseguimos encontrá-la como ficção científica a partir de uma memória coletiva de histórias que são pares desta e trazem em seus tropos, elementos básicos da FC como os andróides e a inteligência artificial, sendo possível reconhecer obras de mesmo modo como *Blade Runner: Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (2019), de Philip K. Dick, ou ainda a peça de teatro tcheca *R.U.R. (Robôs Universais de Rossum)*, de Karel Čapek (2020).

Sendo a FC uma manifestação literária que atravessou diversos movimentos históricos, é necessário também pensarmos em uma estética própria dentro do pós-modernismo, expandindo-se cada vez mais, ganhando novas faces e novas vozes. Segundo Mchale (1992), uma das principais preocupações da ficção científica dentro do pós-modernismo, não é mais o conhecimento sobre “nós” ou “o mundo”, mas, de fato, o que somos nós? ou ainda, o que é o mundo?

Assim, enquanto a orientação epistemológica (modernismo, ficção policial) se preocupa com questões como: o que há para saber sobre o mundo? Quem o sabe, e com que confiança? Como é que o conhecimento é transmitido, a quem e com que confiança? etc., a orientação ontológica (pós-modernismo, ficção científica) preocupa-se com questões como: o que é um mundo? Como um mundo é constituído? Como diferem os diferentes mundos, e os diferentes

⁹ Tradução nossa: *It is this basically Suvinian definition of science fiction as the fiction of cognitive estrangement—but modified so as to emphasize the dialectical character of genre and the centrality of the cognition effect.*

tipos de mundo, e o que acontece quando se passa de um mundo para outro? (MCHALE, 1992, p. 247).¹⁰

Assim como a ficção científica se reconfigura dentro da pós-modernidade, os seus subgêneros como o cyberpunk também se moldam às preocupações contemporâneas. Lendo e ressaltando autores que compõem o nosso *corpus*, Philip K. Dick (1964) e Gibson (2014), Mchale (1992) compreende esses autores a partir do movimento que parte do indivíduo trivial em sociedade para explorar o alto desenvolvimento tecnológico e as baixas condições de vida humana. Uma das principais definições da literatura pós-moderna, trazida por Mchale, é o processo literário de desconstruções estéticas, oposições aos processos poéticos estabelecidos pelos autores nomeados modernos, ou de outros movimentos literários. Logo, contradições e descontinuidades são utilizadas abrindo espaço para novos recursos metafóricos e metonímicos, como as distopias de Orwell em *1984* (2009) e Atwood em *O conto de aia* (2017).

Pós-modernismo não é pós-moderno, seja lá o que isso signifique, mas pós-modernismo; não significa o que vem após o presente, mas após o movimento modernista. Dessa forma, o termo “pós-modernismo”, se lermos de modo literário, significa a poética sucessora, ou possivelmente uma reação contra a poética modernista do início do século XX, e não algum escrito hipotético do futuro. (MCHALE, 1987, p. 5).

As contribuições de Mchale (1987) auxiliam no desenvolvimento desta pesquisa ao compreender que, inicialmente, a ficção científica, enquanto ficção pós-moderna, é moldada sob o viés ontológico, sendo uma de suas maiores abordagens, a representação das problemáticas da vida do homem contemporâneo frente aos desafios da tecnologia como resistência e à preservação da humanidade. Nesse sentido, os tropos tecnológicos dos enredos de FC não são mais tão fetichizados como Roberts (2006) menciona, mas são ferramentas profundas, portadoras de camadas capazes de estabelecer uma tração de movimento nas histórias especulativas, não sendo um simples aparato tecnológico.

¹⁰ Tradução nossa: *Thus, while epistemologically-oriented (modernism, detective fiction) is preoccupied with questions such as: what is there to know about the world? Who knows it, and how reliable? How is knowledge transmitted, to whom, and how reliably? etc, ontologically-oriented (postmodernism, Science fiction) is preoccupied with questions such as: what is a world? How is a world constituted? How do different worlds, and different kinds of world, differ, and what happens when one passes from one world to another?*

Para melhor visualizar o processo histórico e social do nascimento do pós-modernismo, adjunto às tensões que buscavam romper com as estruturas modernistas, utilizaremos *A condição pós-moderna*, de David Harvey (1989). O estudo direciona-se além da literatura, fazendo uma apresentação ontológica sobre as condições de conflito do homem frente ao fim da modernidade e ao surgimento da pós-modernidade. Em termos práticos, o seu estudo é fundamental para concernir o início do que foi nomeado como pós-modernidade, entre o fim dos anos 1960 e o início dos anos 1970, condicionado pelas reflexões humanas frente ao sistema capitalista dominante em um mundo que enfrentava as aflições da Guerra Fria, pós-Segunda Guerra Mundial, e os ideais de progresso social promovidos pela ciência e tecnologia, sobretudo, armamentista. Harvey aponta que

Embora fracassado, ao menos a partir dos seus próprios termos, o movimento de 1968 tem de ser considerado, no entanto, o arauto cultural e político da subsequente virada para o pós-modernismo. Em algum ponto entre 1968 e 1972, portanto, vemos o pós-modernismo emergir como um movimento maduro, embora ainda incoerente, a partir da crisálida do movimento antimoderno dos anos 60. (1989, p. 44).

Para Harvey (1989), o pós-modernismo, enquanto movimento estético literário caminhou para a sua constituição, como o conhecemos hoje, a partir da Segunda Guerra Mundial. Contudo, somente durante os anos sessenta vemos textos publicados seguindo a mesma confluência temporal. Segundo Casteluber (2015), o termo pós-modernidade “refere-se, principalmente, às consequências sociais e culturais que incorrem da ascensão deste sistema bem como à influência desta nova organização socioeconômica na experiência de vida do indivíduo pós-moderno.” (p. 13). A relação do homem em sociedade, frente ao sistema capitalista cada vez mais acentuado e delimitado pós-Segunda Guerra Mundial, é uma condição intrínseca para o desenvolvimento do período que entendemos como pós-modernidade.

Com a finalidade de esclarecer quaisquer nuances sobre a diferença de nomenclaturas, recorreremos ao texto de Casteluber (2015), que baseado em Byers (2011), traz uma diferenciação clara sobre o conceito de pós-modernismo e pós-modernidade.

A pós-modernidade seria a era, o período em que vivemos, um cenário no qual predomina o capitalismo tardio como sistema econômico padrão e suas consequências no meio social. Por outro lado, os pós-modernismos seriam as diversas respostas à pós-modernidade; as inúmeras manifestações

culturais, discursivas e artísticas referentes a este momento [...] Esta dinâmica esclarece, desde já, as razões pelas quais alguns teóricos e críticos percebem o movimento como algo contraditório e inconsistente. Para Byers, mesmo que as respostas sejam complexas e conflitantes, seu denominador comum encontra-se no fato de que todas elas reagem ao mesmo cenário sociocultural. (CASTELUBER, 2015, p. 16).

O pós-modernismo, como movimento artístico, também é geralmente visto como um processo subsequente ao modernismo, sendo um denominador de sua composição moderna. Contudo, nesse estudo, partiremos dos pressupostos que visam a autonomia do pós-modernismo enquanto movimento literário, respondendo às tensões e reflexões humanas provindas do pós-Segunda Guerra Mundial.

Para McHale (1987), a ficção científica é, assim como a ficção pós-moderna, organizada sob o viés ontológico, isto é sua preocupação em representação às problemáticas da vida do homem contemporâneo. Partindo da tradição das *pulp magazines*, a literatura de FC teve uma imensa publicação em periódicos populares, nos quais muitos dos grandes nomes do gênero levaram os seus textos. A popularização que levou muitos a consumir os textos de ficção científica como pura forma de entretenimento, concomitantemente, levou-a mesma a ser estigmatizada como uma “arte baixa”, de categoria inferior, o que nos proporciona um amplo espaço de discussão sobre a seleção canônica frente aos textos fantásticos.

A ficção científica, assim como a ficção pós-modernista, é regida pelo dominante ontológico. Na verdade, talvez seja o gênero ontológico por excelência. Podemos pensar na ficção científica como o duplo não canonizado ou de “baixa arte” do pós-modernismo, seu gênero-irmão, da mesma forma que o thriller policial popular é o gênero-irmão da ficção modernista. (MCHALE, 1987, p. 59).¹¹

Sob outra ótica, ainda que a ficção científica seja vista entre a crítica literária com certos preconceitos, Bukatman afirma ser indiscutível a importância do gênero literário para o “momento cultural presente” e ainda lembra J.G. Ballard ao citar que “Nós anexamos o futuro ao nosso próprio presente” (*Apud* Bukatman, 1993, p. 6) e MacLuhan em “Vivemos ficção científica” (*Idem*); relacionando assim, as temáticas e tensões da vida humana representadas sob o olhar estético da ficção científica. Logo,

¹¹ Tradução nossa: *Science fiction, like postmodernist fiction, is governed by the ontological dominant. Indeed, it is perhaps the ontological genre par excellence. We can think of science fiction as postmodernism's noncanonized or “low art” double, its sister-genre in the same sense that the popular detective thriller is modernist fiction's sister-genre.*

concluímos, a partir dos autores, que a FC está inclinada, a partir de uma criação alegórica, a rever e dialogar com as questões adjacentes à vida humana; como, por exemplo, a imagem do extraterrestre e a invasão alienígena, representa, de modo alegórico, o corpo do outro, aquele que é diferente de nós, metaforicamente, o imigrante, o estrangeiro. Portanto, McLuhan ao mencionar que vivemos na FC, está traçando um caminho para além da visão alegórica do gênero literário, mas um caminho de confluências com episódios reais que motivam criações fantásticas; a FC não parte somente de uma proposição científica, mas também de um olhar metafórico para as nossas próprias tensões humanas.

Observamos que frente ao pós-modernismo e suas tensões, a ficção científica reinventou-se, apresentando um novo lugar de leitura que começou com a chamada “*new wave*” (McHale, 1987) até a “ficção científica sociológica” trazida por Bukatman (1993) como uma das principais características nesse gênero fantástico: a sua ambientação na vida cotidiana do homem comum. Nesse espaço, não temos, portanto, heróis triunfantes, mas personagens que compõem uma mimesis em perfeita harmonia com a nossa realidade. A “*new wave*” é apresentada durante os anos 60 trazendo, entre muitos nomes, Philip K. Dick.

McHale, ao discorrer sobre a história da ficção científica, faz uma observação para dois momentos da literatura de gênero. Segundo o autor, a popularização da literatura de FC (Ficção Científica) deu-se durante os anos da década de 1930 nos Estados Unidos, concomitante ao momento em que o movimento artístico modernista também buscava por inovações em suas estruturas poéticas. Conectados com essa época, observamos produções de autores inovadores como William Faulkner.

O autor ainda levanta outro importante momento da ficção científica destacado entre a década de 1960 e 1970, nomeado como “*new wave*”. Trata-se de um instante de “ruptura” para os moldes literários do gênero. A respeito dessa década observa-se, portanto, um aceleração das produções de FC, no sentido ao que seria a estética pós-moderna do gênero.

Dentro desse momento tênue de transição estética chamamos a atenção para a produção de Phillip K. Dick, em especial sua obra *The Simulacra*, publicada originalmente em 1964, que nos parece se afeiçoar, sobretudo, na plasticidade pós-moderna. Autores dessa época, segundo McHale, buscavam por uma maior abertura para um espaço de escrita que fosse transgressor. A partir de então é possível começar a identificar tais recursos estéticos:

O avanço da ficção científica em direção à poética modernista não ocorreu até a década de 1960, com a chamada "nova onda" na literatura de ficção científica americana e britânica. No entanto, a partir da "nova onda", o ritmo das mudanças na ficção científica se acelerou, de modo que, já no final da década de 1960 e início da década de 1970, podemos começar a discernir, no trabalho de certas figuras seminais, se não no gênero como um todo, uma maior abertura para os desenvolvimentos da escrita pós-modernista - em outras palavras, uma tendência à "pós-modernização" da ficção científica (MCHALE, 1987, p. 69).¹²

Contudo, entre os anos 60 até os dias de hoje, cuja contemporaneidade se faz presente na obra de Gibson (2014), a estética pós-moderna continuou estruturando-se dentro da ficção científica, como no *cyberpunk*, por exemplo; tornando-se por meio da linguagem, uma narrativa cada vez mais próxima do nosso olhar à realidade. Bukatman (1993) nomeia ainda esse processo de mimesis, enquanto espaço da arte de representação do real, como "nova mimesis" e, atribuindo às obras assinadas pelo autor de ficção científica William Gibson, o aspecto da linguagem é o ambiente do espetáculo e da simulação. "*it is a language of spectacle and simulation*" (Bukatman, 1993, p. 11). Para o autor, essas relações sociais abriram espaço para a literatura de ficção científica, sendo espaço para abordar um novo assunto que está diretamente vinculado com a vida do homem contemporâneo, isto é, a tecnologia e a informação como formas de resistência:

Simplesmente não há como exagerar a importância da ficção científica para o momento cultural atual, um momento que se vê como ficção científica: "Os cyberpunks [escritores de ficção científica] talvez sejam a primeira geração de ficção científica a crescer não apenas dentro da tradição literária da ficção científica, mas em um mundo verdadeiramente de ficção científica"; "Vivemos a ficção científica"; "Anexamos o futuro ao nosso próprio presente"; "Já estamos vivendo as existências previstas pelas gerações anteriores de autores de ficção científica"; "O futuro era agora". (BUKATMAN, 1993, p. 6).¹³

Em conclusão, muitas manobras contribuíram para que a FC fosse vista como cultura de massa, como a sua popularização nas *Pulp magazines*, e também o seu

¹² Tradução nossa: *Science fiction's breakthrough to modernist poetics did not occur until the 1960s, with the so-called "new wave" in American and British science-fiction writing. Dating from the "new wave," however, the pace of change in science fiction has accelerated, so that already by the late 1960s and early 1970s we can begin to discern, in the work of certain seminal figures, if not in the genre as a whole, an increased openness to developments in postmodernist writing—in other words, a tendency toward the "postmodernization" of science fiction*

¹³ Tradução nossa: *There is simply no overstating the importance of science fiction to the present cultural moment, a moment that sees itself as Science fiction: "The cyberpunks [science fiction writers are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of Science fiction but in a truly science-fictional world"; "We live science fiction"; "We have annexed the future into our own present"; "We are already living out the existences predicted by earlier generations of SF authors"; "The future was now"*

afastamento dos estudos acadêmicos. Atualmente, discussões como as fronteiras desses textos são pioneiras e se fazem de extrema importância para preservarmos os passos caminhados ao longo do tempo por um gênero que resistiu e se reinventou desde o século dezenove. O seu caráter híbrido tornou-se quase categórico para a sua definição, estando presente em sua formação, como confluências de outros gêneros do fantástico, e também em sua composição enquanto literatura pós-moderna. Cabem ainda muitos olhares e interpretações a FC, em suas narrativas em romances ou no audiovisual, que podem nos trazer uma luz para além de uma mera literatura escapista.

1.2. Philip K. Dick e a chamada *new wave*.

Philip K. Dick “PKD” (1928-1982), autor estadunidense, teve sua carreira literária desenvolvida entre as décadas de 1950 até 1970 com aproximadamente quarenta obras publicadas, entre as quais destacam-se algumas que foram adaptadas ao cinema, como: *Blade Runner* (1982), *Minority Report* (2002), entre outras. Em meio a sua vasta publicação, ressaltamos a sua produção *The Simulacra* (1964), obra escolhida para análise nesse trabalho.

Partimos da leitura em língua inglesa da edição da britânica Gollancz (2004), última publicação da obra. O livro também foi traduzido para a língua portuguesa em 1993, pela editora “Livros do Brasil”; contudo, desde então, ainda não foi feita uma nova edição, e isso dificulta a circulação do romance no Brasil.

Em seu livro *Terminal Image*, Bukatman (1993) debruça-se longamente sobre o trabalho de Dick. Segundo Bukatman, as obras de ficção científica abrem espaço para reflexões sobre a subjetividade do homem pós-moderno em sociedade e a alienação formada por meio das relações de poder e controle: “O espetáculo permeia o universo de Dick como um modo de controle benigno e eficaz; o espetáculo constitui os parâmetros da realidade para o cidadão” (Bukatman, 1993, p. 48).¹⁴

Relacionando-se com o movimento literário “*new wave*”, a partir dos anos 60, Dick carrega em seu trabalho uma obra emergente do que Bukatman (1993) nomeou de “*Sociological Science Fiction*” e criando, portanto, um novo espaço para o

¹⁴ Tradução nossa: *The spectacle pervades Dick's universe as a benign and effective mode of control; the spectacle constitutes the parameters of reality for the citizen*

crescimento do gênero literário se afeiçoar às estéticas temáticas pós-modernistas da época. Por outro lado, essa posição também serviu para um maior engajamento comercial das obras de FC:

Os romances e as histórias de Dick são "sobre" os processos de reprodução e, no entanto, por meio da repetição e da variação, a infinidade de aparatos de reprodução e simulação é dotada de uma força e obsessão que muitas vezes transcendem as preocupações de qualquer obra específica. (BUKATMAN, 1993, p. 49).¹⁵

O período entendido como *new wave* é constantemente apresentado como um período de experimentação da ficção científica, trata-se de um momento em que, após os anos 60, os autores buscaram na literatura, formas de desassociar a FC puramente a histórias de tropos recorrentes e que não traziam inovações ao público, como, por exemplo, narrativas sobre heróis como *Superman*, criado no final dos anos 30. Contudo, participar da nova onda da ficção científica também envolveu uma atenção especial para o público, sendo uma literatura comercial e popular desde a sua origem, os autores tiveram uma preocupação com a comercialização do livro desde as primeiras palavras do manuscrito. Sabe-se que entre editoras e autores, a composição perfeita deve ser convertida em lucro. Portanto, a nova onda foi um movimento arriscado de tentar trazer uma outra ótica para as narrativas, tentando ao mesmo tempo não perder o público-leitor que já se encontrava anestesiado com as mesmas histórias por tantos anos.

Broderick (2003) descreve os anos 60 como um momento propício para a renovação da ficção científica. Ao entendermos que o gênero da FC permanece em uma constante dialética com as tensões e reflexões humanas da sociedade, como exposto no item 1.1., somos capazes de prever possíveis mudanças de acordo com as experiências que temos em nossa realidade. Movimento esse que Broderick (2003) fez ao ler e relacionar eventos históricos dos anos sessenta como a Crise dos Mísseis em Cuba, em 1962, visto por muitos como o momento mais tenso da Guerra Fria, em que o planeta estava prestes a entrar em um conflito nuclear sem precedentes; o assassinato do Presidente Kennedy em 1963; o acirramento da corrida espacial e o primeiro homem a pisar na lua em 1969, Neil Armstrong. Nesse contexto, na visão de

¹⁵ Tradução nossa: *Dick's novels and stories are "about" the processes of reproduction and yet, through repetition and variation, the plethora of apparatuses of reproduction and simulation are bestowed with a force and obsessiveness that often transcend the concerns of any particular work.*

Broderick (2003), era necessário criarmos histórias que dialogassem com esses eventos, com as preocupações humanas e as tensões sociais que estávamos vivendo, não era mais possível continuar fazendo histórias sobre heróis planos e rasos como o Capitão América, criado em 1941, ou ainda o Super-Homem, já citado, criado no final dos anos trinta, para fortalecer o patriotismo estadunidense frente a Segunda Guerra Mundial. Afirma Broderick,

No início dos anos 60, grande parte da ficção científica havia se tornado complacente, reciclando com pequenas modificações um pequeno número de tropos e ideias. A ficção científica da década anterior havia sofrido, em um microcosmo, exatamente o tipo de pseudoideias absurdas e trashy que floresceriam como a "Era de Aquário" e formariam a base de um recuo cada vez maior crescente da ciência e dos valores do Iluminismo - o movimento da Nova Era uma característica do final do século XX prevista e deplorada em *Future History*, de Robert Heinlein, como "os anos loucos". (2003, p. 50).¹⁶

Um exemplo que Broderick (2003) menciona nesse movimento de reciclagem das narrativas de FC dentro da nova onda é *Duna* (1965), de Frank Hebert, que, com o sucesso de sua trilogia cunhou um caminho plural para escrever ficção científica, conversando ainda com o público-leitor e a base de fãs do gênero, mas produzindo histórias que vão além da literatura escapista:

De forma astuta, Herbert pretendia exatamente subverter esse modelo fácil, e seu instinto secreto repercutiu entre os escritores da emergente New Wave, se não com os fãs mais antigos de ficção científica. Que melhor maneira de destruir uma civilização, uma sociedade ou uma raça do que colocar as pessoas nas oscilações selvagens que se seguem à entrega de suas faculdades de julgamento e decisão a um super-herói? Isso foi quase uma geração inteira, é claro, depois de vários super-homens autodeclarados e seus regimes cruelmente subumanos terem sido derrubados na Europa ao custo de milhões de vidas. Essa foi uma lição que a ficção científica nunca aprendeu completamente até que os escritores da New Wave começaram a abrir o mito ideológico da suprema competência científica e do destino galáctico manifesto. (BRODERICK, 2003, p. 52)¹⁷

¹⁶ Tradução nossa: *By the early sixties much sf had become complacent, recycling with minor modification a small number of tropes and ideas. The previous decade's sf had suffered in microcosm just the sort of preposterous, trashy pseudo-ideas that would blossom as the 'Age of Aquarius' and form the basis of an everexpanding retreat from Enlightenment science and values – the New Age movement – eerily, a feature of the end of the twentieth century predicted and deplored in Robert Heinlein's Future History as 'the Crazy Years'.*

¹⁷ Tradução nossa: *Slyly, Herbert had meant exactly to subvert that facile template, and his secret instinct resonated with the writers of the emerging New Wave if not with older sf fans. 'What better way to destroy a civilization, society or a race than to set people into the wild oscillations which follow their turning over their judgment and decision-making faculties to a superhero?'⁵ That was nearly a full generation, of course, after several self-declared supermen and their viciously subhuman regimes were toppled in Europe at the cost of millions of lives. It was a lesson that sf never quite learned until New Wave writers began to peel open the ideological myth of supreme scientific competence and galactic manifest destiny.*

Portanto, é nesse contexto artístico de New Wave que encontramos a publicação *The Simulacra* de Philip K. Dick. No romance, lemos uma narrativa que retrata um governo matriarca autoritário do “*USEA – United States of Europe and America*” (Dick, p. 19), liderado por Nicole Thibodeaux durante setenta e três anos. Além de seu protagonismo marcante, a história traça a trajetória de personagens como Nat Flieger, um produtor musical que tenta negociação para gravar as músicas de um famoso pianista soviético chamado Richard Kongrosian. Este, por sua vez é paciente do Dr. Egon Superb, último psicoterapeuta existente com competência para trazer à tona algumas confissões.

A distopia futurista, projetada e ambientada no ano de 2040, traz à luz uma ficção sobre um governo, fruto da união política entre Alemanha e Estados Unidos em um sistema neonazista. Espaço para um regime totalitário que rompe qualquer manifestação democrática.

Seria preciso regressar ao ano de 1994, aquele que a Alemanha Oriental entrara para a União, na qualidade de quinquagésimo membro dos Estados Unidos, se quisesse compreender por que motivo Vince Strikerock, cidadão americano e habitante do Edifício Abraão Lincoln, escutava o Altíssimo na televisão, enquanto se barbeava, na manhã seguinte. (DICK, 1993, p. 25).¹⁸

O livro relaciona o controle da sociedade por meio do poder encontrado na mídia, nesse contexto, temos a representação da televisão como um elemento principal para a difusão da imagem de Nicole enquanto símbolo matriarcal. Para Bukatman,

O romance apresenta um futuro estado de partido único que mantém o poder dominando as ondas de rádio com entretenimento leve: embora assistir à TV seja totalmente voluntário, é o meio pelo qual uma sociedade cada vez mais atomizada se envolve em uma forma de atividade coletiva, apresentada por Nicole, a Primeira Dama (1993, p. 49).¹⁹

Logo, vemos que o regime político totalitário de Nicole é mantido por meio da alienação da massa popular, por meio dos recursos midiáticos que trabalham para a

¹⁸ No original: *One would have to go back to the year 1994, the year that West Germany entered the Union as the fifty-third of the United States, to understand why Vince Strikerock, an American citizen and na inhabitant of The Abraham Lincoln Apartments, was listening to der Alte on the television set while he shaved, the next morning* (DICK, 1964, p. 25).

¹⁹ No original: *The novel presents a future one-party state that maintains power by dominating the airwaves with light entertainment: while TV watching is entirely voluntary, it is the means by which an increasingly atomized society engages in a form of collective activity, hosted by Nicole, the First Lady*

promoção de sua figura pública. Em certo trecho, Kongrosian, afirma que Nicole é a “última mulher genuína de nossa sociedade”, representando, assim, um parâmetro da imagem da mulher na ambientação ficcional do romance.

— A Nicole — disse Kongrosian — é a última mulher genuína da nossa sociedade. Eu conheço-a, doutor; encontrei-me com ela em muitas ocasiões, devido à minha ilustre carreira. Sei do que estou a falar, acredita em mim?” (DICK, 1993, p. 106).²⁰

Por outro lado, em contínuo fluxo narrativo, motivados pelas investigações do personagem Ian Duncan, descobrimos que Nicole é um “simulacro”, logo uma representação do real, e que todo o seu governo é uma arquitetura de fraudes.

— Eu não sou a Nicole. Não me chamem assim, A Nicole Thibodeaux já morreu, há anos. Eu me chamo Kate Rupert e sou a quarta a substituí-la. Não passo de uma atriz, suficientemente parecida com a Nicole original para assumir o seu lugar. O que, por vezes, até lamento, em ocasiões como esta. Não desfruto de genuína autoridade, no sentido real do termo. Existe um Conselho, que é quem governa. Eu nunca o vejo, não lhes interessa, nem eles me interessam a mim, o que nos coloca em plano de Igualdade. (DICK, 1993, p.177).²¹

As leituras de *The Simulacra* perpassam pelas discussões acerca da crítica ao sistema da estrutura de governo americana, como salienta Bukatman, e as especulações dos regimes totalitários, lugar de produção da ficção científica, vista como “ficção de especulação” (McHale, 1987):

Dick focaliza a ação por meio de personagens que ocupam tanto o interior quanto o exterior da estrutura de poder do governo, como Duncan, que observa a imagem de Nicole, e Nicole, que, na verdade é uma atriz contratada para interpretar essa primeira-dama “sem idade” (e cujo status é, portanto, o de uma imagem) (BUKATMAN, 1993, p. 53).²²

²⁰ No original: “‘Nicole,’ Kongrosian was saying rapidly, ‘is the last true woman in our society. I know her, doctor; I’ve met her countless times, due to my illustrious career. I know who I’m talking about, don’t you think?’” (Dick, 1964, p. 98).

²¹ No original: ‘I’m not Nicole. Don’t call me that. Nicole Thibodeaux died years ago. I’m Kate Rupert, the fourth one to take her place. I’m just an actress who looks enough like the original Nicole to be able to keep this job, and sometimes, when something like this happens I wish that I didn’t have it. I have no real authority, in the ultimate sense. There’s a council that governs ... I never see them; they’re not interested in me and I’m not in them. So that makes it even.’ (DICK, 1964, p.167).

²² Tradução nossa: Dick focalizes the action through characters who occupy both the inside and the outside of the government power structure, such as Duncan, who watches the image of Nicole, and Nicole, who is actually an actress hired to play this “ageless” First Lady (and whose status is thus that of an image of an image)

Assim, podemos observar as relações de poder e simulação passíveis de estudo na narrativa, e isso revela um cenário fértil das produções de ficção propostas nesse estudo.

1.3. William Gibson e a consolidação da estética *cyberpunk*

O autor estadunidense William Gibson é nascido no dia 17 de março de 1948, na Carolina do Sul, e assina um de seus últimos livros, o romance especulativo *The Peripheral* (2014). Gibson é um escritor contemporâneo conhecido mundialmente pela trilogia *Sprawl: Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988). O reconhecimento de seus livros também está associado à influência das adaptações cinematográfica da trilogia *Matrix* (1999).

Conhecido por muitos como o “pai do cyberpunk”, desde a publicação da trilogia *Sprawl*, William Gibson é tido como um dos autores vivos mais importantes de FC, vencedor de prêmios literários importantes do movimento, como: *Nebula* e *Hugo Award*. Buscaremos, portanto, contextualizar a importância do autor para o gênero e relacionar a sua criação literária com os conceitos de Bukatman (1993) sobre a hiper-realidade e o hiperespaço.

Gibson foi o primeiro autor a trazer em suas discussões e criações literárias o termo “*cyberpunk*”. Segundo Bukatman, “O cyberpunk em sua melhor forma não pode ser reduzido ao trabalho de William Gibson, mas ele é certamente a figura literária mais arquetípica” (1993, p. 146).²³ De mesmo modo, McHale (1992) também colabora com as discussões sobre o *cyberpunk* e *cyberspace* em sua obra *Constructing Postmodernism*. “Afim, o que é cyberpunk?”²⁴, ao buscar uma definição que contemple a heterogeneidade da estética *cyberpunk*:

Sem dúvida, o cyberpunk é, como insistem seus críticos dentro da comunidade de ficção científica (FC), um dispositivo de marketing descarado das editoras de FC. Mas se for algo mais do que isso (como eu acredito que seja), então o cyberpunk deve, antes de tudo, ser um fenômeno geracional e de “escola”. [...] Existe [...] uma poética cyberpunk compartilhada, mas isso é, até certo ponto, uma consequência da participação no grupo cyberpunk, e não o contrário. Ou seja, a pergunta inicial a ser feita sobre a ficção científica cyberpunk não é tanto “o que é isso?”, mas “quem são os cyberpunks?” Assim como em outros fenômenos escolares, podemos identificar um círculo

²³ Tradução nossa: *Cyberpunk at its best is not quite reducible to the work of William Gibson, but he is certainly both its most archetypal literary figure.*

²⁴ Tradução nossa: *What is cyberpunk, anyway?*

interno de cyberpunks "hard-core" - incluindo Bure Sterling, seu principal protagonista, William Gibson, John Shirley, Rudy Rucker e Lewis Shiner. (MCHALE, 1992, p. 243).²⁵

Para além da relação de Mchale, Bukatman retoma que o movimento *cyberpunk* é, de toda forma um retorno às raízes do princípio da literatura de ficção científica como um movimento de resistência. Um modo de pensar, através da literatura especulativa, o discurso político, social e consumista do sistema capitalista.

O cyberpunk fez regressar a vertente experimental do gênero às suas raízes tecnocráticas. "Tal como a música punk, o cyberpunk é, de certa forma, um regresso às raízes", escreveu Bruce Sterling, um importante autor, editor e ensaísta do movimento: "Os cyberpunks são talvez a primeira geração de ficção científica a crescer não só dentro da tradição literária da ficção científica, mas num mundo verdadeiramente de ficção científica. Para eles, as técnicas da 'SC pura' clássica - extrapolação, literatura tecnológica - não são apenas ferramentas literárias, mas uma ajuda para a vida quotidiana. "95 Larry McCaffery também coloca o punk de volta no cyberpunk, notando a atitude partilhada, não simplesmente de rebelião, mas "de desafio às normas culturais e estéticas; uma atitude de desconfiança em relação à linguagem racionalista e a todas as outras formas de discurso exigidas pelo capitalismo legal, político e de consumo." (BUKATMAN, 1993, p. 140).²⁶

A partir da relação confluyente entre os autores de Cyberpunk, sendo um subgênero da própria ficção científica, retomando a definição do gênero apresentada anteriormente, segundo a linha de Darko Suvin e seus leitores, podemos também encontrar elementos recorrentes presentes na "poética geracional", assim denominada por Mchale. Dessa forma, em uma análise comparativa com outros autores, podemos contemplar uma dialética compartilhada entre esses mesmos escritores. Dessa forma, podemos começar a reconhecer o funcionamento do próprio

²⁵ Tradução nossa: *No doubt cyberpunk is, as its critics within the Science-fiction (SF) community insist, a barefaced marketing device of SF publishers. But if it is anything more than that (as I believe it is), then cyberpunk SF must, first of all, be a generational and "school" phenomenon. [...] There does exist [...] a shared cyberpunk poetics, but this is to some extent a consequence of membership in the cyberpunk group rather than the other way around. That is, the initial question to be asked about cyberpunk SF is not so much "what is it?" as "who are the cyberpunks?" as with other school phenomena, we can identify an inner circle of 'hard-core' cyberpunks – including Bure Sterling, its leading protagonist, William Gibson, John Shirley, Rudy Rucker, and Lewis Shiner*

²⁶ Tradução nossa: *Cyberpunk returned the experimental wing of the genre to its technocratic roots. "Like punk music, cyberpunk is in some sense a return to roots," wrote Bruce Sterling, an important author, editor, and essayist of the movement: "The cyberpunks are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of science fiction but in a truly science-fictional world. For them, the techniques of classical 'hard SF' -extrapolation, technological literacy-are not just literary tools but an aid to daily life. "95 Larry McCaffery also puts the punk back in cyberpunk, noting the shared attitude, not simply of rebellion, but "of defiance towards cultural and aesthetic norms; an attitude of distrust towards rationalist language and all other forms of discourse required by legal, political, and consumer capitalism."*

subgênero cyberpunk como forma de resistência a um sistema capitalista, principalmente em relação às minorias sociais.

Segundo Clute (2003), o cyberpunk é cunhado nos anos 1980, logo em 1984 Gibson, reconhecido por ele como o principal autor do gênero, publicava o primeiro livro da trilogia *Sprawl, Neuromancer* (1984). Para a FC, a sua relação com o tempo é importante no tocante ao desenvolvimento de suas narrativas. Temos, portanto, o cyberpunk como uma das últimas estéticas provindas do gênero; contudo, precisamos estar atentos às possíveis mudanças que esse subgênero irá promover. O mesmo que, segundo Mchale (1992), pode ter começado com fins puramente comerciais de editoras, hoje é um dos maiores expoentes da literatura de ficção científica no mundo.

A única forma de ficção científica a lidar de forma imaginativa com pelo menos alguns aspectos da vertiginosa nova ordem foi o Cyberpunk, um termo cunhado pelo escritor de ficção científica Bruce Bethke em 1983 para descrever romances e histórias sobre a explosão de informações da década de 1980 (daí "Cyber", de cibernética), a maioria deles retratando um novo mundo denso, urbano e confuso, no qual a maioria de nós descobrirá que foi privada de qualquer poder real (daí "punk"). Mas o cyberpunk, começando com *Neuromancer* (1984), de William Gibson, tinha, por assim dizer, superado a vasta mundanidade da explosão da informação para criar uma megalópole *noir* de espaço interno, imaginativamente densa, mas claramente não direcionada a explicar ou iluminar as revoluções nas rotinas da vida individual e corporativa que estavam transformando as horas do dia, primeiro do mundo industrializado e, logo depois, do mundo inteiro. O cyberpunk não domesticou o futuro; ele tratou o futuro como um deus. De qualquer forma, foi profundamente ressentido por muitos escritores mais antigos, que viam o Cyberpunk como um abandono da história de ficção científica - o que, obviamente, era. Portanto, a crise foi, de fato, profunda. (CLUTE, 2003, p. 67).²⁷

O cyberpunk é, portanto, o espaço encontrado pela FC para representar um mundo globalizado, o qual, após a Guerra Fria, viu-se em um contexto explosivo de informações chegando em todos os lugares do planeta para uma comunidade global, que, após a revolução industrial, estava à mercê de sua dependência tecnológica. Por

²⁷ Tradução nossa: *The only form of sf to grapple imaginatively with at least some aspects of the dizzying new order was Cyberpunk, a term coined by sf writer Bruce Bethke in 1983 to describe novels and stories about the information explosion of the 1980s (hence 'Cyber', from cybernetics), most of them picturing a dense, urban, confusing new world in which most of us will find that we have been disenfranchised from any real power (hence 'punk'). But Cyberpunk, beginning with William Gibson's Neuromancer (1984), had as it were o'erleaped the sheer vast mundanity of the information explosion, in order to create a noir megalopolis of inner space, imaginatively dense but clearly not directed towards explicating or illuminating the revolutions in the routines of individual and corporate life that were transforming the daylight hours first of the industrialized world, and soon afterwards the world entire. Cyberpunk did not domesticate the future; it treated the future as a god. It was, in any case, deeply resented by many older writers, who thought of Cyberpunk as an abandonment of the sf story – which of course it was. So the crisis was in fact deep.*

isso, é comumente fácil reconhecermos em histórias de cyberpunk, como a de Gibson, um alto desenvolvimento tecnológico, uma relação de dependência com a informação, e esses aspectos também analisaremos como uma possível relação de poder, e uma ambientação em um mundo industrial pós-apocalítico.

A partir da composição do *cyberpunk*, selecionamos a obra *The Peripheral* (2014), de Gibson, traduzida ao português pela editora portuguesa 'Saída de Emergência' em 2019, e, posteriormente pela editora brasileira *Aleph* (2020) contudo lida em língua inglesa para esse estudo. A obra é a primeira de uma duologia, sua sequência, *The Agency*, foi publicada em janeiro de 2020 e mantém os mesmos personagens, ainda não traduzida ao português. O primeiro livro foi adaptado para o audiovisual sob o mesmo título e lançado pelo *streaming Amazon Prime Video* no dia 21 de outubro de 2022, com a primeira temporada de oito episódios, trazendo no elenco Chloë Grace Moretz e Jack Reynor como os irmãos Fisher.

A narrativa de *The Peripheral* (2014) é uma distopia de uma América onde, devido ao alto índice de desemprego, muitas pessoas recorrem ao tráfico de drogas para garantir sua receita. No enredo principal somos apresentados à Flynn e seu irmão Burton, um ex-militar com graves danos neurológicos sofridos na época das forças armadas. Ambos são contratados para serem betas do lançamento do que eles, até então, imaginam ser um jogo.

A produção do jogo em si reúne todo o conhecimento de Burton sobre a tecnologia e sua experiência armamentista, e torna-se um lugar, que podemos chamar, assim como Gibson, de "*cyberspace*". Explorando os limites humanos da realidade. "— Não está dando a impressão de ter gostado muito. — Fazendo o teste beta de um jogo assustador da porra. Tem serial killer ou algo do tipo." (GIBSON, 2020, p. 76)²⁸. Sendo que, em um primeiro momento, os personagens acreditam estar trabalhando para a elaboração de um jogo, enquanto, ao decorrer do romance, descobrem tratar-se de um espaço de simulação, capaz de conectá-los com outro tempo e outro lugar:

- Se é um jogo, por que alguém ia querer te matar, só por ver algo acontecer num jogo?
- Os jogos têm um custo para construir. Essa é uma espécie de versão beta. Eles mantêm essa merda toda em segredo.

²⁸ No original: *You don't give the impression you liked it much.* "Beta testing some kind of creepy-ass game. Serial killers or something" (Gibson, 2014, p. 63)

- Não havia nada tão especial. Tem um monte de mortes tão feias quanto essa em muitos jogos. — Embora ela não tivesse tanta certeza quanto a isso.
- Não sabemos o que foi, em relação ao que você viu, que eles achariam especial (GIBSON, 2020, p. 110).²⁹

Em outro plano, o romance narra a história de Wilf Netherton, um publicitário e homem de negócios, vivendo em um ambiente futurista e realizando viagens no tempo, para a época dos irmãos Fisher. Wilf acredita que eles possam revelar informações sobre o fim do mundo, pois suas suspeitas partem da construção e produção do jogo. No ambiente futurista, são chamados de “Periféricos” os avatares utilizados pelas pessoas para se comunicarem, sendo, portanto, uma forma de simulação.

Wilf apresenta o fim do mundo a partir das relações da humanidade e a ciência, e como isso estabelece uma relação de controle e de poder:

Nada de choque de cometas, nada do que você poderia realmente chamar de guerra nuclear. Apenas todo o resto, emaranhado nas mudanças climáticas: secas, escassez de água, perdas de colheitas, abelhas extintas como quase estão agora, colapso de outras espécies-chave, todos os últimos predadores alfa extintos, antibióticos fazendo ainda menos do que já faziam, doenças que nunca chegavam a ser realmente a grande pandemia, mas extensas o suficiente para vivarem eventos históricos. E tudo isso envolvendo pessoas: como as pessoas eram, quantas delas havia, como elas tinham mudado as coisas apenas por estarem ali. (GIBSON, 2020, p. 343).³⁰

Em sua descrição, a personagem Wilf apresenta um futuro distópico para ambientar o romance pós-apocalíptico. Contudo, essa ambientação futurista foge ao esperado da FC, pois não apresenta elementos do fantástico, situações improváveis e distantes da realidade, a narração, por sua vez, relata a vida após o “fim do mundo” sem grandes preceitos, somente com a normalidade e o esperado para acabar com a

²⁹ No original: *If it's a game, why would anybody want to kill you, just for seeing something happen in a game?*

"Games cost, to build. That's some kind of beta version. They keep all that shit secret."

"There wasn't anything that special about it," she said. "Plenty of kills that ugly, in lots of games." Though she wasn't so sure about that.

"We don't know what it was, about what you saw, that they'd think was special." (GIBSON, 2014, p. 96).

³⁰ No original: *No comets crashing, nothing you could really call a nuclear war. Just everything else, tangled in the changing climate: droughts, water shortages, crop failures, honeybees gone like they almost were now, collapse of other keystone species, every last alpha predator gone, antibiotics doing even less than they already did, diseases that were never quite the one big pandemic but big enough to be historic events in themselves. And all of it around people: how people were, how many of them there were, how they'd changed things just by being there.* (GIBSON, 2014, p. 321).

vida humana na Terra. Apresentar, portanto, o cenário pós-apocalíptico mais verossímil possível, conectando-o com assuntos já apresentados e compartilhados na atualidade da sociedade, faz a obra ainda mais assustadora, pois, de certa forma, esperamos e compartilhamos com essas informações.

Para além da construção de jogos e o mito do fim do mundo apresentado na narrativa, construímos as relações de poder e controle também na confluência do personagem Leon e a representação significativa do poder do seu capital para movimentar os outros personagens. Sabemos, relacionado a isso, que a obra de ficção traz à tona a citação bíblica do evangelho Lucas 4:5, conectada constantemente ao personagem Burton. A passagem bíblica relata a tentação de Jesus Cristo durante os quarenta dias que passou no deserto, em específico quando o mesmo foi atraído a possuir todos os reinos, poder e glória. Na narrativa, ela torna-se, além da referência, o nome da identidade de um grupo religioso:

Ninguém gostava de Lucas 4:5, mas o não gostar de Burton era uma obsessão. A impressão dela era de que eram apenas oportunos, mas ainda assim tinha medo. Começaram como uma igreja, ou numa igreja, não gostando que ninguém fosse gay, fizesse aborto ou usasse métodos contraceptivos. Protestando em funerais militares, porque isso era algo que se fazia. Resumindo: não passavam de babacas e consideravam a medida do quanto Deus estava satisfeito com eles o fato de que todas as outras pessoas os achavam babacas. Para Burton, eram um escape de tudo o que conseguia mantê-lo na linha no restante do tempo. (GIBSON, 2020, p. 8).³¹

Lucas 4:5 conversa, analogamente, com a representação de grupos conservadores neofacistas presentes nos Estados Unidos e no mundo, que propagam um discurso nacionalista e religioso para encobrir ideais misóginos e perseguições contra imigrantes e outras minorias sociais, pois, assim como na ficção, buscam por uma suposta e fantasiosa homogenia da população em um mundo plural, diverso e globalizado.

Gibson, assim como em outros trabalhos publicados anteriormente, também traz em *The Peripheral* a estética do 'cyberpunk' como um espaço de baixas condições para o desenvolvimento humano, frente a um alto desenvolvimento tecnológico.

³¹ No original: *Nobody liked Luke 4:5, but Burton had a bad thing about them. She had a feeling they were just convenient, but it still scared her. They'd started out as a church, or in a church, not liking anyone being gay or getting abortions or using birth control. Protesting military funerals, which was a thing. Basically they were just assholes, though, and took it as the measure of God's satisfaction with them that everybody else thought they were assholes. For Burton, they were a way around whatever kept him in line the rest of the time.* (GIBSON, 2014, p. 8)

Nesse sentido, temos como baixo desenvolvimento humano a crise econômica dos Estados Unidos, apresentada no livro, o que prejudica a manutenção da vida dos personagens e os coloca em condições desfavoráveis de trabalho, saúde e alimentação; por outro lado, observamos a presença da alta tecnologia inserida ao redor dos personagens, seja pelo trabalho de Flynne em uma loja de impressoras 3D, ou na criação do cyberspaço; como os jogos em que os irmãos trabalham como betas. Analisaremos, portanto, na leitura das obras a seguir as confluências entre elas com a estética da ficção científica pós-moderna, caminhando entre a nova onda até a poética cyberpunk.

1.4. A ficção científica: a construção do espaço distópico.

Em seu texto publicado em 1994, Booker, ao debruçar-se sobre o conceito de distopia e relacioná-la com a literatura moderna e pós-moderna, como a ficção científica, menciona por diversas vezes o exemplo de William Gibson com a sua então recente publicação, *Neuromancer* (1984). Nesse estudo, apontaremos a leitura do princípio de Booker (1994) para compreender ambas obras mencionadas: *The Simulacra* (1964) e *The Peripheral* (2014), também como narrativas de cenários distópicos pós-apocalípticos.

Partindo da visão de Booker (1994), a distopia é uma ferramenta recorrente da literatura de ficção científica, tendo em vista as diferentes histórias que, por meio da dicotomia entre o privilégio e a opressão, são capazes de conduzir enredos entre realidades distintas. Em nosso estudo, podemos entender a obra de Dick (1964) como uma distopia através dos elementos que representam a opressão para a maior camada social do país de U.S.E.A., a população; sendo, portanto, pessoas que, alienadas em uma falsa ideia de governante, são enganadas sobre quem detém o real poder. Por outro lado, o viés distópico encobre até mesmo a história da primeira-dama, a atriz Kate Rupert que finge ser a Nicole Thibodeaux, enquanto encontra-se com mãos estéreis de poder político, sendo obrigada a encenar ser a real primeira-dama para toda a população, sendo que, na verdade, não é capaz de tomar decisão política alguma.

Para além dos personagens, a distopia também apresenta-se na própria ambientação da obra, como é o caso em *The Peripheral* (2014). Assim como citado

em 1.3., o livro apresenta ao leitor um enredo pós-apocalíptico distópico onde Flynn e Burton vivem; extinção de espécies de animais, escassez de recursos básicos para a saúde humana, alterações climáticas, elementos como esses, na narrativa, promovem ao leitor uma experiência de angústia e de necessidade emergente de sobrevivência. Assim, como acontece com os irmãos Fisher, que através de um ambiente opressor, sem recursos financeiros para cuidar da mãe doente, são levados a trabalhar como betas de jogos piratas.

Booker (1994) relaciona a tecnologia como meio principal para o funcionamento da distopia nas obras de FC:

Até mesmo gêneros como a ficção científica, inicialmente informados (especialmente nos Estados Unidos) em grande parte por visões otimistas das possibilidades inerentes ao progresso tecnológico, deram uma guinada distópica nos últimos anos com obras (como a ficção cyberpunk de William Gibson e outros) que mostram uma atitude ambivalente em relação à tecnologia futura. E, no que pode ser ainda mais indicativo de um pessimismo generalizado, as últimas décadas viram o surgimento de um clima distópico na cultura popular como um todo. (BOOKER, 1994, p.17-8).³²

Para Booker (1994), a utopia e a distopia não são elementos trabalhados distinta e independentemente nas narrativas, sobretudo de ficção científica. Esses, todavia, são faces distintas de um mesmo mecanismo narrativo, para Booker: “pode-se, de fato, ver as visões distópicas e utópicas não como fundamentalmente opostas, mas como parte do mesmo projeto” (1994, p. 15).³³

Em outra leitura, se existe a opressão e um ambiente fraturado e hostil em uma narrativa, devemos também estar atentos para quem ocupa, ou ocupou, uma posição de privilégio nesse mesmo mecanismo social. Se alguém é oprimido, alguém o oprime. Portanto, se um personagem pertencente ao mecanismo da distopia vive a opressão, temos, de mesmo modo, um possível personagem pertencente ao mesmo mecanismo que goza da utopia.

³² Tradução nossa: *Even genres like science fiction, initially informed (especially in America) largely by optimistic visions of the possibilities inherent in technological progress, have taken a dystopian turn in recent years with works (like the cyberpunk fiction of William Gibson and others) that show an attitude toward future technology that is ambivalent at best. And, in what may be even more indicative of a widespread pessimism, recent decades have seen the rise of a dystopian mood in popular culture as a whole.*

³³ Tradução nossa: *One might, in fact, see dystopian and utopian visions not as fundamentally opposed but as very much part of the same project.*

Booker (1994) explica a distopia a partir da confluência entre as narrativas apresentadas por ele com a história social e política do mundo contemporâneo, pensando a partir de quais assuntos são considerados “alvos” principais da sociedade. O autor defende que a principal técnica da ficção distópica é a “desfamiliarização” dos elementos naturais, recorrendo a um deslocamento espacial ou temporal:

A principal técnica da ficção distópica é a desfamiliarização: ao concentrar suas críticas à sociedade em cenários espacial ou temporalmente distantes, as distantes espacial ou temporalmente, as ficções distópicas oferecem novas perspectivas sobre práticas sociais e políticas problemáticas que, de outra forma, poderiam ser consideradas ou consideradas naturais e inevitáveis. Essa exploração de perspectivas alternativas obviamente lembra a técnica de desfamiliarização que os formalistas russos viam como a técnica literária por excelência e como constitutiva da diferença entre o discurso literário e o não literário, mas lembra ainda mais diretamente o efeito de alienação de Bertolt Brecht na forma como nega essa diferença e vincula o surgimento de novas perspectivas sobre temas literários a questões sociais social e política no mundo real. Nesse sentido, a ficção distópica também se assemelha à ficção científica, um gênero ao qual é frequentemente associado. Lembramos, por exemplo, a ênfase útil de Darko Suvin sobre o "estranhamento cognitivo" como a estratégia central da ficção científica (*Metamorphoses* 3-15). É evidente que há muita sobreposição entre a ficção distópica e a ficção científica, e muitos textos pertencem às duas categorias. Mas, em geral, a ficção distópica se diferencia da ficção científica na especificidade de sua atenção à crítica social e política. Nesse sentido, a ficção distópica é mais parecida com os projetos de críticos sociais e culturais como Nietzsche, Freud, Bakhtin, Adorno, Foucault, Habermas e muitos outros. (BOOKER, 1994, p. 19).³⁴

Para o autor, há uma ruptura entre a ficção distópica e a ficção científica, ainda que ambas possam trabalhar questões relacionadas ao deslocamento ou “estranhamento” como Suvin defende. Contudo, entendemos as obras *The Simulacra* e *The Peripheral* no que Booker (1994) vê como obras de ficção científica que compartilham de um princípio distópico, sendo assim, associadas, vinculadas, por

³⁴ Tradução nossa: *The principal technique of dystopian fiction is defamiliarization: by focusing their critiques of society on spatially or temporally distant settings, dystopian fictions provide fresh perspectives on problematic social and political practices that might otherwise be taken for granted or considered natural and inevitable. This exploration of alternative perspectives obviously recalls the technique of defamiliarization that the Russian Formalists saw as the literary technique par excellence and as constitutive of the difference between literary and nonliterary discourse, but it even more directly recalls the alienation effect of Bertolt Brecht in the way it denies this difference and links the emergence of new perspectives on literary themes to specific social and political issues in the real world. In this sense, dystopian fiction also resembles science fiction, a genre with which it is often associated. One recalls, for example, Darko Suvin's useful emphasis on "cognitive estrangement" as the central strategy of science fiction (*Metamorphoses* 3-15).¹⁴ Clearly there is a great deal of overlap between dystopian fiction and science fiction, and many texts belong to both categories. But in general dystopian fiction differs from science fiction in the specificity of its attention to social and political critique. In this sense, dystopian fiction is more like the projects of social and cultural critics like Nietzsche, Freud, Bakhtin, Adorno, Foucault, Habermas, and many others.*

meio de uma nova perspectiva de tema literário e questões sociais e políticas provindas de um mundo real e em constante movimento. Implicamos sobre essa análise o caráter social e cultural que discutiremos no capítulo 2 e 3 sobre as relações de poder e simulação em ambas as obras, a partir do princípio de Foucault (1979) e Bourdieu (2010). Embora, ler essas obras como uma ficção científica associada a uma distopia, parte também da poética do próprio pós-modernismo, movimento pelo qual os limites entre o que poderíamos entender como diferentes gêneros, são, na verdade, tênues nuances transitórias compartilhando a estética de ambos territórios.

1.5. A ficção científica como poder e controle após 50 anos; uma perspectiva comparada.

A partir do recorte de cinquenta anos entre as publicações *The Simulacra* e *The Peripheral*, podemos refletir nesta pesquisa como a estética literária da ficção científica moldou-se ao longo dos anos, passando nas mãos dos precursores da *new wave*, como Philip K. Dick, até receber configurações da pós-modernidade, como o *cyberpunk* de William Gibson. Para além da concepção do movimento literário presente na FC, nosso estudo pretende concluir como essa vertente da literatura fantástica contribui para a criação de espaços ficcionais em que o poder e a simulação corroboram para o desenvolvimento narrativo e catártico do leitor.

Segundo Coutinho & Carvalhal (1994), a abordagem da literatura comparada se faz necessária para compreendermos diversos movimentos em que a arte entra em confluência com a realidade. Para tanto, os autores, em sua organização de textos fundadores da área, defendem o uso da literatura comparada para difundir o pensamento literário da chamada “literatura mundial”; buscando pontos de encontro entre as experiências de vivências humanas, registradas na literatura, ao redor do mundo, pois essa resolução serve à inviabilidade de se ler obras do mundo inteiro.

A abordagem da literatura comparada, segundo os autores, presta, antes de tudo, um serviço democrático à cultura literária mundial. O primeiro movimento possível nessa abordagem é comparar autores de nacionalidades diferentes, a fim de verificar confluências e dissonâncias entre os pares, tendo em vista suas experiências de vidas, dadas ao contexto sociocultural e histórico do desenvolvimento de seus respectivos países:

As literaturas não são palácios de Aladim construídos por mãos invisíveis num piscar de olhos. São resultados concretos de causas que podem ser especificadas e descritas. A teoria de que a literatura é uma obra separada de indivíduos que devem ser adorados como imagens caídas do céu, que não são conhecidos como artífices da linguagem e ideias de sua época e de seu lugar, e a teoria semelhante de que a imaginação transcende as associações de espaço e tempo, muito fizeram para ocultar a relação entre ciência e literatura e prejudicar o trabalho de ambas. Porém esta "teoria dos grandes homens" é na verdade suicida. Ao separar a história da literatura em biografias e impedir o reconhecimento de quaisquer linhas de desenvolvimento ordenado, esta teoria logicamente reduz não só aquele que é considerado como "gênio excepcional", mas também todos os homens e mulheres de eventual personalidade, ao desconhecido, ao infundado. (POSNETT, 1886, p.73-86).

A literatura comparada, portanto, surge no final do século XIX com o olhar atento para o indivíduo autor, que não deveria ser somente modulado como um agente fora da sociedade e vocacionado, exclusivamente, ao ofício das artes e criações literárias. Citando o trecho acima de Posnett (1886), a metáfora do palácio de Aladim ilustra esse espaço onde os textos não podem mais ser entendidos como fórmulas mágicas de puro encantamento, descartando a função do seu criador.

Posnett (1886) defende que a literatura comparada, muito além de ser uma mera análise comparativa entre textos literários, propõe-se a um serviço de fornecer visibilidade ao agente-autor, por trás das páginas do romance; refletindo como as fontes internas, sociais, físicas do desenvolvimento nacional de um país proporcionam resquícios na escrita criativa e nos efeitos dos registros documentários para uma sociedade. As literaturas, são, portanto, estruturas compostas por referências sociais e históricas moduladas a partir do olhar artístico.

Partindo de seu caráter democrático, em um texto posterior, de 1893, Joseph Texte defende que, a partir da literatura comparada, é possível aproximar experiências de leituras de livros distantes, em contextos de produções nacionais divergentes. Segundo o autor, esse mecanismo proporciona refletir na própria experiência humana em enxergar ciclos universais inseridos em narrativas tão plurais. Partindo do pressuposto do eixo cíclico das narrativas, Texte menciona a noção de “empréstimos mútuos” na literatura.

Parece, em definitivo, que as literaturas somente se desenvolvem e progridem por meio de empréstimos mútuos. É preciso, para fazer germinar obras originais, preparar-lhes uma espécie de húmus composto de resquícios vindos de fora. Como as espécies em história natural, as literaturas não possuem limites precisos, penetram-se mutuamente e transformam-se umas em outras, em virtude de leis misteriosas ou, pelo menos, mal definidas. Há como uma matéria fluida que escorre sucessivamente em formas diversas,

sob modos infinitamente variados, em cérebros inteiramente diferentes e que, passando de um a outro, leva consigo cada vez um elemento novo e um princípio ativo. (TEXTE, 1893, p. 253-269).

Para Texte, a confluência entre os textos, promovida a partir de um “empréstimo mútuo” tece uma articulação alinhada de narrativas circulares orbitadas por um eixo sociocultural de experiências humanas, sendo possível, portanto, verificar empiricamente a presença dos mesmos ciclos em diversas criações literárias ao redor do mundo.

Segundo o autor, a simbiose entre literatura e influências sócio-históricas promove uma proximidade entre a literatura comparada e a crítica histórica, um movimento imanente dos estudos dessa natureza:

De fato, o destino da crítica comparativa liga-se ao da crítica histórica. Não se estuda a função de um homem sem recolocá-lo em seu meio e em seu tempo. Não se escreve a história do espírito de um grande escritor sem tecer a história de sua educação bem como a de suas leituras. Do mesmo modo, o conjunto de obras que constitui uma literatura só se compreende e só pode ser explicado se recolocado no conjunto geral de que se originou. (TEXTE, 1893, p. 253-269).

Henry Remark (1961), já em um outro momento dos estudos em literatura comparada, define essa área de estudo a partir de três objetivos de abordagem: analisar contextos de autores de nacionalidades diferentes; a literatura com contextos históricos reais; a literatura frente a outras áreas do conhecimento. Em conclusão, todos os objetivos do porquê se fazer literatura comparada convidam o leitor a expandir e suprimir todas as potências de significados de uma obra literária. Remark aponta que

A literatura comparada é o estudo da literatura além das fronteiras de um país específico e o estudo das relações entre, por um lado, a literatura, e, por outro, diferentes áreas do conhecimento e da crença, tais como as artes (por exemplo, a pintura, a escultura, a arquitetura, a música), a filosofia, a história, as ciências sociais (por exemplo, a política, a economia, a sociologia), as ciências, a religião em suma, é a comparação de uma literatura com outra ou outras e a comparação da literatura com outras esferas da expressão humana. (REMARCK, 1961, p. 3-19).

Remark (1961) promulga à literatura comparada a função de aproximar a literatura nacional da literatura mundial, tornando híbridos os limites territoriais do alcance de um texto, frente à experiência de leitura. Nesse sentido, os três autores, Remarck (1961), Texte (1893) e Hutcheson (1886), pensam na literatura comparada

como um mecanismo de análise que, diferentemente do formalismo russo, ou *New Criticism*, releva, a partir da leitura, também a função do agente-autor, criador literário, inserido em um contexto histórico e sociocultural que foi capaz de fornecer-lhe ferramentas de construção do imaginário narrativo. O livro passa a ser, portanto, uma ponte entre a criação literária e a representação dialética de uma sociedade real.

Nesse estudo, não analisaremos autores de países ou línguas diferentes, mas, sim, dois estadunidenses que estavam em momentos de produções diferentes para o desenvolvimento da ficção científica. De um lado, Philip K. Dick, nascido em 1928 e falecido em 1982. Do outro, o seu quase contemporâneo, William Gibson, nascido em 1948.

Sendo assim, a função da literatura comparada, nesse estudo, é evidenciar os “empréstimos” mútuos que fazem possível o diálogo entre esses dois autores fundamentais para os alicerces da ficção científica como gênero autônomo. Dick inserido como precursor da *New Wave*, com toda a plasticidade que o movimento propunha; e Gibson, reconhecido pelos autores e críticos como o “pai do cyberpunk”, foi responsável por cunhar esse tempo em narrativas subversivas das histórias tradicionais de FC produzidas até o final do século XX. Gibson rompe as fronteiras da FC nos EUA com sua trilogia *Sprawl*, publicada durante os anos oitenta com a estreia do seu romance de maior sucesso *Neuromancer* (1984).

Um dos objetivos dessa pesquisa, portanto, é usar a literatura comparada para entender como ambos autores corroboram, diante o seu contexto de produção, para a construção e consolidação do gênero da ficção científica. Assim, a literatura comparada também se faz necessária para dialogarmos como certos eixos temáticos; produtos de “empréstimos mútuos” entre os autores, como o poder e a simulação, estabelecem uma relação de sentido dentro da estética da ficção científica distópica.

Diante disso, segundo o olhar de Bukatman (1991), a ficção científica é atribuída, na pós-modernidade, a um viés ontológico, um espaço levantado por meio das diversas leituras sobre o comportamento humano perante o hiper desenvolvimento tecnológico. Para Bukatman, “A ficção científica narra a dissolução das próprias estruturas ontológicas que normalmente tomamos como certas. A ficção

científica constrói um espaço de acomodação a uma existência intensamente tecnológica” (BUKATMAN, 1993, p. 10).³⁵

Em nossa análise, por meio dos dois textos de ficção científica, buscaremos identificar a confluência entre a simulação e o poder como pontos fundamentais que impulsionam a reconfiguração da ficção científica para o pós-modernismo. Objetivamos contribuir, assim, para a discussão do gênero com outras possibilidades de criar narrativas ontológicas conectadas com situações paralelas aos temas sociais vividos pelas tensões e conflitos humanos.

³⁵ Tradução nossa: *Science fiction narrates the dissolution of the very ontological structures that we usually take for granted. Science fiction constructs a space of accommodation to an intensely technological existence.*

CAPÍTULO II: *THE SIMULACRA*, ANÁLISE DA OBRA.

2.1. Nicole, a figura feminina de Dick (1964): entre simulacros e andróides.

Publicada primeiramente como uma noveleta na edição de fevereiro da revista norte-americana *Fantastic: Stories of Imagination* (1964), sob o título de *The Novelty Act*, o texto de quinze capítulos de Philip K. Dick, *The Simulacra*, foi lançado ainda no mesmo ano pela editora *Ace Books*, tornando-se um de seus títulos de maior renome nos Estados Unidos. Por outro lado, no Brasil, essa obra não chegou a uma grande tradução e distribuição. O livro foi traduzido para a língua portuguesa sob o título *O tempo dos simulacros*, em 1993, pela editora portuguesa 'Livros do Brasil', na coleção de livros *pulp* "argonautas".

A revista *pulp Fantastic: Stories of Imagination*, idealizada pelo editor Howard Browne, foi uma peça importante para a publicação e difusão de autores de ficção científica nos Estados Unidos. No período em que publicou seus exemplares de 1952 até 1980, o editor lançou autores consagrados do gênero como Ursula K. Le Guin (1928-2018) Michael Moorcock (1939-) e J. G. Ballard (1930-2009). Sabe-se, a respeito da primeira publicação de *The Novelty Act*, que logo se tornaria o intitulado romance *The Simulacra*, a similaridade compartilhada entre ambos sobre o mesmo enredo. Dada a extensão inferior da publicação no periódico, a narrativa é concentrada somente na trama principal apresentada no romance, a história da primeira dama Nicole Thibodeaux.

Dick (1964) constrói, em *The Simulacra*, uma narrativa em terceira pessoa com diversas histórias entrelaçadas para as poucas duzentas e vinte páginas do romance. A trama apresenta cerca de cinquenta personagens com arcos narrativos próprios e isso dificulta o crivo em reconhecermos um protagonista; afinal, não somos convidados, durante a leitura, a acompanhar os conflitos relacionados a uma só pessoa, tampouco a conhecermos suas motivações ou jornada. Embora ainda que não fosse a protagonista da obra, propriamente dita, a primeira-dama Nicole Thibodeaux é, definitivamente, o mais próximo do ponto central da narrativa, e poderíamos nomear como uma "protagonista". Sendo uma personagem-chave para o desenvolvimento da narrativa e uma personagem transitória entre as diferentes camadas de personagens.

O enredo é composto pela esfera maior que envolve a personagem Nicole, e, dentro dela, somos apresentados a outros círculos narrativos menores, os quais não são necessariamente conectados entre si. Apresentaremos nesta leitura essa organização narrativa.

Ocupando o principal arco narrativo da trama, Nicole é a primeira-dama, esposa do então presidente Rudolf Kalbfleisch, referido como “Der Alte” (em alemão significa “o homem velho”). Sabemos desde o início do livro que o presidente é um androide há pelo menos cinquenta anos, e a sua governabilidade é instalada nas mãos da primeira-dama.

No enredo, acompanhamos também a eleição para o novo marido para Nicole, intitulado, na edição de língua portuguesa (1993), como “Altíssimo”. Após o seu último marido Kalbfleish, a primeira dama deve esperar que seja eleito o seu próximo altíssimo. Ainda que nesse contexto ficcional, o Altíssimo, o então Presidente, somente apresente um poder figurativo, quem detém poder político maior nas mãos, seria a então Primeira-dama Nicole Thibodeaux:

Por lei, toda a gente lhe pertencia. Todos pagavam as suas quotas, assistiam às reuniões e votavam, de quatro em quatro anos, para a eleição de um novo Altíssimo... o homem para o qual as preferências de Nicole lhes pareciam dever inclinar-se.

Era agradável saberem que eles, o povo, tinham o poder de decidir quem se tornaria o marido dela; em certo sentido, isso conferia ao eleitorado o poder supremo, até mesmo sobre a própria Nicole. (DICK, 1993, p. 20).³⁶

Por outro lado, ao discorrermos os olhos pelas páginas do livro, compreendemos que os maridos de Nicole, os chamados Altíssimos, eram, na verdade, andróides fabricados por uma empresa de simulação. Durante o processo de eleição, Nicole conta para Janet como seria a representação do seu próximo Altíssimo:

— Será velho e esgotado — refletiu ela. — Um ferro usado, rígido, formalista, todos discursos moralizadores; um chefe capaz de instalar o medo nos espíritos dos *Bes*. Capaz de continuar a fazer marchar o sistema, abandonando-o ainda um pouquinho. E, segundo os técnicos de Von Lessinger, será o derradeiro Altíssimo. Pelo menos, de acordo com todas as probabilidades. E não sabem verdadeiramente porquê. O tempo e as forças

³⁶ No original: *and everyone, by law, belonged to it. Everyone paid dues and attended meetings and voted, each four years, for a new der Alte - for the man they thought Nicole would like best. It was nice to know that they, the people, had the power to decide who would become Nicole's husband, each four years; in a sense it gave to the electorate supreme power, even above Nicole herself.* (DICK, 1964, p. 13)

dialéticas da História encontram-se do lado da... da pior criatura que pode existir: o lamentável Bertold Goltz. (DICK, 1993, p.153)³⁷

Além do espetáculo da representação presente na narrativa principal, sobre o que concerne a primeira-dama e o presidente, o Altíssimo, observamos também a ambientação da ficção científica *New Wave*, através de um contexto social de forte avanço industrial e tecnológico; cenário ainda experimental para as obras produzidas na época. Princípio esse acentuado ainda mais na estética cyberpunk de Gibson no próximo livro a ser analisado.

Nesse cenário ficcional, quem detém o poder de gestão do governo é a figura matriarcal de Nicole. A narrativa se passa em um futuro distópico projetado para 2040, onde os Estados Unidos fundiram-se com a Alemanha Ocidental e passa a ser conhecida como USEA (Estados Unidos da Europa e América), as outras superpotências citadas são o Império Francês, a República Popular da China e a África Livre. Outro elemento que compõe a construção do mundo ficcional de Philip K. Dick é a ameaça constante do golpe neonazista, Bertold Goltz é o personagem central para desenvolver essa temática, ele é o líder de um movimento neonazista que espreita a governabilidade de Nicole e circula o seu governo à espera de um golpe de Estado. Goltz e seu movimento denominado “Filhos do trabalho” é constantemente comparado à figura de Adolf Hitler: “— Foi pena ele não se ter referido a Adolfo Hitler — disse Anton Karp. — Já verá o que quero dizer: comparar mais diretamente os Filhos de Job aos Nazis, comparar Goltz a Hitler.” (DICK, 1993, p. 36).

Para manter a segurança de Estado, a sociedade está dividida em duas classes, os chamados “Ges”, aqueles que sabem do segredo de manutenção do poder da matriarca Nicole; e os “Bes”, todos os demais da população do USEA que desconhecem a simulação.

Quando é que a posição de Primeira Dama começou a adquirir um estatuto mais elevado que a de Presidente? Perguntava o livro. Por outras palavras, quando é que a nossa sociedade se tornou matriarcal? Foi a interrogação que Ian Duncan fez a si próprio. Cerca de 1990; a isso sei eu a resposta. Já anteriormente houvera indícios premonitores; a transformação ocorrera pouco a pouco. Todos os anos a Primeira Dama se tornava mais conhecida, mais estimada pelo público. Isso é que a empurrara para o primeiro plano.

³⁷ No original: ‘Old,’ Nicole said. Old and tired, she thought to herself. A worn-out stringbean, stiff and formal, full of moralizing speeches; a real leader type who can drum obedience into the Be masses. Who can keep the system creaking along a while longer. And, according to the von Lessinger technicians he will be the final der Alte. At least, most likely. And they are not certain quite why. We seem to have a chance but it is a small one. Time, and the dialectic forces of history are on the side of - the worst creature possible. That vulgar buttinski, Bertold Goltz. (DICK, 1964, p. 137)

Por necessidade de uma mãe, de uma mulher, de uma amante... ou das três? Em todos casos, ele tinha o que desejava: Nicole era seguramente tudo aquilo e mais alguma coisa (DICK, 1993, p. 20).³⁸

A simulação, nesse momento, consiste em manter Nicole Thibodeaux no poder por mais de setenta e três anos, sendo que a primeira-dama representa um símbolo materno forte para toda a nação, todos de USEA vinculam-se afetivamente, de alguma forma, com o poder de sua imagem. Contudo, Nicole não passa de um 'simulacro', mas não como um androide, como o presidente 'Der Alte'; Nicole é interpretada por Kate, a quarta atriz a suceder o papel em encenar ser a primeira-dama dos USEA. Sendo assim, temos o espaço da simulação em *The Simulacra*, não somente a cargo dos robôs androides, mas até por meio do controle de outros humanos.

O resultado da estratégia de promoção da figura de Nicole, a primeira dama, é a construção de uma figura popular que consegue conversar com as diversas classes sociais de USEA, logo no capítulo dois, o narrador contextualiza ao leitor o progresso da construção de Nicole com o público.

Nicole consegue, por meio de uma estratégia de divulgação, alcançar o apoio popular, uma amostra dessa mesma comoção está logo no início do livro, quando os moradores do prédio Abraham Lincoln se preparam para uma reunião, e, antes de iniciar, Patrick Doyle inicia uma oração para a melhora da saúde de Nicole, que passava por uma sinusite.

— Pai divino — leu ele —, nós, habitantes do imóvel comunitário Abraão Lincoln, rogamos-Te que abençoe a nossa assembleia. Hum... pedimos-Te que, na Tua generosidade, nos permitas reunir fundos necessários para a reparação do telhado que parece impor-se. Rogamos a cura dos nossos doentes e que nos seja concedida a sabedoria para a escolha daqueles que autorizaremos a viverem em nossa casa. Pedimos-Te ainda que nenhum estranho se infiltre entre nós, para perturbar as nossas vidas, nas quais reinam a Ordem e a Lei. E, para terminar, pedimos-Te sobretudo, se for esse o Teu desejo, que Nicole Thibodeaux deixe de ter a sinusite que a tem impedido de aparecer na televisão nos últimos tempos, e que as suas dores de cabeça nada tenham a ver com o acidente de que todos nos recordamos, no decorrer do qual um funcionário do teatro deixou desastrosamente cair um

³⁸ No original: *When did the position of First Lady begin to assume stature greater than that of President? The text inquired. In other words, when did our society become matriarchal, Ian Duncan said to himself. Around about 1990; I know the answer to that. There were glimmerings before that - the change came gradually. Each year der Alte became more obscure, the First Lady became better known, more liked, by the public which brought it about. Was it a need for mother, wife, mistress, or perhaps all three? Anyhow they got what they wanted; they got Nicole and she is certainly all three and more besides.* (DICK, 1964, p. 20).

peso, que lhe feriu o crânio e a mandou para o hospital durante vários dias. Amém! (DICK, 1993, p. 16-17).³⁹

Entre suas figuras femininas, Dick não ficou conhecido como um autor que trouxesse maior representatividade, inclusão, ou até mesmo importância para a imagem da mulher em sua produção extensa de romances. Suas personagens femininas, tratam-se, em geral, de figuras planas e sem muito desenvolvimento com o arco narrativo e dramático da trama. A partir do ponto de vista das aquisições de suas obras de FC, precisamos levar também em consideração o contexto de publicação dos anos cinquenta até o fim dos anos oitenta, momento esse que dialogava com um público-leitor de FC predominantemente masculino. Pensando então na popularização das histórias de ficção científica por meio das revistas *Pulp*, seus enredos eram feitos, de modo comercial, para atender ao interesse de quem os consumia.

Em outras palavras, a vinda da *New Wave* foi um desafio editorial consistido em manter o gênero vivo para um público-leitor acostumado a ler enredos similares em histórias de super-heróis, em sua maioria masculinos e planos, sem grandes motivações que os fizessem discutir, para além da guerra, outros assuntos presentes na sociedade.

Nesse contexto, Dick experimenta, em suas obras *New Wave*, propor enredos “novos”, frente ao super-heroísmo fantástico vasto e difundido entre o mesmo público consumidor de FC e quadrinhos. Um retrato, portanto, desse desafio, é a falta da manutenção sobre a imagem de personagens femininas de Dick, autor que apresenta, de modo unanime, em seus trabalhos, protagonistas masculinos como o caçador de andróides Rick Deckard em *Blade Runner: Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (2019); o policial infiltrado Fred em *O homem duplo* (2020); o judeu Frank Frink em *O homem do castelo alto* (2019).

³⁹ No original: 'Heavenly father,' Doyle read, 'wethe residents of the communal apartment building Abraham Lincoln beseech you to bless our assembly tonight. Um, we ask that in your mercy you enable us to raise the funds for the roof repairs which seem imperative. We ask that our sick be healed and that in processing applicants wishing to live amongst us we show wisdom in whom we admit and who we turn away. We further ask that no outsiders get in and disrupt our law-abiding, orderly lives and we ask in particular that lastly, if it be thy will, that Nicole Thibodeaux be free of her sinus headaches which have caused her not to appear before us on TV lately, and that those headaches not have anything to do with that time two years ago, which we recall, When that stagehand allowed that weight to fall and strike her on the head, sending her to the hospital for several days. Anyhow, amen.' (DICK, 1964, p. 16).

Ainda que as personagens masculinas Nat Flieger, Richard Kongrosian e Dr. Superb ocupem um destaque central no enredo, seu mecanismo de construção deve-se muito a própria primeira-dama Nicole Thibodeaux, uma vez que, sem a personagem a história não teria desenvolvimento de arco dramático. A construção de uma personagem protagonista feminina, como Nicole constituiu-se também do movimento de experimentação da própria *New Wave*, apontando rumos diferentes ao que se esperava na ficção científica, e também da própria obra de Dick, que até então só apresentava mulheres como personagens auxiliares do herói, masculino, ou como um elemento sexualizado no enredo.

Nicole ganha, portanto, um espaço de protagonismo entre as demais personagens. Por meio dela, Dick, reconfigura em sua obra um outro olhar necessário de seu público-leitor à figura feminina. Contudo, embora Nicole esteja no caminho da construção da estética *New Wave*, em apresentar novos tropos e enredos com novas visibilidades, sua construção, em muitos aspectos, não são inovadores e dialogam com clássicos enredos de FC nos quais a mulher é apresentada como uma personagem que precisa ser salva ou ainda não consegue sair da situação de conflito sozinha.

Lemos em *The Simulacra* uma primeira-dama presa ao regime político e a estrutura de poder dos U.S.E.A., Nicole, ainda que quisesse, ou, melhor, Kate Rupert, atriz encarregada de interpretar a imagem da primeira-dama, não é capaz de sair de sua posição política que é, acima de tudo, representar. Por meio de um ambiente distópico já apresentado, U.S.E.A. é comandado pela primeira-dama que detém maior poder até mesmo do que o seu esposo, o presidente Der Alte. Logo, podemos analisar também que Dick constrói uma atmosfera ácida em teor de crítica ao próprio país, apresentando o mesmo na narrativa como um território controlado por uma atriz sem poder político e, que mesmo assim, detém maior governabilidade que um androide velho e sucateado. O autor estadunidense, esteticamente, narra os Estados Unidos da América como um país ficcional encenando um espetáculo para os seus cidadãos, apresentando o patriotismo por meio de um amor maternal que os mesmos têm pela primeira-dama. Vejamos uma das recorrências da imagem da mãe relacionada à Nicole em uma conversa do Pembroke com o Dr. Superb, sobre o caso do pianista soviético Kongrosian:

O Comissário empunhou a pistola e apontou-a diretamente ao médico.

— Diga-me o que é que ele sente em relação à Nicole.
 — Para ele, trata-se da imagem da *Magna Mater*. Do mesmo modo que para todos nós.
 — *Magna Mater* — repetiu Pembroke, intrigado, inclinando-se para diante. — Que é isso?
 — A grande mãe primavera.
 — Portanto, por outras palavras, ele idolatra-a. A seus olhos, ela é a uma espécie de deusa imortal. Como reagiria se... — Hesitou. — Supunhamos que o Kongrosian se torna, de improviso, um Ge, um autêntico Ge, passando a conhecer um dos segredos mais bem guardados do Governo. Que a Nicole já está morta há anos e que assim chamada Nicole não passa de uma atriz. Uma rapariga chamada Kate Rupert.⁴⁰ (DICK, 1993, 195).

O pensamento de Kongrosian, apresentado nesse diálogo é somente um retrato do que toda a população de U.S.E.A. manifesta por Nicole. Portanto, um país representado como uma figura maternal. Esta, por meio do amor e da idolatria do espetáculo midiático, trata o seu povo como filhos alienados. A primeira-dama, por outro lado, por não apresentar governabilidade nenhuma, parece estar à mercê de uma política de resposta ao neonazismo eminente de Goltz, outra leitura que Dick tece em sua obra ficcional sobre o temor dos Estados Unidos no pós-Segunda Guerra Mundial. Nesse contexto, na ficção, a imagem de Nicole, promove, em sua medida, uma força importante detentora do avanço do neonazismo, por meio de um nacionalismo matriarcal, radical e, por sua vez, cego, pois toda a população acreditava na criação mitológica, e quase messiânica, da figura maternal e imortal de Nicole.

2.2. 'Der Alte', o presidente androide.

A narrativa apresenta diversos elementos fantásticos conectados com o universo da ficção científica, tais como as empresas de 'simulacros' (androides) *Karp und Sohne Werke*, fabricante do androide de 'Der Alte' e sua rival *Frauenzimmer Associates*, que lutam para deter o poder do monopólio do mercado. Em paralelo a isso, também é mencionada a tecnologia *Von Lessinger*, utilizada pelo governo, capaz de viajar no tempo. Um cenário construído sobre a estética do contexto industrial

⁴⁰ No original: *Pembroke, picking up his gun and holding it pointed directly at Dr Superb, said, 'Tell me how he feels about Nicole.'*

'She's a Magna Mater figure to him. As she is to all of us.'

"'Magna Mater.'" 'Pembroke leaned forward intently. 'What's that?'

'The great primordial mother.'

'So, in other words he idolizes her. She's like a goddess to him, not mortal. How would he react—'

Pembroke hesitated. 'Suppose Kongrosian suddenly became a Ge, a real one, possessing one of the most carefully-guarded government secrets. That Nicole died years ago, that this so-called "Nicole" is an actress. A girl named Kate Rupert.' (DICK, 1964, p. 184)

representado na *New Wave*, Dick (1964) coloca em sua obra, a ficção científica também através dos limites que a industrialização pode provocar.

Bukatman (1993), ao discorrer sobre o livro *The Simulacra* (1964) em conjunto à produção literária de Philip K. Dick, defende que o futuro pós-moderno e pós-alienado proposto pelo autor é um movimento simultâneo de regressão e progressão. Nesse espaço, o leitor é apresentado a uma “realidade substituta”, na qual os processos tecnológicos buscam imitar a natureza. A progressão se dá, na obra de Dick, pelo senso coletivo compartilhado o qual nos faz acessar, por meio de recursos tecnológicos, o futuro; e a regressão, por outro lado, consiste, entre outros termos, em rejeitar a réplica do “natural”:

No futuro pós-moderno e pós-alienado apresentado por Philip Dick, o movimento em direção a um estado de alienação é, ao mesmo tempo, tanto regressão quanto progressão; uma ambivalência crucial que evita qualquer reificação do "natural", mas que também rejeita a adoção inequívoca da razão instrumental de uma nova ordem tecnocrática. (BUKATMAN, 1993, p. 52).⁴¹

Na leitura de Bukatman, portanto, temos na obra de Dick (1964) uma ficção científica modulada sob um viés ambivalente, onde o futuro pós-moderno, apresentado como um certo positivismo da progressão tecnológica, também custa, em uma certa medida, a regressão do que consideramos “natural” e, por assim dizer, verdadeiro.

Segundo o mesmo autor, as histórias de Dick são sobre “processos de reprodução”. Em um exercício analítico comparativo com Baudrillard (1991), concluímos a partir dos autores citados, que as histórias do autor estadunidense, assim como *The Simulacra* (1964), orbitam mecanismos de reprodução e simulação, sejam eles representados por cenários ficcionais simulados a partir de processos históricos reais, ou ainda, pela representação do corpo androide. Podemos, aqui, retomar Bukatman (1993) sobre os romances de Dick serem sobre “processos de reprodução”, com uma variedade de simulações que constituem a espetacularização do romance.

⁴¹ Tradução nossa: *In the postmodern, post-alienated future posed by Philip Dick, the movement into a state of alienation is simultaneously both regression and progression; a crucial ambivalence which avoids any reification of the "natural," but which also rejects the unequivocal embracing of the instrumental reason of a new technocratic order.* (BUKATMAN, 1993 p. 52)

Ainda sob o espectro da simulação, esticamos o postulado conceito sobre ciborgues para também os corpos de nossas narrativas; o corpo-androide de Der Alte, presidente da USEA; o corpo-falso de Nicole Thibodeaux, primeira-dama representada por uma atriz, personagens de *The Simulacra* (1964); e, ainda, o corpo-periférico que posteriormente analisaremos na obra de Gibson, *The Peripheral* (2014).

A palavra androide, com grande circulação em textos de ficção científica, refere-se à robôs humanoides, seres artificiais que possuem, em certas vezes, autonomia e independência. *Andrós* é uma palavra grega cujo significado é ‘homem’ ou ‘humano’. Por outro lado, a palavra ciborgue é usualmente conecta como figuras da ficção científica popular como Darth Vader de *Star Wars* (1977-), ou ainda o Robocop, no filme *Robocop – o policial do futuro* (1987). Em ambos os casos, temos a imagem do ciborgue, um ser humano equipado com partes robóticas, em linhas gerais, as extensões artificiais do corpo humano são responsáveis por oferecerem ao ciborgue maiores habilidades, quando comparadas as de um humano, compondo, assim, a figura do corpo invencível.

Segundo Donna Haraway (1990), “O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica” (p. 37). O corpo artificial é um resultado da construção coletiva, do senso compartilhado pelo coletivo. Em *The Simulacra* (1964), as imagens dos androides são utilizadas como recursos de poder por meio dos homens. No terceiro capítulo do livro, são citados os nomes de empresas produtoras de simulacros. Nessa mesma descrição, temos a referência de Kalbfleisch ‘Der Alte’, um androide que permaneceu no poder como presidente de USEA por mais de cinquenta anos. Alte foi construído pela empresa *Karp u. Sohnen Werke*, a qual teve seus direitos e privilégios negados e, ao perder a licença de produção, *Frauenzimmer Associates* passa a ser responsável pela produção do simulacro Der Alte e manter a imagem do presidente. *Frauenzimmer*, por outro lado, era conhecida como uma empresa menor e com maiores conhecimentos na produção de simulacros cuja função era a colonização planetária, sobretudo de Marte. Vejamos a passagem:

Os Karp u. Sohnen eram capazes de construir simulacros; tinham, por exemplo, construído o Kalbfleisch e prestado bons serviços, ao manterem em boas condições de funcionamento o Altíssimo, no decorrer do seu reinado. No entanto, uma outra firma construiria igualmente bem o Altíssimo seguinte e, ao romper os seus laços económicos com Karp, o Governo cortaria, ao

vasto cartel, qualquer participação nos privilégios financeiros de que atualmente desfrutava... em detrimento do Estado.

A próxima firma a construir um simulacro para o Governo dos E. U. E. A. seria uma pequena fábrica, que as autoridades teriam possibilidades de controlar. O nome que lhe vinha ao espírito era a Fraenzimmer & Companhia, uma companhia de escala extremamente reduzida, marginal, dificilmente capaz de sobreviver na área da consim, a construção de simulacros para colonização planetária. (DICK, 1993, P. 37).⁴²

Assim, como apresentado por Haraway (1990) “A produção moderna parece um sonho de colonização ciborguiana” (p. 86), a temática da colonização, em nosso caso, a colonização planetária de Marte, está intrinsecamente associada a exploração de corpos-artificiais utilizados como produtos. Em *The Simulacra* (1964), colonizar o planeta vermelho está associado a emergir o poder de USEA para o lugar do desconhecido, tornando-o espaço de propriedade. Colonizar, historicamente, é um processo de imprimir no outro um processo discursivo que não lhe pertence, alienando-o a vincular-se a sua nova identidade. Temos, na obra de Dick, um planeta vermelho repleto de marcianos, seres nativos agindo de modo pacífico, enquanto a Terra age com tração dominadora.

Nesse cenário, o androide cumpre com o papel que historicamente foi atuado pelos colonizadores, imigrantes e escravizados. Sobre um novo lugar, dá-se a exploração de recursos e a criação da população, por meio da miscigenação. Na ficção, o corpo-androide está a um passo desses processos, representando, por conseguinte, a ilusão da população final que traz consigo a nova identidade da colônia. Em *Blade Runner* (1968), Dick estende mais ainda a temática da colonização de Marte, propondo um planeta orbitando em simbiose com a Terra, sua colonizadora, e, compartilha a vida cotidiana entre humanos e andróides. Podemos pensar que a princípio, o caminho desenhado em *Blade Runner*, um dos livros mais conhecidos do autor, fosse um dos resultados do processo de colonização mencionado em *The Simulacra* (1964).

⁴² No original: *Karp u. Sohnen Werke was capable of building simulacra, had as an example built Kalbfleisch and done a good job of it, as well as a good job of maintaining this der Alte during his reign. However, another firm would construct the next der Alte equally well, and by eradicating the economic ties with Karp, the government cut the vast cartel out of participation in the economic privileges which it now enjoyed ... to the government's loss.*

The next firm which built a simulacrum for the government of the USEA would be a small firm, one which the authorities could control.

The name which came to McRae's mind was Fraenzimmer Associates, an extremely small, marginal firm barely surviving in the field of sun-con: simulacra construction for planetary colonization. (DICK, 1964, P. 37).

O ciborgue é compreendido por Haraway (1990) como “uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não alienado” (p. 38); sobretudo um produto do capital, essa criatura não-humana, totalmente, que se desprende de identidade, e passa a ser, por nós, identificados perante aos moldes sociais e reconhecíveis pela sociedade. Para Haraway,

O ciborgue está determinadamente comprometido com a parcialidade, a ironia e a perversidade. Ele é oposicionista, utópico e nada inocente. Não mais estruturado pela polaridade do público e do privado, o ciborgue define uma pólis tecnológica baseada, em parte, numa revolução das relações sociais do oikos – a unidade doméstica. Com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra. Em um mundo de ciborgues, as relações para se construir totalidades a partir das respectivas partes, incluindo as da polaridade e da dominação hierárquica, são questionadas. (1990, p. 39).

Nesse sentido, vemos o personagem Der Alte como a extensão da teoria postulada por Haraway (1990). Contudo, na narrativa de Dick (1964), trata-se de um androide, um corpo artificial humanoide. Por outro lado, a imagem de Nicole, a primeira dama, não cumpre categoricamente os mesmos interesses do presidente. Nicole ocupa o lugar da simulação, não do corpo artificial, como os andróides ou ciborgues; mas da representação, da criação do imaginário popular. Ela é apresentada como uma figura de alta referência para a sociedade de U.S.E.A, onde seu principal motivo discorrido é evitar que todos soubessem do seu segredo, o qual revelava que a verdadeira Nicole havia morrido anos atrás e diversas atrizes foram contratadas para encená-la em público. Isso possibilitou a manutenção de sua imagem no poder por mais de setenta anos.

Em conclusão, o presidente Der Alte na obra de Dick (1964) ilustra uma leitura contextualizada aos Estados Unidos, que, no marco temporal da publicação da obra, vivia as tensões da Guerra Fria; a difusão do regime econômico capitalista, a imersão em um cenário industrializado e o consumismo enraizado no *American way of life*⁴³. A imagem do Altíssimo é lida, primeiramente, sob um viés tangente ao cômico, por apresentar um presidente que desempenha poder inferior ao da primeira-dama, cuja governabilidade é nula; e ainda ser uma figura artificial, um androide, produto da própria indústria estadunidense. Em segunda análise, por meio das empresas *Karp u.*

⁴³ Referência ao conhecido “estilo de vida americano*”, modelo de comportamento dos Estados Unidos pós-Primeira Guerra Mundial. *estadunidense.

Sohnen Werke e *Frauenzimmer Associates*, vemos o mecanismo da rivalidade comercial, a livre concorrência em suas empresas inseridas em um sistema capitalistas que disputam a produção do próximo presidente dos U.S.E.A.

Dessa forma, Dick (1964) arquiteta um olhar crítico ao poder e governabilidade do próprio país, frente às ameaças do sistema capitalista; como a representação do presidente Der Alte estar nas mãos da competição da iniciativa privada para existir, elucidando um cenário industrializado neoliberalista, onde o próprio Estado aparece controlado, por livre-demanda, pela iniciativa privada. Nesse sentido, retomamos a leitura de Bukatman (1993) ao apresentar a ambivalência presente na obra de Dick (1964). Se temos por um lado, a progressão tecnológica capaz de criar uma imagem de controle e poder social, a qual perpetua por anos entre os cidadãos de U.S.E.A. e parece engajada de positivismo para o futuro pós-moderno; temos, por outro, uma regressão da manutenção do poder do próprio país, ao apresentar a imagem do Estado dependente da concorrência do livre-mercado para até mesmo existir, na figura do próprio presidente-androide. Um caráter, segundo Bukatman (1993) que subverte a ordem do “natural” e caracteriza a obra de ficção científica distópica no lugar da alienação promovido pelo espetáculo da representação.

2.3. O espetáculo da representação.

Em um arco narrativo menor, mas muito conectado com o primeiro, somos apresentados ao artista Richard Kongrosian, um famoso soviético psicocinético que toca piano com a força da mente. O músico trata constantemente de sua saúde com o último psicoterapeuta do mundo, Dr. Egon Superb.

Superb é, praticamente, o último psicoterapeuta da Terra. Todos os outros foram desligados de suas profissões e as linhas de atuação provenientes da psicologia foram suspensas. Preso pelo governo por atuar com a psicoterapia, Superb foi obrigado a atender exclusivamente, por videoconferência, o artista soviético, que representava uma figura de extrema importância e influência social para o governo de Nicole.

Acompanhamos, ao longo da narrativa, o afastamento de Kongrosian dos palcos e da vida pública para o seu tratamento com Dr. Superb. O artista cita diversas vezes no livro estar incomodado com o seu fóbico odor corporal: “ — Só espero não a ter contaminado com o meu odor corporal fóbico. — Interrompeu então a

comunicação”⁴⁴ (DICK, 1993, p. 71). Durante o seu tratamento, o pianista é diagnosticado pelo Dr. Superb com um princípio de uma psicose compulsiva: “Assume agora o aspecto de uma psicose aguda; a estrutura obsessiva desmorona-se”. (DICK, 1993, p. 104).⁴⁵

Kongrosian, por sua vez, não aceita a posição do seu médico e inicia uma discussão, e menciona que suas questões psicológicas estão vinculadas a uma suposta paixão inconsciente por Nicole Thibodeaux, retomando a imagem da matriarca materna analisado em 2.1.:

— Sabe de uma coisa, doutor — continuou a dizer Kongrosian —, eu penso, às vezes, que a autêntica fundamentação do meu problema psicológico é eu estar inconscientemente apaixonado pela Nicole. Que me diz? Acabo de chegar a essa conclusão; ocorreu-me mesmo agora e é de uma clareza incrível! É o tabu, a barreira do incesto, ou lá como se chama a direção tomada pela minha libido, porque a Nicole é, evidentemente, uma figura maternal. Terei razão? (DICK, 1993, p. 106).

Superb desliga o telefone, intervindo no meio da fala de Kongrosian e em diálogo com outro personagem, que o acompanhava, comenta ser a questão do pianista mais tênue do que se pensava. Para o psicoterapeuta, ele alimenta-se de uma visão utópica de Nicole, tornando-a uma figura muito mais real do que de fato ela é: “Considera real a Nicole Thibodeaux, enquanto ela é, de fato, o objeto mais sintético do nosso meio ambiente”.⁴⁶ Segundo ainda o Dr. Superb, a figura de Nicole contribui para uma avassaladora relação de “Mãe má” que representa dominação: “A imagem da Mãe malvada — comentou Superb. — Toda-poderosa e universal (Dick, 1964, p. 98).⁴⁷ Chick Strikerock, o outro personagem da cena, responde ao identificar-se com o caso de Kongrosian e ver em si mesmo uma inclinação ao domínio da figura matriarcal de Nicole: “Por causa dos pobres-diabos como eu é que a Nicole consegue governar — afirmou Chic. — Eu sou a razão para a nossa sociedade ser do gênero matriarcal... Sou como um miúdo de seis anos.” (Dick, 1964, p. 98)⁴⁸ concluindo que

⁴⁴ No original: *Kongrosian said, 'All I hope is that I haven't contaminated you with my phobic odour.' He broke the connection, then.* (DICK, 1964, p. 67).

⁴⁵ No original: *"This is the appearance of overt psychosis; the compulsive-obsessive structure is crumbling."* (DICK, 1964, p. 96).

⁴⁶ No original: *"He experiences Nicole Thibodeaux as real. Whereas actually she's the most synthetic object in our milieu"* (Dick, 1964, p. 98).

⁴⁷ No original: *The image,' Superb said, 'of the Bad Mother. Overpowering and cosmic.'* (Dick, 1964, p. 98).

⁴⁸ No original: *"It's because of weak-fibred men like me that Nicole can rule,' Chic said. 'I'm the reason why we've got matriarchal society - I'm like a six-year-old kid."* (Dick, 1964, p. 98)

a primeira-dama só está no poder por não ter outra pessoa para ocupá-lo. No caso uma figura masculina, que seja capaz de retirá-la do lugar de domínio. Superb conclui a conversa com o seu colega Chic ressaltando que ele não é o único, esse fenômeno observado trata-se de uma “neurose nacional”: “— Não é o único, repare bem. Na verdade, trata-se de uma neurose à escala nacional. O defeito psicológico da nossa época.” (Dick, 1993, p. 107).⁴⁹ Pensaremos adiante um pouco mais sobre a construção do termo “neurose nacional” e como esse “sintoma”, identificado por Dr. Superb pode contribuir para a manutenção dos espaços de poder nessa narrativa.

No capítulo 10, Kongrosian propõe mudar-se para Marte, pois o planeta vermelho, no livro, assim como em todo o universo de Dick, é uma terra já colonizada por humanos e de fácil traslado. Em *The Simulacra*, Marte representa o símbolo de colonização para o governo U.S.E.A., sendo o lugar da vida primitiva com poucos recursos. Richard diz querer mudar-se para ter direito de um “renascimento”, “uma nova vida” (p. 127), outra solução pensada por ele também seria abandonar a U.S.E.A. e voltar para a U.S.S.R., contudo, essa manobra colocaria em risco a imagem de poder da Casa Branca, e, por consequência, da própria Nicole.

Após os rumores da suposta ida do artista para Marte, outros personagens como Janet diz que ele nunca iria para o planeta vermelho:

— O Kongrosian nunca iria para Marte — contrapôs Janet. — Não existe lá mercado para os seus talentos; não têm necessidade de concertistas de plano. Por baixo de um exterior excêntrico de artista, o Richard é astuto. Há de recordar-se disso. (DICK, 1993, p. 141).⁵⁰

Com essa fala, Janet toca em temas da narrativa vinculados ao mercado artístico, à autopromoção, autoexposição e, principalmente como a engenharia do mercado das artes funciona para manter as suas relações de poder. Nesse contexto, Dick (1964) aborda, por meio do arco dramático de Kongrosian, um retrato que busca reproduzir o preço da fama. O artista soviético se vê em uma situação de saúde e social degradante, da qual não consegue desvencilhar-se. Contudo, ele prefere continuar no mesmo cenário do que recomeçar e perder todo o prestígio e o lugar de poder ocupado.

⁴⁹ No original: “You’re not unique. You realize that. In fact, it’s the national neurosis. The psychological fault of our times.” (Dick, 1964, p. 98).

⁵⁰ No original: “There’s no market for his talents, there; they don’t need concert pianists. And underneath his eccentric, artistic exterior, Richard is shrewd. He would be aware of that.” (DICK, P.131)

O cenário da música e da fama é bastante trabalhado durante o livro, ao lado de Richard, temos o primeiro personagem apresentado na obra, Nat Flieger, empresário responsável pelo soviético e que trabalha nos empreendimentos de músicas eletrônicas junto com Jim Planck e Leo Dondoldo. Richard enfrenta o drama da doença e sua condição de saúde ao lado da pressão que a sua imagem diretamente associada ao governo causa, pois o pianista é um dos artistas mais renomados da Casa Branca. Em um diálogo, Nicole conta a primeira-ministra de Israel sobre a condição do pianista.

— Ainda se encontra doente. Da mente e pela centésima vez. Não estava ao corrente? Não ouviu os boatos? — Furiosa, atirou para longe os resumos; deslizaram para o chão. — Às vezes, gostava que ele acabasse por se matar ou rebentar da porcaria da doença que tem, quer se trate de uma perfuração intestinal, ou de outra coisa qualquer. — O Kongrossian é um artista de primeira grandeza. — Stark sacudiu a cabeça. — Compreendo a sua preocupação. Nestes tempos de caos, com elementos como os Filhos de Job a manifestarem-se pelas ruas e com toda a vulgaridade e mediocridade que parecem prestes a ressurgir e a enraizar-se... (DICK, 1993, P. 50).⁵¹

Por outro lado, em um círculo menor, é desenvolvido o arco dos irmãos Al Miller e Ian Duncan, dois artistas desejosos de se tornarem reconhecidos e serem os novos músicos da Casa Branca. No capítulo doze, os irmãos apresentam-se para a matriarca e ela comenta sua visão sobre artistas em geral.

Os músicos são gente engraçada — acabou por comentar. — Não raciocinam como as outras pessoas. Isolam-se no seu imaginário, como faz o Richard. Não há pior que ele. Mas também não há melhor: é o mais notável músico da Casa Branca. Talvez estes dois se lhe igualem. Não sei, não elaborei nenhuma teoria sobre o assunto. Será bem necessário que alguém excute um trabalho teórico acerca disso, para solucionar a questão de uma vez por todas. Bom, continuam com o vosso número. (DICK, 1993, p. 175).⁵²

⁵¹ No original: *He's sick again. Mentally. For the hundredth time. Or didn't you know about that? Hadn't you heard the rumours?* Furiously she spun the abstract away from her; it slipped to the floor. *'Sometimes I wish he would finally kill himself or die from a perforated colon or whatever it is he's really got. This week.'* Kongrossian is a major artist.' Stark nodded. *'I can appreciate your concern. And in these chaotic times, with such elements as the Sons of Job parading in the streets, and all the vulgarity and mediocrity which seems ready to rise up and reassert itself—'* (DICK, 1964, P. 50)

⁵² No original: *'Musicians are funny people,' she said aloud, at last. 'They don't think like other people, I've discovered. They live in their own private fantasy world, like Richard does. He's the worst. But he's also the best, the finest of the White House musicians. Perhaps it has to go together; I don't know, I don't have any theory about it. Someone should do a definitive scientific study on the subject and settle it once and for all. Well, go ahead with your number.'* (DICK, 1964, p. 163)

A apresentação musical dos irmãos Miller com jarros não sai como eles esperaram, durante um diálogo entre os irmãos e Nicole, a matriarca revela a eles, e também aos leitores, de um modo mais claro, o seu grande segredo. Nicole afirma ser uma atriz chamada Kate Rupert, a quarta a ocupar o lugar da primeira-dama que havia morrido anos atrás. Segundo a atriz, ela não tem autoridade real nas tomadas de decisões, mas ocupa o lugar de influência simbólica para o grande público. A cena do diálogo entre os irmãos e a grande revelação de Nicole também auxilia o processo de leitura do livro, pois, é nesse momento que o leitor é convidado, por meio das personagens, a reorganizar as informações apontadas até o momento. Após saberem do segredo de Estado, os irmãos Miller têm suas memórias apagadas e são deixados na rua:

— Eu não sou a Nicole. Não me chamem assim, A Nicole Thibodeaux já morreu, há anos. Eu chamo-me Kate Rupert e sou a quarta a substituí-la. Não passo de uma atriz, suficientemente parecida com a Nicole original para assumir o seu lugar. O que, por vezes, até lamento, em ocasiões como esta. Não desfruto de genuína autoridade, no sentido real do termo. Existe um Conselho, que é quem governa. Eu nunca o vejo, não lhes interessa, nem eles me interessam a mim, o que nos coloca em plano de Igualdade. [...]Essa mulher não é de fato a Nicole e, o que é pior, não existe nenhuma Nicole. Apenas sua imagem televisionada: no fim das contas, uma ilusão do pequeno ecrã e, por trás dela, reina um grupo. Um corpo constituído, mas constituído de quê e como é que os respectivos membros adquiriram o poder que detêm? Desde quando é que os possuem? Algum dia o viremos a saber? Chegamos tão perto, tão perto de averiguarmos tudo o que, na verdade, se passa. A realidade por detrás da ilusão, os segredos que nos foram escondidos toda a nossa vida. Não poderão eles contar-nos o resto? Já não deve haver muito mais para descobrir. E que diferença isso agora lhes faria? (DICK, 1993, p.177-8).⁵³

Assim como os irmãos Miller passam de “Bes” para “Ges”, por deterem o conhecimento do segredo de Estado, nós, leitores, também transitamos entre esses fatos. As perguntas feitas por Al Miller: “Mas quem são eles e como conseguiram o

⁵³ No original: *I'm not Nicole. Don't call me that. Nicole Thibodeaux died Years ago. I'm Kate Rupert, the fourth one to take her place. I'm just an actress who looks enough like the original Nicole to be able to keep this job, and sometimes, when something like this happens I wish that I didn't have it. I have no real authority, in the ultimate sense. There's a council that governs ... I never see them; they're not interested in me and I'm not in them. So that makes it even. [...] This woman isn't really Nicole and even worse there is no Nicole anywhere; there's just the TV image after all, the illusion of the media, and behind it, behind her, another group entirely rules. A corporate body of some kind. But who are they and how did they get power? How long have they had it? Will we ever know? We came so far; we almost seemed to know what's really going on. The actuality behind the illusion, the secrets kept from us all our lives. Can't they tell us the rest? There can't be much more. And what difference would it make now?* (DICK, 1964, p. 166)

poder? Há quanto tempo é que eles o têm? Será que alguma vez saberemos?” (DICK, 1993, p.166)⁵⁴ são as próximas motivações e questionamentos que conduzem a narrativa ao seu desfecho.

Goltz representa, nesse cenário, uma ameaça constante de um golpe de Estado; com um governo fraturado e sem governabilidade, o líder neonazista encontra um campo favorável para subverter o poder.

Contudo, o segredo de Estado de Nicole continua a escorrer entre suas mãos e ela confessa para outros, como Kongrosian, sobre sua verdadeira identidade. Kongrosian pega um exemplar do *The New York Times* cuja capa apresenta o psicanalista Dr. Egon Superb e o relato por ele publicado sobre um paciente “Ges” que confidenciou a ele o segredo de Nicole. Egon era mantido pelo governo USEA por ser o último psicanalista atuante naquela época. O doutor acreditava que, por meio da psicologia, ele poderia controlar as pessoas e suas relações sociais. Ao saber da notícia, Nicole ainda propõe uma eleição democrática: “Com o que poderemos bem contar é com a exigência de eleições gerais — afirmou Nicole.” (Dick, 1964, p. 194)⁵⁵

As consequências dessa fratura do governo de Nicole são apresentadas em: o conselho emergir ao poder e, assim, representar autoridade de governo; ou, até mesmo Goltz tomar o poder, junto do grupo político ‘Sons of job’, que são responsáveis por inúmeros seguidores *neonazi*:

O Conselho devia estar a reaparecer. Para admitir publicamente que era ele, e ninguém mais, que tinha nas mãos a autoridade governamental. Só que o Conselho nunca fora eleito, Tratava-se de uma entidade inteiramente paralela. Goltz podia afirmar, e com razão, que tinha tanto direito a governar como esse tal Conselho. E até mais. Porque ele e os Filhos de Job beneficiavam do apoio popular. (DICK, 1993, p. 208).⁵⁶

Em uma conversa íntima, Goltz reúne-se com Nicole para induzi-la a assumir os crimes de Estado cometido por seu governo e afastar-se da liderança do país,

⁵⁴ No original: *But who are they and how did they get power? How long have they had it? Will we ever know?* (DICK, 1964, p. 167)

⁵⁵ No original: *“What we’re going to see a demand for now,” Nicole said, “is a general election.”* (Dick, 1964, p. 194)

⁵⁶ No original: *The council would have to emerge, now. Admit in public that it and no one else held the actual governmental authority. And the council had never been voted into office of any sort. It was paralegal entirely. Goltz could say, and truthfully, that he had as much right to rule as the council. Perhaps even more so. Because Goltz and the Sons of Job had a popular following* (DICK, 1964, p. 194).

abrindo, assim, espaço para ele. Contudo, nesse momento Wilder Pembroke, chefe da polícia nacional, entra armado e menciona o comando de prisão para Goltz e Nicole. Goltz move-se para buscar sua munição dentro do casaco e é morto por Pembroke. Vejamos a passagem:

Wilder Pembroke e um grupo de homens da P. N. encontravam-se no limiar da porta, de pistolas na mão. Estão sob prisão-disse Pembroke. - Todos vocês. Goltz pôs-se em pé de um salto e remexeu dentro da sua túnica. Pembroke matou-o, com um único disparo. Goltz abateu-se, agarrado à sua poltrona; esta tombou com estrondo e o homem ficou caído sobre o flanco direito, por trás da grande mesa de castanho. (DICK, 1993, P. 212).⁵⁷

Depois de Pembroke matar Goltz, Kongrosian encontra Nicole e tem um embate com o policial, o pianista usa uma máquina de teletransporte para enviar a matriarca para casa de sua família, na Califórnia. No último capítulo, Nicole ainda está na casa de Kongrosian e é informada da morte de Pembroke, A primeira-dama pede para Nat Flieger, que também estava na casa, para levá-la de volta à Casa Branca, na tentativa de retornar ao poder. Contudo, seu pedido não tem êxito e todos na casa consentem em mantê-la distante, argumentando que era o mais seguro para ela nesse momento. O livro finaliza sem mencionar quem tomou o poder dos U.S.E.A, com Goltz morto. Fica em aberto que a polícia poderia ter tomado o poder, ou o Conselho Nacional; também não há menção sobre eleições democráticas.

O enredo é opaco e não soluciona os inúmeros arcos narrativos por completo. Como apresentado anteriormente, temos em *The Simulacra* (1964) uma série de esferas narrativas que não se conectam entre si, nem mesmo movem o enredo principal. A nossa leitura dessa obra de ficção científica aponta para além das fraturas de governo, mas trata-se de uma crítica sobre como as pessoas diversas de uma mesma sociedade podem ser afetadas por um regime político; ou ainda, como a população de um país pode ser alienada ao nível da chamada “neurose nacional” em prol do controle e da manipulação do poder.

O espetáculo da representação, reconhecido nessa pesquisa, é um movimento amplo de uma série de mecanismos da narrativa, entre personagens e enredos, que

⁵⁷ No original: *Wilder Pembroke, with a group of NP men, stood in the doorway, pistol in hand. 'You're all under arrest,' Pembroke said. 'The lot of you.'* *Leaping to his feet, Goltz groped inside his coat. With a single shot Pembroke killed him. Goltz toppled backward, plucking at his chair; the chair slammed back as it overturned and Goltz lay on his side beyond the oak table.*(DICK, 1964, P. 1999)

promovem ao leitor a sensação da representação. Um espaço no qual todos desempenham papéis que funcionam para sustentar outros; entretanto, ninguém, de fato, é capaz de ser autor de uma mudança significativa. Podemos, portanto, reconhecer esse lugar como uma simulação. Ao ler e ser engajado pelos diferentes arcos dramáticos de Dick (1964), o leitor é capaz de perceber uma certa artificialidade nas camadas das diferentes personagens da obra, todas orientadas a sustentar o grande poder de Estado, a primeira-dama.

O autor de FC constrói, nesse contexto, uma série de elementos que auxiliam no fortalecimento da imagem matriarcal e nacionalista do governo de diferentes formas. Uma dessas formas é a imagem da mídia e dos artistas como Kongrosian, que expõe a influência do meio artístico na manutenção da política e comoção pública, por representar uma figura popular capaz de dialogar com a grande massa dos cidadãos de U.S.E.A.. Assim, por meio da influência artística, Dick (1964) produz um cenário de alienação distópico, onde as pessoas do país estão à deriva na estratégia da representação do governo político.

A Casa Branca, por sua vez, é um espaço de encontro e receptibilidade dos artistas, e vemos que, além de Kongrosian, outras pessoas aspiram por tornarem-se um artista da instituição, como os irmãos Al Miller, sendo, portanto, a representação do desejo compartilhado da influência cultural popular. De modo análogo, *The Simulacra* (1964) faz referência a um país que não mede esforços para representar estar no poder, mesmo quando não está de fato, sendo mais importante, o espetáculo da representação, a simulação. Através disso, pensamos em uma relação metafórica com os Estados Unidos, que durante a publicação do livro, nos anos sessenta, vivia o começo de uma produção massiva da indústria cultural. Por meio do entretenimento, da música, dos meios de comunicação e da televisão, que já alcançava a grande camada popular, o país passava pelo que é popularmente chamado como “Era de Ouro” na produção cultural. Era importante reafirmar-se para o mundo como uma superpotência política, ampliando a qualidade de vida e efervescendo a cultura ligada ao nacionalismo e ao *American way of life*.

Assim como na obra ficcional de Dick (1964), os Estados Unidos precisavam aliar forças com o mundo e afirmar, por meio de uma cultura de massa, o estilo de vida estadunidense, vinculado ao consumismo e a imagem da liberdade. Mesmo que fosse necessário executar essa estratégia por meio do espetáculo da representação, encobrendo lugares divergentes e silenciando histórias que não fossem vistas como

colaboradoras da ideologia disseminada de modo global. Na ficção, a mesma superficialidade, muitas vezes, é capaz de incomodar o leitor ao refletir sobre as motivações das personagens apresentadas, para além das personagens já analisadas, Nicole e Der Alte, vemos Kongrosian prestes a abandonar sua carreira e país incitado somente pelo seu odor fóbico. A partir do caráter da crítica social, Dick não nos deixa camadas possíveis a serem subtraídas da história de Kongrosian, se não fosse apenas uma representação falsa, pois o odor fóbico pode representar a censura, a qual silencia um verdadeiro motivo para deixar a carreira e o país, entender-se como agente da manutenção da representação de poder de Nicole e como alvo, também, de um sistema alienante, a “neurose nacional”.

Ao retirarmos as camadas, entendemos que não é sobre um simples odor fóbico, Kongrosian, assim como o leitor, experiencia a situação fraturante do desencontro entre a simulação e a realidade. O fedor, nesse contexto, representa de modo metonímico a consciência da própria personagem sobre a impureza que carrega nas mãos por fazer parte desse mecanismo de controle. Por outro lado, a personagem vê-se também como vítima da idolatria construída com a finalidade de enxergar, através da Nicole, um país análogo a figura de uma mãe, segura, amável e nacionalista.

Segundo Jean Baudrillard (1991), a simulação “é a geração de modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real.” (p. 8). Para entendermos o dito “hiper-real”, é necessário pensar no conceito de “real” como “produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí.” (p. 8) Temos, portanto, a realidade como assimilação de um constructo resultado de diversos discursos processados como verdadeiros e factíveis.

O espaço da simulação, não é, todavia, banalmente conectado com a mentira, com a ilusão da ficção; em consoante com Baudrillard (1991), a simulação é a esfera da hiper-realidade, ou seja, um resultado da soma de discursos que orbitam um outro referencial, não factível e não verdadeiro, mas isso se faz utilitário para a construção de um “hiper-espaço”, onde a simulação soa coerente e autônoma.

Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material: assim surge a simulação na fase que nos interessa – uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão. (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

Baudrillard (1991) discute também a imagem do simulacro como o produto da imitação da realidade. Para ilustrar ainda mais o seu conceito de simulacros, o autor recorre ao exemplo da Disneylândia, que, para ele, “é um modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos.” (1991, p. 20). É efeito do parque de diversões da Disney deslocar-se da realidade, contudo, imitando-a em uma representação imagética que tange o ficcional. “O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano oposto a ficção do real” (Baudrillard, p. 21, 1991).

Ressaltamos que, protótipos como esses funcionam, pois, atuam como seres autônomos e são responsáveis por desenvolver suas próprias narrativas no imaginário coletivo das pessoas. Ao discorrer sobre os simulacros na ficção científica, Baudrillard (1991) descreve três categorias de importante funcionamento:

- simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, otimistas e que visam a restituição ou a instituição ideal de uma natureza à imagem de Deus,
- simulacros produtivos, produtivistas, baseados na energia, na força, na sua materialização pela máquina e em todo o sistema de produção. [...]
- simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético — operacionalidade total, hiper-realidade, objeto de controle total. (BAUDRILLARD, 1991, p.151).

Ainda no texto de Baudrillard, é vinculada a primeira definição ao imaginário de “utopia”, a segunda à ficção científica e a terceira como um conceito flutuante, cujo autor inclina à esta definição o destino da ficção científica, embora não contribua significativamente com a progressão dessa ideia.

Para Baudrillard (1991), a ficção científica é responsável por construir mundos artificiais que partem da especulação de elementos históricos, considerados fundamentais para o desenvolvimento da humanidade:

Talvez que a ficção científica da era cibernética e hiper-real não possa senão esgotar-se na ressurreição ‘artificial’ de mundos ‘históricos’, tentar reconstituir *in vitro*, até aos mínimos detalhes, as peripécias de um mundo anterior, os acontecimentos, as personagens, as ideologias acabadas, esvaziadas de verdade retrospectiva. Assim acontece em *Simulacres* de Ph. Dick, a Guerra de Secessão. Gigantesco holograma de três dimensões, onde a ficção nunca mais será um espelho estendido ao futuro, mas realucinação desesperada do passado. (BAUDRILLARD, 1991, p. 153).

Nesse sentido, o filósofo articula a relação da ficção científica como um espaço de simulação para eventos históricos reais. Assim como dito pelo autor, em *The Simulacra*, temos a experiência da especulação sobre um evento histórico como o nazismo, mencionado no livro. Dick coloca como pano de fundo da sua trama o monopólio do governo de USEA, que inclui os Estados Unidos América e países da Europa, como a Alemanha ocidental. Esse cenário proposto como futurista, passando-se em 2040, dialoga com as tensões políticas e econômicas vividas durante a Segunda Guerra Mundial. Reforçando ainda essa mesma linha, temos a caricatura de Adolf Hitler desenhada no personagem ficcional, Bertold Goltz: “— Foi pena ele não se ter referido a Adolf Hitler — disse Anton Karp — Já vrá o que quero dizer: compara mais diretamente os Filhos de Job aos Nazis, comparar Goltz a Hitler” (DICK, 1993, p.36).⁵⁸

A partir desse movimento de criar uma história ficcional baseada em um processo histórico, Baudrillard (1991) vê na ficção científica a força da projeção e da extrapolação com a realidade, criando assim, em narrativas fantásticas, a alucinação do real vivido e compartilhado por todos:

O processo será antes o inverso: será o de criar situações descentradas, modelos de simulação e de arranjar maneira de lhes dar as cores do real, do banal, do vivido, de reinventar o real como ficção, precisamente porque ele desapareceu da nossa vida. [...] A ficção científica já não seria, neste sentido, um romanesco em expansão com toda a liberdade e a ‘ingenuidade’ que lhe dava o encanto da descoberta, antes evoluindo implosivamente, à semelhança de nossa concepção atual do universo, procurando revitalizar, reatualizar, requotidianizar fragmentos de simulação, fragmentos dessa simulação universal que se tornou, para nós, o mundo dito ‘real’ (BAUDRILLAD, 1991, p. 155).

Motivada pelas engrenagens do fantástico, que consistem, sobretudo, na especulação, como já apresentado neste estudo, a ficção científica é capaz de reconfigurar o que entendemos como ‘realidade’, ou ainda, atualizar a nossa visão sobre um elemento histórico. Diante disso, vale ressaltar a obra *O homem do castelo alto* (2019), de Philip K. Dick, em que o autor tece sua história sobre uma especulação do passado. Dick especula, neste romance, sobre uma possível vitória da Alemanha na Segunda Guerra Mundial. Temos, assim, um cenário em que a escravidão é legal, os judeus são perseguidos e a suástica é hasteada em Nova York, assim como em todos os Estados Unidos.

⁵⁸ No original: “I wish,’ Anton Karp said, ‘that it had mentioned Adolf Hitler; you know, comparing the Sons of Job to the Nazis more directly, comparing Goltz to Hitler” (DICK, 1964, p.36).

A ficção científica, nesse sentido, apropria-se na circulação de modelos, em espaços de simulação que orbita no que Baudrillard (1991) designa como “buraco do real”. Não são essas lacunas, evidentemente, mas frações históricas com potência de desdobramento em múltiplas realidades, capazes de servirem como hiper-realidade.

2.4. A manutenção do poder em *The Simulacra* (1964).

O conceito de poder adotado nesta pesquisa está pautado nos estudos de Michel Foucault (1979) e Pierre Bourdieu (1989). Temos como ponto de partida a imagem e a manutenção do poder explorada nas obras de ficção científica *The Simulacra* (1964), e posteriormente em *The Peripheral* (2014), costurando essas obras sob esse fio condutor, buscamos ver traços similares e destoantes nesse conjunto de obras, em um exercício metonímico com o gênero da ficção científica ao longo do tempo.

Por muito tempo, atrelamos poder somente a uma linha marxista de relações de trabalho e luta de classes. Partindo do pressuposto de uma organização capitalista que favorece poucos em detrimento de muitos. Esta organização seria, assim, uma estrutura piramidal onde o poder cabia somente aos grandes que detinham o capital.

Para Foucault (1994), a linha marxista esclarece muito bem as relações macro de poder, como, por exemplo, o aparelho do Estado para com a população. Contudo, essa mesma linha atribui somente a esses agentes a capacidade de deter ou não o poder, sendo que, para Foucault, todos os indivíduos da sociedade são passíveis de deter o poder em situações sociais entre seus pares. Essa foi nomeado por ele de microfísica do poder:

As relações de poder existem entre um homem e uma mulher, entre aquele que sabe e aquele que não sabe, há milhares e milhares de relações de poder e, por conseguinte, relações de forças de pequenos enfrentamentos, microlutas, de algum modo. Se é verdade que essas pequenas relações de poder são com frequência comandadas, induzidas do alto pelos grandes poderes de Estado ou pelas grandes dominações de classe, é preciso ainda dizer que, em sentido inverso, uma dominação de classe ou uma estrutura de Estado só podem bem funcionar se há, na base, essas pequenas relações de poder. O que seria o poder de Estado, [...] se não houvesse, em torno de cada indivíduo, todo um feixe de relações e poder que o liga àquele que lhe enfiou na cabeça tal ou tal ideia? (FOUCAULT, 1994, p. 231).

Dessa forma, para Foucault, um dos grandes rompimentos com a linha marxista sobre o conceito de poder, é justamente pensar nas microesferas que corroboram

para a sua manutenção, e não restritivamente ao aparelho do Estado. Sob a perspectiva de dominação, dá-se a relação de dominantes e dominados, agentes atuantes em todos os espaços de poder.

Assim como o saber, o conhecimento para Foucault é utilizado como estratégia de poder entre aqueles que o detém e aqueles que não o detém. Em nosso estudo analítico, vale conectar com essa temática a relação exposta em *The Simulacra* (1964). Essa obra apresenta as duas classes 'Ges' e 'Bes', sendo uma conhecedora da 'verdade' sobre a simulação da primeira dama, enquanto a outra segue na ilusão da imagem compartilhada da ilusão. A verdade para Foucault é um conjunto de procedimentos e proposições considerados verdadeiros, de modo empírico, e não requer nenhuma instância suprema que a valide. Na obra de Dick, conhecer ou não conhecer o maior segredo de Estado do U.S.E.A. é deter o poder da verdade, e assim, o agente que o detém é capaz também de manipular e negociar situações ao seu favor.

Para Foucault, o poder é apresentado por meio do discurso "O poder é alguma coisa que opera através do discurso, já que o próprio discurso é um elemento em um dispositivo estratégico de relações de poder" (1994, p. 253). Sendo assim, é por meio do discurso que as relações de poder entre os indivíduos triviais de um lugar podem ser apresentadas, segundo o autor, elas são usadas para manter, muitas vezes, um discurso operante maior.

Citando a sua obra *Microfísica do Poder* (1979), Foucault (1994) expõe o seu conceito de microfísica como uma rede menor de relações de poder, entre dominantes e dominados menores:

O poder não opera em um único lugar, mas em lugares múltiplos: a família, a vida sexual, a maneira como se trata os loucos, a exclusão dos homossexuais, as relações entre os homens e as mulheres... todas essas relações são relações políticas. Só podemos mudar a sociedade sob a condição de mudar essas relações. (FOUCAULT, 1994, p. 262).

A partir da microfísica do poder, Foucault (1999), em sua obra *Vigiai e Punir*, conceitua um aparelho de controle social e a força de observação entre as relações interpessoais do Panóptico. Vejamos o seu princípio na citação abaixo:

O princípio é conhecido: na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite

que a luz atravessasse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. (FOUCAULT, 1999, p. 223).

Criado no final do século XVIII, o Panóptico de Jeremy Bentham passou a ser um importante instrumento de controle social por meio da observação de agentes de poder. Esse movimento também passa a ser um exercício metonímico para analisarmos a relação entre quem vigia e quem detém o poder de controlar a vigilância.

Para Jeremy, jurista inglês, o Panóptico é um modelo arquitetônico circular, construído em um plano alto no centro de uma detenção também circular. Uma torre em uma espécie de guarita de segurança, capaz de conferir ao usuário total visibilidade para todos os lados da prisão. O pensamento principal da vigilância e do controle estão embutidos nessa mesma ideia pois, uma vez que não é visível para quem está fora ver quem está dentro do aparelho Panóptico, cria-se, portanto, a sensação do controle absoluto e da observação contínua, mesmo não sendo real.

Em primeiro lugar, o aparelho cria uma atmosfera de controle justamente pelos detentos suspeitarem estar sendo observados ou não. Ainda que não seja totalmente possível observar todos os lados ao mesmo tempo, o usuário do aparelho detinha de poder suficiente para criar um ambiente controlado a partir da suspeita, do medo. Por outro lado, a construção edifica o princípio da hierarquia e subordinação entre os detentos e o usuário do Panóptico, atribuindo a ele maior poder e uma posição superior aos prisioneiros. A construção passa, portanto, a ser a representação concreta da estrutura hierárquica de poder.

A invenção do Panóptico ainda hoje é utilizada em diversas formas e apresentações. Manter essa imagem e esse aparelho em funcionamento, mostra a importância do mesmo, pois “fabrica efeitos homogêneos de poder” (Foucault, 1999, p. 226). Ao mesmo tempo em que é constituído pela esfera da vigilância, o Panóptico é um “dispositivo importante, pois automatiza e desindividualiza o poder.” (Foucault, 1999, p. 225). Não é possível, por meio dele, conferir uma relação de dominação direta, fica opaco a influência que o observador exerce sobre o observado.

Ainda hoje vemos a estrutura do panóptico em diversas construções. Não temos, por exemplo, penitenciárias circulares conforme Jeremy pensou para a planta de uma cadeia ideal. Contudo, em locais de grande comércio ou grande circulação de pessoas, facilmente reconhecemos guaritas de segurança que são verdadeiras torres

detentoras de um campo de visão abrangente o suficiente para instalar uma atmosfera de controle e de segurança.

De mesma forma, esse instrumento também foi atualizado para a contemporaneidade e aplicado pelas salas de controles de câmeras de lugares que recebem multidões, ou até mesmo condomínios de luxo. Embora não haja a torre com o observatório, o princípio implícito do Panóptico da observação e controle continua presente. Vemos, no século XXI, a tecnologia em favor da construção dessa atmosfera, sendo necessário destruir o edifício Panóptico, devido às suas implicações e colocá-lo em monitores em qualquer sala de segurança com imagens transmitidas por meio de câmeras discretas os suficientes para tampouco notarmos a sua existência.

Na obra de Dick, a condução do poder simbólico é categórica na presença da primeira dama, Nicole Thibodeaux, e no seu governo matriarcal. Como já discutido nesta pesquisa, a construção do governo dos U.S.E.A. é baseada no poder da imagem da mulher, Nicole, pensando a partir dos meios que uma figura representando de um significado também materno passa a ser tão sagrado para um país, ao ponto de mantê-lo como segredo durante setenta anos. Nicole, segundo a história, é interpretada por diversas atrizes que contribuem para a elaboração desse simulacro, esse cenário, junto à presença do também simulacro, androide, Der Alte, conduzem o leitor para acessar o poder que, muito além dessas personagens, a imagem simbólica representa o senso compartilhado por todos.

Outro traço também do poder simbólico é a própria divisão da sociedade de USEA entre *Ges* e *Bes*, sendo aqueles que sabem e esses que não sabem do segredo de estado da primeira dama. Além disso, a narrativa apresenta também a intransigência presente em revelar esse mesmo segredo, caracterizando o principal mecanismo do poder simbólico do país. Assim como as personagens, o leitor também é levado com certa dificuldade a conseguir fraturar esse espaço de simulação e acessar a verdade na obra.

O personagem Ian Duncan traduz essa fratura com exímio quando revela a si próprio, e, também ao leitor, sobre o poder simbólico presente neste simulacro chamado Nicole: “Essa mulher não é de fato a Nicole e, o que é pior, não existe

nenhuma Nicole. Apenas sua imagem televisionada: no fim das contas, uma ilusão do pequeno ecrã e, por trás dela, reina um grupo”. (Dick, 1993, p. 177).⁵⁹

Bukatman (1993) debruça-se, em algumas páginas de seu estudo *Terminal Identity*, a pensar na composição das obras de Dick como peça importante para o desenvolvimento da ficção científica pós-moderna, ou ainda, seu movimento precursor chamado de *New Wave*:

Dick constrói uma estrutura narrativa descentrada em que vários personagens interagem em uma busca fútil para fixar a realidade e, portanto, a si mesmos, no lugar. Em Os Simulacros, as psicoses e aspirações de mais de uma dúzia de personagens integrais formam uma rede dentro da qual a ação central da tomada do estado é incluída. (BUKATMAN, P. 53 1993).⁶⁰

Para Bukatman, Dick é um nome de referência ao tratar de temas como alienação, contudo, para o autor, isso é visto por meio da estética do ‘espetáculo’, ponto de conexão também com o público da obra massiva de Dick, os leitores das revistas *Pulp*. Logo, é pela plasticidade do ‘espetáculo’, o qual podemos pensar também como ‘fantástico’, que o autor de ficção científica se coloca a falar de temas ontológicos reais. Segundo Bukatman, o texto do autor estadunidense está centrado também na crise da subjetividade de suas personagens, crises essas que perpassam entre os limites do real e do racional:

A sensibilidade paranoica de Philip K. Dick, em dezenas de romances e histórias de ficção científica, explora a alienação que resulta do fato de ver através do espetáculo. O espetáculo permeia o universo de Dick como um modo de controle benigno e eficaz; o espetáculo constitui os parâmetros da realidade para o cidadão. A característica central dos protagonistas de Dick envolve suas crises de subjetividade; crises que começam quando as categorias do real e do racional começam a dissolver seus limites. (BUKATMAN, 1993, p. 48).⁶¹

⁵⁹ No original: “*This woman isn't really Nicole and even worse there is no Nicole anywhere; there's just the TV image after all, the illusion of the media, and behind it, behind her, another group entirely rules. A corporate body of some kind.*” (Dick, 1964, p. 166).

⁶⁰ Tradução nossa: *Dick constructs a decentered narrative structure wherein multiple characters interact in a futile quest to fix reality, and therefore themselves, in place. In The Simulacra the psychoses and aspirations of the more than one dozen integral characters form a network within which the central action of state takeover is subsumed.*

⁶¹ Tradução nossa: *The paranoid sensibility of Philip K. Dick, in dozens of science fiction novels and stories, explores the alienation that results from seeing through the spectacle. The spectacle pervades Dick's universe as a benign and effective mode of control; the spectacle constitutes the parameters of reality for the citizen. The central characteristic of Dick's protagonists involves their crises of subjectivity; crises which begin when the categories of the real and the rational begin to dissolve their boundaries.*

Bukatman (1993) ressalta na obra do autor a presença de eixos como os processos de reprodução, repetição e variação, juntamente com as simulações, como vemos em *The Simulacra* (1964). O crítico ainda coloca a obra mencionada em um lugar menor da vasta produção do autor de ficção científica, sendo produzida em seu tempo de maior produtividade de escrita. Bukatman também nos chama a atenção para a força das propagandas na obra *The Simulacra*, e ainda, como elas podem se tornar invasivas à medida que Dick (1964) consegue explorar esse símbolo:

Em *The Simulacra*, o espetáculo da mercadoria, o anúncio, não está mais restrito à mídia comum: "O comercial, do tamanho de uma mosca, começou a zumbir sua mensagem assim que conseguiu forçar a entrada. 'Diga! Você nunca disse a si mesmo: "Aposto que outras pessoas podem me ver! E não sabe o que fazer em relação a esse problema sério e desconcertante de dar nas vistas, especialmente-' Chic esmagou-o com o pé". Esse anúncio incômodo é um robô - uma simulação de uma forma de vida - e essas simulações compreendem uma segunda categoria de imagens que circulam nesse futuro. Vale a pena observar o discurso do anúncio, que invoca uma ansiedade em relação à aparência pública, contribuindo assim para as condições de existência atomizadas e, portanto, controladas e centralizadas. (BUKATMAN, 1993, p. 49).⁶²

O recurso do comercial na narrativa constrói uma referência, quase direta, à linguagem das propagandas dentro de um mundo capitalista que Dick (1964) via se levantar frente às questões eminentes à Guerra Fria, quando o consumo passa a ser envolvente para manter o estilo de vida estadunidense. Assim, também, pelo próprio consumo é possível acessar esse mesmo poder simbólico que orienta a sociedade sobre o conceito de classes sociais. O benefício da compra de um produto, muitas vezes, é capaz de fazer o indivíduo acessar a imagem de um outro grupo social ou econômico, apropriando-se também desse mesmo poder simbólico presente através do produto mercantilizado. Na obra de Dick, para além disso, as propagandas também auxiliam na manutenção do poder governamental de Nicole e Der Alte, corroborando para o senso coletivo da presença da figura matriarcal como esperança, segurança e confiança.

⁶² Tradução nossa: *In The Simulacra, the spectacle of the commodity, the advertisement, is no longer restricted to the usual media: "The commercial, fly-sized, began to buzz out its message as soon as it managed to force entry. 'Say! Haven't you sometimes said to yourself, I'll bet other people can see me! And you're puzzled as to what to do about this serious, baffling problem of being conspicuous, especially-' Chic crushed it with his foot". This annoying advertisement is a robot-a simulation of a life form-and these simulations comprise a second category of images which circulate within this future. It is worth noting the spiel of the advertisement, which invokes an anxiety over public appearance, thus contributing to the atomized, and therefore controlled and centralized, conditions of existence. (BUKATMAN, 1993, p. 49).*

Em conclusão, vemos que a manutenção do poder acontece em *The Simulacra* (1964), principalmente por meio do segredo compartilhado entre os *Ges* sobre a verdadeira identidade de Kate Rupert, a primeira-dama Nicole Thibodeaux. A narrativa apresenta a necessidade em continuar criando e mantendo uma mesma versão da história contada por diversas vezes, para que, assim como a camada popular de U.S.E.A., também somos levados a refletir sobre os limites dessa mesma alienação. Dá-se, portanto, a referência do que Bourdieu (2010) nomeia como poder simbólico, um lugar do imaginário coletivo, atuante no consenso das relações humanas. A partir disso, Dick (1964), usa o poder simbólico como um caráter de juízo ao próprio governo e a instituição de poder político, pois os cidadãos alienados são levados, por um poder consensual e compartilhado, a proteger a nação e o Estado na imagem de Nicole Thibodeaux, sem ao menos saber de fato se sua existência é verdadeira.

Temos, então, o que Bukatman (1993) chamou de futuro “pós-alienado”, sendo uma grande característica para o movimento de constituição e incorporação da *New Wave*, as experimentações ontológicas, representações ficcionais das relações humanas na sociedade a fim de expor o lugar que a FC elucida de contínua progressão e regressão, uma ambivalência precisa e perpétua.

CAPÍTULO III: *THE PERIPHERAL*, ANÁLISE DA OBRA.

3.1. Os irmãos Fisher e a estética Cyberpunk.

Em seu romance de cento e vinte e quatro capítulos, Gibson (2014) apresenta-nos a história futurista do casal de irmãos Flynne e Burton Fisher, ambientada em um momento em que os Estados Unidos vivem uma de suas maiores crises econômicas, movimento responsável por tornar os empregos escassos e facilitar as vias ilegais de ganhar dinheiro. Os irmãos vivem em um trailer nos Estados Unidos, onde Burton Fisher, ex-fuzileiro naval e deficiente físico, presta serviços para testar jogos, sobretudo protótipos de games bélicos; Flynne, por outro lado, vende produtos feitos sob demanda a partir de uma loja de produtos impressos por várias impressoras 3D.

O enredo ganha movimento quando a protagonista Flynne Fisher precisa cobrir um turno de trabalho do seu irmão Burton. Ao acompanhar o jogo, a irmã testemunha um assassinato que lhe parece ser muito real. Enquanto leitores, somos informados a possibilidade de Flynne não estar somente na frente de uma simulação, mas diante uma janela para o futuro. Do outro lado do atlântico e do tempo, conhecemos Wilf Nertherton, um publicitário londrino que vive durante de setenta anos no futuro de Flynne. Chamado também de “relações-públicas” das celebridades, Wilf teve relação com Daedra West, irmã da vítima então noticiada, Aelita West.

No capítulo dezenove, Burton conversa com Flynne para buscar esclarecimentos sobre o que aconteceu durante o jogo, temos, portanto o primeiro apontamento das relações de tempo e poder na história:

- [...] O que aconteceu?
- Aconteceu que é só mais um jogo de merda. Vi alguém assassinar uma mulher. Uma espécie de fantasia com uma motosserra de nanotecnologia. Pode ficar com ele, Burton, não quero mais. Ele olhava para ela.
- Alguém foi assassinado?
- Devorada viva. De dentro para fora.
- Você viu quem matou?
- Burton, é um jogo.
- Leon não sabe.
- [...]
- Alguém acha que eu vi o que quer que você tenha visto. Você viu quem foi? O que você viu, Flynne?
- Como eu vou saber? Um escroto qualquer, Burton. Num jogo. Armou para ela. Ele sabia.
- O dinheiro é real.
- Que dinheiro?

— Dez milhões. No Hefty Pal do Leon.
 — Se Leon tiver 10 milhões na conta dele, a Receita Federal vai entrar em contato com ele amanhã.
 — Não tem ainda. Vai ganhar na loteria estadual, no próximo sorteio. Tem que comprar um bilhete, depois eu passo os números para eles.
 — Não sei o que o Homes fez com você, mas sei que agora você enlouqueceu. (GIBSON, 2020, p. 85-86).⁶³

Sobre muitos questionamentos e deslocamentos temáticos, somos levados à pergunta principal da narrativa capaz de unir os dois mundos: Quem matou Aelita West? Por um lado, temos o tempo de Flyne, o passado estadunidense, a única testemunha ocular desse crime, capaz de mover as peças possíveis para remontar essa mesma cena; por outro, tempo de Wilf, o futuro londrino contemporâneo ao assassinato que não medirá esforços tecnológicos para responder à pergunta principal dessa narrativa, capaz de aprofundar diversas outras raízes temáticas:

— Este não é — disse ele — o seu mundo.
 — Então o que é? — perguntou Flynnne. — Um jogo?
 — O futuro — disse Netherton, sentindo-se profundamente ridículo. De impulso, acrescentou o ano.
 — De jeito nenhum.
 — Mas não é o seu futuro — continuou ele. — Quando fizemos contato, pusemos o seu mundo, o seu universo, o que quer que seja... [...] — ... num curso diferente — terminou ele.
 [...]
 — Você pode ter testemunhado o assassinato da irmã dela — disse Ash a Flynnne.
 O periférico arregalou os olhos.
 — Aquilo foi real?
 — “Pode”? — disse Netherton.
 — Ela testemunhou algo — Ash disse a ele —, mas não temos nenhuma prova do que exatamente. [...] Se você considerar o modo como é capaz de estar aqui agora — disse Ash a ela — de forma virtual, ainda que física, pode começar a compreender nossa incapacidade de saber exatamente o que você viu.
 [...]

⁶³ No original: *"What happened is it's just another shitty game. Saw somebody murder a woman. Some kind of nanotech chainsaw fantasy. You can have it, Burton. I'm done." He was looking at her. "Somebody killed?" "Eaten alive. From inside out." "You saw who did it?" "Burton, it's a game." "Leon doesn't know," he said. "Doesn't know what? You said he was getting the Hefty Pal for you." "Doesn't know what it is, exactly. Just that I'm making some money." "Why'd they cam?" "Because they want to know what happened, on the shift. But I didn't know." "Why don't they know? Don't they capture it am" "Don't seem to, do they?" He drummed his fingers on the wheel. "I had to tell them about you." "They going to fire you?" "They say somebody took out a hit on me tonight, on a snuff board, out of Memphis. Eight million." "Bullshit. Who?" "Say they don't know." "Why?" "Somebody thinks I saw whatever you saw. You see who did it? Who did you see, Flynnne?" "How would I know? Some asshole, Burton. In a game. Set her up for it. He knew." "The money's real". "What money." "Ten million. In Leon's Hefty Pal." "If Leon has ten million dollars in his Hefty Pal, he's going to hear from the IRS tomorrow." "Doesn't have it yet. He'll win a state lottery, next draw. Has to buy a ticket, then I give them the number." "I don't know what Homes did to you, but I know you're crazy now." "They need to talk to you," he said, starting the car. "Homes?" And now she was frightened, not just confused. (GIBSON, 2014, 73)*

— Nunca foi um jogo — admitiu ele. — Era mais fácil para todos nós dizer isso ao seu irmão.

[..]

— Como posso ter certeza de que não é um jogo? — perguntou Flynnne. — Pelo menos metade dos jogos que já joguei se passavam em algum tipo de futuro.

— Você ganhava grandes quantias para jogá-los? — perguntou Netherton (GIBSON, 2020, p. 196-198).⁶⁴

O câmbio entre os mundos diferentes torna-se possível no universo de Gibson graças à tecnologia chamada periféricos, que dá nome ao romance, uma espécie antropomórfica mecânica capaz de receber, dentro de sua inteligência artificial, a pessoa disposta a viajar para o futuro. Flynnne encontra Wilf Netherton e todos do seu universo usando uma simulação. Assim como as personagens da narrativa, somos conduzidos pelo narrador entre passado e futuro, na maioria das vezes, Gibson organiza um capítulo para o presente de Flynnne e o seguinte para o futuro de Netherton. Tamanha mudança de ambientação dá início a uma ampliação do número de personagens inseridos em cada um dos dois mundos, o que faz a leitura do romance exigir mais atenção aos detalhes.

No capítulo seguinte, quarenta e três, Flynnne retorna ao passado e resume sua experiência para as personagens que o auxiliam, como sua amiga Janice e seu irmão. Diante a imensidão do universo ficcional de Gibson, defendo também que o autor utiliza de certos capítulos, como esse, para estacionar o seu ritmo narrativo e tornar aquele arco deglutível ao leitor novamente, fazendo-o retomar o ocorrido e organizar as informações na sua leitura, assim como Flynnne reorganiza na ficção.

— Por que chamam de periféricos?

— Porque são extensões. Como acessórios?

— Anatomicamente corretos?

— Nem pensei em checar. [...]

— Você não acha que aquilo é o futuro mesmo, acha? — perguntou Janice, com a melhor expressão de jogo, sem dar bandeira.

— Ou então eu pirei de vez, você quer dizer? [...]

— Se for um jogo, não é só mais um jogo. Talvez uma plataforma totalmente nova. Isso explicaria o dinheiro.

— Explicaria como podem mexer na loteria estadual?

— Eles não estão me dizendo que é um jogo. Estão me dizendo que é o futuro. Não exatamente o nosso, porque, agora que mexeram com a gente, só de entrar em contato pela primeira vez, estamos indo para outro lugar.[...]

— Qual é o interesse deles?

— Não sei. Lev, a casa é dele. Mas na verdade é a segunda casa do pai dele, então é como Dwight jogando na Operação Vento do Norte. Hobby de homem

⁶⁴ No original: "It's never been a game," he said. "It was easiest for us to tell your brother that." "How can I be sure it isn't a game?" Flynnne asked. "At least half the games I've ever played were set in some kind of future." "Were you paid large sums to play them?" Netherton asked. (GIBSON, 2014, p. 184)

rico. Ele paga Ash, Wilf e outro cara para cuidarem das coisas para ele, resolver alguns detalhes. Mas Wilf fez merda por causa de uma mulher, e mais alguém entrou aqui, onde nós estamos, e contratou aqueles caras mortos do Tenesse para matar minha família.

Janice arregalou os olhos o máximo que pôde.

— De fazer o cérebro explodir. (GIBSON, 2020, p. 200-202).⁶⁵

Os periféricos, para a construção ficcional de Gibson, constituem-se em uma forma de usar a simulação para criar conexões e contextos por meio da viagem no tempo. Além de Flynne, outra personagem que sofre essa mesma travessia é Conner Pesnke, outro também ex-fuzileiro naval como Burton. Essa personagem é enviada sob o periférico chamado Pável com a finalidade de auxiliar Flynne e a investigadora Ainsley Loowbeer nas investigações sobre o assassinato de Aelita West:

— Considere que é humano. E é, em termos genéticos, a maior parte. É também uma propriedade muito considerável que pedimos emprestada para que você pudesse estar aqui.

A máquina ficou em posição de sentido, com um chique audível dos calcanhares, o queixo massivo comicamente recuado e uma saudação firme, depois retornou à postura relaxada, em perpétuo desequilíbrio que não era exatamente a de Pável. (GIBSON, 2020, p. 227-228).⁶⁶

O corpo na obra de Gibson, assim como em outros autores de ficção científica, como em Philip K. Dick, não está conectado exclusivamente a natureza humana. O espaço corporal, por sua vez, abre conexões entre as máquinas e o artificial, o produto e a construção, permitindo que a vida se torne acessível não só a seres humanos. Isso, por outro lado, também auxilia na construção da estética do cyberpunk ao estabelecer uma relação de dependência inerente aos mecanismos da tecnologia digital presente como ferramenta de opressão social. (Bukatman, 1993).

No capítulo cinquenta e quatro, Daedra West parte de navio para uma viagem de Londres para o Brasil, a fim de encontrar “neoprimitivos” (p. 246), situação esta que só atrasa as investigações sobre o assassinato de sua irmã. Por outro lado, esse

⁶⁵ No original: *"Why do they call them that, 'peripherals'?" "Because they're extensions? Like accessories?" "Anatomically correct?" "Didn't think to check." [...] "What's in it for them?" "Don't know. Lev, it's his house, but really it's his dad's other house, so doing this is like Dwight gambling on Operation Northwind. Rich man's hobby. He pays Ash and Wilf and another guy to run it for him, handle the details. But Wilf, he fucked up, over some woman, and somebody else got in here, where we are, and hired those dead guys from Tennessee to kill my family." Janice made her eyes wide as she could. "Brain 'splode."* (GIBSON, 2014, p. 187).

⁶⁶ No original: *"You could," said Ash. "Assume it's human. It is, genetically, for the most part. It's also a very considerable piece of property, which we've borrowed in order to have you here." It came to attention, with an audible click of its heels, massive chin 211 tucked comically in, saluting crisply, then flowed back into that easy, perpetually off-balance stance that hadn't quite been Pavel's.* (GIBSON, 2014, p. 211).

termo “neoprimitivos” aparece vinculado a outros como “Tecnofóbicos” (p. 256), sempre ligado a questões espirituais como meditação. Essas palavras conectam os leitores diretamente com o capítulo oitenta e cinco ao mencionar “Pessoas do futuro”, no qual Wilf Netherton conversa com Flynn sobre Daedra West. Nesse diálogo, Wilf aponta que West é uma grande artista, discute sobre a interferência das mídias na sociedade e na política:

- Ela se tatua — disse ele. — Mas é mais complicado do que isso.
 — Tipo com anéis e coisas?
 — Não. As tatuagens não são o produto. Ela própria é o produto. A vida dela.
 — O que eles costumavam chamar de reality shows?
 — Eu não sei. Por que pararam de chama-los assim?
 — Porque viraram tudo o que existe, com exceção de *Ciência Loca* e anime, e aquelas séries brasileiras. Antiquadas, por assim dizer.
 [...]

 — Sim. Ela descende disso, de certa forma. Reality Shows. Fundiu-se com a política. E depois, com a arte performática.
 [...]

 — Ela arranca a própria pele?
 — Enquanto uma nova epiderme é cultivada. Remoção e substituição são coincidentes, praticamente uma única operação. [...]

 — Ela fez isso recentemente, porém, antes da minha contratação. Epiderme nova. Ela concordou após se encontrar com você, ou melhor, com Annie Courrêges e dois outros curadores neoprimitivistas, em não ser tatuada até a conclusão do nosso projeto.
 — O que são eles?
 [...]

 — Curadores Neoprimitivistas. Neoprimitivos ou sobreviveram à Sorte Grande por conta própria ou optaram por sair do sistema global. Os de que nosso projeto dependia eram voluntários. Um culto ecológico. Curadores estudam neoprimitivos, experimentam e coletam sua cultura.
 [...] Foi por isso que estávamos trabalhando com Daedra. Novidade tecnológica, nesse caso, mais facilmente mercantilizada do que o habitual. Três milhões de toneladas de polímero reciclado, sob a forma de uma única peça de flutuação imobiliária. (GIBSON, 2020, P. 373-375).⁶⁷

⁶⁷ No original: "She has herself tattooed," he said. "But it's more complicated than that." "Like with rings and things?" "No. The tattoos aren't the product. She herself is the product. Her life." "What they used to call reality shows?" "I don't know. Why did they stop calling them that?" "Because it got to be all there is, except *Ciência Loca* and anime, and those Brazilian serials. Old-fashioned, to call it that." [...] "Yes. She's descended from that, in a sense. Reality television. It merged with politics. Then with performance art." [...] "Doesn't she run out of skin?" "Each of her pieces is a complete epidermis, toes to the base of the neck. Reflecting her life experience during the period of the work. She has that removed, preserved, and manufactures facsimiles, miniatures, which people subscribe to. Annie Courreges, who you'll be pretending to be, has a complete set, though she can't afford them on her salary. " "Why does she?" [...] "Neoprimitivist curators. Neoprimitives either survived the jackpot on their own or have opted out of the global system. The ones our project hinged on were volunteers. An ecology cult. Curators study neoprimitives, experience and collect their culture." [...] That was why we were working with Daedra. Technological novelty in that case, more easily commodified than usual. Three million tons of recycled polymer, in the form of a single piece of floating real estate. (GIBSON, 2014, p. 347-9).

Segundo a narrativa de Gibson, *Neoprimitivistas* são pessoas que escaparam à Sorte Grande, nome esse dado para o fenômeno do “fim do mundo” como conhecemos atualmente, tropo esse muito utilizado em obras de ficção científica. São chamados assim dada a sua importância em cultivar a sua cultura e natureza. A palavra “cultura” é de grande relevância nesse feixe narrativo, pois temos um ambiente futurista amplamente globalizado, onde o conceito também de “cultura” para um povo mescla-se muito com outros. A natureza faz-se necessária, a mesma forma, já que se encontra cada vez mais escassa.

Por outro lado, ao mencionar os *Neoprimitivistas*, sobretudo brasileiros, o publicitário londrino, Wilf Netherton, assim como outros personagens, usa de termos opressivos e ofensivos como “tecnofóbicos” (p. 256), pessoas com aversão à tecnologia, para exprimir um lugar social inferior ao dele, seja esse lugar social, econômico ou cultural. Cenas como essas que conectam a cultura brasileira, de algum modo com uma cultura considerada inferior, retratam uma imagem negativa do Brasil e o contexto de poder entre os povos diferentes. Essa leitura que coloca os latino-americanos em uma cultura menor, atrelando a imagem mística dos sobreviventes da Sorte Grande através da religião e dos rituais religiosos bem como o mencionado “culto ecológico” para representar a simbiose dos povos latinos com a natureza, sobretudo a dos brasileiros.

O domínio social do poder conecta muito, nessa instância, com a organização do capital, e isso nos aponta com o capítulo setenta e nove, Sorte Grande. Essa parte nos revela como os países se reorganizaram em torno do capital e da democracia após o fim do mundo, e nos faz questionar o contexto em que esse nome “Sorte Grande” é dado para um movimento exterminador de pessoas, responsável por acabar com grandes países.

Em uma conversa com Flynn, Wilf conta, a partir do futuro, a experiência do fim do mundo. A personagem inicia fazendo a contextualização sobre a catástrofe que “matou 80% das pessoas vivas ao longo de cerca de quarenta anos” (GIBSON, 2020 p. 342), enquanto alguns esperavam a “Segunda Vinda de Cristo”, outros viviam um cenário um pouco distante tal como nos são usualmente propostos os “fins de mundo”, enquanto tropos narrativos do universo da ficção científica, como mencionado em 1.3.

Em continuidade a cena referente ao “fim do mundo”, Wilf também comenta que todos os sobreviventes enfrentaram condições muito precárias em termos naturais como a respiração, em termos econômicos como o poder de compra e o

mercado de trabalho e também em termos sociais sob o senso de identidade, nação e povo. O cyberpunk configura-se nessa ambientação ao modelar um cenário pós-apocalíptico distópico tangível e previsível, corroborando com a atmosfera do medo, pois o fim do mundo não está conectado com elementos do campo do fantástico, mas com situações compartilhadas e conhecidas pelas pessoas, de modo previsível.

Ao fim do capítulo, Flynn pergunta sobre a China, como o país havia enfrentado isso. Wilf comenta que eles tiveram uma vantagem em como o mundo passou a funcionar após a chamada “Sorte Grande”:

... Uma maioria de sobreviventes poderosos, refletindo sobre a Sorte Grande, e sem dúvida sobre suas próprias posições, não querida nada disso. Culparam isso, na verdade.

— Quem governa então?

— Oligarcas, corporações, neomonarquistas. Monarquias hereditárias forneceram armaduras convenientemente familiares. Essencialmente feudal, de acordo com os mais críticos. Assim são eles.

— O rei da Inglaterra?

— A cidade de Londres — disse ele. — As Guildas da Cidade. Em aliança com pessoas como o pai de Lev. Protegidos por pessoas como Lowbeer.

— O mundo inteiro é fajuto? — Ela lembrou de Lowbeer dizendo isso.

— A clepto — disse ele, entendendo-a errado — não é nem um pouco fajuta. (GIBSON, 2020, p. 344-345).⁶⁸

A temática do fim do mundo, percorre o imaginário da ficção especulativa desde o seu início. Contudo, na perspectiva cyberpunk da escrita de Gibson, esse tropo ganha uma nova face ao parecer um momento tênue e discreto, sem grandes feitos ou alardes que pudessem, de fato, colocar todos em pânico. A respeito do nome Sorte Grande, dado para esse processo, cabe a nós questionarmos, a sorte grande de quem? Afinal, quem sai ganhando com o fim do mundo? O texto nos responde muito claramente, pois a sorte grande cabe àquelas pessoas de poder que sobreviveram, capazes de interferirem no capital, reorganizar os regimes sociais dos países, tornando antigas repúblicas democráticas em oligarquias e monarquias. A exploração dá-se por meio do poder estabelecido socialmente, cerne desta temática apontada por meio do fim dos tempos para a ficção científica de William Gibson.

⁶⁸ No original: *A majority of empowered survivors, considering the jackpot, and no doubt their own positions, wanted none of that. Blamed it, in fact. "Who runs it, then?" "Oligarchs, corporations, neomonarchists. Hereditary monarchies provided conveniently familiar armatures. Essentially feudal, according to its critics. Such as they are." "The King of England?" "The City of London," he said. "The Guilds of the City. In alliance with people like Lev's father. Enabled by people like Lowbeer." "The whole world's funny?" She remembered Lowbeer saying that. "The klepto," he said, misunderstanding her, "isn't funny at all."* (GIBSON, 2014, p. 322).

Durante o arco narrativo de Flynn, ela é sequestrada por Pickett, que queria extorqui-la e ela é somente resgata no capítulo setenta e cinco: “Flynn lembrou de Pickett dizendo que ele a faria ligar para Netherton, para tentar conseguir mais dinheiro por ela do que os outros estavam oferecendo” (GIBSON, 2020, p. 335)⁶⁹. Essa situação desenvolvida ao longo da narrativa ajuda a ilustrar a ambientação do romance, um Estados Unidos falido e imerso em mazelas sociais; onde as pessoas arriscam a moralidade para conseguir dinheiro. Em um certo momento da narrativa, o autor constrói por meio de um diálogo da mãe com os filhos, os irmãos Fisher, a seguinte visão:

— Que tipo de sentido que o mundo faz — disse a mãe, puxando a colcha de chenile até debaixo do queixo —, tem morte, impostos e guerras estrangeiras. Tem homens como Corbell Pickett fazendo merdas cruéis por um dólar, o único dinheiro de verdade que qualquer morador e civil está ganhando agora, e tem gente bem decente tendo que trabalhar pra ganhar a sua pequena parte dele. O que quer que você e Burton estejam fazendo, não vão mudar nada disso. Só mais do mesmo. (GIBSON, 2020, p. 435).⁷⁰

Em paralelo a descobrir quem matou Aelita, as inúmeras viagens no tempo começam a levantar outras motivações para as personagens da narrativa, como evitar o assassinato da presidenta Felicia Gonzales, morta por seu vice-presidente Wally Ambrose. A detetive Lowbeer acredita que: “o assassinato de Gonzales foi central, um divisor de águas nos níveis mais profundos da Sorte Grande” (GIBSON, 2020, p. 406)⁷¹, sendo assim, evitar tal assassinato auxiliaria diretamente a mudar os caminhos do fim do mundo: “— Está tentando impedir a Sorte Grande? — Melhorar, na melhor das hipóteses [...] Ela acredita, e eu concordo, que um passo necessário para isso é evitar o assassinato de Felicia Gonzales.” (GIBSON, 2020, p. 406)⁷² Contudo, evitar esse assassinato não parece ser uma tarefa muito fácil, pois isso está ligado diretamente ao poder do partido concorrente que levava Coldiron e Matrioshka.

⁶⁹ No original: *Flynn remembered Pickett saying he'd have her call Netherton, try to get more money for her than the others were offering.* (GIBSON, 2014, p. 314)

⁷⁰ No original: *There's men like Corbell Pickett doing evil shit for a dollar, only real money anybody local and civilian makes here now, and there's decent-enough people having to work for their own little bit of that. Whatever you and Burton are doing, you aren't going to be changing any of that. Just more of the same* (GIBSON, 2014, p. 406)

⁷¹ No original: *“And in Lowbeer's view, Gonzales's assassination was pivotal, a tipping point into the deeper jackpot.”* (GIBSON, 2014, p. 387)

⁷² No original: *“Ameliorate it, at best. We are, very much, already in it, here. She hopes, as do I, that the system in which she operates can be avoided in this continuum. She believes, and I agree, that a necessary step in that is the prevention of the assassination of Felicia Gonzales.”*(GIBSON, 2014, p. 387)

Finalmente, durante uma festa proporcionada por Daedra, Flynnne e Wilf obtêm sucesso para descobrir quem matou Aelita West. A partir do capítulo cento e quatorze, “Celebração da vida”, Flynnne, a única testemunha ocular do assassinato, descobre que o homem da sacada é al-Habib, responsável pelo assassinato de Aelita. Flynnne encontra-o em um ponto climático da narrativa (capítulo cento e vinte) e mata-o:

— Você estava certa quanto a al-Habib. [...] Por que ele a matou?
 — Ainda não está claro. Ela estivera envolvida com ele por algum tempo, havendo indícios de que ela era fundamental para a aproximação da irmã. Ela pode ter ficado com ciúme da relação dele com Daedra, que, em grande parte, era simultânea à sua. [...] É uma família fantasticamente desagradável. Conheço o pai dela desde que eu tinha a idade de Griff. Um dos conspiradores no assassinato de Gonzales, então espero que Griff logo estará lidando com ele, com isso em mente. No nosso contínuo, no entanto, ele é bem relacionado demais para chegar a ser incomodado por qualquer coisa dessa. Ela precisará de um bom relações-públicas agora. (GIBSON, 2020, p. 504) ⁷³

Lowbeer finaliza a conversa com Wilf comentando a importância de Flynnne ser assessorada por um agente de relações-públicas, assim como Wilf Netherton, pois ela havia atraído atenção também da mídia.

O desfecho da narrativa não soluciona a problemática do assassinato da presidente Gonzales e tampouco a Sorte Grande; contudo, dá indícios de que esses movimentos para desvendar o assassino de Aelita seriam capazes de atingir indiretamente esses outros pontos dramáticos.

3.2. A ambientação distópica na ficção científica cyberpunk.

Em *The Peripheral* (2014) é usado como plano de fundo de uma sociedade estadunidense falida em plena crise econômica. Os irmãos Fisher trabalham com tecnologias para garantir o mínimo de sobrevivência e também cuidar da saúde de sua mãe:

⁷³ No original: "You were right about al-Habib. And the real estate. Why did he kill her?" It's still unclear. She'd been involved with him for some time, apparently was instrumental in bringing her sister aboard. She may have been jealous of his relationship with Daedra, which was largely simultaneous with your own. The aunties' latest iterations suggest she may have been considering shopping him to the Saudis, or perhaps was merely toying with the thought. They're a fantastically unpleasant family. I've known her father since I was Griffs age. A co-conspirator in the Gonzalez assassination, so I expect Griff will soon be dealing with him in that light. In our own continuum, however, he's far too well-connected ever to be troubled by any of this. She'll need a good publicist, now." (GIBSON, 2014, p. 474).

Ela tinha conseguido se sustentar, e um monte de gente nessa cidade, com um negócio que não fosse o Hefty, nem construção de drogas, e que não era totalmente fajuto. [...] O que está mudando aqui é a economia [...] Economia, micro e macro. Por aqui é micro. Pickett não é mais a maior grana do estado. (GIBSON, 2020, p. 289).⁷⁴

Gibson ocupa, na linha analítica de Bukatman (1993), o lugar da linguagem hiperbólica. Um espaço produtivo para as narrativas de cyberpunk. O processo da linguagem hiperbólica dos textos de William Gibson “constitui uma nova mimese – uma linguagem do espetáculo e da simulação, uma linguagem concebida para ser apropriada à sua época.”⁷⁵ (BUKATMAN, 1993, p. 11). O leitor, nesse âmbito, é obrigado a habitar nos “mundos” apresentados, ainda que temporariamente, deve, portanto, compactuar, em seu processo de leitura, com as distorções cognitivas, estéticas e sociais que possam ser apresentadas nos textos. As obras de ficção científica, sobretudo concernentes às produções de Gibson, são verdadeiros afastamentos temáticos e estilísticos segundo Bukatman, e, por conseguinte, requerem do leitor uma renovação de signos.

Esko Suoranta (2016), em seu artigo publicado na *Fafnir*⁷⁶ analisa o romance *The Peripheral*. Segundo Suoranta, os periféricos são “formas de vida menos conscientes”⁷⁷ (SUORANTA, 2016, p. 14); são um corpo simulacro, uma espécie de androide, ou ainda um “avatar” em que o ser-humano é conectado por meio de uma interface neural que ele permite sair do plano real e, com as suas faculdades cognitivas, mover o seu periférico, enquanto o seu corpo original continua inerte. Temos, portanto, um corpo simulacro, o espaço vazio agora ocupado por humanos em uma representação do real:

Mesmo como artefatos, os Periféricos são formas de vida sem consciência - cuja obtenção, no romance, aparentemente não depende de uma composição de DNA correspondente. No entanto, eles ganham outro tipo de

⁷⁴ No original: "Economy," he said. "Macro and micro. Around here's micro. Pickett's not the biggest money in this county anymore." He raised his eyebrows. "Macro, though, that's mega weird. Markets all screwy everywhere, everybody's edgy, Badger's buzzing, crazy rumors. All just since Burton came back from Davisville. That's us, causing all that. Us and them." (GIBSON, 2014, p. 270)

⁷⁵ Tradução nossa: *constitutes a new mimesis-it is a language of spectacle and simulation, a language designed to be appropriate to its era.*

⁷⁶ SUORANTA, Esko. The Ironic Transhumanity of William Gibson's *The Peripheral*. **Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research**, 2016. Disponível em: <<http://journal.finfar.org>>. Acesso em: 01, Setembro, 2022.

⁷⁷ Tradução nossa: *The Peripherals are life forms minus consciousness.*

vida quando são assumidos por um humano por meio de uma interface neural que deixa o corpo original em uma estase semelhante ao sono enquanto transfere as faculdades cognitivas para o Periférico. Um corpo sem mente passa a ser ocupado por uma mente que não é estritamente sem corpo, mas sim incorporada de forma diferente (SUORANTA, 2016, P. 14).⁷⁸

A tecnologia periférica produz o que Suoranta (2016) nomeia de “ironias distópicas da encarnação transhumana”⁷⁹ (SUORANTA, 2016, p.14); o corpo periférico é uma imitação do natural, sendo utilizado pelas personagens Flynne e Burton, por exemplo, como limiar para transpor o real ao imaginário. Os periféricos são, portanto, formas de acessar o plano virtual, que Gibson apresenta como um tempo futuro. Os periféricos também podem agir independentemente ou serem operados à distância como mecanismos de telepresença. A premissa da narrativa conduz o leitor à conclusão de que são tão “humanos” quanto os seres humanos, pois partem da autonomia e imitação

A “transhumanidade” defendida por Suoranta (2016) dialoga, em uma metonímia, com a presença do corpo ciborgue na ficção científica, explanado por Donna Haraway (1990) como uma reinvenção da natureza. Para a autora, o corpo ciborgue está presente nas mais histórias de ficção científica do pós-modernismo; sendo criaturas simultaneamente máquinas e animal são capazes de colonizar mundo e agir como instrumentos de poder.

Os periféricos são, na obra de Gibson (2014), um corpo invólucro de consciência, é por meio desses corpos artificiais que Flynne consegue atravessar a sua realidade e se comunicar com a outra linha do tempo, a de Wilf Netherton. Os periféricos são representações robóticas humanoides autônomos, capazes de atuar a partir da transferência da consciência de um ser-humano, como um “avatar de telepresença” (p. 189.) “Flynne alterara completamente a linguagem corporal do periférico [...] o rosto do periférico tornava-se não o rosto dela, mas, de alguma forma, ela.” (Gibson, 2020, p. 193):

Ash explicara antes que periféricos, quando sob o controle de IA, pareciam humanos porque o rosto, programado para registrar forma constante de diferentes microexpressões, nunca estava

⁷⁸ Tradução nossa: *Even as artifacts, The Peripherals are life forms minus consciousness – the attainment of which in the novel apparently does not depend on matching DNA composition. However, they gain another kind of life when taken over by a human via a neural interface that leaves the original body in a sleep-like stasis while moving cognitive faculties to The Peripheral. A mindless body becomes occupied by a mind that is not strictly speaking bodiless, but rather embodied differently*

⁷⁹ Tradução nossa: *ironies of embodying transhumanity*

realmente parado. Na ausência disso, — ela dissera, — eles transformavam em objetos excepcionalmente perturbadores. Flynne fornecia agora ao periférico suas próprias microexpressões, um efeito muito diferente. (GIBSON, 2020, P.193).⁸⁰

Os periféricos são, portanto, uma extensão da consciência humana em outro plano. Na obra de Gibson, essa invenção é utilizada para uma conexão entre passado e futuro. Esse modelo de simulação é coerente com o último formato postulado por Baudrillard (1991). “Simulacros de simulação” são movidos pelo banco de dados da informação, propõem-se, especialmente, a um jogo cibernético, atuante na hiper-realidade (Bukatman, 1993).

Nos momentos em que os periféricos não atuavam sob uma consciência humana, esta ficava estática, passível de modificações. Pável é um dos periféricos utilizados na história e suas adaptações corporais são descritas como: “O periférico mudou o peso do corpo. Tinha bem mais de 1,80 metro, mais alto do que Burton, cabelo claro jogado para o lado. Ergueu uma sobrancelha loira para Flynne” (Gibson, 2020, p. 222).⁸¹

Em suas primeiras conexões, Flynne acredita estar em um jogo, como citado anteriormente. Entretanto, Flynne, aos poucos, vai tendo mais provas de se tratar de um plano futuro da realidade. Essa confiança também é dada a partir dos fenômenos que ela começa a presenciar e estes têm uma relação intrínseca entre presente e futuro.

O tempo passa a ser, nesse sentido, um espaço de simulação entre os fatos ocorridos. Para Baudrillard (1991), a construção do hiper-real dá-se pela construção de modelos da realidade, sem origens ou compromisso com um referencial real:

O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional [...] é apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera. (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

⁸⁰ No original: *Ash, earlier, had explained that peripherals, when under AI control, looked human because their faces, programmed to constantly register changing micro-expressions, were never truly still. In the absence of that, she'd said, they became uniquely disturbing objects. Flynne was now providing the peripheral with her own micro-expressions, a very different effect.* (GIBSON, 2014, p. 179)

⁸¹ No original: *The peripheral shifted its weight. It was well over six feet, taller than Burton, pale hair pushed to one side. It cocked a blond eyebrow at Flynne.* (GIBSON, 2014, p. 205)

Flynn encontra, portanto, um futuro paralelo com o real construído a partir de uma sequência de referenciais sobre o que ela concebe enquanto realidade:

— Este não é [...] o seu mundo.
 — O que é, então? [...] Um jogo?
 — O futuro. [...] Mas não é o seu futuro — continuou ele — Quando fizemos contato, pusemos o seu mundo, o seu universo, o que quer que seja [...] num curso diferente. (GIBSON, 2020, P.196)⁸²

Jameson (1982), por sua vez, entende o processo enquanto representação: um aparelho narrativo composto de realismo ou de 'representacionalidade'. Isso é muito utilizado na ficção científica como meio para elucidar a construção da imagem do 'futuro'. Essa representação, segundo o autor, é capaz de fazer o leitor reestruturar sua própria experiência com o presente. Entendemos, a partir disso, a importância do espaço de representação nas narrativas de ficção científica. Segundo Jameson,

Na realidade, a relação dessa forma de representação, desse aparato narrativo específico, com seu conteúdo ostensivo - o futuro - sempre foi mais complexa do que isso. Pois o aparente realismo, ou representacionalidade, da ficção científica escondeu outra estrutura temporal muito mais complexa: não para nos dar "imagens" do futuro - o que quer que essas imagens possam significar para um leitor que necessariamente antecederá sua "materialização" -, mas para desfamiliarizar e reestruturar nossa experiência de nosso próprio presente, e para fazê-lo de maneiras específicas, distintas de todas as outras formas de desfamiliarização. (1982, p.152).⁸³

Bukatman (1993), utilizando-se de Baudrillard (1991) e Jameson (1982), vai defender esse conceito como Cyberespaço. Uma manobra utilizada recorrentemente pela ficção científica para enfatizar ou destoar fatos históricos da realidade, realocando-os também em um imaginário coletivo capaz de levar o leitor a reflexão sobre possibilidades a partir de um fato comprovadamente real. Bukatman (1993) ainda usa da definição do autor William Gibson de cyberespaço como uma "alucinação

⁸² No original: *"This isn't," he said, "your world." "So what is it?" asked Flynn. "A game?" "The future," said Netherton, feeling utterly ridiculous. On impulse, he added the year. "No way. " "But it isn't your future," he said. "When we made contact, we set your world, your universe, whatever it is"* (GIBSON, 2014, p. 181)

⁸³ No original: *In reality, the relationship of this form of representation, this specific narrative apparatus, to its ostensible content-the future-has always been more complex than this. For the apparent realism, or representationality, of SF has concealed another, far more complex temporal structure: not to give us "images" of the future-whatever such images might mean for a reader who will necessarily predecease their "materialization"-but rather to defamiliarize and restructure our experience of our own present, and to do so in specific ways distinct from all other forms of defamiliarization.*

consensual”⁸⁴; um sistema de representações eletrônicas, artificiais, modulado a partir de uma ficção aceitável para o imaginário coletivo:

O ciberespaço representa a defesa mais convincente de seu argumento: um reino completamente maleável de estruturas de dados transitórias no qual o tempo histórico é medido em nanossegundos e a espacialidade de alguma forma existe tanto global quanto invisivelmente. (BUKATMAN, 1993, p.18)⁸⁵

Nesse sentido, a construção do ciberespaço é fundamental para simulação nas obras mencionadas nesse estudo. A sua organização autônoma, composta de estrutura transitória, sua funcionalidade torna capaz a diluição da relação de tempo e realidade, como observado em nosso *corpus*. Aspecto esse também composicional para o conceito da distopia de Booker (1994), provocando a ambivalência entre o real e a ficção. Na visão de Jameson (1982), esse aspecto que entendemos nesse estudo como distópico, dá-se pela relação de representação da obra, promovendo um deslocamento entre a realidade e a representacionalidade, ambiente onde a FC cria, por meio de suposições da realidade, um deslocamento temporal e material do real. Temos, portanto, na obra de Gibson (2014), o plano de fundo distópico pós-apocalíptico causado por elementos factíveis e compartilhados no mundo real, contudo, deslocados a uma materialização ficcional, hostil e opressiva aos personagens de seu enredo. Formas como essa, para Jameson (1982) são vistas como desfamiliarizações promovidas a partir de novas configurações da narrativa cyberpunk.

3.3. O espaço do poder e da simulação em *The Peripheral* (2014).

Imagens de poder são constantemente observadas em obras especulativas. Na ficção científica, um exímio exemplo é o romance de George Orwell *1984* (2009) em que a imagem do Grande Irmão é representada como uma figura de supremo poder e para deter esse mesmo poder, o agente utiliza da observação constante de todos. Contudo, Orwell já adaptava o conceito do Panóptico tradicional de Bentham

⁸⁴ Tradução nossa: “*consensual hallucination; It is increasingly evident that society, ever more defined by a system of electronic representations, is based on an accepted fiction, or a "consensual hallucination," to use William Gibson's definition of cyberspace*”.

⁸⁵ Tradução nossa: *Cyberspace represents the most convincing defense of his argument: a completely malleable realm of transitory data structures in which historical time is measured in nanoseconds and spatiality somehow exists both globally and invisibly.*

para as telecomunicações; as ‘teletelas’ capazes de observar e ouvir todos. Assim como postulado por Foucault, a principal função do Panóptico é “induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (Foucault, 1999, p. 224).

No pós-modernismo, a presença do conceito usual do Panóptico, por meio da configuração cyberpunk, fica sob a criação de Gibson (2014). Em sua obra, a vigilância é o motivo principal do medo que leva a vulnerabilidade dos personagens Flynne e Burton a aceitarem as condições impostas pelos personagens do futuro como Wilf Netherton e Daedra. Agentes esses capazes de usar da “verdade” conhecida por eles para negociar com os jogadores betas em seus periféricos. Nessa negociação, temos o postulado por Foucault como relações de poder. Flynne e Burton, portanto, estão inseridos em um contexto de observação entre o presente e o futuro, onde os detentores do controle desse ‘Panóptico’ atemporal usam dessas informações privilegiadas como instrumento de poder. Portanto, a imagem desse lugar de vigilância não é mais física e geográfica, mas híbrida e fluida, capaz de ligar o tempo presente com o futuro entre diversas linhas de conhecimento daquilo que se denomina factível.

Assim como na obra de Gibson (2014), a temática da ‘vigilância constante’ foi ao longo do tempo um tema cunhado e muito usado pela ficção científica, por meio dessa vertente, esse texto de vertente fantástica conseguiu explorar os limites entre o público e o privado, levando os leitores a reflexões atemporais sobre o impacto da visibilidade, principalmente em um contexto de conexões interpessoais por meio de redes sociais.

Subtraindo o aspecto fantástico da narrativa, a questão da visibilidade como meio de divulgações de informações no ambiente virtual faz-se um tema latente na atualidade, pois, de modo alegórico, a obra de Gibson também traz como pano de fundo a alta imersão das pessoas, sobretudo jovens, no ambiente virtual como jogos e redes sociais, compondo assim uma linha cada vez mais tênue entre o que se faz e se divulga na esfera pública e o visto na esfera privada. Com a narrativa de Flynne, vemos, ao desenvolver da trama, que as ações feitas pela personagem no espaço de simulação do jogo passa a acarretar consequências em sua vida real. Através disso, Gibson (2014) constrói uma escrita ácida à realidade sobre os limites da autoexposição digital e, também, os riscos das informações que geramos a partir do banco de dados promovidos pelas grandes redes sociais e jogos on-line.

Para além dos estudos de Foucault, retomamos o postulado de Bourdieu. Para o autor, além do funcionamento da microesfera do poder, há também um caráter simbólico presente na manutenção do poder, algo subjetivo capaz de conferir funcionalidade à operação entre dominantes e dominados: “O poder simbólico é um poder de construção da realidade que tende a estabelecer uma ordem gnoseológica: o sentido imediato no mundo” (BOURDIEU, 2010, p. 9). O poder simbólico atua, portanto, na ordem das relações humanas, como por exemplo; estigmas e preconceitos sociais, imaginário coletivo e, possivelmente, até mesmo a consciência de classe social.

A reprodução da ordem social é modulada a partir da integração social, uma vez que a chamada ‘cultura dominante’ cumpre a função de inserir-se como referência social por meio de uma relação clara entre as classes sociais. Segundo Bourdieu,

A classe dominante é o lugar de uma luta pela hierarquia dos princípios de hierarquização; as fracções dominantes, cujo poder assenta no capital econômico, tem em vista impor a legitimidade da sua dominação quer por meio da própria produção simbólica, quer por intermédio dos ideólogos conservadores os quais só verdadeiramente servem os interesses dos dominantes por acréscimo, ameaçando sempre desviar em seu proveito o poder de definição do mundo social que detêm por delegação; a fracção dominada [...] tende sempre a colocar o capital específico a que ela deve a sua posição, no topo da hierarquia dos princípios de hierarquização. (BOURDIEU, 2010, p. 12).

Partindo do pensamento marxista sobre classes dominantes e classes dominadas, o estudo de Bourdieu (2010) faz-se necessário para entendermos a operacionalidade do poder não só entre as microesferas sociais, como defendido por Foucault; mas na força que consiste ao poder operar o mesmo senso coletivo a muitas pessoas simultaneamente. Esse exercício, por sua vez, guia-nos à última análise sobre poder nas obras de Gibson (2014) e, de mesma forma, a obra de Dick (1964), a operacionalidade do poder simbólico.

Para Bourdieu, o capital, matéria-prima da hierarquização de classes, detém três forças diferentes: cultural, social e simbólica. Essas potências são também utilizadas para a hierarquização de uma classe em detrimento à outra. A classe dominante é responsável por criar categorias e influenciar as ações de uma massa popular; levando a sociedade a seguir certas visões de mundo, compactuando com suas organizações pré-moldadas, enquanto a classe dominada faz-se passiva e receptível ao seu lugar de base na pirâmide hierárquica. Sendo que, por meio da

‘anestesia’ coletiva, o poder simbólico é responsável, sobretudo, para organização de uma sociedade não fraturada, não se diluindo em lutas de classes e estratégias de empoderamento das minorias:

O poder simbólico como poder de constituir o dado pela enunciação, de fazer ver e fazer crer, de confirmar ou de transformar a visão do mundo e, deste modo, a ação sobre o mundo, portanto o mundo; poder quase mágico que permite obter o equivalente daquilo que é obtido pela força (física ou econômica), graças ao efeito de mobilização, só se exerce se for reconhecido, quer dizer, ignorado como arbitrário. (BOURDIEU, 2010, p. 14).

Temos, portanto, o poder simbólico como um mecanismo compartilhado por um senso coletivo que nos confirma sobre as organizações interpessoais do mundo. Sendo importante, no período pós-moderno, para a desconstrução ou a fratura dos conceitos pré-estabelecidos e determinados desse mesmo poder simbólico, pois, também na ficção, a pós-modernidade dá luz às vozes apagadas, enfraquecidas e que foram silenciadas por muito tempo.

Em *The Peripheral* (2014), a manifestação do poder está intrinsecamente enraizada no conhecimento; ou ainda, nos privilégios que a detenção do conhecimento pode atribuir às personagens. Vemos isso em algumas esferas como no papel chave desempenhado por Flynne, simplesmente por ter sido a única pessoa ao ver a vítima Aelita West antes de seu assassinato:

— Alguém fez merda. Na empresa de segurança. Eu vi uma coisa, por acaso, e fui a única testemunha.
 — Posso perguntar o quê?
 — Assassinato. Quem quer que tenha mandado aqueles garotos quer se livrar de Burton porque acham que eu era ele. Provavelmente nossa família toda, caso ele tivesse contado a alguém. (GIBSON, 2020, p. 250).⁸⁶

Flyenne presencia o assassinato quando estava usando o periférico de Burton; sendo assim, ela não é conhecida como a irmã mais nova do personagem, mas como o próprio ex-fuzileiro naval, um periférico masculino. A partir das ameaças sofridas pelos irmãos, Burton investe na segurança de sua família residente na zona rural com drones e forte armamento. Contudo, presenciar os últimos momentos de Aelita West, personagem influente na sociedade narrada, é um fato que atribui poder para Flynne,

⁸⁶ No original: "Somebody fucked up. In the security company. I saw something, by accident, and I was the only witness." "Can I ask what?" "A murder. Whoever sent those boys wants to get rid of Burton, because they figure I was him. Probably our whole family, in case he told somebody." (GIBSON, 2014, p. 234).

ao ponto de negociar medicamentos para sua mãe e condições financeiras melhores para sua família.

De mesmo modo, vemos também que deter o conhecimento das tecnologias, como a elaboração e condução dos periféricos, e acessar proposições factíveis pelas viagens do tempo, são recursos de poder utilizados na narrativa de Gibson. Flynne tem dificuldades para compreender a dimensão do tempo presente nas simulações, sendo que, à princípio, ela acreditava se tratar somente de um jogo, uma ficção. Logo, é necessário que personagens do futuro como Netherton e outros manifestem proposições verídicas e empíricas que a levam a acreditar na viagem do tempo. Proposições essas são presentes no dinheiro recebido pelo sorteio da loteria federal: “Leon acordou todo mundo às sete e meia para contar que acabara de ganhar 10 milhões de dólares na loteria estadual, e agora a mãe dele estava fazendo o café da manhã. Ela o ouvia agora, lá da cozinha.” (GIBSON, 2020, p.135).

A partir de confirmações como essas, Flynne começa a entender a tênue relação de simulação que o jogo é capaz de realizar entre tempo e espaço:

— Explicaria como podem mexer na loteria estadual?
 — Eles não estão me dizendo que é um jogo. Estão me dizendo que é o futuro. Não exatamente o nosso, porque, agora que mexeram com a gente, só de entrar em contato pela primeira vez, estamos indo para outro lugar. [...] Não é como uma viagem no tempo num programa de TV. Só informação, pra frente e pra trás. Um minuto depois aqui é um minuto depois lá. Se eu esperasse uma semana para voltar, seria uma semana depois lá. (GIBSON, 2020, p. 202).⁸⁷

Gibson (2014) utiliza o jogo de informações e sua própria negociação entre quem detém o acesso a mesma e quem não tem, para construir uma estrutura de poder. O autor de ficção científica, cria, portanto, um sistema do que Bourdieu chama de hierarquização de classes, onde diferentes aspectos potenciais são utilizados por uma classe dominante para criar um reflexo de dependência em uma classe dominada. Além da negociação das informações narradas ao longo do livro e levantadas nesse estudo, temos, de mesmo modo, o avanço tecnológico, modulando a história a partir da estética cyberpunk. Nesse sentido, a classe dominante também

⁸⁷ No original: “Would it explain how they can fix the state lottery?” “They aren't telling me it's a game. They're telling me it's a future. Not ours exactly, because now they've messed with us, even just first getting in touch, we're headed somewhere else.” “Where?” “Say they can't tell. That it's not like time travel in a show. Just 186 information, back and forth. Minute later here is a minute later there. If I waited a week to go back, it would be a week later there.” (GIBSON, 2014, p. 186)

tem acesso a mais recursos tecnológicos e ferramentas digitais quando comparada a classe dominada. Como vemos no caso dos irmãos Fisher e a sua dependência com personagens do futuro como Netherton, para estabelecer até mesmo uma relação básica de comunicação.

Ao olhar para as obras de William Gibson, mencionando sua obra *Neuromancer* (1984), o crítico Adam Roberts (2006) elucida contribuições sobre a escrita do autor de FC que podem ser facilmente realocadas para a obra analisada neste estudo. Sobretudo, vejamos a sua citação sobre a engenhosidade da FC de Gibson em representar os perigos do avanço tecnológico e do grande poder armamentista:

Por um lado, este é um texto que se deleita com os brinquedos engenhosos e fascinantes que seu universo imaginativo produz, embora, dado o gênero de espionagem/crime em que Gibson está trabalhando, esse deleite seja expresso principalmente em termos dos danos que a tecnologia pode causar: quão eficaz é o armamento, quão mortais são os implantes de Molly e assim por diante. Mas, ao mesmo tempo, a tecnologia nesse universo imaginativo é quase sempre ameaçadora, alienante, uma quantidade negativa. O fato de que sua tecnologia é sempre o que os antiquários chamam de "angustiada", ou seja, a criação de uma sensação de bordas ásperas, componentes quebrados e decadência geral, é uma das características mais notáveis do estilo Gibsoniano. (ROBERTS, p. 125, 2006).⁸⁸

Roberts (2006) pontua o fascínio de Gibson, também presente em *The Peripheral* (2014), em criar espaços imaginativos orientados a discutir os danos da tecnologia à serviço da vida humana. Sabendo também que o autor é um marco para o movimento *Cyberpunk* como defende Bukatman (1993), Gibson constrói nesse mesmo cenário um ambiente hostil e, muitas vezes, opressor para a manutenção da vida humana na Terra. A tecnologia passa a ser, nessa mesma estética, quase sempre ameaçadora e alienante, capaz de mudar a organização social. Além disso, a tecnologia na obra de Gibson está muito presente na forma armamentista, trazendo armas que usam as inovações tecnológicas para serem mais letais e avançadas. Em suma, para Roberts, a narrativa de Gibson transmite uma atmosfera de angústia, pontos quebrados, retorcidos e inconclusivos levando o leitor ao sentimento de

⁸⁸ Tradução nossa: *On the one hand, this is a text that delights in the ingenious and fascinating toys its imaginative universe produces, although, given the spy/crime genre Gibson is working in, this delight is expressed chiefly in terms of the damage the technology can do: how effective the weaponry is, how deadly Molly's implants are, and so on. But simultaneously the technology in this imaginative universe is almost always threatening, alienating, a negative quantity. The fact that his technology is always what antique dealers call 'distressed', that is to say the creation of a sense of rough edges, broken components and allround decay, is one of the most noteworthy features of the Gibsonian style.*

inconclusão constante, sempre buscando por mais informações a fim de compor, da melhor forma, o quebra-cabeça.

Em sua obra analisada neste estudo, Gibson (2014) retoma a construção de estética *cyberpunk* através da ambientação de sua narrativa e no desenvolvimento do arco das personagens principais. A conexão das múltiplas realidades por meio de cabos e *consoles*; a imagem do trailer dos irmãos Burton altamente equipado com recursos tecnológicos para fornecer experiências de simulações; e, o alto grau de investimento armamentista, por meio de *drones*, armas e componentes químicos, são elementos do imaginário da FC que o autor utiliza para compor a sua narrativa. Sobretudo, perpassando pelas relações de poder, Gibson também utiliza da personagem Aelita West, uma celebridade, para discutir a influência da mídia diante a força da visibilidade de uma pessoa, tornando, assim, latente para o campo da FC questões adjacentes à exploração da imagem humana, principalmente da mulher, a fim de atender uma necessidade do capital. Concomitantemente, Aelita West de Gibson e Nicole Thibodeaux de Dick relacionam-se entre si dadas as imagens que ambas promovem em uma sociedade midiática, em que a exposição é responsável pela alienação e pela manutenção das estruturas de poder.

Gibson (2014), promove, portanto, um olhar para a sociedade estadunidense ao pensar na força e influência armamentista na sociedade civil. Em sua obra, temos um cenário distópico hostil onde agentes e instituições de segurança pública são praticamente nulos e as pessoas buscam suas próprias formas de seguranças pessoais. A força armamentista é um tema muito explorado em obras de FC, sobretudo desde a *New Wave*, contudo, nessa obra, Gibson não trata desse tema a nível de uma segurança nacional, ou força militar frente a qualquer guerra nuclear. O autor, por outro lado, conecta em uma leitura muito própria, a força armamentista com a tecnologia e o seu uso entre os civis e ex-militares.

Além disso, outro olhar que a visão *cyberpunk* de Gibson promove, para além do uso tecnológico e das forças armamentistas, é a influência da mídia na construção de uma imagem. Esse recuso serve a uma estética entendida como o espetáculo da representação, comparativamente olhamos para a força midiática, cultural, política e social que ambas personagens, Nicole Thibodeaux de Dick (1964) e Aelita West, têm para entender suas narrativas como parte de um mecanismo de alienação e hierarquização do poder. Observamos de um lado sua influência social e representação na camada mais popular das pessoas, e, por outro, o esforço coletivo

feito por outros agentes operantes na ferramenta da alienação e da manutenção do poder. Em conclusão, essas duas personagens estão inseridas as suas respectivas estratégias de poder, pois são parte de um mecanismo maior, são apenas partes visuais, representacionais de uma operação maior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como abordado anteriormente, para Bukatman (1993), Philip K. Dick em *The Simulacra* (1964), assim como em outras obras, compõe, no pós-modernismo, a chamada “pós-alienação” do futuro, ponto em que a alienação é encontro entre os passos de regressão e progressão, criando, portanto, a própria reificação ambivalente do que é considerado “natural”, elemento importante para a estética da distopia (Booker, 1994). A partir dessa atmosfera, o autor especulativo utiliza-se de um ambiente hostil e, muitas vezes, opressivo, para promover reflexões maiores entre o limite do que se entende como o processo “natural”.

Assim como mencionado, Dick (1964) estava inserido no movimento dos anos 60 nomeado *New Wave*. Segundo Mchale (1987), esse movimento, assim como outras ondas da chamada ficção científica, foi importante para construir outras narrativas no espaço especulativo, possibilitando que outras vozes fossem ouvidas ao longo dos anos, e, que temáticas conectadas à vida do ser-humano contemporâneo fossem levadas em consideração. Segundo o próprio autor, a *New Wave* dos anos sessenta mostrou-se “uma tendência à “pós-modernização” da ficção científica” (MCHALE, 1987, p. 69).⁸⁹ Vale retomar que nesse momento, pós-Segunda Guerra Mundial e frente aos conflitos e tensões da Guerra Fria, a FC precisou-se readequar ao período histórico em questão, promovendo novas históricas que buscassem narrativas menos espalhadas e difundidas como antes. Um exemplo disso são os super-heróis, muitos deles criados durante a Segunda Guerra Mundial para fortalecer uma visão nacionalista e a soberania do sistema capitalista no mundo. As histórias de Dick e de outros autores constituídos na *New Wave*, promoveram, portanto, olhar para outras problemáticas e entregar histórias ao público-leitor dos quadrinhos e consumidores de FC que não fossem rasas e repetitivas em seus tropos, enredos e personagens, mas que pudessem ser uma porta para uma experimentação, trazendo temáticas fragmentadas análogas à realidade.

Aos passos que o movimento *New Wave* abria espaço para novas narrativas de FC e modulada a sua poética, a imagem de uma literatura mais conectada com a vida do homem em sociedade, suas tensões e conflitos, emana das páginas de muitos livros, elucidando o momento que entendemos ser as faces do pós-modernismo na

⁸⁹ Tradução nossa: “uma tendência à “pós-modernização” da ficção científica”.

literatura de ficção científica. David Harvey (2008), debruçando-se sob a ótica de Mchale (1987), defende que o romance pós-moderno é, sobretudo, caracterizado com um viés “epistemológico” ou “ontológico”:

O romance pós-moderno, alega McHale (1987), caracteriza-se pela passagem de um dominante "epistemológico" a um "ontológico". Com isso ele quer dizer uma passagem do tipo de perspectivismo que permitia ao modernista uma melhor apreensão do sentido de uma realidade complexa, mas mesmo assim singular à ênfase em questões sobre como realidades radicalmente diferentes podem coexistir, colidir e se interpenetrar. Em consequência, a fronteira entre ficção e ficção científica sofreu uma real dissolução, enquanto as personagens pós-modernas com frequência parecem confusas acerca do mundo em que estão e de como deveriam agir com relação a ele. A própria redução do problema da perspectiva à autobiografia, segundo uma personagem de Borges, é entrar no labirinto: "Quem era eu? O eu de hoje estupefato; o de ontem, esquecido; o de amanhã, imprevisível?" Os pontos de interrogação dizem tudo. (HARVEY, 2008, p. 46).

O cerne da questão, já no pós-modernismo, é um viés ontológico sobre as criações literárias e sua representação, o que McHale entende ser a uma nova constituição da “poética geracional” compartilhada entre os autores e suas obras. Como lemos, a partir da teoria de Darko Suvin, um novo aspecto na dialética da composicional da ficção científica pós-moderna. Histórias antes reproduzidas em diversos livros com inúmeras personagens diferentes, recriando tropos e enredos comuns e constantes para os seus leitores, vão dar espaço também para histórias experimentais, alocadas em verdadeiras fronteiras do gênero e de temas abordados. Essas narrativas trazem formas inovadoras para pensar a conhecida, comercial e enigmática ficção científica.

Com o pós-modernismo, a ficção científica consegue, portanto, reinventar-se e diluir os limites entre as outras vertentes ou gêneros da ficção, como dito por Harvey (2008). Na prática, uma história ficcional de suspense ou horror, pode utilizar de “empréstimos” do campo da ficção científica; ou até mesmo a fantasia consegue recorrer a esses mesmos “empréstimos” que são, muitas vezes, provenientes do campo científico.

Ao olhar para o homem pós-moderno e sua construção estrutural, a FC passa para além de um gênero fantástico ficcional, podendo também ser vista como um mecanismo de extensão para outras narrativas tangenciarem temas dessa mesma vertente. Vemos, no passar das décadas, como o movimento *New Wave* (McHale,

2008) foi fundamental para a construção da “ficção científica sociológica” Bukatman (1993), como a estética cyberpunk de William Gibson.

A partir desse encontro e as obras analisadas na composição de nosso *corpus*, buscamos em termos gerais, tecer uma consideração final capaz de perceber a influência na poética da ficção científica desde *New Wave* até o pós-modernismo na obra de Dick (1964) e Gibson (2014). Um recorte temporal de cinquenta anos, meio século suficiente para evidenciar recursos como a representação do poder e da simulação são construídas em ambos os romances distópicos. Portanto, uma leitura comparativa centrada nos aspectos confluentes em ambos os autores, visibilizando, por meio de “empréstimos mútuos” (Texte) caminhos para a “poética geracional” (McHale) da ficção científica pós-moderna.

Com a finalidade de melhor compreendermos o lugar de encontro desses dois autores estadunidense, faz-se necessário olharmos para além da *new wave*, o vasto movimento cyberpunk. Para Bukatman (1993), Gibson, em acréscimo ao cyberpunk, foi o responsável por apresentar à ficção científica, o conceito de ciberespaço, um não-lugar dotado de simulação:

William Gibson apresentou ao mundo o ciberespaço, um campo vasto, geométrico e ilimitado, dividido por linhas vetoriais que convergem para algum lugar no infinito, permeado pelos sistemas de dados das corporações do mundo. (1993, p. 119).⁹⁰

O ciberespaço é colocado como o lugar da inteligência artificial, do banco de dados, das ligações que permeiam o tempo e as múltiplas realidades. Assim como inserido na trilogia *Sprawl*, em *Neuromancer* (1984), esse “não-lugar” também aparece na produção do século XXI do estadunidense por meio da conexão de dados permitindo a Flynne e Burton conectarem-se com seus periféricos através do tempo, em *The Peripheral* (2014).

Gibson define o *cyberspace* como uma “alucinação consensual”, um lugar que passa a ser factível entre os leitores inseridos em um ambiente altamente desenvolvido tecnologicamente e aceito pela ficção. Como observamos em sua

⁹⁰ Tradução nossa: *William Gibson introduced the world to cyberspace, a vast, geometric, limitless field bisected by vector lines converging somewhere in infinity, permeated by the data systems of the world's corporations.*

definição, o *cyberspace* serve ao próprio desenvolvimento das narrativas de FC à ambientação de um desenvolvimento tecnológico. Vejamos:

É cada vez mais evidente que a sociedade, cada vez mais definida por um sistema de representações eletrônicas, baseia-se em uma ficção aceita ou em uma "alucinação consensual", para usar a definição de ciberespaço de William Gibson. (BUKATMAN, 1993, p. 30).⁹¹

Em uma perspectiva comparada, vemos a configuração dos textos citados de ficção científica através de cinquenta anos, importante para um momento de ponto de virada na estética do gênero. Entre *The Simulacra* (1964) e *The Peripheral* (2014), visualizamos a confluências que tornaram possível compreendermos a ficção científica como uma ficção ontológica. Na verdade, ambas são interessadas em representações advindas das tensões e conflitos humanos em sociedade, sem grandes elementos fantásticos, super heroísmo, ou até mesmo poderes sobrenaturais. Em comparação, Dick (1964) e Gibson (2014) tecem um caminho congruente acerca da posição política, social e cultural humana em relação a força tecnológica presente em nossas vidas.

Para além do pressuposto, também avaliamos o papel da simulação para o amadurecimento e difusão da FC através do tempo, como vimos nos estudos de Baudrillard (1991), aplicados a esses dois textos. Temos, portanto, a simulação como um fator determinante para reinventar a FC na pós-modernidade.

Em *The Simulacra* (1964), a simulação é notável por meio dos simulacros presentes na narrativa, sejam eles andróides como Der Alte, ou até mesmo 'orgânicos', como a atriz que interpreta a primeira-dama Nicole Thibodeaux. O papel da mídia para manter a governabilidade e apoio social da primeira-dama é outro recurso da simulação, que garante a ela o poder de liderança por mais de setenta anos com apoio popular. Em *The Peripheral* (2014), a simulação está presente, sobretudo, na construção dos periféricos, por sua vez, simulacros que possibilitam a ligação de realidades diferentes. A obra de Gibson, utiliza, como já dito anteriormente, do ciberespaço, também construído a partir do espaço simulacro, um sistema eletrônico de representação de dados, mas também um "não-lugar"; um simulacro possibilitando à tecnologia cumprir a função de conectar realidades e tempos distintos.

⁹¹ Tradução nossa: *It is increasingly evident that society, ever more defined by a system of electronic representations, is based on an accepted fiction, or a "consensual hallucination," to use William Gibson's definition of cyberspace.*

Por outro lado, após cinquenta anos, vemos em ambas as obras a manutenção do poder entre as relações interpessoais dos personagens, como ilustrado em nosso estudo. O poder está presente nas relações de massa, como na imagem social que a primeira-dama Nicole sustenta para conseguir, midiaticamente, o apoio popular de um país. Contudo, o poder também está presente, nas duas narrativas, nos espaços menores, na microfísica da relação ficcional entre os personagens, como os *Bes* e *Ges*, sendo aqueles que têm e os que não têm a informação confidencial a respeito de Nicole ser um simulacro. De mesmo modo isso acontece na relação de trabalho entre o último psicoterapeuta Dr. Superb e o pianista soviético, seu paciente, Kongrosian. Na obra de Gibson (2014), porém, a manutenção do poder se dá pelo acesso à informação e os privilégios que a camada dominante de personagens detém sobre os irmãos Fisher para saber quem matou a senhorita West. De todo modo, Flynne e Burton são levados às suas versões periféricas, não por própria escolha, mas por uma necessidade básica de se manterem vivos em um cenário pós-apocalíptico distópico de raros empregos e baixa qualidade de saúde.

A ficção científica emerge, para esses dois autores, em seus respectivos livros analisados neste trabalho, por meio de um cenário distópico de simulações e relações de poder. Para William Gibson (2014), a simulação está presente na hiper-realidade construída pelos jogos e na força que a imagem do “periférico” representa; um pseudo-corpo, o corpo artificial; e o hiperespaço, espaço da simulação da realidade. Outrora, para Dick, a simulação é o jogo da manutenção de poder do Estado, onde é necessário utilizar-se de peças simbólicas e representativas popularmente para atingir-se a governabilidade, o adestramento e o controle social. As duas obras analisadas nesse trabalho recortam um período histórico de produção de cinquenta anos, entre dois autores distantes entre si, mas conectados por meio do movimento cyberpunk na ficção científica e das temáticas de seus enredos narrativos: a simulação como estratégia de poder.

Por meio de ambas narrativas distópicas, conectamos a história de Nicole Thibodeaux e Aelista West, duas personagens femininas que utilizam do espetáculo da representação para atingir seus próprios fins. Tanto a atriz de Dick (1964), quanto a excêntrica figura pública de Gibson (2014), são parte de uma estrutura hierárquica de poder, importantes cada uma à sua medida para o desenvolvimento principal da trama. Os autores mencionados de ficção científica, utilizam em Nicole e Aelita a força midiática para promover a alienação de massa na camada dominada de seus

personagens. De mesmo modo, as duas mulheres estão inseridas como parte do que Bourdieu chama de poder simbólico, uma construção imagética constituída muito maior que as próprias personagens, enraizada no campo ideológico, cultural, político e social para imprimir o que elas de fato representam ao contrário do que são.

O espetáculo da representação, dá-se em *The Simulacra* por meio da força da propaganda em canais de comunicação como televisão, reforçando a visão matriarcal, passional e nacionalista da imagem de Nicole. Além disso, a influência dos artistas da Casa Branca como Kongrosian são peças fundamentais para a manutenção da representação social da mesma ideologia alienante. Por outro lado, a imagem de Aelita West em *The Peripheral* (1964) é vinculada à elite social de Londres, uma mulher excêntrica conectada a autoexposição através do universo digital. Para além disso, West recorre a diversos procedimentos como a tatuagem dos neoprimitivistas brasileiros para construir a sua imagem de influência social. Nascida em um cenário de *reality shows*, West promove uma imagem difundida com a política e também com a arte, sob um comentário crítico de Gibson que nos revela os limites da autoexposição pessoal entre celebridades ascendentes: “Ela descende disso, de certa forma. Reality Shows. Fundiu-se com a política. E depois, com a arte performática.”⁹² (GIBSON, 2020, 375).

Comparações e aproximações como essa e outras compostas em nosso estudo, são traços que compõem a chamada poética geracional (Texte, 1893), influências estéticas e temáticas compartilhadas entre os textos de ficção científica através do tempo. Partindo da definição de Darko Suvin sobre o gênero apresentar-se por meio de um “estranhamento cognitivo”, lugar especulativo promovido em histórias fragmentadas. Medina entende a ficção científica a partir do entretenimento e do seu caráter subversivo da realidade:

Em sua essência, a ficção científica, por definição, abrange textos que simultaneamente entretêm e oferecem possibilidades alternativas que ocorrem em cenários que não se assemelham aos espaços que tradicionalmente presumimos serem comuns ou usuais. (2023, p. 145).⁹³

⁹² Tradução nossa: “Yes. She’s descended from that, in a sense. Reality television. It merged with politics. Then with performance art.” (GIBSON, 2014, p. 347)

⁹³ Tradução nossa: *En su base, la ciencia ficción por definición abarca textos que simultáneamente entretienen y ofrecen posibilidades alternas que acontecen en escenarios que no se parecen a los espacios que tradicionalmente presumimos como comunes o habituales.*

Juntamente com os teóricos apresentados no item 1.1. desse estudo, Medina (2023) lê a ficção científica como um caráter subversivo da realidade, apresentando novas alternativas, distópicas e pós-apocalípticas como verificamos no nosso *corpus*, da realidade. Contudo, a partir do viés do entretenimento, faz-se fundamental retomar o caráter editorial e comercial carregado pela FC, sendo uma literatura de mercado, de consumo e com um público-leitor muito bem delimitado.

Diante disso, as mudanças percebidas entre a experimentação Da *New Wave* em *The Simulacra*, até a consolidação e as fronteiras alocadas no cyberpunk em *The Peripheral*, promovem uma mudança na poética geracional do gênero. Portanto, surge um novo lugar de criação artística, pautado em histórias subversivas da realidade pós-moderna, trazendo as tensões e conflitos humanos para dentro de arcos narrativos e representações de personagens.

Traços esses compostos no *corpus* analisado como a exploração da informação nas duas obras; a manutenção do poder e simulação utilizados como ferramenta para sustentar o próprio mecanismo da informação. Como o grupo Ges em *The Simulacra*, ou ainda os periféricos de Netherton e a construção do jogo beta para realizar viagens temporais em *The Peripheral*. O acesso à informação em ambas obras, para além da força armamentista e o viés tecnológico, é elementar para modular as narrativas dentro do aspecto da literatura pós-modernista. A grande ambivalência provocada no olhar da distopia de Booker (1994) em nosso estudo, não está somente nos grandes elementos amplamente difundidos da FC como androides, viagens espaciais e temporais, mas na negociação da exploração da informação. Acordo esse criado a partir das figuras de poder da narrativa e as representações da simulação como formas de construção de um ambiente pós-apocalíptico e hostil que dialogassem com a vida humana trivial.

Obras como essas, evidenciam um recorte temporal marcado pela mudança estética e temática do que se entendida por FC até então. Dick (1964), já às portas do pós-modernismo, abre espaço pelo movimento *New Wave* para o campo da experimentação de novas abordagens. Gibson, com seu primeiro livro publicado no século XX após a trilogia *Sprawl* (1984-88), reconfigura o lugar da ficção científica pós-moderna por meio da estética mais consolidada que Dick iniciava nos anos sessenta, o cyberpunk. Movimento congruente e harmônico, elucidativo de um campo vasto e plural de histórias diversas, vivenciadas por personagens com vozes outrora silenciadas e temáticas inexploradas.

REFERÊNCIAS:

- ASIMOV, Isaac. *Eu, robô*. Tradução: Aline Pereira. São Paulo: Editora Aleph, 2014.
- ATWOOD, Margaret E. *O conto de aia*. Tradução: Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Tradução: Maria Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and Science Fiction. **Science Fiction Studies**, Indianapolis, v. 18, n. 3, p. 309-313, nov. 1991.
- BOOKER, M. K., *The Dystopian Impulse in Modern Literature*. London: Greenwood Prees, 1994.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Tradução: Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. London: Duke University Press, 1993.
- CASTELUBER, Alan Medeiros, *Do pós-moderno ao pós-humano: a construção do sujeito e sua representação na obra de Don DeLillo*, 2015. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, 2015.
- CARRERE, Emanuel. *Eu estou vivo e vocês estão mortos*. Tradução: Daniel Lühmann, São Paulo: Editora Aleph, 2016.
- ČAPEK, Karel. *R.U.R. Robôs Universais de Rossum*. Tradução: Rogério Pietro. Londrina: Editora Madrepérola, 2021.
- CLARKE, Arthur C. *2001 – Uma odisseia no espaço*. Tradução: Fábio Fernandes. São Paulo: Editora Aleph, 2020.
- COUTINHO, Eduardo., CARVAHAL, Tânia. (org.). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- DICK, Philip K. *The Simulacra*. London: The Orion Publishing Group, 2004 [1964].
- DICK, Philip K. *Blade Runner: Androides sonham com ovelhas elétricas?* Tradução: Ronaldo Bressane. São Paulo: Editora Aleph, 2019.
- DICK, Philip K. *O tempo dos simulacros*. Tradução: Antônio Porto. Lisboa: Livros do Brasil, 1993.
- DICK, Philip K. *O homem do castelo alto*. Tradução: Fábio Fernandes. São Paulo: Editora Aleph, 2019
- DICK, Philip K. *O homem duplo*. Tradução: Daniel Lühmann. São Paulo: Editora Aleph, 2020.
- EAGLETON, Terry. *The illusions of Postmodernism*. Nova Jersey: Blackwell Publishing Ltd, 1996.

- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Org. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- FOUCAULT, Michel. *Estratégia, poder-saber*. Org. Manoel Barros da Motta. Tradução: Vera Lucia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2010.
- FREEDMAN, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press, 2000.
- GIBSON, William. *The Peripheral*. New York: Penguin Group, 2014.
- GIBSON, William. *Periféricos*. Tradução: Ludimila Hashimoto. São Paulo: Editora Aleph, 2020.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. Nova York: Ace Books, 1986.
- HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**, New York, p. 149 – 181, dez. 1990.
- HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral & Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2008 [1989].
- HEBERT, Frank. *Duna*. Tradução: Maria do Carmo Zanini. São Paulo: Editora Aleph, 2017 [1965]
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Tradução: Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- JAMESON, Fredric. Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future? **Science Fiction Studies**, Indianapolis, v. 9, n. 2, p. 147-158, jul. 1982.
- KETTERER; RABKIN & BACCOLINI, Science Fiction and Imagination. **PMLA**, v. 120, n. 1, p. 246-249, jan. 2005.
- LYOTARD, J-François. *A condição pós-moderna*. Tradução: Ricardo Barbosa. Rio de Janeiro: Editora José Olympio Ltda, 2009.
- MCHALE, Brian. *Postmodernist Fiction*. London: Taylor and Francis Group, 2004 [1987].
- MCHALE, Brian. *Constructing Postmodernism*. London: T. J. Press, 1992.
- MEDINA, Manuel. Resistencia y subversión en los modelos narrativos de Solange Rodríguez Pappé. **KIPUS**, n. 53, p. 141-156, jan/jun 2023. Disponível em <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/kipus>. Acesso em 1 de Junho de 2023.
- MENDLESOHN, Farah, JAMES, Edward (Org.) *The Cambridge companion to science fiction*. New York: Cambridge University Press, 2003.
- ORWELL, George. *1984*. Tradução: Heloisa Jahn e Alexandre Hubner. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- ROAS, David. *A ameaça do fantástico*. Tradução: Júlia Fulks. São Paulo: Unesp, 2013.

ROBERTS, A. *Science Fiction*. Nova York: Routledge, 2006.

SUORANTA, Esko. The Ironic Transhumanity of William Gibson's *The Peripheral*.

Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research, 2016.

Disponível em: <http://journal.finfar.org>. Acesso em: 01, Setembro, 2022.

SUVIN, Darko. *The metamorphoses of science fiction*. New Heaven: Yale University, 1979.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução: Maria Castello.

São Paulo: Perspectiva, 2019 [1939].

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

WELLS, H. G. *Guerra dos mundos*. Rio de Janeiro: Companhia das Letas. Tradução:

Thelma Nóbrega, 2016 [1898].