

BRAULIO TAVARES



O RASGÃO NO REAL

METALINGUAGEM E SIMULACROS NA NARRATIVA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Braulio Tavares

O RASGÃO NO REAL

Metalinguagem e simulacros na narrativa de ficção científica



Marca de Fantasia

Parahyba, 2024

O RASGÃO NO REAL

Metalinguagem e simulacros na narrativa de ficção científica

Braulio Tavares

Série Veredas, 62. 62p.

2ª edição, 2024

ISBN 978-85-7999-110-3



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Capa: ilustração de Haffmans para a capa da edição alemã de Time Out of Joint

Fotografia do autor: Maria Flor Brazil

Este livro teve a primeira edição impressa em 2005 pela editora Marca de Fantasia

Conselho editorial

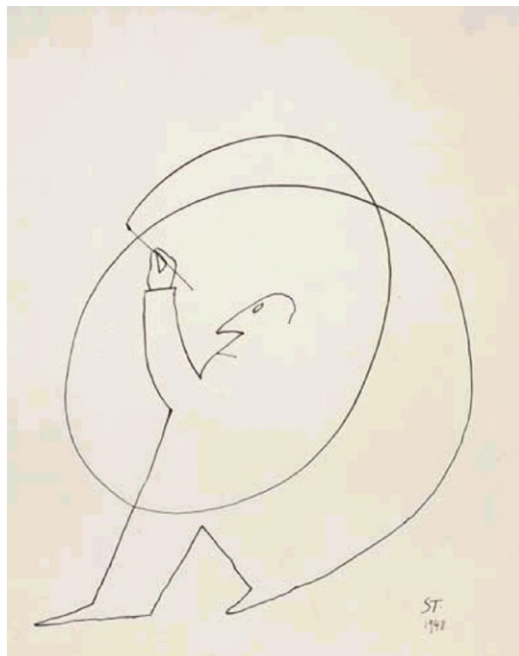
Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nílton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Em conformidade com o artigo 46 da Lei Nº. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, todas as obras artísticas presentes neste livro são reproduzidas exclusivamente para fins de estudo, com a devida menção da autoria e da origem das obras e sem qualquer intuito comercial, sendo sua propriedade garantida às autoras/es e/ou entidades detentoras de direitos autorais. Desse modo, é vedada a reprodução integral ou parcial dessas obras com fins comerciais.

Sumário

O rasgão no real: metalinguagem e simulacros na narrativa de ficção científica	5
1. <i>Ceci n'est pas une pipe</i>	10
2. A câmera faz parte da foto	18
3. “Mídia Ambiente” e mundos artificiais	25
4. O véu de Maya: o mundo não existe!	38
5. Mais real que o Real	49
6. Ficção Catalográfica	53
7. Por uma literatura do impossível	60

O rasgão no real: metalinguagem e simulacros na narrativa de ficção científica



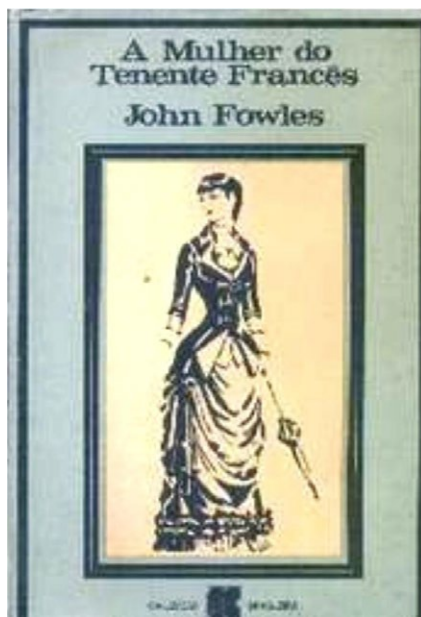
Uma das atitudes mais características da arte ocidental no século 20 foi o recurso à *metalinguagem*, o processo em que uma obra revela e questiona seus próprios mecanismos criativos. Artes plásticas, artes cênicas, artes da palavra, artes da narrativa, música erudita e popular – em todas estas áreas têm nos últimos cem anos cultivado as obras que refletem sobre si mesmas, a linguagem que critica a própria linguagem, a criação onde o próprio ato de criar está emoldurado de maneira explícita no produto final.

No caso da literatura, isto foi mais visível na segunda metade dos anos 1900, embora autores como James Joyce, no início desse século, já estivessem abrindo o portão para as gerações seguintes. A meta-literatura cresceu de forma exponencial de 1960 em diante, o que ressuscitou antigos debates sobre *a morte do romance* ou *a decadência da prosa*, uma vez que muitos escritores pareciam estar *sem assunto* e suas obras não faziam mais do que discutir o próprio processo de criação, numa perigosa autofagia.

Interferências metalinguísticas costumam expor o caráter ficcional da obra que está sendo lida, revelam sua natureza de artefato, quebram a *ilusão de realidade* experimentada pelo leitor. A metalinguagem literária impede aquele pacífico mergulho mental que os leitores vitorianos experimentavam ao abrir um maciço romance para, durante vários dias, ter a impressão de viver naquele outro mundo, na companhia daqueles personagens. Se a literatura moderna dos séculos 18 e 19 forjou a realidade virtual romanesca, a literatura pós-moderna do século 20 sabotou essa atitude, espalhando vírus de metalinguagem que – de forma irritante, para os leitores tradicionais – revelavam a todo instante os mecanismos internos da obra, através dos mais diversos tipos de interferência, ruptura e desconstrução da narrativa.

A certa altura do *falso romance vitoriano* de John Fowles *A mulher do tenente francês* (1969) o autor interfere na narrativa e propõe ao leitor três finais diferentes para a história, sugerindo três possibilidades de desfecho para o caso de amor entre o casal de protagonistas. O simples fato de ler as três alternativas estilhaça a impressão de realidade experimentada até então pelo leitor, uma vez que todas são descritas com o mesmo escrupuloso *realismo* que tinha predominado no livro. Mostrar as três alternativas faz com que todas elas se diluam; mesmo que o leitor tenha preferência por uma das três, mesmo que ele prefira aquele final para a história, não há mais como

recuperar a ilusão de que *aquilo aconteceu*. Promovido a demiurgo, a cocriador da narrativa no mesmo status que o autor, o leitor vê que é incapaz de produzir realidade: o seu mero ato de escolher uma realidade proposta define este final como ficção, coisa inventada. (A adaptação cinematográfica feita por Harold Pinter propõe uma variante esperta deste processo, mostrando um filme-dentro-de-um-filme, sendo que uma das histórias de amor está sendo filmada por aquela equipe, e a outra é a que ocorre entre os atores que interpretam os personagens).



A ficção científica (FC) também se abriu para esta tendência, mas no seu caso existe um componente adicional que a qualifica talvez para ser o modo literário metalinguístico por excelência. Na literatura sujeita a metalinguagem põe-se em dúvida o tempo inteiro a realidade da história que está sendo contada, mas não a realidade do mundo que a abriga, e que é, em princípio, o nosso mundo, o mundo do leitor. A ficção científica (como de resto a maior parte da

literatura fantástica) põe em dúvida a existência do próprio mundo onde está o leitor, o mundo onde acontece a *vida real*.

Nas últimas décadas, duas tendências de colocar em xeque a *vida real* têm crescido no interior da ficção científica. Elas se devem ao prolongamento de ideias presentes na FC desde o tempo dos *pulp magazines* norte-americanos, mas também se devem em grande parte à contaminação que a FC sofre das ideias científicas contemporâneas e do *mainstream* da literatura atual. Essas duas literaturas são muito mais próximas do que acreditam seus defensores mais extremados – os críticos literários e acadêmicos, de um lado, e os membros do *fandom* da FC, do outro.

As duas tendências de questionar o “Real” podem ser resumidas de várias formas. A mais simples e imediata delas é:

- a) O Real é menos objetivamente verdadeiro do que imaginamos.
- b) O Irreal pode tornar-se (ou pode parecer) mais verdadeiro do que o Real.

Variações destes dois conceitos se espalham pela literatura, pelas artes plásticas e pelas artes cênicas ocidentais dos últimos cem anos, e estão presentes de maneira notável na narrativa de ficção científica contemporânea. Podemos dizer, por exemplo:

- a) O que pensamos ser Território não passa de um Mapa elaborado por nossa cultura;
- b) Podemos criar Mapas tão bem elaborados que observadores desprevenidos podem chegar a tomá-los por Territórios.

Outra variante da mesma ideia básica, desta vez traduzida em conceitos típicos da FC:

- a) O que pensamos ser Natural (ou Humano) é artificial;
- b) Podemos criar Artíficos ou Simulacros capazes de ser confundidos com seres naturais (ou humanos).

Ou:

- a) O que pensamos fazer parte da Natureza faz parte da Cultura;
- b) Nossa Cultura se encaminha para produzir algo indistinguível do que é produzido pela Natureza.

No terreno demarcado por todos estes pontos, a literatura de ficção científica tem produzido algumas das mais significativas narrativas do nosso tempo.

Ceci n'est pas une pipe



Uma série de quadros do pintor surrealista René Magritte explora variações sobre uma ideia básica: a imagem de um cachimbo, tendo escrita abaixo a frase: *Isto não é um cachimbo*. A inviabilidade do realismo artístico (ou o fato de que ele não passa de uma mera convenção como tantas outras) está sintetizada nessa tela tão simples, e se insistirmos em seguir seu raciocínio até o fim, sentiremos que até mesmo a nossa percepção do mundo real começa a se esgarçar. O paradoxo proposto por Magritte nos leva a questionar níveis sucessivamente mais profundos de representação mental. A imagem pintada no quadro representa sem dúvida um cachimbo – não é um par de sapatos, não é um revólver, não é uma maçã. De acordo com qualquer repertório de referências visuais que tenhamos, aquilo é um cachimbo. No momento em que relemos a frase, contudo, uma

segunda reflexão nos induz a concordar. De fato – aquilo *não é* um cachimbo. É uma pintura, um trecho de tela coberto com manchas de tinta a óleo, resultando numa imagem que nos produz a impressão de estarmos vendo o cachimbo.

Depois de passarmos por esta experiência, nosso modo de ver se altera. Ao contemplarmos um cachimbo de verdade, colocado em cima de nossa escrivantina, já não temos a mesma certeza de que estamos vendo *the real thing*. Se o cachimbo de Magritte era apenas um conjunto de impressões visuais, este passa a ser percebido da mesma forma. Mesmo quando o tocamos, apalpamos, quando o usamos para fumar, temos agora a nossa consciência irremediavelmente contaminada de dúvida: o que há, afinal, por trás das impressões sensoriais que o cachimbo nos provoca? Haverá um cachimbo-em-si por trás disso tudo? Não podemos jamais saber o que as coisas são *em si*, pois delas só temos contato com suas manifestações sensoriais. Como dizia Cecília Meireles: “E de teres visto luares, que ousarás contar da lua?”

O realismo literário tem sido sabotado ao longo do século 20 pelo dilúvio de truques metalinguísticos que se espalhou pela literatura ocidental. Os teóricos da literatura forjaram o termo *fabulação* para designar estas obras autoconscientes, autorreflexivas, histórias que contam a si próprias como se dissessem: “Isto que está acontecendo não aconteceu”. Uma fabulação é uma história que afirma sua condição de história contada, uma história onde o narrador está sempre entre nós e os fatos que nos está narrando, sempre visível, sempre presente a nos alertar que aquilo *não é o real*, é algo que ele está nos mostrando.

Um antigo provérbio diz: “Quando alguém aponta para a Lua, o tolo olha para o dedo, o sábio olha para a Lua”. O Realismo, ou literatura mimética, pede ao leitor para olhar a Lua e fingir que o dedo não existe. A Fabulação pede ao leitor para olhar para o Lua, mas lembrar que o dedo é mais importante do que ela.



Uma outra série de pinturas emblemáticas sobre este tema são vários quadros de Magritte (aqui, vemos *La Condition Humaine*), onde ele mostra paisagens com pinturas superpostas. Aqui, vemos uma tela, e é como se ela consistisse numa lâmina de vidro totalmente transparente, que apenas revela o que há por trás: mas a presença do cavalete e do próprio retângulo não nos deixa dúvida de que o que vemos ali, por mais que se pareça com *o mar de verdade*, não passa de um artefato, um simulacro, uma reprodução. Esta última impressão se reforça quando percebemos que a tela se prolonga, lateralmente e para baixo, mais do que a janela: ela revela, portanto, um trecho de mar que não seria visível, caso aquilo fosse apenas um vidro transparente.

Um texto realista é um conjunto de protocolos verbais estabelecidos por uma longa prática, por um aprendizado do leitor em seu contato com centenas de textos ao longo dos anos. Em certas vozes

narrativas, o leitor percebe estar recebendo um comando para interpretar aquilo dentro dos protocolos da intenção realista:

“Era em 1812.

O grande exército efetuava sua retirada, deixando atrás de si Moscou e o Kremlin em chamas, e metade de seus batalhões enterados nos gelos do Beresina.

Alvo manto de neve cobria a terra sob um céu escuro.

Pelo meio das planícies imensas e estéreis arrastavam-se os restos dessas soberbas legiões, havia pouco guiadas pelo Novo César à conquista do mundo, que a Europa coligada não pudera vencer, e de que, àquela hora, triunfava o único inimigo capaz de as fazer recuar para sempre: o frio do Norte!”¹

Este é um exemplo do chamado *narrador onisciente* que, neste trecho, assume a condição de narrador invisível. Ele nos conduz como um guia, mas mantém-se fora do quadro. É uma voz impessoal, uma voz sem sujeito, que apenas nos transmite um conjunto de imagens, de ações, de informações narrativas. Dá-nos uma sensação análoga à que experimentamos diante do mundo real: a de que aquilo tudo brotou por si só, num fenômeno de organização espontânea, sem que nenhuma força consciente o elaborasse.

Dentro da própria ficção realista, contudo, começou a brotar o narrador não apenas onisciente, mas *dialogante*, que se dirige ao leitor, interpola comentários, faz advertências, insere lembretes. É o narrador Moderno. Essa voz autoral é mais difícil de manipular, pois corre o perigo de quebrar a *ilusão de realidade*. Muitos autores a usam, no entanto, para direcionar o leitor quando é preciso, ou para esclarecer algum aspecto da narrativa, mas logo em seguida eclipsam-se por completo, deixando que a história prossiga do modo

1. Ponson du Terrail. *A herança misteriosa*, volume 1 da série Rocambole. São Paulo: Companhia Brasil Editora, 1946, p. 5. A publicação original é de 1857.

mais realista possível. Esse tipo de relacionamento com o leitor já é o início da ruptura Modernista com a narrativa tradicional.

“Imagine a leitora que está em 1813, na igreja do Carmo, ouvindo uma daquelas boas festas antigas, que eram todo o recreio público e toda a arte musical. Sabem o que é uma missa cantada; podem imaginar o que seria uma missa cantada daqueles anos remotos. Não lhes chamo a atenção para os padres e os sacristães, nem para o sermão, nem para os olhos das moças cariocas, que já eram bonitos nesse tempo, nem para as mantilhas das senhoras graves, os calções, as cabeleiras, as sanefas, as luzes, os incensos, nada. Não falo sequer da orquestra, que é excelente; limito-me a mostrar-lhes uma cabeça branca, a cabeça desse velho que rege a orquestra, com alma e devoção.

Chama-se Romão Pires; terá sessenta anos, não menos, nasceu no Valongo, ou por esses lados. É bom músico e bom homem; todos os músicos gostam dele”².

A mestria narrativa de textos assim está no modo como o narrador, logo nas primeiras linhas, refrata a atenção do leitor, transferindo-a de modo sutil do presente para o passado, até que este passado se transforme no presente narrativo. Pede que imaginemos, e nos impõe com riqueza de detalhes o que deve ser imaginado. Afirma que não nos chama a atenção para *isto* nem nos fala *daquilo*, e com este recurso faz exatamente o que nega fazer. Fala *daqueles anos remotos* e *nesse tempo*, e passa a descrever tudo com o verbo no presente, trazendo-nos para dentro da história como num lento movimento de câmara cinematográfica que mostra primeiro a igreja repleta, depois mergulha sobre um personagem, apanhando-o em *close-up*, até que sussurra ao nosso ouvido a voz discreta do narrador onisciente, revelando-nos quem é aquele indivíduo, o que faz, e o que outras pessoas pensam dele.

2. Machado de Assis. Cantiga de Esponsais, em *Histórias sem Data*, in *Obra Completa*. Rio de Janeiro: Editora Aguilar, 1959, volume II, p. 383-384. A publicação original é de 1884.

Depois do narrador *dialogante* encontramos o típico narrador pós-moderno, a quem poderíamos chamar de *narrador onipotente*, o que se atravessa à nossa frente para que em momento algum esqueçamos que ele é quem manda, ele é quem narra, e que estamos ali presos à sua voz, aos seus critérios e às suas venetas.

“Sob o notório influxo de Chesterton (narrador e exornador de elegantes mistérios) e do conselheiro áulico Leibniz (que inventou a harmonia preestabelecida), imaginei este argumento, que escreverei talvez e que já de algum modo me justifica, nas tardes inúteis. Faltam pormenores, retificações, ajustes; há zonas de história que ainda não me foram reveladas; hoje, 3 de janeiro de 1944, assim a vislumbro.

A ação transcorre num país oprimido e tenaz: Polônia, Irlanda, a República de Veneza, algum Estado sul-americano ou balcânico... Ou melhor, transcorreu, pois, embora o narrador seja contemporâneo, a história por ele referida ocorreu ao mediar ou começar o século XIX. Digamos (para comodidade narrativa) Irlanda; digamos 1824. O narrador chama-se Ryan; é bisneto do jovem, do heroico, do belo, do assassinado Fergus Kilpatrick, cujo sepulcro foi misteriosamente violado, cujo nome ilustra os versos de Browning e de Hugo, cuja estátua preside um morro cinzento entre lodaçais vermelhos”³.

O narrador metalinguístico vai cometendo heresias uma atrás da outra, insistindo na artificialidade do relato, mas ao mesmo tempo mantendo um inesperado vigor narrativo que nos dá vislumbres de realidade. Ele abre o texto informando quem são os autores que o influenciaram a escrevê-lo; refere-se à história que começa a contar como um simples “... argumento, que escreverei talvez...” – ou seja, o que temos diante de nós não é ainda o conto, é um projeto de conto

3. Jorge Luís Borges. Tema do Traidor e do Herói, em *Ficções*. São Paulo: Círculo do Livro, 1975, p. 127-128. A publicação original é de 1944.

que o autor nos confidencia. Alerta que ainda não conhece a história por completo e chega ao requinte de mencionar a data (provavelmente autêntica) em que redige aquelas linhas.

Como se não bastasse um grau tão explícito de presença autoral, ele ainda faz o leitor participar de uma hesitação que seria inadmissível num relato realista tradicional, pois confessa que ainda não escolheu em que país e época deverá ambientar o conto. Considera algumas possibilidades e depois acaba optando, por *comodidade narrativa*, pela Irlanda de 1824. Uma vez definido este pormenor, contudo, uma vez escolhido o protagonista, ele abandona todas as hesitações, define com traços rápidos a origem histórica dos fatos e, cinematograficamente, imprime em nossa visualização a memorável imagem do ambiente irlandês que evoca: “... cuja estátua preside um morro cinzento entre lodaçais vermelhos”.

O exemplo inicial de Ponson do Terrail como narrador realista me parece agora, em retrospecto, não ser o mais adequado, uma vez que ele, como bom autor de folhetins, também costumava falar diretamente ao leitor, que sabia ser um leitor de jornais, acostumado a esse tratamento franco, íntimo, quase familiar. E o próprio Ponson não tinha pudor de fazer ele mesmo uma aparição *hitchcockiana* no meio do romance, para explicar como tivera acesso às informações sobre as aventuras do seu herói⁴.

Na verdade, tais interferências metalinguísticas do narrador, que a todo instante retorna para nos lembrar que aquilo tudo é apenas uma história, são menos uma questão de evolução cronológica do que da maior ou menor distância entre autor e leitor, conforme se esteja fazendo *literatura de livro* ou *literatura de jornal*. O Grande Romance do século 19 reduzia a um mínimo a presença pessoal do autor porque tinha como objetivo estético fazer-se passar como uma

4. Cf. Marlise Meyer. *Folhetim – uma história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996, p. 147-148.

recriação da realidade. A literatura popular, cujo habitat eram os jornais, folhetins e *chapbooks* vendidos por um níquel, não tinha tais veleidades, e permitia-se um certo grau de transparência. Nessa literatura improvisada, feita a toque de caixa, sem revisão, sem prazo para profundas elaborações, o que acabava emergindo à flor do texto era a antiquíssima voz do contador de histórias do mercado persa, dos cafés de Bagdá ou do Cairo, das feiras da Europa medieval. A voz do cantador que, diante de um semicírculo de ouvintes, não tem como se fazer invisível, e torna-se parte integrante da história contada, a qual flui dele, através dele, e com ele.

É preciso notar, contudo, que essa oralidade narrativa, esse narrador que dialoga com o público, não são característicos da ficção científica, que desde o seu início foi, em termos de técnica literária, uma literatura conservadora, presa a técnicas romanescas do século 19, e pouco dada a experimentações. Pode-se considerar inclusive que, quanto mais fantásticos e delirantes eram os universos que a FC descrevia, mais convencional era a carpintaria literária de que lançava mão. Como observa John Clute, ao contrário do que muitos pensam o romance de FC não era uma reação à ficção mimética, realista, do século 19, e sim um prolongamento dela⁵. Este quadro só viria a ser rompido com a *New Wave* dos anos 60, através do experimentalismo dos autores associados à revista britânica *New Worlds*, e de autores norte-americanos como Harlan Ellison, Philip José Farmer, Thomas M. Disch, John Sladek e outros.

O fenômeno do narrador visível, por mais que tenha sido associado no século 20 a movimentos de vanguarda e a uma atitude um tanto elitista, é na verdade um retorno a uma das situações mais antigas e mais populares na arte da narrativa: a de uma leitura triangulada onde Narrador, Narração e Ouvinte (ou Autor, Texto e Leitor) coexistem num mesmo espaço mental, e se percebem como mutuamente visíveis.

5. John Clute. *Fabulation*, in *The Encyclopedia of Science Fiction*. Londres, Granada: Ed. Peter Nicholls e John Clute, 1993, p. 399-400.

A câmera faz parte da foto

A visibilidade do autor e dos mecanismos que utiliza foi tida por muita gente, no século 20, como um sinal de esgotamento das possibilidades criativas da literatura, mas ela corresponde na verdade a uma perda de ingenuidade por parte do autor e do público, a uma consciência maior dos processos envolvidos na criação e na fruição da obra literária. Ela é menos uma consequência de uma crise de criatividade do que o reflexo do espírito do tempo, de uma época em que na filosofia e na ciência passou-se a questionar conceitos como o da Objetividade e do Absoluto.

A Física Quântica foi forçada a abrir mão de um dos princípios mais caros da ciência dos séculos anteriores, o princípio da objetividade, da não-interferência. Os físicos começaram a admitir que o simples ato de observar um fenômeno o influencia, a tal ponto que nunca poderemos saber como é o fenômeno quando não está sendo observado. De certa forma, é o próprio cientista que cria o perfil final do fenômeno, ao observá-lo ou medi-lo; até aquele instante, numerosos perfis distintos eram igualmente possíveis, mas a interferência do observador cancelou todos menos um. Semelhante grau de intervenção seria impensável na ciência dos séculos anteriores, quando ainda se acreditava na objetividade total. Na Física Quântica, o evento observado é a soma entre o evento propriamente dito e o seu observador. Isto ocorre, no entanto, no nível infinitesimal das partículas subatômicas. Qual a relação disto com o mundo dos seres humanos?

Este novo nível de consciência dos físicos veio a aproximar o discurso das Ciências Exatas ao das Ciências Humanas, como, por exemplo, a Antropologia. Durante muito tempo os antropólogos enfrentaram o dilema da não-interferência. Como se comportam, perguntavam eles, os indígenas da tribo “x”? Em princípio, parecia simples responder esta pergunta: era só ir até a tribo, observar, fotografar, fazer anotações. Mas aí a pergunta voltava a ser formulada com um grau maior de complexidade: Como se comportam eles, *quando não estão sendo observados*? Numerosas estratégias foram concebidas para contornar este obstáculo, mas nenhuma foi capaz de anulá-lo por completo. No século 20 os cientistas (e os jornalistas, e os escritores) reconheceram que observar é interferir, examinar é modificar o que se examina, perguntar é induzir respostas, informar é direcionar uma opinião, mostrar “a” é deixar de mostrar “b”. Tudo que vê também é visto; tudo que toca é tocado.

Parece que teremos de conviver com o fato de que nunca saberemos como gira um elétron quando não estamos medindo o seu *spin*, ou como se relacionam os indígenas quando não há brancos por perto. Os psicanalistas dizem que não podemos saber jamais o que é nosso Inconsciente, porque qualquer manifestação mental de que nos apercebemos deixa, por definição, de ser inconsciente. Dele, só podemos ter sinais indiretos, pistas, pegadas, sintomas, efeitos colaterais, numa relação parecida com a que os físicos têm com os neutrinos, os astrônomos com os buracos negros, e os pintores surrealistas com os cachimbos.

* * *

Num artigo publicado na revista Time, o jornalista Rick Stengel escreve:

“No quadro mural que fica em frente à minha mesa de trabalho, tenho duas fotos da Era Reagan. A primeira delas mostra Ronald

Reagan, com botas e chapéu de cowboy, montado num cavalo, contemplando o horizonte. A segunda foto mostra a mesma cena, mas fotografada uns dez metros mais atrás. Ela mostra Ronald Reagan, com botas e chapéu de cowboy, montado num cavalo, contemplando o horizonte – e cercado por 25 fotógrafos que se empurram e se acotovelam em busca do melhor ângulo.

Qual das duas é a realidade? Para a maioria dos americanos, é a imagem de um Reagan solitário no meio da pradaria (...). Mas, é claro, a verdadeira realidade é o modo como cada imagem é habilmente manipulada para parecer autêntica, genuína. Esta é a realidade que em geral não percebemos”⁶.

Esta imagem lembrada por Stengel me parece encapsular uma das questões básicas não apenas do jornalismo, mas da própria literatura. Até uma certa época, líamos uma obra literária como quem vê a primeira foto de Reagan; depois da segunda metade do século 20, fica difícil não ler qualquer livro como quem vê a segunda. Claro que a maior parte do público leitor continua aferrada à primeira leitura – o que, aliás, não é nenhum problema, é um estágio necessário na formação do leitor e uma forma de apreciação legítima do texto literário. Mas escritores, críticos e pessoas que se dão o trabalho de ler ensaios como este não podem mais deixar de considerar a segunda⁷.

6. Rick Stengel. *Time*, May 11, 2001.

7. Um outro aspecto interessante do exemplo citado por Stengel é o fato de não envolver uma pessoa qualquer, mas Ronald Reagan vestido de cowboy. O cowboy é uma das fantasias que os norte-americanos mais gostam de cultivar, e Reagan foi um dos tipos humanos mais parecidos com o século 20: um personagem do cinema que passou à realidade. Reagan não apenas era incapaz de distinguir entre o Brasil e a Bolívia, como também não via diferença entre o país que presidia e os Estados Unidos míticos dos filmes de Hollywood. Falamos muito em andróides criados em laboratório, e em inteligência artificial abrigada em chips de silício, mas Reagan comprova a existência e a viabilidade da *inteligência artificial biológica*: seres humanos totalmente moldados pela mídia, e controlados como zumbis por uma equipe de especialistas, à qual cabe fazer a monitoração e as correções de percurso.

Esta segunda leitura é, se posso ter a sem-cerimônia de pedir emprestado o termo, a “leitura quântica” da foto, da notícia de jornal, do quadro a óleo, do romance, do conto. É a leitura que reconhece, em cada uma dessas manifestações, não uma reprodução fiel da realidade, mas uma manipulação, um artefato, um simulacro, uma leitura e recriação. Tínhamos sido condicionados a acreditar que através do uso da linguagem é não apenas possível, mas *natural*, retratar objetivamente a realidade. Toda a teoria do realismo literário se baseia nesta crença tácita de que a linguagem não modifica, não influi, serve apenas de veículo neutro entre a consciência do leitor e o mundo real que jaz “por trás” da história narrada.

Entre os teóricos da FC, a defesa mais clara dessa atitude é feita por Isaac Asimov, num artigo intitulado “O vitral e a vidraça”. Nele, Asimov defende o seu modo de narrar (que ele considera “transparente” e compara ao vidro de uma vidraça), contrapondo-o ao modo “estilista” de narrar, onde o autor usa uma linguagem elaborada que chama a atenção sobre si própria e não para a história que está sendo contada.

“Existem, ao que parece, duas maneiras de contar uma história. Numa delas, você presta mais atenção à linguagem propriamente dita do que aos acontecimentos que está descrevendo. Você está ansioso por escrever com riqueza de detalhes, para recriar uma imagem do ambiente ou um pano-de-fundo para os acontecimentos. Você pretende criar no leitor um estado de espírito que lhe permita sentir os acontecimentos da narrativa com mais intensidade do que seria possível através de um relato banal. (...) Uma escritura assim é como um belo mosaico feito de pedaços de vidro colorido. Pode ser um espetáculo magnífico, maravilhoso de contemplar, mas se você está interessado em saber o que está acontecendo na rua, vai ter dificuldade em olhar através dele.

(...) Existe também um outro tipo de escritura. Nela, palavras e frases são escolhidas não pelo seu frescor e originalidade, ou pelo

seu inesperado poder de evocar um sentimento, mas simplesmente pela sua capacidade de descrever o que está acontecendo sem que elas próprias se interponham. Tudo está subordinado à clareza. (...) Esta escritura pode ser comparada à vidraça de uma janela. Você pode ver exatamente o que está acontecendo na rua, e nem percebe a presença do vidro”⁸.

Note-se bem que a teorização de Asimov nem sequer leva em conta a existência da metalinguagem: ele opõe sua própria “prosa transparente” à prosa meramente elaborada, caprichada, estilística, à prosa que se torna uma função estética em si mesma, à prosa visível. O “Bom Doutor” não está questionando os pós-modernos como Borges ou Ítalo Calvino: no máximo está questionando os estilistas de dentro da própria FC, como Ray Bradbury, Avram Davidson ou Harlan Ellison. Asimov pertence à linhagem de escritores utilitários, que lançam mão dos instrumentos literários que herdaram, sem interferir neles. Há uma linguagem literária que foi desenvolvida para contar histórias, e se ela funciona bem há duzentos anos, não há motivo para trocá-la por outra. De Julio Verne a Asimov, esta atitude vigorou na ficção científica até por volta da década de 1960.

Uma outra atitude é defendida, entre outros, pelo crítico Robert Scholes, em sua obra *Structural Fabulation*⁹. Nos quatro ensaios que compõem o livro, Scholes propõe o termo fabulação para designar a “ficção que nos propõe um mundo clara e radicalmente descontínuo em relação ao que conhecemos, e que, no entanto, nos leva a considerar este mundo conhecido por um novo ângulo cognitivo”. Scholes considera que o romance mimético, o que pretende reproduzir fielmente a realidade, foi posto em xeque pela literatura mais recente, a tal ponto que

8. Isaac Asimov. O vitral e a vidraça, em *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1984. A publicação original é de 1980.

9. Robert Scholes. *Structural Fabulation*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1975. O conceito de *fabulação* foi inicialmente proposto em *The Fabulators* (1967).

ocasionou uma perda de inocência por parte dos leitores. Ele compara esta perda de inocência à situação de quem chegou ao cume do monte Everest e tem, ao mesmo tempo que um alargamento de horizontes, a sensação de ter chegado a um beco sem saída. Para Scholes, há os escritores que subiram o Everest e não podem mais fazer de conta que não viram o que viram lá de cima; e os escritores que não subiram ao cume e que (como é o caso de Asimov) permanecem trabalhando dentro de códigos linguísticos que para eles continuam a ser satisfatórios.

O conceito de “realismo” está, por definição, atrelado ao conceito de realidade. Realista será, dentro de um grupo humano qualquer, qualquer ficção que se harmonize com o conceito que aquele grupo tem sobre o que é ou não Real. A maior parte dos mal-entendidos que cerca o chamado “realismo mágico” oriental ou latino-americano decorre do fato de que críticos norte-americanos e europeus interpretam como elementos mágicos uma série de traços culturais que os autores dos livros consideram realistas. Estes traços correspondem ao consenso de sua cultura sobre o que é real, e estão usados na obra para aumentar a sensação de realidade, e não o contrário.

O próprio “romance mimético” europeu passou por uma longa transformação, lembrada pelo próprio Scholes:

“No romance propriamente dito é possível mapear a ascensão e a queda de predominância de uma ficção sentimental no século 18, de uma ficção mais sociológica e histórica no século 19, e finalmente de uma ficção mais intimista e psicológica no início do século 20. Todas estas formas receberam o nome de realismo”¹⁰.

O realismo contemporâneo, para Scholes, deve refletir de forma consciente (como já reflete de forma indireta, involuntária, inconsciente) a nossa percepção da complexa rede de relações entre o mundo material e o mundo cultural que estamos criando:

10. Scholes, *ibidem*, p. 34.

“Esta revolução no conceito do homem a respeito de si mesmo começou com a Teoria da Evolução, de Darwin. Teve continuidade através da Teoria da Relatividade, de Einstein. E foi ampliada pelo desenvolvimento dos estudos dos sistemas humanos de percepção, organização e comunicação, que vão da filosofia da linguagem de Wittgenstein e da psicologia da Gestalt de Kohler até a antropologia estrutural de Lévi-Strauss e a cibernética de Wiener. Este século de reordenação cósmica, cruamente indicado aqui por esta lista de nomes e conceitos, nos conduziu a novas formas de compreensão do tempo humano e do espaço-tempo, assim como a uma nova percepção das relações entre os sistemas humanos e os sistemas mais amplos do cosmos. Em seu sentido mais amplo, esta revolução colocou no lugar do Homem Histórico o Homem Estrutural”¹¹.

A literatura que tem sido praticada nas últimas décadas, tanto no *mainstream* quanto na ficção científica, tem se proposto estas questões, seja deliberadamente, seja apenas porque reflete o modo como a sociedade em geral reage a elas. Essa busca de um novo realismo tem se manifestado, entre outras formas, através de uma ressurreição da literatura de gênero; de diferentes estratégias de fusão entre o texto factual e o texto imaginativo; da mistura de técnicas para estimular a mente do leitor em frentes simultâneas (prosa + poesia, romance + quadrinhos, texto + imagem etc.); do recrudescimento do culto às técnicas desconstrutivas como a paródia, o pastiche, a citação, o falso plágio, a reutilização de obras alheias, a “psicografia literária” (tentar escrever uma obra “como se fosse” o autor Fulano de Tal), e assim por diante. Em todas essas frentes de trabalho é possível perceber como se delineia o perfil de um autor cada vez mais presente dentro da obra, cada vez mais disposto a ser personagem dos materiais e dos instrumentos com que lida.

11. Scholes, *ibidem*, p. 35.

“Mídia Ambiente” e mundos artificiais

Falei acima nas duas tendências narrativas que procuram diluir as fronteiras que separam o *real* e o *fictício*. Um dos territórios onde isto acontece com mais clareza é no que podemos chamar de “Mídia Ambiente”, tradução aproximada para a expressão *media landscape*, utilizada para descrever a onipresente ação dos meios de comunicação de massa sobre nossos sentidos e nossa consciência¹². Os habitantes das grandes cidades vivem mergulhados numa imensa *realidade virtual* composta de emissões de rádio e TV, sessões de cinema, troca de mensagens por telefone, telefone celular e computador, mensagens publicitárias impressas, auditivas e eletrônicas. Há níveis de artificialidade ainda mais profundos – arquitetura, roupas, meios de transporte, mobiliário, tudo isto também compõe *linguagens* artificiais que registramos e decodificamos quase sem perceber. Mas mesmo se considerarmos apenas as tecnologias de comunicação características do século 20, estaremos lidando com um novo conceito de realidade.

A manipulação da realidade através da Mídia Ambiente foi um dos temas preferidos da FC, principalmente a partir dos anos 60. O mundo totalmente dominado pelos publicitários foi o aterrorizante (e hilário) pesadelo descrito por Frederik Pohl e C. M. Kornbluth em *Os mercadores do espaço* (1953); a manipulação através da te-

12. Cf. David Pringle e Peter Nicholls. *Media Landscape*, in *The Encyclopedia of Science Fiction*, op. cit., p. 792-794.

levisão foi o tema central de *Bug Jack Barron* (1969) de Norman Spinrad; a perda de controle sobre a mídia em geral foi levada aos seus limites em numerosas histórias de Robert Sheckley, Kurt Vonnegut, Barry Malzberg, J. G. Ballard, John Sladek, e muitos outros. Este imenso corpus de narrativas chega a constituir um subgênero dentro da FC, tão importante quanto o subgênero das histórias de Realidade Virtual, as quais são em grande medida suas descendentes diretas. As histórias de Mídia Ambiente nos anos 50-60 refletiam a explosão da cultura de massas na Europa e nos EUA desse período (e seus efeitos colaterais, como a *Pop Art*) e, vistas em seu conjunto, sugerem a criação de um ambiente cada vez mais artificial, onde tudo é manufaturado, tudo é comercializado, tudo é programado, e as pessoas passam 24 horas por dia mudando de um ritual para outro, bombardeadas por mensagens explícitas ou subliminares, sofrendo uma lavagem cerebral imperceptível enquanto julgam estarem apenas trabalhando, se divertindo e vivendo uma vida normal.

Discute-se de vez em quando até que ponto histórias deste tipo são ficção científica – o que me parece, como na maioria desses casos, uma discussão bizantina. Como dizia Philip K. Dick, um livro como *Da Terra à Lua* de Julio Verne não é FC em virtude do veículo que conduz os viajantes, mas em virtude do lugar para onde vão – e continuaria sendo FC mesmo que eles fossem à Lua arremessados por um elástico. É o conceito de *ir à Lua* que indica a presença do espírito FC na história, e que nos permite considerar como FC o *Somnium* de Kepler (1634), onde a viagem é feita através de um feitiço, e *The Man in the Moone*, de Francis Godwin (1638), onde é feita com o auxílio de gansos selvagens. As histórias que abordam a Mídia Ambiente não utilizam nenhum dos clichês tecnológicos atrelados à FC (robô, espaçonave, supercomputador, máquina do Tempo), mas seu espaço temático é tecnológico e humanístico por igual. São histórias que examinam o impacto social das novas tecnologias de comunica-

ção, informação e controle. E correspondem plenamente à maioria das definições de ficção científica propostas pelos defensores da *FC hard*: “FC é a literatura que examina o impacto dos avanços científicos sobre os seres humanos” (Isaac Asimov).

A crítica a um mundo desumanizado pela Mídia Ambiente pode ter o tom nostálgico de *O pedestre* de Ray Bradbury (1951), onde todas as famílias trancam-se em casa à noite para ver televisão, e o único homem que ousa sair para passear é preso para ser tratado contra *tendências regressivas*. O conto é de uma época em que a TV apenas começava a fazer parte do cotidiano da classe média norte-americana e, lido hoje, parece nada ter de *futurista*, mas já em *Fahrenheit 451* (1953) Bradbury aprofundava a análise, imaginando uma TV interativa e onipresente, complementada pela proibição da cultura escrita. O clímax do pesadelo televisivo talvez seja o filme *Videodrome* de David Cronenberg (1982), precursor ilustre de muitos filmes que veem a relação entre os meios de comunicação e o ser humano como uma relação vampiresca, parasitária – um tema caro a Cronenberg, que voltaria a ele, sempre com novas ideias e novas perspectivas, em filmes de FC pouco convencionais como *Naked Lunch* (1991), baseado em William Burroughs, e *Crash* (1996), baseado em J. G. Ballard.

À medida que a TV deixa de ser um mero espetáculo e transforma-se num meio de organização e controle da sociedade, nada mais é impossível. Em várias histórias de Robert Sheckley, surgem programas de TV que prometem prêmios mirabolantes para as pessoas que se submetam às mais grotescas provas, que incluem até tentativas de homicídio. Tais histórias nos mostram um futuro onde *a Realidade pode ser manipulada de acordo com as regras da ficção*. Podemos planejar histórias, ensaiar atores como personagens, preparar cenários, e fazer com que pessoas participem inadvertidamente desta história, pensando que estão vivendo uma história *real*.

Na TV de hoje, isto virou lugar-comum, com programas do tipo *Pegadinhas do Faustão* ou *Telegrama do Gugu*, que seguem o modelo norte-americano do *Candid Camera*. Neles, vemos pessoas em situações onde elas não sabem que estão sendo filmadas (o fato de que depois assinam uma autorização para que as imagens vão ao ar não anula esta ignorância inicial). É sempre uma situação meio absurda – a boazuda de biquíni tentando trocar um pneu, o homem com dois braços engessados pedindo que alguém feche o zíper de sua calça, ou o motoboy que entrega uma carta numa casa e ao voltar para pegar a resposta, meia hora depois, percebe que a casa sumiu e em seu lugar existe apenas um terreno baldio. Alguns programas preparam histórias bem mais complicadas, que chegam a requerer a cumplicidade de dezenas de pessoas, inclusive amigos e parentes da vítima.

Programas assim funcionam em vários níveis. O mais imediato é o da comédia pura e simples, do prazer de ver uma trapalhada acontecendo. Em segundo lugar, existe o prazer levemente sádico de ver alguém (de preferência alguém famoso) passar por uma situação ridícula ou constrangedora. E existe também um prazer mais sutil: a sensação voyeurística de estar presenciando algo *que acontece de verdade*, porque toda aquela encenação serve apenas para ressaltar a única parte verdadeira no programa: as reações da vítima. Para nós é um programa de TV, mas para ela (antes do desmentido final) aquilo é a vida real, aquilo (por mais absurdo ou grotesco que seja) está acontecendo de fato. Ver reações espontâneas e ver a perplexidade sincera de uma pessoa envolvida numa tal situação nos dá uma sensação comparável à de estarmos vendo um desses filmes pornográficos feitos através dos falsos tetos espelhados de motel, onde casais de verdade são filmados à revelia. Nesses momentos, conseguimos aquilo que todo antropólogo só consegue com muito esforço: observar como as pessoas se comportam quando não estão sendo observadas. Conseguimos (ou julgamos conseguir) conhecer *a Realidade em si*.

O sucesso de programas do tipo *reality shows*, e a sua multiplicação, indica que este filão deverá ser explorado até as últimas consequências ao longo da próxima década, com resultados imprevisíveis. Os programas e os formatos são cada vez mais variados: além dos numerosos títulos norte-americanos (*Big Brother*, *Survivor*, *Temptation Island* etc.), há o britânico *Castaway 2000*, o francês *Loft Story*, o chinês *Journey to Shangri-La*, o canadense *The Drifters*, o alemão *Big Diet*, o tailandês *Reality Games*, o espanhol *Protagonistas*, o português *O bar da TV*, o escandinavo *71 degrees North* e os brasileiros *No Limite*, *Casa dos Artistas* e *Big Brother Brasil*, além de numerosos outros. O próximo salto qualitativo nos *reality shows* deverá ser a sua realização ao vivo (sem pós-edição) e à revelia: as pessoas se verão colocadas em situações extremas e tentarão sair delas, sem saber que tudo aquilo foi planejado, roteirizado, e que elas estão na verdade sendo vítimas do que podemos descrever como uma *pegadona*.

O texto de Rick Stengel sobre Ronald Reagan, citado acima, surge num artigo onde ele comenta o fato de a produção do programa norte-americano *Survivor* ter refilmado algumas sequências com figurantes ocupando o lugar dos verdadeiros participantes da aventura, apenas *para obter imagens melhores*. Se admitimos este grau de manipulação, pergunta Stengel, então, cadê a realidade? Num artigo sobre o assunto, Salman Rushdie comparava estes programas ao Coliseu romano, e se perguntava quanto tempo iria demorar até presenciarmos (por pressão do Ibope) a primeira morte ao vivo, e quanto tempo iria demorar até a segunda¹³.

Para os autores que exploram *teorias conspiratórias da História*, não há como deixar de considerar que qualquer situação, literalmente, pode estar sendo criada pela mídia. Imagino que muitas vezes um

13. Salman Rushdie. Reality TV: a dearth of talent and the death of morality, *The Guardian*. Londres: June 9, 2001.

homem público, quando se vê num momento íntimo de maior descontração ou informalidade (digamos – de cuecas numa suíte, com uma morenona no colo) deve experimentar um calafrio ao imaginar se tudo aquilo não estará sendo gravado por câmeras ocultas, para ser divulgado em horário nobre por alguém interessado em comprometer sua imagem. Na era das microcâmeras e dos *peeping Toms*, qualquer cidadão corre o perigo de ser Truman Burbank por um dia.

Transformar a vida real num prolongamento de um programa de TV não é menos difícil do que transformar uma pessoa anônima num ídolo das multidões, principalmente quando se fala em rock-and-roll. Em 1967, um filme como *Privilege*, de Peter Watkins, mostrava um futuro próximo em que um astro de rock era utilizado por um governo ditatorial britânico como porta-voz de mensagens religiosas e conformistas, e transformado numa espécie de David Bowie com discurso do Padre Marcelo Rossi. Em 1975, *Tommy*, de Ken Russell, adaptava a ópera-rock de Peter Townshend e mostrava o culto quase religioso de jovens em torno de um garoto cego, surdo e mudo que se torna campeão de fliperama. Em 1982, *Pink Floyd – The Wall*, de Alan Parker, dava sua contribuição ao estudo (se bem que *estudo* talvez não seja a descrição mais adequada para estes filmes excêntricos, barrocos, saturados de citação à Mídia Ambiente) das tendências fascistas latentes nos megashows de rock. Em 1984, este subgênero cinematográfico produziu uma de suas obras-primas: *This is Spinal Tap*, de Rob Reiner, um pseudo-documentário sobre uma banda imaginária de heavy-metal, onde o formato falsamente jornalístico torna ainda mais hilárias as canções medíocres, os shows de um mau gosto absurdo, as intermináveis querelas pessoais e as entrevistas onde os atores recitam os costumeiros clichês pseudo-profundos da maioria dos astros pop. Qualquer espectador que veja estes quatro filmes em sequência corre o risco de nunca mais poder assistir a MTV ou um show pop sem perceber que o mundo

em que vivemos é vítima de uma Super Conspiração que deixa no chinelo as do tipo *pêndulo de Foucault*. Uma conspiração sem líder, sem centro, sem projeto coordenado, mas em todo caso um esforço coletivo e aleatório no sentido de produzir uma realidade cada vez mais encenada, roteirizada, uma vida-espetáculo.

A culminação desse processo que une rock e mídia ambiente foi provavelmente o *reality show* produzido pela MTV em que a vida em família do roqueiro Ozzy Osbourne era mostrada na TV.

* * *

As histórias de Realidade Virtual introjetaram essa paisagem midiática, transferindo-a do mundo exterior para dentro do próprio cérebro dos protagonistas. Plugados num *deck*, os personagens praticamente perdem o contato com o mundo aqui de fora, e passam a interagir diretamente com a Mídia Ambiente que estão acessando, com o conjunto de arquiteturas virtuais e entidades incorpóreas que estão habitando o ciberespaço. O mundo da realidade virtual é acima de tudo o mundo do Simulacro, dos mundos imaginários eletronicamente recriados à imagem e semelhança do nosso. As histórias que deram início a essa tendência, *The tunnel under the world* de Frederik Pohl (1955) e *Simulacron-3* de Daniel F. Galouye (1964) são, caracteristicamente, histórias sobre simulações construídas para efeito de pesquisa de mercado. Um dos seus aspectos mais notáveis é o fato de que não parece haver uma distância muito grande entre a vida das populações cibernéticas desses mundos virtuais e a dos personagens de carne e osso que interagem com eles.

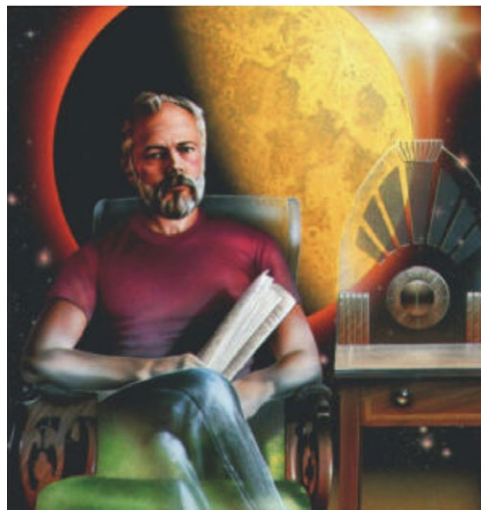
Na medida em que os mundos virtuais se tornam semelhantes ao mundo real, este também se vai formatando à imagem deles. Existe uma convergência nítida entre personagens humanos que se tornam cada vez mais artificiais, e personagens artificiais que po-

deriam passar por humanos. Esta dualidade está bem expressa no casal romântico do *Idoru* de William Gibson (1996): o roqueiro Rez, multimilionário, inacessível, quase onipotente, que se apaixona pela estrela eletrônica Rei Toei, produto da computação gráfica, “*um iceberg, não, uma Antártica de informação*” – quase como se Michael Jackson decidisse ter um caso amoroso com a cyber-atriz Aki Ross, do *Final Fantasy*.

As histórias de Simulacro têm aparecido com frequência no cinema, nos últimos tempos. *O Show de Truman* (Peter Weir, 1998) não recorre à realidade virtual, e pode ser considerado um filme ainda da fase anterior, o mais consumado espécime da narrativa de FC sobre Mídia Ambiente. Truman é a coroação daquilo que a FC dos anos 60 sugeriu tantas vezes: o ser humano cuja vida é um produto de marketing e de telecomunicação, vinte e quatro horas por dia, desde a hora do nascimento. *O 13º andar* (Josef Rusnak, 1999) é uma adaptação competente do livro de Galouye. Mesmo prejudicado por um elenco em geral medíocre, o filme faz uma interessante alternância entre ambientação futurista e ambientação de época, e reproduz de modo satisfatório a vertigem conceitual dos personagens que descobrem ser também habitantes de um simulacro tecnológico. *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999), um filme mais ambicioso, parte de uma premissa extremada e um tanto absurda (uma humanidade inteira dopada com ilusões virtuais para fornecer energia biológica), e abusa das orgias masturbatórias de tiros e socos, típicas do cinema hollywoodiano. Ainda assim, a competência dos efeitos especiais o torna uma das melhores recriações visuais dos saltos entre mundo real e mundo simulacro.

As duas premissas citadas no início deste artigo tornam-se, em narrativas como estas, muito próximas uma da outra. Se o que é Fictício pode vir a parecer tão verdadeiro quanto o Real (mundos virtuais que produzem a ilusão completa de realidade), é impossível

não pensar que, sendo assim, talvez o Real seja menos verdadeiro do que imaginamos. É a vertigem experimentada pelo personagem de *Simulacron-3*, ao perceber que o mundo em que vive começa a revelar as mesmas falhas e descontinuidades do mundo artificial com que ele lida em seu trabalho diário. Este momento de revelação e de terror ecoa toda uma literatura em que um Criador descobre ser ele também uma criatura (Fernando Pessoa: “Deus é o Homem de um outro Deus maior”; Borges: “Que Deus atrás de Deus começa a trama de pó e tempo e sonho e agonias?”). Esta existência de uma *hierarquia de deuses* é um dos pilares do Gnosticismo, corrente de pensamento místico que teve grande influência nas últimas obras de Philip K. Dick.



Philip K. Dick

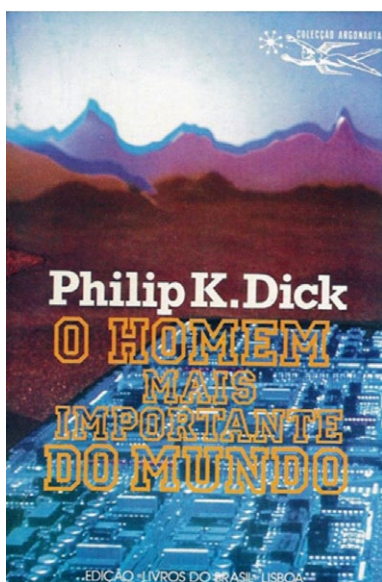
Talvez a obra de FC que problematiza de maneira mais original a existência de um mundo artificial tido como real pelos que o habitam seja *Time Out of Joint*, de Philip K. Dick (1959). Nele, Ragle Gumm é um solteirão desempregado que vive às custas da irmã e do cunhado, numa típica cidadezinha do interior dos EUA. Para não se sentir um

parasita completo, ele contribui com o orçamento doméstico através dos prêmios que consegue ganhar semanalmente num jornal local, acertando um quebra-cabeça intitulado *Where Will the Little Green Man Be Next?* O problema consiste numa grade com 1.208 minúsculos quadrados, sendo que um deles é o quadrado onde está oculta a figura do *homenzinho verde*. Por alguma razão, Gumm tem uma intuição excepcional que o leva a acertar diariamente o quebra-cabeça, tornando-se o campeão nacional por dois anos consecutivos. Uma série de *descontinuidades*, no entanto, leva Gumm a desconfiar que existe algo de errado com seu mundo. Um dia, ao se encaminhar para uma barraca que vende refrigerantes, ele sofre uma vertigem, uma tontura, e vê tanto a barraca quanto o vendedor desaparecerem no ar, diante dos seus olhos, deixando apenas um pedaço de papel caído no chão, onde está escrito: *Barraca de refrigerantes*.

Seu cunhado Vic tem passado por experiências semelhantes. Certa noite entrou no banheiro e não conseguiu achar o interruptor de luz pendurado no fio. Mesmo depois de constatar que a luz do banheiro era acesa através de um interruptor embutido na parede, ficou a questão: Por que motivo ele se lembrava de um interruptor pendurado num fio? E como explicar a alucinação que sofrera ao andar de ônibus, vendo o ônibus inteiro, e seus passageiros, tornaram-se transparentes, quase invisíveis, sendo que apenas ele, Vic, e o motorista permaneciam como seres humanos normais?

Ragle Gumm e Vic conseguem (depois de numerosas tentativas frustradas) fugir da cidade, e lá fora percebem que não estão vivendo na década de 50: o ano é 1998, a Terra está em guerra contra as colônias humanas na Lua, e Ragle é um indivíduo dotado de poderes excepcionais de previsão, capaz de adivinhar onde cairão os mísseis disparados diariamente da Lua contra a Terra. Tendo sofrido um colapso nervoso, ele só pôde prosseguir em seu trabalho depois de uma lavagem cerebral para acreditar que está vivendo nos anos 50, numa

cidadezinha idílica, numa família normal, tendo apenas a obrigação de resolver um quebra-cabeça inofensivo todos os dias. O quadrado onde aparecerá o *homenzinho verde* é justamente o alvo para onde será disparado o próximo míssil. Para encorpar a ilusão em torno do indivíduo de quem depende a segurança de todo o planeta, foi criada uma *cidade fantasma* à base de atores, implantes mentais e cenários construídos, mais ou menos como no caso do filme *O Show de Truman* (que foi inclusive acusado de plagiar o livro de Dick).



Edição portuguesa de *Time Out of Joint* (Coleção Argonauta)

Time Out of Joint é um livro emblemático não só da obra de Philip K. Dick, mas da ficção científica contemporânea, porque nele a fronteira que separa a Realidade e o Simulacro é ao mesmo tempo a fronteira que separa a literatura *mainstream* e a ficção científica.

Numa leitura FC, onde o leitor tenha em mente as imagens e convenções narrativas da FC, e espere resoluções dramáticas habituais no gênero, Ragle Gumm vive uma vida banal, humilhante, como um

parasita doméstico, num mundo cheio de erros-de-continuidade, mas um belo dia descobre que aquilo tudo era uma ilusão. Ele vive de fato no mundo do futuro, no meio de uma guerra interplanetária, e é o indivíduo de cujo talento depende a sobrevivência de todo o planeta. O mundo cotidiano é um mero simulacro: por trás dele existe o mundo de verdade, que é futurista, emocionante. Lá, ele é um herói, e o homem mais importante do mundo.



Edição alemã de *Time Out of Joint*

Já numa leitura *mainstream*, *Time Out of Joint* não passa de uma típica fantasia compensatória, um delírio paranoico de grandeza, onde um indivíduo mentalmente instável, esmagado sob o peso da própria mediocridade e falta de perspectivas, começa a achar que aquilo tudo é um sonho. Para substituir este sonho desagradável, ele concebe uma alucinação em trajes de FC, envolvendo guerra entre planetas, espionagem, conspirações secretas, e ele se vê como o protagonista de um jogo de vida e morte para a humanidade. Um delírio desse tipo é analisado pelo psiquiatra Robert Lindner em seu livro

A hora de cinqüenta minutos, dissecando as alucinações interplanetárias vividas pelo paciente *Kirk*, no qual vários estudiosos têm tentado identificar o escritor Paul Linebarger, que escreveu numerosas e brilhantes obras de FC sob o pseudônimo de Cordwainer Smith¹⁴.

Time Out of Joint é construído, portanto, com uma técnica *trompe l'oeil*, ao estilo das gravuras de M. C. Escher, onde duas imagens mutuamente excludentes aparecem superpostas, e ver uma delas é negar a outra. No livro de Dick, escrito em 1958, *mainstream* e FC são duas realidades opostas, inconciliáveis, e ao mesmo tempo entrelaçadas e interdependentes. O livro opta claramente pela leitura FC (nele, a guerra contra a Lua em 1998 é real, e o mundo da cidadezinha é um simulacro), mas é um claro sintoma de um período em que Dick tentava trabalhar duas carreiras literárias simultâneas, alternando livros de FC com romances *mainstream* como *The Broken Bubble* (escrito em 1956, publicado em 1988), *Puttering about a Small Land* (escrito em 1957, publicado em 1985), *In Milton Lumkin Territory* (escrito em 1958, publicado em 1985), *Confessions of a Crap Artist* (escrito em 1959, publicado em 1975)¹⁵. O fato de não ter encontrado editor para essas obras fez Dick se concentrar exclusivamente na FC, e o Prêmio Hugo conquistado em 1963 com *O Homem do Castelo Alto* foi decisivo para que ele optasse de vez pelo gênero.

14. Robert Lindner. O divã espacial – a história de Kirk, em *A hora de cinqüenta minutos*. Rio de Janeiro: Imago, 1972. A edição original é de 1955. Sobre a possibilidade de que Kirk seja de fato Cordwainer Smith, ver Lee Weinstein. In Search of Kirk Allen, em *The New York Review of Science Fiction*, #152, abril de 2001.

15. Cf. Lawrence Sutin. *Divine Invasions: a Life of Philip K. Dick*. New York: Harmony Books, 1989.

O véu de Maya: o mundo não existe!

Philip K. Dick é o autor de FC que formulou com mais insistência e maior variedade de abordagens a questão: “O que é Real?” Embora vários de seus livros abordem alucinações causadas por drogas ou por doenças mentais, em geral eles nos propõem um mundo real e depois nos mostram que aquilo não passa de uma ilusão: o mundo real é outro, imensamente mais complexo, e, em geral, um pesadelo arrepiante. Outros autores, no entanto, têm explorado uma FC que põe em prática o derradeiro grau de metalinguagem – o de mostrar que não apenas a história que está sendo contada é uma ficção, mas que o próprio universo material onde o leitor está lendo o livro não passa de uma construção mental.

A Física Quântica nos propõe a teoria dos mundos múltiplos, que pode ser assim resumida: ao jogarmos uma moeda para o alto, há dois resultados possíveis: cara e coroa. O que temos no instante em que a moeda gira no ar são duas funções opostas, ambas virtualmente possíveis, esperando o momento em que a moeda pare e seja observada, quando então uma destas funções irá colapsar em realidade, e a outra em irreabilidade. No momento em que a moeda dá *cara*, o universo que contém este resultado torna-se concreto, e o universo onde a moeda dá *coroa* (e que até um segundo atrás era igualmente provável) se dissipa.

Mas será mesmo? Segundo a teoria dos mundos múltiplos, é apenas a nossa consciência que, no instante da observação da moeda,

salta para um dos dois. O universo ao lado, o outro ramo da bifurcação, onde a moeda *dá coroa*, também se tornou real. Nossa consciência é que se dividiu em duas: um *clone* nosso está vivendo no outro universo, acreditando piamente (como nós, no universo de cá), que aquele é o único universo real.

A decisão sobre em qual Universo estamos acaba sendo, na verdade, uma decisão social, um consenso. Se joga a moeda diante de outro cientista, e cada um de nós vê um resultado diferente (eu vejo cara, ele vê coroa), a função quântica não colapsou ainda; ainda há dúvida sobre em que universo estamos. É necessário pedir uma terceira opinião, uma quarta, uma quinta, e assim por diante. Se vinte pessoas jurarem de pés juntos que o experimento de laboratório que acabamos de realizar mostra um resultado *a*, até que ponto terei certeza de que estou vendo o resultado *b*? De que adianta a minha certeza contra vinte certezas, contra um consenso social que contradiz o que julgo ter observado?

Num artigo na revista online *News@Nature.com*¹⁶, um grupo de físicos propõe o conceito de *decoherence* (algo como *perda de coerência*) para explicar por que motivo a realidade física à nossa volta parece inalterada, embora no nível subatômico tudo dependa da interferência do observador. É como se à medida que os objetos são maiores eles se tornassem mais estáveis, menos suscetíveis de serem perturbados pela observação ou pela interferência. Em níveis macroscópicos da matéria as constantes interferências do ambiente eliminam os estados mais variáveis, e as interações acabam por preservar aqueles estados que não se deixam alterar facilmente. Eles chamam a isto *darwinismo quântico*.

Se considerarmos por apenas um minuto a quantidade de universos possíveis que resultam das infinitas variações e multifurcações de

16. Natural selection acts on the quantum world, Philip Ball, em <http://news.nature.com/news/2004/041220-12.html>.

cada processo da Natureza, cada gesto humano, cada evento social, o número de Universos múltiplos é estonteante (mas não infinito). Esses universos se entrecruzam uns aos outros como os fios na trama e na urdidura de um tecido, e nossa consciência, avançando ao longo do Tempo, zigzagueia a cada escolha feita, a cada gesto, cada palavra pronunciada, cada movimento. A Física Quântica é uma interferência metalinguística no nosso modo de ver o mundo, dizendo-nos que o mundo é aquilo que resulta do nosso olhar sobre ele.

Tudo isto decorre de algo que os físicos do século 20, meio a contragosto, tiveram que admitir: depois de um certo nível de complexidade (tanto na direção do universo micro quanto do macro) não é possível supor que estamos observando o fenômeno em si. Ao observar, estamos produzindo uma situação metalinguística que pode ser descrita pela fórmula *observador + sinal + fenômeno*, e esta fórmula complexa substitui o conceito de *fenômeno* simples, usado até então.

Em seu livro *O Senso Comum da Ciência*, Jacob Bronowski escreve¹⁷:

“Os físicos, desde Newton, têm descrito o mundo como uma rede de fenômenos. Mas a Física não consiste em fenômenos, consiste em observações e, entre o fenômeno e nós que o observamos, é preciso que se transmita um sinal – um raio de luz talvez, ou uma onda, ou um impulso – que não pode ser simplesmente excluído da observação. Foi essa a perspectiva que Einstein revelou em 1905. Ocorreu-lhe ao considerar as discrepâncias na Física de então, quando perguntou a si mesmo como se poderia de fato efetuar aquilo que Newton considerava óbvio e que era comparar o tempo em dois lugares distanciados. Uma vez proposta a questão todos sabem responder-lhe: não se pode fazer uma comparação em dois

17. J. Bronowski. *O Senso Comum da Ciência*. São Paulo/Belo Horizonte: Edusp/Itatiaia, 1977, p. 89. A edição original é de 1951.

lugares diferentes sem enviar um sinal e observar sua chegada. O rasgo de inteligência não foi dar a resposta: foi propor a questão. Fenômeno, sinal, observador: é esta a relação que Einstein considera a unidade fundamental na Física”.

Num dos seus livros sobre fenômenos paranormais, Colin Wilson refere um curioso episódio que teria se passado com o cientista Julian Jaynes, o autor de *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Diz Wilson que Jaynes chegou à conclusão de que o homem antigo era sujeito a alucinações auditivas, as quais não eram mais do que a comunicação interna entre os dois hemisférios do seu cérebro, o verbal (esquerdo) e o não-verbal (direito). A ideia ocorreu a Jaynes certo dia quando, numa pausa durante o trabalho, deitado num sofá, ele escutou distintamente uma voz dizendo: “Include the knower in the known” (“Inclua aquele-que-sabe dentro daquilo-que-é-sabido”)¹⁸. Este ventriloquismo mental acabou sendo útil em suas pesquisas, e a frase em si me parece uma síntese perfeita de toda a contaminação metalinguística que vem perpassando primeiro a Ciência, depois a Arte e a Literatura, de cem anos para cá. O contador de histórias sempre esteve presente, mesmo invisível, em toda história que era contada; nos últimos cem anos, essa presença tem se tornado cada vez mais visível. Para alguns é um dado obrigatório, para outros um cacoete irritante, mas sem dúvida é uma faceta essencial da arte dos últimos tempos.

No conto *The New Reality* (1950), Charles Harness mostra um personagem que destrói nosso universo inteiro a partir de um simples experimento, onde um fóton é colocado diante de dois caminhos igualmente possíveis. Como nada o força a *preferir* um dos dois trajetos, o fóton *hesita*, e conseqüentemente se retarda – e a partir do instante em que um fóton se move a uma velocidade menor

18. Cf. Colin Wilson. *Mysteries*. Londres: Panther Books, 1979, p. 571.

que a da luz, todo o universo de leis físicas começa a se desmantelar e a fazer-se em pedaços, até que o nosso Cosmos deixa de existir e se transforma na *nova realidade* onde os protagonistas deverão recomeçar tudo do zero.

O conto de Harness, é claro, só é científico até um certo ponto, mas o mais importante é a sua premissa básica – de que a realidade física em que vivemos só é física até um certo ponto. A partir deste ponto, é uma realidade mental, consensual, onde o tecido entrecruzado de bilhões de consciências humanas em torno de alguns fenômenos físicos básicos encorpa e reafirma o mundo resultante desses fenômenos. O mundo é físico, mas estes aspectos físicos são mantidos juntos por atos de percepção coletiva, culturalmente inculcados desde a infância de cada pessoa.

Esta premissa é levada um passo adiante no conto de Gregory Benford *Matter's End* (1991), onde um cientista viaja para a Índia para testemunhar uma experiência, levada a efeito num poço subterrâneo, que procura registrar pela primeira vez a decomposição do próton. No momento em que a experiência tem resultado positivo, o conceito de matéria em que se baseia nossa ciência contemporânea (e a visão do mundo ocidental) começa a se desconjuntar, como um edifício do qual fosse subtraído de repente todo o aço que o compõe. Os personagens fogem em pânico enquanto o apocalipse lavra ao seu redor. Não um apocalipse nuclear ou uma catástrofe da Natureza, mas um apocalipse conceitual em que a matéria de desagrega e se recompõe em diferentes formas em torno dos personagens, na medida em que a visão consensual que prevalecera até então é estilhaçada. Um apocalipse quântico, por assim dizer.

Estes dois exemplos indicam uma tendência crescente na FC das últimas décadas, a da união entre a cosmologia e a metafísica. À medida que as especulações da física teórica vão se tornando mais fantásticas, a FC *hard* (aquela que emprega mais rigor no uso de con-

ceitos científicos) sente-se autorizada a conceber os cenários mais delirantes, inclusive os que implicam na metalinguagem terminal de questionar a própria realidade do mundo habitado pelo leitor.

Um autor cuja obra é um bom exemplo desta tendência é o australiano Greg Egan, que no início dos anos 90 causou um grande impacto no ambiente da FC através de uma série de brilhantes histórias especulativas publicadas nas revistas *Interzone* (Inglaterra) e *Asimov's Science Fiction* (EUA). Contos como *Axiomatic* (1990), *Learning to be me* (1990), *The infinite assassin* (1991) e outros revelaram um autor que não recuava diante das ideias mais fantásticas, e ao mesmo tempo era capaz de dar-lhes credibilidade através de uma argumentação científica sólida¹⁹.

Greg Egan é um autor típico da FC *hard*. Sua mente é lógica, rigorosa: ele parece pegar cada nova ideia que lhe ocorre, examiná-la por todos os ângulos, submetê-la a uma pesada bateria de testes, e só então inseri-la na narrativa. Este espírito científico o coloca na linha dos escritores clássicos, apolíneos, cuja Razão administra até os voos mais alucinados da imaginação. Egan é um autor que está sempre um passo adiante do leitor: cada dúvida suscitada por uma ideia sua é prontamente referida, examinada e esclarecida no parágrafo seguinte. Ele nos dá a impressão de perseguir até o fim todas as consequências e todas as implicações possíveis de uma ideia.

Neste aspecto (e talvez apenas neste) Egan se assemelha a Jorge Luís Borges, que, como ele, era um especialista em conceber premissas aparentemente absurdas e explorar com rigor científico todas as suas consequências e ramificações. Borges propõe um mundo onde as coisas materiais são criadas pelo pensamento (*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*); uma biblioteca quase infinita contendo todas as combi-

19. A edição brasileira da *Asimov's Magazine* (Rio de Janeiro: Record,) traduziu alguns contos de Greg Egan: A Carícia (*Asimov*, # 15), O cofre de segurança (*Asimov*, # 19), Fidelidade (*Asimov*, # 24).

nações possíveis do alfabeto (*A Biblioteca de Babel*); um objeto que, uma vez visto, não pode mais ser esquecido um só instante (*O Zahir*); uma sociedade regida ao mesmo tempo pelo Acaso e pelo Determinismo (*A Loteria de Babilônia*), e outros. Se Greg Egan é um autor de *Hard Science Fiction*, Borges é um autor de *Hard Fantasy*, de uma fantasia rigorosamente lógica, onde o leitor encontra os mesmos elementos que o autor argentino elogia no romance policial:

“Se o leitor é partidário da lógica e da razão, encontrará ali com satisfação a ordem clássica, a organização, e o prazer cerebral que a acompanha”²⁰.

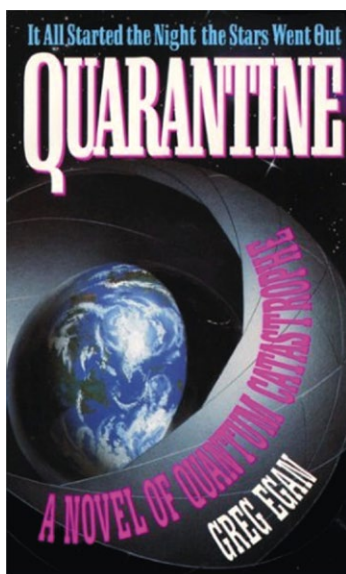
Os primeiros romances de Greg Egan foram por ele mesmo classificados como o ciclo da *Cosmologia Subjetiva*, termo que ele usa para descrever sua premissa principal, a de que o que nós experimentamos como o *universo* depende de modo significativo da estrutura dos nossos próprios corpos e mentes²¹. O protagonista de *Quarantine* é Nick Stavrianos, um detetive particular que, durante uma investigação de rotina, acaba se envolvendo com uma misteriosa corporação científica. No mundo onde a história é ambientada, a Terra está sacudida por uma interminável crise científica e religiosa a partir de 15 de novembro de 2034, quando um campo de força impenetrável, opaco, esférico, se instalou em volta do nosso Sistema Solar, isolando-o completamente do resto do Universo. Quem fez aquilo, e por quê, é a grande questão com que a Humanidade se defronta.

Quarantine é um thriller de mistério onde o mistério logo deixa de ser um caso meramente policial para acabar envolvendo a Humanidade inteira e a própria Bolha (que é como é chamada a esfera que isola nosso Sistema). A premissa básica do livro é o postulado dos mundos múltiplos, criados pela multiplicação de gestos humanos. Isto faz de *Quarantine* a história quântica por excelência, onde as

20. Jean de Milleret. *Entretiens avec Jorge Luis Borges*. Paris: Pierre Belfond, 1967, p. 206.

21. Greg Egan. Entrevista ao fanzine on-line *Ibn Qirtaiba*, # 18, setembro de 1996.

infinitas possibilidades e as infinitas ramificações do Real produzidas pela consciência humana (e multiplicadas por bilhões de consciências, a cada segundo) são ao mesmo tempo aniquiladas, porque entre os bilhões de alternativas possíveis a consciência humana elimina todas, menos uma.

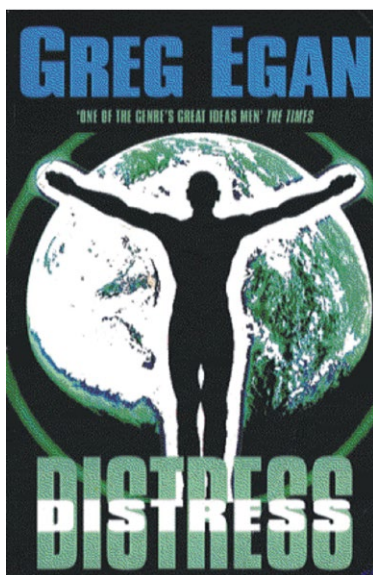


Edição americana de *Quarantine*,
de Greg Egan

“E no entanto esta é uma ideia que nos dá o que pensar: que até um dos nossos ancestrais aprender este truque o universo devia ser um lugar radicalmente diverso do que conhecemos. Tudo acontecia ao mesmo tempo; todas as possibilidades coexistiam. A função de onda nunca colapsava, ao contrário, crescia sem parar, tornando-se cada vez mais complexa. E, eu sei que isto soa absurdamente, grandiosamente antropocêntrico... ou geocêntrico... pensar que a vida neste planeta poderia ter feito tanta diferença, mas com tamanha riqueza, com tamanha complexidade, talvez fosse inevitável que, em algum ponto do universo, iria surgir uma criatura que

atingisse o processo todo em suas fundações, que acabasse anulando essa diversidade que lhe dera origem”²².

Quarantine, que o crítico espanhol Carlos Pavón classificou como o primeiro (e único) romance de FC *quantum-punk*²³, se encerra com um apocalipse quântico que é herdeiro direto dos de Charles Harness e Gregory Benford, citados mais acima.



Distress, de Greg Egan

Distress, que Egan lançou em 1995, parte de um conceito diverso. Um congresso científico realizado em *Stateless*, uma ilha artificial no Pacífico, de regime anarquista, pretende examinar as principais teorias da explicação do universo, ou *Theories of Everything* (TOEs). Atentados políticos, pressão de grupos de fanáticos religiosos, e surtos de uma misteriosa doença chamada *distress* são fatores

22. Greg Egan. *Quarantine*. New York: HarperPrism, 1995, p. 133-134. A edição original é de 1992.

23. Carlos Pavón. *Gigamesh*. Espanha: julho de 1998.

que complicam o trabalho de Andrew Worth, um repórter que está dirigindo um especial de TV sobre ciência contemporânea (o ano é 2055). O receio principal de alguns desses grupos (que não recuam diante do terrorismo armado para defender suas ideias) é que, caso uma das TOEs seja de fato a *explicação final*, isto venha a causar alterações irremediáveis ou a própria destruição do Universo, como se este tivesse finalmente *cumprido sua missão* (num eco do conto clássico de Arthur C. Clarke, *Os nove bilhões de nomes de Deus*).

Não irei revelar aqui o desfecho de *Distress*, sob pena de estragar o seu *gran finale* (e não é fácil conceber, a esta altura da evolução do gênero, um *gran finale* cósmico para um romance de FC). Basta lembrar que, pertencendo ao ciclo da *cosmologia subjetiva*, *Distress* é um romance de FC *hard* onde se atinge, através do exame ficcional (mas rigoroso) das premissas da física teórica contemporânea, um nível metafísico de dramatização da existência do homem e do universo. O universo é real, sim – mas apenas como reflexo de uma consciência coletiva capaz de observá-lo, entendê-lo, explicá-lo. Nestes livros, a consciência humana não é mais, como queriam as teorias materialistas (marxistas ou não) uma mera consequência da existência do universo material. Mente e matéria criam-se reciprocamente, o tempo inteiro, assim como um experimento quântico não é um evento atômico contemplado imparcialmente por um observador, mas um evento que não existiria se aquele observador não o contemplasse.

Esta linhagem de narrativas, de Harness a Benford, e daí a Egan, mostra a evolução da Cosmologia Subjetiva como uma das principais linhas da FC contemporânea. Quer estejamos lidando com universos virtuais/eletrônicos, quer estejamos considerando a possibilidade de uma influência direta da consciência humana sobre a estrutura física do Universo, estamos mais uma vez nos aproximando desta zona difusa em que não fica muito claro o que é Real e o

que é Simulacro. É curioso perceber que grande parte dos estudiosos do conceito de Simulacro parece desconhecer por completo a FC, o principal corpus literário que explora este tema – e com uma informação científica, por sinal, que deixa Borges e sua ciência vitoriana a perder de vista. O fato é que autores como Greg Egan (e David Zindell, Bruce Sterling, Vernor Vinge, e tantos outros) não podem ser encontrados nas prateleiras de literatura pós-moderna, e sim nas prateleiras de FC, ao lado de livros de *Star Trek* e *Star Wars*. Não é muito diferente de encontrar os livros de *Alice* de Lewis Carroll nas prateleiras de literatura infantil, ou os *Trópicos* de Henry Miller nas de pornografia.

Mais real que o Real

Se por um lado o mundo real perde credibilidade diante de tantas dúvidas quânticas, temos em contrapartida a tendência oposta: os mundos inventados tornam-se cada vez mais realísticos. Vemos isto, por exemplo, no cinema de Hollywood, cujo horizonte de eficácia parece ser a estimulação sensorial das multidões e mais nada. Nas últimas décadas foi desenvolvido um espantoso aparato de efeitos especiais e de recursos técnicos (fotografia, edição, efeitos sonoros) sem paralelo nas épocas anteriores. Se um espectador de cinema dos anos 50 fosse desligado em sono criogênico e despertasse hoje, sua percepção do cinema e do próprio mundo real ficaria abalada diante da incrível verossimilhança sensorial dos filmes de agora. Nem seria preciso impor-lhe os grandes filmes de FC ou as grandes conquistas da computação gráfica. Bastaria um filme qualquer de Hollywood, uma sequência banal: o despertador que toca, o homem que salta da cama, o banho de chuveiro, a descida no elevador, o táxi, o trânsito, o tiroteio na rua, a bala perdida, o ferimento... Tudo isto é reconstituído hoje através de um verdadeiro bombardeio de estímulos aos sentidos da plateia. Razão tinham aqueles espectadores que, em 1969, acharam a descida de Neil Armstrong na Lua *um anticlímax*, depois de terem visto o *2001* de Stanley Kubrick. Diante dos recursos virtuais de hoje, o real parece sempre uma cópia desbotada.

O equivalente desta parafernália técnica, na literatura ocidental, foi conquistado entre 1850 e 1950, quando a impressão de realida-

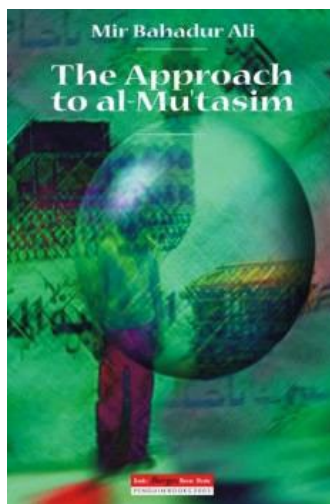
de obtida através da prosa narrativa atingiu certamente um ponto máximo. A literatura da Europa e das Américas conseguiu nesse período um enorme avanço nas técnicas de descrição de ambientes e de ações físicas, narração de tramas, emprego de pontos-de-vista narrativos; manipulação de inúmeros níveis de diálogo, além da introdução do *stream-of-consciousness*; refinamento no uso das digressões, interpolações, e interferências do autor. Note-se também que este período, além de ser o auge do romance realista (o gênero que em língua inglesa é chamado de *novel*), foi também o período em que o conto se firmou como um gênero literário próprio.

Todo este enriquecimento das técnicas narrativas aumentou a impressão de realidade produzida pelo texto literário; mas a crise da linguagem referida nas partes iniciais deste artigo passou a exigir algo mais convincente. Surgiram então, nestas últimas décadas do século 20, algumas técnicas que, buscando uma reprodução mais intensa da realidade, acabaram por desembocar de vez no terreno ambíguo da metalinguagem e da cultura do Simulacro.

Para muitos autores, a pedra-de-toque destes procedimentos é o ensaio ficcional, que Jorge Luís Borges teria inaugurado com a publicação de *A Aproximação a Almotásim* (1936)²⁴. Fingindo reseñar um livro de um suposto autor indiano chamado Mir Bahadur Ali, Borges faz um resumo do enredo, discute as ideias da obra e se desincumbe, em meia dúzia de páginas, da penosa tarefa de escrever o livro que imaginou. Borges nunca escondeu suas fontes; quando o acusam de originalidade, ele sempre afirma estar seguindo uma tradição, ou meramente imitando seus autores preferidos. O recurso de reseñar um livro imaginário é atribuído por ele a Carlyle, com seu *Sartor Resartus* (1831), assim como ele atribuíra a ideia de sua *His-*

24. Jorge Luís Borges. El acercamiento a Almotásim, em *Historia de la Eternidad*. Buenos Aires: Emecé, 1953. A publicação original é de 1936.

tória Universal da Infâmia (1935) às biografias fictícias contadas por Marcel Schwob em seu *Vies Imaginaires* (1896), onde o francês reinventa literariamente as vidas de personagens como Empédocles, Pocahontas, Capitão Kidd e outros²⁵.



Capa de George Kranitis para *A Aproximação a Almotásim*, do imaginário Mir Bahadur Ali. A capa faz parte de uma série de ilustrações tendo como tema os livros imaginários citados na obra de Borges

A resenha fictícia, se não era totalmente original, era uma novidade para os leitores da época. Já a reportagem fraudulenta, ou *hoax*, não é estranha à própria ficção científica, onde sua prática pode ser rastreada desde Edgar Allan Poe, com *A balela do balão* (1844), até a *pegadinha* radiofônica de Orson Welles, *A Guerra dos Mundos* (1938), e best-sellers recentes como a série *Operação Cavalo de Tróia*, de J. J. Benítez. Inventar uma história e tentar fazê-la passar por fato sempre foi uma prática comum na imprensa: rastrear esta prática e mostrar até que ponto ela cria uma interface com a literatura seria o tema para um outro artigo. Os ensaios fictícios de Borges

25. Marcel Schwob. *Vies Imaginaires*. Paris: Charpentier, 1896.

deram origem a um subgênero da própria FC, depois que o autor argentino descobriu a galinha dos ovos de ouro²⁶. Um dos seus seguidores mais criativos é o polonês Stanislaw Lem, com seu volume de resenhas de livros imaginários *A Perfect Vacuum*²⁷ e com *Imaginary Magnitude*²⁸, onde ele descreve, através de prefácios imaginários para livros do século 21, as ciências do futuro: a *Bitística*, ou literatura produzida por autores não humanos; a *Erúntica*, ciência de ensinar a língua inglesa às bactérias; e a compilação de uma *Exte-lopédia* (abreviatura de *Extrapolational Teleonomic Encyclopedia*), uma enciclopédia totalmente dedicada ao futuro.

Resumir livros para não precisar escrevê-los é uma proposta fascinante para certos autores que, como Oscar Wilde, são capazes de resistir a tudo, menos a uma tentação. A FC tem sido fértil em ensaios *borgianos*: registro apenas as divertidas imaginações de Don Webb em seu artigo *The Future Book*²⁹, onde ele analisa os gêneros literários do futuro, como o *Romance Corrente* (*Chain Novel*), uma variante do *round robin*, onde o autor manda o primeiro capítulo de um romance para dez colegas, cada um dos quais escreverá um segundo capítulo e o enviará para mais dez, e assim por diante; e o *Romance para Escrever Dormindo* (*Do It While You Sleep Novel*), onde um programa de computador analisa os arquivos pessoais do autor e reescreve, de acordo com seus padrões estilísticos pessoais, os clássicos da literatura.

26. Borges explorou este recurso até transformá-lo em paródia. Ver seu livro em parceria com Adolfo Bioy Casares. *Crônicas de Bustos Domecq*. São Paulo: Editora Alfa-Ômega, 1976. A edição original é de 1967.

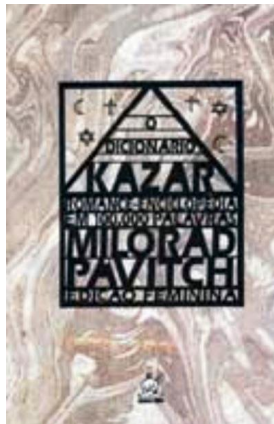
27. Stanislaw Lem. *A Perfect Vacuum*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1983. A edição polonesa original é de 1971.

28. Stanislaw Lem. *Imaginary Magnitude*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1985. A edição polonesa original é de 1973.

29. Don Webb. *The Future Book*, em *The New York Review of Science Fiction*, # 72, agosto de 1994.

Ficção Catalográfica

A ideia de Borges sugeriu a outros autores que, se o problema é tornar a ficção parecida com a realidade, uma solução possível seria produzir ficções sob a forma de discursos não-ficcionais. A literatura dos séculos 18 e 19 tinha sido pródiga em romances epistolares e em diários fictícios, mas no século 20 começaram a surgir até mesmo dicionários e enciclopédias. Um exemplo recente, com sucesso de crítica e de público, é o *Dicionário Kazar*, de Milorad Pávitch³⁰, onde se conta a história dos Kazars, um povo imaginário da Europa oriental, sob a forma de verbetes de dicionário.



Dicionário Kazar, de Milorad Pavitch, um brilhante exemplo da fusão entre o discurso fictício embutido no formato de obra-de-referência

30. Milorad Pávitch. *O Dicionário Kazar – Romance-Enciclopédia em 100.000 Palavras*. São Paulo: Marco Zero, 1989. A edição original é de 1988.

Recursos deste tipo também não são estranhos à FC. Não sei se as epígrafes da *Enciclopédia Galáctica* já estavam presentes na versão da série da *Fundação* publicada em revista por Isaac Asimov, ou se foram incluídas depois, para a publicação em livro. De qualquer modo, os leitores adolescentes da série experimentavam uma vertigem de assombro ao se deparar, depois da epígrafe inicial que citava o verbete sobre Hari Seldon, com a referência:

“*Todas as citações da Enciclopédia Galáctica aqui reproduzidas são extraídas da 116ª edição publicada em 1020 E.F. pela Empresa da Enciclopédia Galáctica, Ltda., Terminus, com autorização dos editores*”³¹.

A ideia de uma enciclopédia galáctica com 116 edições tinha uma vastidão comparável à ideia de um planeta como *Trantor*, totalmente recoberto por uma cidade; e transmitia aos leitores jovens a noção um tanto vaga da possibilidade da existência de um repositório total do conhecimento humano, acumulado num único livro. Uma ideia borgiana, e um curioso ponto de identificação entre Asimov e Borges, dois indivíduos tão semelhantes em suas vidas pessoais, embora diametralmente opostos como escritores.

Falsos dicionários interplanetários, ou glossários de termos alienígenas, aparecem como apêndices de obras de Jack Vance, Ursula Le Guin e muitos outros. Experiências mais informais podem dar resultados divertidos, como *Confluence*, o texto-relatório de Brian Aldiss sobre a linguagem dos habitantes do planeta Myrin, onde o significado das palavras pode ser modificado de acordo com a postura corporal de quem fala. Aldiss fornece um pequeno glossário que nos dá uma ideia das sutilezas da linguagem myriniana:

“*DAR AYRHOH* – *As vestimentas de uma mulher idosa; a antiga suposição de que Myrin é um lugar imaginário.*”

31. Isaac Asimov. *Fundação*. São Paulo: Hemus, 1982. O trecho citado é do episódio inicial da série, cuja primeira publicação é de maio de 1942 na revista *Astounding Science Fiction*.

HAR DAR KA – A compreensão do fato de que todo o solo do planeta Myrin passa através dos corpos de suas minhocas a cada dez anos.

HE YUP – As primeiras palavras pronunciadas pelos computadores, e que significam: ‘As luzes não são necessárias’.

SHAK ALE MAN – A luta noturna entre a vontade de urinar e a vontade de continuar dormindo.

SHAK LA MAN GRA – Quando a vontade de urinar prevalece sobre a vontade de continuar dormindo.

SHAK LO MUN GRAM – Quando a vontade de continuar dormindo prevalece sobre todas as outras coisas.

UNK TAK – Um guia de viagens desatualizado; a pele velha descartada pela serpente que prediz a chuva.

YUP PA – Um livro onde é possível entender tudo, menos a intenção do autor ao escrevê-lo”³².

A preocupação de verossimilhança científica, de documentar o imaginário, deu origem a vários dos ciclos históricos da FC, como a *História do Futuro* de Heinlein, talvez o primeiro autor da FC norte-americana a criar tábuas cronológicas da evolução da Humanidade, algo que o britânico Olaf Stapledon já produzira em 1930 em sua obra cosmológica *Last and First Men*. Poul Anderson, Frank Herbert e Jack Vance trabalharam com universos complexos, devidamente mapeados em detalhe, mas esta propensão para o registro factual, o catálogo, a tabulação de fatos, acabou assaltando a FC através da Fantasia, com a obra de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*. É fato notório que Tolkien, ao conceber sua obra monumental, inventou primeiro a língua dos elfos – ele era um linguista profissional, e inventar um idioma era para ele um passatempo das

32. Brian Aldiss. *Confluence*, em *SF 12*. New York: ed. Judith Merrill, Dell, 1968. A publicação original é na revista *Punch*. Londres: 1967.

noites de inverno. Depois de criado o idioma, e depois que as histórias e os personagens começaram a se multiplicar, Tolkien começou a cartografar um dos universos mais complexos de toda a história da literatura, e, meio sem querer, popularizou um novo tipo de ficção que podemos chamar de *Ficção Catalográfica*, em que a descrição minuciosa de ambientes, personagens, indumentárias, cidades, acidentes geográficos, armas, utensílios, animais, entes sobrenaturais, feitiços e encantamentos etc., precede e determina (às vezes até dispensa) a criação das histórias propriamente ditas.

O que caracteriza a ficção catalográfica é a hipertrofia da função descritiva, organizadora, classificatória. Essa literatura é facilmente identificável com uma mera folheada no livro: lá estão os mapas, as tábuas cronológicas, as árvores genealógicas e dinásticas, os glosários, os resumos biográficos, as tabelas astronômicas, os calendários, e as inevitáveis citações de enciclopédias imaginárias cujos 99,99% restantes ficam subentendidos.

Os jogos de RPG (*role-playing games*), com seus manuais de incrível detalhismo e complexidade, são uma consequência dessa embriaguez descritiva. Os RPGs são a elaboração de uma *ficção imóvel*, uma história que ainda não aconteceu, onde o autor prepara o elenco de personagens, situações, pano-de-fundo histórico/científico/geográfico, e deixa tudo aquilo em animação suspensa, à espera dos leitores/jogadores que transformem aquele material em narrativa, que ponham a história em movimento.

A criação de RPGs revelou-se o ambiente ideal para indivíduos de imaginação mas sem vocação narrativa. Há pessoas capazes de imaginar dezenas de criaturas míticas, suas características físicas, seus poderes sobrenaturais, sua linhagem e descendência, sua história prévia... mas que não sabem criar em torno delas uma narrativa dinâmica, um enredo com peripécias que envolvam o leitor. Há quem seja capaz de inventar um novo tipo de dragão, mas não saiba criar

uma simples piada-de-português. A literatura *mainstream*, aliás, também está repleta de grandes escritores que admiramos pela riqueza de suas ideias e pela beleza de seu estilo, mas que nunca criaram histórias interessantes.

Os RPGs são hoje, para a juventude ocidental, uma mitologia própria que por um lado tem um apelo à Tradição (a Fantasia, nos RPGs, é fortemente medievalista), e por outro lado é uma criação interativa, coletivista, uma forma de ficção de *código aberto* onde qualquer um pode participar – se não na criação de novos jogos, pelo menos na criação de aventuras baseadas nos jogos existentes. O RPG é ficção participativa, mitologia coletiva e aberta: um híbrido entre os processos da indústria da comunicação e a dinâmica criativa da cultura oral.

Esses jogos reproduzem hoje, para a estreita faixa de público onde estão principiando sua História, um equivalente da sopa primordial de onde brotavam os contos e lendas populares de todas as épocas, desde os clássicos chineses à mitologia grega, desde os ciclos épicos hindus às narrativas dos mercados árabes. São vastos bancos-de-dados coletivos, aos quais qualquer um pode recorrer para criar narrativas próprias ou tecer variações sobre narrativas já existentes. A diferença mais notável entre os ciclos da Antiguidade e os RPGs de hoje é que na Antiguidade tratava-se de ciclos preservados e transmitidos por tradição oral e que eventualmente se cristalizavam em narrativas escritas (a *Iliada* e a *Odisseia*, o *Bhagavad-Gita*, as *Mil e Uma Noites*), enquanto que nos RPGs os bancos de dados surgem e são divulgados em forma de livros, e as narrativas produzidas oralmente ainda não deram origem a nenhuma obra escrita de maior peso (se bem que ainda é cedo para esperar isto). Essa diferença reflete as diferenças da mecânica de produção cultural em épocas distintas, mas não invalida a imensa importância dos RPGs como fenômeno de retorno à literatura oral em nossa época.

A FC catalográfica dos RPGs e literaturas assemelhadas parece ceder a uma tendência cultural que herdamos da época do Iluminismo, da Revolução Industrial: a de considerar que o mundo é um caos informe, sobre o qual a Razão humana deve lançar aquilo que Carlos Drummond de Andrade chamava de *claro raio ordenador*. É como se visto em si mesmo o mundo fosse um aglomerado de aparências desconexas e contraditórias, e coubesse à Razão humana *descascar* esse torvelinho superficial e encontrar a Ordem subjacente àquilo tudo. Essa mentalidade firmou-se paralelamente às inúmeras descobertas de ordens, sistemas, redes de conexões subjacentes aos fenômenos da química, da física, da astronomia, da botânica, e por aí afora, no período 1700/1800.

Nessa época, em qualquer setor do caos sobre o qual se debruçasse um grupo de estudiosos, era possível perceber e codificar, pela primeira vez em milhares de anos, as ordens subjacentes, até então ocultas e não detectadas: a tabela periódica de Mendeleev e as leis da hereditariedade genética de Mendel são descobertas que exemplificam bem esta sensação de triunfo ao descobrir, finalmente, que existe uma ordem por trás daquilo tudo.

Organizado em ordem cronológica ou alfabética, reduzido a fluxogramas e crivado de sistemas classificatórios, o mundo parece mais real. O realismo literário dos dois séculos anteriores foi intensamente *dramático*, centrado na verossimilhança psicológica dos personagens e na verossimilhança histórico-social das peripécias. Este impulso vem sendo complementado agora pelo recurso ao mais seco dos mecanismos de reprodução do Real: a lista, o catálogo, a enumeração de elementos estáticos, cuja mera presença transporta texto, autor e leitor para um terreno aparentemente factual e objetivo.

É claro que nem todo escritor compartilha essa fascinação por mapas e tábuas cronológicas. Bruce Sterling, um dos principais vocalistas do movimento *cyberpunk*, afirmou numa entrevista não ter

índole para ficar trancado num sótão calculando quem seria o *papa dos elfos* em tal ou tal ano. Por outro lado, no entanto, a literatura de gênero aderiu com entusiasmo à prática do catalografismo. Os fãs de *Star Trek* chegaram a criar seu próprio idioma, o *klíngon*, que já movimenta uma pequena mas nada desprezível indústria editorial; e cada filme de sucesso ou trilogia best-seller tem como primeiro efeito colateral o surgimento de uma enciclopédia própria, disponível no *website*. A criação da Internet contribuiu em muito para isto. A Internet é o ambiente ideal para congregar os esforços de pessoas dispostas não só a coletar e organizar quantidades espantosas de dados, como também a fazer isto de graça. A elaboração de dicionários e enciclopédias foi quase sempre um empreendimento coletivo. Hoje, na rede, já temos esforços coletivos e não centralizados como o da Wikipedia, a enciclopédia em que todo mundo pode colaborar. É possível que a rede mundial de computadores comece a viabilizar o sonho de Borges em *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*:

*“Uma sociedade secreta de astrônomos, de biólogos, de engenheiros, de metafísicos, de poetas, de químicos, de algebristas, de moralistas, de pintores, de geômetras... dirigidos por um obscuro homem de gênio”*³³.

33. Jorge Luís Borges. *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, em *Ficções*. São Paulo: Círculo do Livro, 1975. O conto foi escrito em 1940, segundo Emir Rodríguez Monegal.

Por uma literatura do impossível

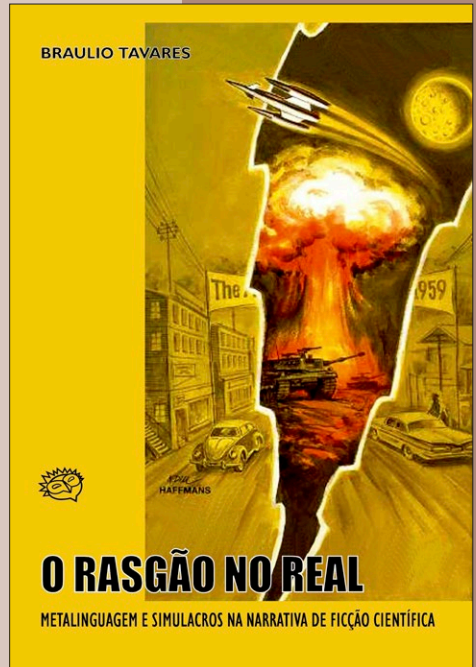
Em toda grande obra de ficção científica está implícita a pergunta: *Afinal, o que é o Real?* A FC propõe novas criaturas, novas máquinas, novas sociedades, novos mundos; e cada um deles nos leva a ver com outros olhos os seus equivalentes em nosso cotidiano. A FC sempre questionou o nosso paradigma de Realidade, mas o conjunto de sua produção atual nos dá um aviso que pode ser condensado na fórmula: *Somos cada vez menos capazes de distinguir o que é o Real e o que é sua Representação.* Não sabemos mais o que é o Objeto e o que é sua Imagem; não distinguimos o que é o Mapa e o que é o Território; e nessa fusão entre *o-mundo-em-si* e *o-mundo-como-o-percebemos*, a FC sugere que Matéria e Espírito são uma só coisa, e que o que chamamos de Linguagem ou Pensamento é o canal que serve de ponte entre os *dois*.

Nosso primeiro erro é dizer: *Só é Real o que é material.* Nosso segundo erro é dizer: *Só é Real o que é quantificável.* Nosso terceiro erro é dizer: *Só é Real o que é inteligível.* A literatura e a ficção científica vieram ao longo do século 20, em trajetos paralelos, subindo um Everest de onde temos esta visão mais completa, ainda que mais distanciada, do universo e da nossa presença nele. Temos hoje a humildade de reconhecer que a realidade não é feita apenas da regra; as exceções também são reais. Ou, como diz o poeta Chacal: “Somente o impossível acontece; o possível apenas se repete”.



Maria Flor Brazil

Braulio Tavares nasceu em Campina Grande, Paraíba, em 1950, e mora no Rio de Janeiro desde 1982. Pesquisador da narrativa fantástica e de ficção científica, publicou *O Que é Ficção Científica* (Brasiliense, São Paulo, 1986), *O Anjo Exterminador* (Rocco, Rio, 2002), organizou e traduziu coletâneas de contos para as editoras Casa da Palavra (Rio), Ímã (Rio), Alfaguara (Rio), Bandeirola (São Paulo). Ganhou o Prêmio Caminho de Ficção Científica com *A Espinha Dorsal da Memória* (Caminho, Lisboa, 1989; Rocco, Rio, 1994; Bandeirola, São Paulo, 2020). Mantém há anos o blog literário Mundo Fantasma (mundofantasma.blogspot.com). Pela Marca de Fantasia, lançou também *A Pulp Fiction de Guimarães Rosa* (2008).



A literatura de ficção científica não consiste simplesmente em histórias que falam sobre o futuro, mas em histórias que questionam o nosso conceito de Realidade. Este ensaio procura mostrar como diferentes estilos literários propõem diferentes conceitos de Realidade, e como a ficção científica utiliza seus discursos específicos para misturar realidade e ficção. A indústria cultural de hoje produz jornalismo manipulado, falsos documentários, *pegadinhas*, biografias fictícias. Somos cada vez menos capazes de distinguir o que é o Real e o que é sua Representação, e a FC contemporânea é a literatura que melhor explora essa ambiguidade.



<https://www.marcadefantasia.com>