

## **O próprio e o alheio em *el delirio de turing*: realismo mágico e ficção *cyberpunk* no romance de edmundo paz soldán**

**Rodolfo Rorato Londero<sup>1</sup>**

**Abstract:** The objective of this paper is to analyze the novel *El delirio de Turing* (2003), by Bolivian writer Edmundo Paz Soldán, mainly in its relationship with the cyberpunk fiction, subgenre of science fiction appeared originally in the North American context of 1980's. This relationship appears, at once, in the epigraphs of the work, where a cyberpunk writer (Neal Stephenson) is quoted: actually, this writer's two works, *Snow Crash* (1992) and *Cryptonomicon* (1999), appear as intertexts in *El delirio de Turing*. But Paz Soldán, as member of McOndo generation – a globalized parody of García Márquez's Macondo –, also maintain an intense dialogue with their Latin-American antecedents, the writers of magic realism. It is in that collision between the own and the alien (Carvalho), between Latin and North American literary references, that we will understand Paz Soldán's work.

**key words:** Cyberpunk fiction; Magic realism; Comparative literature;

### **Introdução**

As palavras de Mario Vargas Llosa na contracapa da edição argentina de *El delirio de Turing* (2003) são animadoras: “Edmundo Paz Soldán é um dos melhores escritores da nova geração”. Porém, como pensar nessas palavras ditas pelo mestre peruano do realismo mágico ao considerar quem elas elogiam, um escritor boliviano que tem como referência não só a ficção científica em geral (Brown, 2007), mas também uma de suas tendências contemporâneas, conhecida como *cyberpunk* – uma das epígrafes de *El delirio*, por exemplo, é citada de *Snow Crash* (1992), do escritor *cyberpunk* Neal Stephenson? Temos então uma antítese, pelo menos aparentemente, entre as referências populares e folclóricas de quem elogia e as referências tecnológicas de quem é elogiado.

As personagens principais de *El delirio*, que se revezam a cada capítulo, exemplificam essa antítese, além de oferecerem um resumo da obra:

---

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Centro- Oeste, Brasil

Miguel Sáenz, criptoanalista de codinome Turing, é um empregado ordinário da Caixa Negra (um departamento de inteligência para crimes cibernéticos) que, num passado recente, ajudou o então governo ditatorial a encontrar guerrilheiros esquerdistas; Ruth Sáenz, esposa de Miguel, é uma historiadora especializada em criptoanálise, que não aceita o passado criminoso do seu marido; Flavia, filha de Miguel e Ruth, posta num *blog* sobre cultura hacker; Albert, antigo chefe e mentor de Miguel, agoniza em um hospital, delirando sobre suas antigas reencarnações, todos criptoanalistas famosos: Edgar Allan Poe, Georges Painvin, o próprio Alan Turing, entre outros; Ramírez-Graham, norte-americano descendente de pai boliviano, e atual chefe da Caixa Negra; o juiz Cardona, que busca encarcerar Miguel e Albert, os verdadeiros responsáveis pela morte de sua prima, uma militante de esquerda; Kandinsky, codinome de um jovem *hacker* perseguido pela Caixa Negra devido aos ataques dirigidos a GlobalLux, empresa transnacional que monopoliza o setor energético de Río Fugitivo, cidade boliviana fictícia onde ocorrem os eventos do romance. Todas essas personagens distanciam-se dos fundadores de cidades esquecidas, dos profetas do sertão, dos bruxos do vodu que pontuam o realismo mágico, aproximando-se, por outro lado, das personagens típicas da ficção *cyberpunk* (*hackers*, criptoanalistas, etc.).

Discutiremos neste artigo o que é próprio e o que é alheio (Carvalho, 2003) em *El delirio*, identificando paradoxalmente um realismo mágico estrangeiro e uma ficção *cyberpunk* nativa. Essa inversão também nos conduzirá a outra, desta vez dentro do próprio *cyberpunk*: as raízes estruturalistas do gênero, se assim podemos afirmar, são desfeitas a favor de uma tradição marxista latino-americana. Mas antes dessa proposta de análise, também destacaremos o processo de naturalização do *cyberpunk* realizado por Paz Soldán em sua obra, na qual encontramos paródias e impulsos utópicos divergentes em relação aos textos originais do gênero.

### **Um realismo mágico estrangeiro, uma ficção *cyberpunk* nativa**

Como prova da antítese que discutíamos até então, lembremos que Paz Soldán pertence à geração McOndo, idealizada por Alberto Fuguet e Sergio Gómez a partir da coletânea homônima de 1996, que apresenta como título-manifesto um evidente trocadilho entre a Macondo de García Márquez e a rede mundial de lanchonetes McDonald's. Na apresentação de *McOndo* (1996) lemos que

[E]l nombre (¿marca-registrada?) McOndo es, claro, un chiste, una sátira, una talla. Nuestro McOndo es tan latinoamericano y mágico (exótico) como el Macondo real (que, a todo ésto, no es real sino virtual). Nuestro país

McOndo es más grande, sobrepoblado y lleno de contaminación, con autopistas, metro, tv-cable y barriadas. En McOndo hay McDonald's, computadores Mac y condominios, amén de hoteles cinco estrellas construidos con dinero lavado y malls gigantescos.

O que os integrantes da geração propõem é “desconstruir” (Fuguet, 2005, p. 103) a América Latina imaginada pelos escritores do realismo mágico – para enfatizarmos um termo citado por Fuguet numa releitura recente da geração. Portanto, no lugar das figuras folclóricas do realismo mágico, surgem os ícones da cultura globalizada, reflexos do neoliberalismo que atingiu a América Latina a partir da década de 1990. Ainda em sua releitura, apresentada ironicamente como “apontamentos sobre McOndo e neoliberalismo mágico”, Fuguet acrescenta o seguinte:

Mas McOndo (isto é, uma América Latina global, misturada, diversa, urbana, do século 21) já estava explodindo na TV, na música, na arte, na moda, no cinema e no jornalismo. Nossa tese, ou, para ser exato, nosso argumento era bem simples: a América Latina conturbada, desordenada, é bastante literária, sim, quase uma obra de ficção, mas não é um conto folclórico. É um espaço volátil onde o século 19 se mistura ao século 21. Mais do que mágico, sugerimos, esse lugar é peculiar. O realismo mágico reduz uma situação complexa demais à mera curiosidade. A América Latina não é curiosa (Fuguet, 2005, p. 106-107).

Contrária ao exotismo imposto à literatura latino-americana, a geração McOndo busca uma literatura integrada ao mundo, mas ainda assim diferente. Na verdade, no contexto da geração, mesmo a expressão “literatura latino-americana” apresenta problemas terminológicos, pois

[p]ara esses escritores, afastar-se da literatura do *boom* significa não só abolir o realismo mágico, já transformado num lugar-comum do exotismo latino-americano de exportação, mas também dar prioridade à pergunta sobre a identidade pessoal em detrimento da tradicional discussão sobre a identidade latino-americana (embora evidentemente uma redefinição da América Latina esteja em jogo quando se reivindica que é preciso ir além do “indígena, folclórico, esquerdista” para entendê-la) (Vidal, 2005, p. 173).

Ou como afirmam Fuguet e Gómez na apresentação de *McOndo*: “Los cuentos de McOndo se centran en realidades individuales y privadas. Suponemos que ésta es una de las herencias de la fiebre privatizadora mundial”. Esses escritores distanciam-se, portanto, da identidade latino-americana para oferecerem identidades individuais, mas assimiladas ao processo de globalização. Logo, “já não se quer uma literatura chilena nem latino-americana, mas mundializada, com a qual qualquer jovem em qualquer país do mundo capitalista possa se identificar” (Vidal, 2005, p. 174). Aproximamo-nos agora do destino dessa discussão inicial, pois onde encontramos essa literatura do mundo capitalista? Nossa resposta acha-se na ficção *cyberpunk*, vista desde já como “[...] a expressão literária suprema, se não do pós-modernismo, então do próprio capitalismo tardio” (Jameson, 2006, p. 414; grifo do autor). De fato, por ser a expressão literária do capitalismo tardio, ou seja, do capitalismo multinacional, globalizado, encontramos a ficção *cyberpunk* em vários cantos do mundo, desde a Polônia – “Szkota” (1996), de Jacek Dukaj – até o Peru – *Mañana, las ratas* (1984), de José B. Adolph. E aqui retornamos e justificamos as referências de Paz Soldán, citadas no início desse artigo.

Apesar de nunca indicarem explicitamente essa relação – exceto na já citada epígrafe de *El delirio* –, os integrantes da geração McOndo sempre se mostraram próximos dos temas do imaginário *cyberpunk*. Ao comentarem uma das referências da coletânea *McOndo*, Fuguet e Gómez citam alguns termos próprios do universo *cyberpunk*:

Su inspiración más cercana es otro libro: *Cuentos con Walkman* (Editorial Planeta, Santiago de Chile, 1993), una antología de nuevos escritores chilenos (todos menores de 25 años), que irrumpió ante los lectores con la fuerza de un recital punk. (...) Como dice la franja que anuncia la cuarta edición, la moral walkman es “una nueva generación literaria que es post-todo: post-modernismo, post-yuppie, postcomunismo, post-babyboom, post-capa de ozono. Aquí no hay realismo mágico, hay realismo virtual”.

Punk, pós-modernismo, realidade virtual, palavras que também encontramos no discurso *cyberpunk*. Surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* também é uma geração pós-tudo, principalmente pós-modernismo (o pastiche e a implosão de

gêneros) e pós-comunismo (a queda do Muro de Berlim)<sup>2</sup>. Mas mesmo diante dessas referências, um escritor como Paz Soldán não descarta totalmente seus antecessores do realismo mágico, como percebemos nesta reflexão da personagem Ramírez-Graham, entre *Cem anos de solidão* (1967) e os mistérios em torno da personagem Albert:

La había leído y disfrutado, y también se había reído mucho al ver que sus compañeros la tomaban como una versión de la extravagante y exótica vida en América Latina. Yes, they do things differently down there, les decía, but it isn't exotic. Por lo menos no era así Cochabamba en sus vacaciones. Había fiestas y drogas y televisión y mucha cerveza, como en sus años en Chicago. Ningún abuelo amarrado a un árbol, ninguna bella adolescente ascendiendo a los cielos. Y ahora que vivía aquí, fuck, su imaginación lo traicionaba: acaso García Márquez tenía algo de razón (Paz Soldán, 2005, p. 172).

Numa sociedade governada por transações virtuais operadas a partir de códigos “indecifráveis”, pois pertencem ao mundo das máquinas, dos computadores, um criptoanalista como Albert adquire poderes sobrenaturais, como os bruxos de *O reino deste mundo* (1949), obra inaugural do realismo mágico: “That is, the hacker becomes a kind of wizard or guru who has access to knowledge that mere mortals are unable to attain” (Brown, 2006, p. 116). Também observamos essa relação desde a obra que lança os fundamentos da ficção *cyberpunk*: o título *Neuromancer* (1984), do primeiro romance de William Gibson, “[...] é um trocadilho entre *neuro* e *mântico*, criando mágicos cibernéticos, unindo a força racional da neurociência com as potências desconhecidas da magia” (Lemos, 2002, p. 205). Mas a relação torna-se mais próxima, pelo menos do realismo mágico (mas sem que existam referências intertextuais declaradas), no segundo romance de Gibson: em *Count Zero* (1986), entidades do vodu haitiano são acessadas através do ciberespaço. Diante desse quadro, não nos surpreendemos com alguns escritores chilenos que definem suas obras como “*Magic Realism 2.0*”, ou seja, um *upgrade* do realismo mágico baseado em gêneros considerados não-convencionais pela literatura latino-americana, como a ficção científica e a fantasia (Muñoz Zapata, 2007, p. 10). Tudo isso indica que, mesmo diante da revolução informática, “García Márquez teria algo de razão”.

---

<sup>2</sup> As questões ecológicas (“pós-camada de ozônio”) são preocupações tardias dos escritores *cyberpunks*, principalmente de Bruce Sterling, em *Tempo fechado* (1994). Entretanto, o universo pós-apocalíptico descrito em várias obras do gênero revela, desde os anos 1980, preocupações semelhantes.

### **Naturalizando o *cyberpunk*: paródias e utopias**

Mas retornemos novamente à citação de *Snow Crash* como epígrafe de *El delirio*: o intertexto mais evidente entre as obras é confirmado por Brown ao comentar as personagens dessa última: “Characters constantly access the internet, chat on IRCs, and play in the Playground – a virtual reality world inspired by Neal Stephenson’s Metaverse in his well-known novel *Snow Crash*, a novel Paz-Soldán references with an epigraph” (Brown, 2006, p. 118). Entretanto, outras relações se destacam, principalmente se considerarmos que as duas obras apresentam paródias da ficção *cyberpunk*. Na verdade, para Person (1998) *Snow Crash* é *pós-cyberpunk* e, como já indicamos noutra oportunidade (Londero, 2007, p. 127), existe algo de *pós-cyberpunk* nas recepções tardias do gênero realizadas pela literatura latino-americana. Porém, enquanto as duas obras se assemelham pelas paródias, *El delirio* se difere pela alternativa utópica que oferece, inexistente na “celebração neoconservadora do presente” (Jameson, 2007, p. 132) festejada pela ficção *cyberpunk*. Mas vejamos cada caso, começando pelas paródias: *El delirio*, por exemplo, parece ironizar o sucesso comercial do universo *cyberpunk*<sup>3</sup> ao descrevê-lo como um jogo de computador chamado “Playground”:

Allí, cualquier individuo, por medio de una suma mensual básica – veinte dólares que podían convertirse en mucho más de acuerdo al tiempo de uso –, creaba su avatar o utilizaba uno de los que el Playground ponía a la venta, e intentaba sobrevivir en un territorio apocalíptico gobernado con mano dura por una corporación. El año en que transcurría el juego era 2019 (Paz Soldán, 2005, p. 80-81).

Um cenário apocalíptico dominado por corporações multinacionais é o que encontramos em várias obras do gênero, desde *Neuromancer* até *Synners* (1991), de Pat Cadigan. 2019 também é o ano em que transcorre o enredo de *Blade Runner* (1982), filme referencial do imaginário *cyberpunk*. Mas tudo isso são, no romance de Paz Soldán, elementos de um jogo de computador que cobra taxas mensais de seus usuários. Já em *Snow Crash*, em vez de

---

<sup>3</sup> Ao comentar a expansão do *cyberpunk* para além dos limites do gueto da ficção científica, Moreno afirma como isso “[...] esvaziou o conteúdo revolucionário do movimento e o transformou em um rótulo a mais, que pouco a pouco foi gerando todo tipo de clichês que desembarcaram, como culminação do processo evolutivo, no cinema comercial de Hollywood” (Moreno, 2003, p. 8).

parodiar o cenário, investe-se contra uma figura transformada em mito pela ficção *cyberpunk*:

Na comunidade global de hackers, Hiro é um nômade talentoso. Este é o tipo de estilo de vida que soava romântico para ele até cinco anos atrás. Mas, à luz mortífera da idade adulta, que é para os vinte e poucos anos o que a manhã de domingo é para a noite de sábado, ele consegue ver com clareza o que isso realmente significa: ele está duro e desempregado (Stephenson, 2008, p. 25-26).

Na década de 1990, ou seja, no *pós-cyberpunk*, o *hacker* perde sua aura romântica: “Longe de serem solitários alienados, as personagens pós-cyberpunk são frequentemente membros integrados na sociedade (i.e., eles têm trabalhos)”<sup>4</sup> (Person, 1998, p. 11). Ou como explicam Arthur e Marilouise Kroker, num artigo sobre a morte do *cyberpunk*: os anos 1990 são “[...] o fim da fase carismática da realidade digital e o começo da lei de ferro da estandarização tecnológica”<sup>5</sup> (Kroker; Kroker *apud* Moreno, 2003, p. 69). Ou seja, o ciberespaço não é mais um lugar de resistência adotado por *hackers* revolucionários, mas um veículo de expansão do capitalismo. Entretanto, curiosamente, em *El delirio* persiste a aura romântica em torno do *hacker*, mas atravessada por uma releitura marxista:

No mesmo instante, a emoção ainda em sua pele, Kandinsky voltaria a ingressar no site do Citibank. Desta vez, não roubaria números de cartões de crédito; destruiria a página de boas-vindas aos clientes, e a trocava por uma foto de Karl Marx e um grafite proclamando a necessidade de resistência. É o nascimento do ciberhacktivismo de Kandinsky<sup>6</sup> (Paz Soldán, 2005, p. 136).

Para Gabilondo, “the utopian appropriation of cyberspace as the final frontier for hacking, terrorism against the system, etc. is nothing but wishful

---

<sup>4</sup> Tradução livre do original: “Far from being alienated loners, postcyberpunk characters are frequently integral members of society (i.e., they have jobs)”.

<sup>5</sup> Tradução livre do original: “[...] el fin de la fase carismática de la realidad digital y lo comienzo de la ley de hierro de la estandarización tecnológica”.

<sup>6</sup> Tradução livre do original: “Al rato, la emoción todavía en su piel, Kandinsky volverá a ingresar al sitio del Citibank en la red. Esta vez, no robará números de tarjetas de crédito; destruirá la página de bienvenida a los clientes, y la reemplazará por una foto de Karl Marx y un graffiti proclamando la necesidad de la resistencia. Es el nacimiento del ciberhacktivismo de Kandinsky”.

libertarian thinking” (Gabilondo *apud* Brown, 2006, p. 128). Entretanto, para além do pensamento libertário, o ciberhacktivismo de Kandinsky adota uma postura autenticamente marxista, principalmente ao criticar o discurso anarquista contemporâneo que “[...] would seem to valorize a life in the present and in the everyday, a conception of temporality rather different from the strategies of large-scale anti-capitalist struggle as the perspective of Capital would seem to impose them” (Jameson, 2007, p. 213). Ou seja, ao invés de um ataque organizado ao sistema capitalista, o anarquismo contemporâneo, por desacreditar em manifestações como tal, propõe enclaves utópicos no interior desse sistema, convivendo em simbiose. Identificamos esse tipo de anarquismo no conceito de Zona Autônoma Temporária (ou Taz, sigla em inglês de *Temporary Autonomous Zone*), proposto por Hakim Bey: para ele, “a Taz é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se re-fazer em outro lugar e outro momento, *antes* que o Estado possa esmagá-la” (Bey, 2006, p. 14; grifo do autor). No entanto, o que nos chama a atenção é uma das possíveis origens desse conceito:

Recentemente, Bruce Sterling, um dos principais expoentes da ficção científica *cyberpunk*, publicou um romance ambientado num futuro próximo e tendo como base o pressuposto de que a decadência dos sistemas políticos vai gerar uma proliferação de experiências comunitárias descentralizadas: corporações gigantescas mantidas por seus funcionários, enclaves independentes dedicados à “pirataria de dados”, enclaves verdes e social-democratas, enclaves de Trabalho-Zero, zonas anarquistas liberadas etc. A economia de informação que sustenta esta diversidade é chamada de Rede. Os enclaves (e o título do livro) são *Ilhas na Rede* [*Islands in the Net*, no original] (Bey, 2006, p. 8).

*Islands in the Net* (1988) é um romance de Bruce Sterling, escritor apontado como ideólogo do movimento *cyberpunk*. Frisamos isso para destacar o mútuo interesse entre o gênero e a política de esquerda: na verdade, encontramos uma referência dúbia ao marxismo nas páginas do pequeno jornal de divulgação do movimento (*Cheap Truth* #4), mais precisamente numa resenha de *A terceira onda* (1980), a “bíblia do *cyberpunk*”, redigida por Alvin Toffler: “Former Marxist Toffler had his paradigms set early; he aims to be the Marx of the twenty-first century, only this time it'll be done right”. Observamos na citação tanto uma admiração quanto uma descrença pelo marxismo, posições que também identificamos em *El delirio* – apesar de líder revolucionário, ou justamente por isso, Kandinsky também tem as mãos

“*manchadas de sangre*” (Paz Soldán, 2005, p. 334; grifo do autor) –, embora essa obra não abandone o marxismo enquanto proposta válida diante do anarquismo contemporâneo, pois vejamos sua crítica às “ilhas na rede”:

Una mañana se despertará diciendo que todo había sido un sueño magnífico, pero sueño al fin. Se despedirá de Iris y le agradecerá haberle mostrado el camino. Él también tenía ahora una utopía pirata: era cierto, había que reclamar lo que les correspondía, atacar el Playground hasta hacerlo ponerse de rodillas; había que reapoderarse del espacio virtual, y no sólo de éste sino también del espacio real. Había un Estado, había corporaciones contra las cuales se debía luchar. De nada servía refugiarse en una isla en la red (Paz Soldán, 2005, p. 135).

Apesar das referências ao anarquismo de Bey, sendo “utopia pirata” uma delas<sup>7</sup>, o que percebemos nessa reflexão da personagem Kandinsky é um retorno à prática política real, se assim podemos nos expressar em contraposição à prática política virtual, às “diversas formas de governo e organização social” (Paz Soldán, 2005, p. 135) disseminadas pelas comunidades virtuais apresentadas a Kandinsky pela personagem Iris. Para um marxista como Jameson, conceitos semelhantes ao de Taz enganam ao separarem infraestrutura e superestrutura, economia e política (Jameson, 2007, p. 219) – real e virtual, para ressaltarmos um paralelo revelador entre a posição de Jameson e o nosso objeto de estudo.

Mas deixemos esse debate por um momento e continuemos a estabelecer as relações entre *El delirio* e a ficção *cyberpunk*. Já indicamos anteriormente as paródias desse gênero realizadas por essa obra, sugerindo inclusive proximidades entre ela e o *pós-cyberpunk* em geral, mas devemos também enfatizar suas semelhanças com um tipo de ficção *cyberpunk*, denominada por Sterling como *nowpunk* – termo cunhado a partir de obras do gênero que surgiram na virada do século, ambientadas no presente, em vez de num futuro próximo. Esse é o caso de *Reconhecimento de padrões* (2003), de Gibson, e também de *El delirio*. Entretanto, essa presentificação paradoxal da ficção científica, ou seja, de um gênero conhecido principalmente por suas extrapolações do futuro, não é um fenômeno recente, como pode parecer. Encontramos antecessores do *nowpunk* em alguns contos de um autor clássico como Ray Bradbury: em “Sim, a gente se encontra na beira do rio” (1969), por exemplo, moradores discutem o abandono de uma pequena cidade devido à construção de uma rodovia. Pode não parecer um conto de ficção científica, mas verificamos nesse exemplo a definição do gênero proposta por Asimov: “O importante em matéria de ficção científica, até mesmo fundamental, é

---

<sup>7</sup> Sobre esse assunto, ver nosso artigo (Londero, 2008a).

aquilo que efetivamente a fez surgir, ou seja, a percepção das mudanças produzidas pela tecnologia” (Asimov, 1984, p. 18). Já Fernandes, ao “esticar os limites das definições clássicas do termo [ficção científica]”, classifica positivamente *Reconhecimento de padrões*: “[...] o livro de Gibson atende a dois requisitos básicos: 1) é uma obra de ficção; e 2) trata em algum nível de uma ciência (informática)” (Fernandes, 2006, p. 100). Contudo, o debate em torno da presentificação da ficção científica ganha relevo a partir de Baudrillard e seu artigo “Simulacros e ficção científica” (1987), no qual é posta em dúvida a qualidade extrapolativa do gênero num mundo pautado por “façanhas” tecnológicas (viagem à lua, clonagem, etc.):

A partir daí, alguma coisa deve mudar: a projeção, a extrapolação, essa espécie de desmedida pantográfica que constituía o encanto da ficção científica são impossíveis. Já não é possível partir do real e fabricar o irreal, o imaginário a partir dos dados do real. O processo será antes o inverso: será o de criar situações descentradas, modelos de simulação e de arranjar maneira de lhes dar as cores do real, do banal, do vivido, de reinventar o real como ficção, precisamente porque ele desapareceu da nossa vida (Baudrillard, 1991, p. 154-155).

Baudrillard cita *Crash* (1973), de J. G. Ballard, como exemplo dessa ficção científica voltada para o estranhamento do cotidiano. Na verdade, numa introdução posterior à publicação do seu romance, Ballard segue uma linha de raciocínio muito próxima da de Baudrillard:

Além disso, sinto que o equilíbrio entre ficção e realidade mudou de modo significativo nas últimas décadas. Cada vez mais seus papéis são invertidos. Vivemos num mundo regido por ficções de todos os tipos – o consumo de massa, a propaganda, a política conduzida como um ramo da propaganda, o pré-esvaziamento, operado pela televisão, de qualquer resposta original à experiência. Vivemos no interior de uma enorme novela. Hoje é cada vez menos necessário ao escritor inventar o conteúdo ficcional de seu romance. A ficção já está aí. A tarefa do escritor é inventar a realidade (Ballard, 2007, p. 8).

“Inventar a realidade” é o que propõe o *nowpunk*, mas Gibson já fazia isso antes de *Reconhecimento de padrões*, como mostra Siivonen: “In Gibson technology no longer operates as a sign for the legitimacy of the scientific conception of the world characteristic of the genre. Far more, it is technology

itself that is the alien and ‘uncanny’ otherness threatening humankind” (Siivonen, 1996, p. 234). A tecnologia não é apenas signo de legitimação da ficção científica, mas da própria sociedade ocidental. Nesse sentido, ao apresentá-la como estranha, Gibson reinventa a realidade.

### **Estruturalismo e marxismo: uma possível análise**

Mas qual é a reinvenção de Paz Soldán? Tal qual Gibson, a tecnologia também surge aqui como elemento estranho? Na verdade, em Paz Soldán, o estranhamento não advém de tecnologias, mas de paradigmas tecnicistas. Começamos pela cibernética, a qual já podemos observar no *cyber* de *cyberpunk*: “O prefixo *ciber* vem de cibernética, a ciência do estudo do controle de processos de comunicação entre homens e máquinas, homens e homens e máquinas e máquinas” (Lemos, 2002, p. 204). Para controlar tais processos de comunicação, a cibernética traduz qualquer sistema (vivo ou não) em termos de informação, ou seja, num conjunto de acontecimentos probabilísticos: desde os sinais do código Morse até as moléculas do código genético. É por isso que a personagem Miguel pensa consigo: “Tocas tu piel cansada, llena de arrugas. Tú también eres información que se va degradando irreversiblemente” (Paz Soldán, 2005, p. 147). Mas se tudo pode ser traduzido em termos de informação, mesmo o corpo humano, então não há distinções entre o homem e a máquina. Esse é o paradigma proposto por um famoso teórico da cibernética: o matemático Alan Turing, referência fundamental para compreendermos o romance de Paz Soldán e a personagem Miguel, cujo codinome é Turing. Em “Computadores e inteligência” (1950), por exemplo, Alan Turing começa se perguntando: “Podem as máquinas pensar?”. Para responder positivamente a essa pergunta, o matemático procura semelhanças entre a mente pensante (humana) e a mente programada (máquina) e as encontra reduzindo a primeira à segunda:

No processo de tentar imitar a mente humana adulta, temos de refletir bastante sobre o processo que a levou até o ponto onde se encontra. Cumpre atentar para três componentes:

- (a) O estado inicial da mente, isto é, ao nascer;
- (b) A educação que recebeu;
- (c) Outras experiências, que não as descritas como educação, a que foi submetida (Turing, 1973, p. 77).

Logo, “em outras palavras, o cérebro humano é também programado,

pela genética, pela educação e pela experiência” (Apter, 1973, p. 77). Este é o delírio de Turing: um mundo onde tudo é programação, onde tudo é informação. Porém, um mundo imaginado assim não é exclusivo do paradigma cibernético, como demonstra Pfohl, numa analogia reveladora:

Em outras palavras, a cibernética substitui um modelo simplista de comando em uma só via por uma visão do processo de mandar e receber mensagens como algo mediado pela influência da própria prática comunicativa: essa seria uma influência das letras, dos ícones e das imagens em movimento. Não fique surpreso se aqui você achar semelhanças entre a cibernética, com o seu imaginário de comunicadores descentrados, amarrados a um fluxo de redes de feedback escriturais, textuais e providos de textura, e a imagem da vida social oferecida por certas versões da teoria pós-estruturalista. A cibernética e o pensamento pós-estruturalista emergiram em tempos e espaços historicamente relacionados (da metade para o final do século XX). Os dois estão genealogicamente relacionados, tanto no campo material quanto no imaginário. Quando estudados criticamente, cada um também sugere (potencialmente) imagens nas quais se reflete e se repete uma sensibilidade ao poder (Pfohl, 2001, p. 108-109).

De fato, existem várias similaridades entre a cibernética e o pensamento pós-estruturalista. Se para a cibernética tudo é informação, para o pós-estruturalismo tudo é texto: Anderson, por exemplo, explica como o pensamento estruturalista surge da exorbitação do conceito de linguagem proposto por Saussure, culminado na sentença pós-estruturalista derridiana “não há nada fora do texto”, “nada antes do texto, nenhum pretexto que não seja texto” (Derrida *apud* Anderson, 1984, p. 48). Podemos imaginar o Metaverso de Stephenson, que também encontramos em *El delirio*, como uma versão ficcional desta sentença: “O Metaverso é uma estrutura ficcional feita de código. E o código é simplesmente uma forma de fala – a forma que computadores compreendem” (Stephenson, 2008, p. 198). Porém, sua representação máxima ainda são aquelas cenas de lugares e pessoas “codificados” (Fig. 1) que assistimos na série cinematográfica *Matrix* (1999 e 2003), não por acaso considerada “o auge do cyberpunk cinematográfico” (Moreno, 2003, p. 118):



Figura 1 (Warner Bros., 1999, *Matrix*)

Na Matrix, tudo é texto, e, fora da Matrix, não há nada, somente o “deserto do real”. De algum modo, isso nos remete às alucinações da personagem Albert:

Rostros. Pasan frente a mí. Se sientan. Esperan. Me esperan... Sus gestos son códigos. Sus ropas son códigos. Todo es código... Todo es escritura secreta. Todo es palabra escrita por un Dios ausente... O hemipléjico... O un torpe demiurgo... Un incontinente demiurgo... (Paz Soldán, 2005, p. 38).

Se tudo é palavra escrita por um Deus ausente, então onde está o autor? Morto, como declara Barthes em “A morte do autor” (1968): “A escritura é esse neutro, esse composto, esse oblíquo aonde foge o nosso sujeito, o branco-e-preto onde vem se perder toda identidade, a começar pela do corpo que escreve” (Barthes, 1988, p. 65). Na verdade, desde Lévi-Strauss, o estruturalismo se empenha categoricamente em excluir o sujeito de qualquer campo de conhecimento científico (Anderson, 1984, p. 44). Já em Foucault, não nos alarmamos ao verificar um discurso autorreplicante, acima do sujeito, como revelam as palavras eloquentes que abrem a aula inaugural de 1970:

Gostaria de me insinuar sub-repticiamente no discurso que devo pronunciar hoje, e nos que deverei pronunciar aqui, talvez durante anos. Ao invés de tomar a palavra, gostaria de ser envolvido por ela e levado bem além de todo começo possível. Gostaria de

perceber que no momento de falar uma voz sem nome me precedia há muito tempo: bastaria, então, que eu encadeasse, prosseguisse a frase, me alojasse, sem ser percebido, em seus interstícios, como se ela me houvesse dado um sinal, mantendo-se, por um instante, suspensa. Não haveria, portanto, começo; e em vez de ser aquele de quem parte o discurso, eu seria, antes, ao acaso de seu desenrolar, uma estreita lacuna, o ponto de seu desaparecimento possível (Foucault, 2007, p. 5-6).

Empregando mais uma vez *Snow Crash* como analogia, os discursos são “ideias virais”, “informações auto-replicantes”, enquanto os sujeitos são “hospedeiros” dessas ideias, dessas informações (Stephenson, 2008, p. 368-369). Mas também notamos no discurso de Foucault aquela ojeriza por começos, origens, que reencontramos no pós-estruturalismo. Um exemplo é a crítica derridiana ao conceito de valor de uso elaborado por Marx, ou melhor, ao valor de uso enquanto origem deturpada pelo valor de troca: “Em sua iterabilidade originária, um valor de uso está de antemão prometido, prometido à troca e para além da troca. Ele está de antemão lançado no mercado das equivalências” (Derrida, 1994, p. 216). Como em todo estruturalismo, existe aqui uma aplicação da linguística saussureana – pois também não é a linguagem um “mercado das equivalências”? –, mais precisamente da relação arbitrária entre significante e significado: sob esse ponto de vista, é possível equiparar a experiência de comer filé e a experiência de dirigir no campo, para nos valermos de um exemplo dado por Jameson (Jameson, 1997, p. 41). Portanto, mesmo sendo posterior a uma fantasmagoria do valor em si (Derrida, 1994, p. 213), mesmo sendo uma ilusão adâmica, o valor de uso é, para Marx, um argumento fundamental contra a lógica do mercado, contra a *transformação de tudo em qualquer coisa*. Observamos essa lógica em *El delirio*, como afirma Brown:

Paz Soldán employs the hacker’s posthuman possibilities as a conduit for his exploration of a metaphorical reality where poststructuralist theories on the interconnections of language and reality culminate in a world where people are their PIN numbers, hackers’ bodies melt into their virtual avatars and dictatorships re-codify themselves as democratic governments dedicated to neoliberal policy (Brown, 2006, p. 118).

Onde tudo é linguagem, tudo é cambiável, nada é particular. Para aproveitarmos a analogia assinalada por Brown – também indicada noutro momento do seu artigo<sup>8</sup> –, há uma evidente relação entre o período pós-

---

<sup>8</sup> Sobre a personagem Montenegro, um fictício ex-ditador boliviano, Brown afirma que “Paz Soldán alludes here to the Bolivian governments of Hugo Banzer, the democratically elected former dictator, using the

ditatorial latino-americano e o neoliberalismo quando Richard define a passagem do antagonismo ditatorial (direita *versus* esquerda) ao pluralismo democrático-neoliberal como uma “cadeia passiva de diferenças que se justapõem, indiferentemente, uma às outras, sem confrontar seus valores para não desapaziguar o eixo de reconciliação neutro da soma”<sup>9</sup> (Richard, 1999, p. 321-322). A linguagem, a política, o mercado é essa reconciliação neutra onde as particularidades (valores de uso) abrandam suas diferenças perante uma universalidade (valor de troca) regulada por palavras, votos e dinheiro. Ou como afirma Adorno, especificamente sobre o mercado: “Acima e além de todas as formas específicas de diferenciação social, a abstração implícita no sistema de mercado representa a dominação do geral sobre o particular, da sociedade sobre os seus membros cativos” (Adorno *apud* Jameson, 1997, p. 63).

Mas é em outro romance de Stephenson que notamos mais uma característica do estruturalismo: em *Cryptonomicon* (1999), a personagem Lawrence – não por acaso, amiga fictícia da personagem Alan Turing, ponto de partida desta rede de relações – é assim descrita:

The basic problem for Lawrence was that he was lazy. He had figured out that everything was much simpler if, like Superman with his X-ray vision, you just stared through the cosmetic distractions and saw the underlying mathematical skeleton. Once you found the math in a thing, you knew everything about it, and you could manipulate it to your heart's content with nothing more a pencil and a napkin. He saw it in the curve of the silver bars on his glockenspiel, saw it in the catenary arch of a bridge and in the capacitor-studded drum of Atanasoff and Berry's computing machine (Stephenson, 2002, p. 10).

Da mesma forma que Lawrence abusa de seus “esqueletos matemáticos”, o estruturalismo abusa de suas estruturas, produzindo um efeito semelhante ao da personagem, ou seja, uma indiferença pelo conteúdo de suas abstrações, sejam elas “barras prateadas de um instrumento de percussão” ou “arcos de uma ponte”: “O que é importante na análise estruturalista, em geral, é o fato de que ela separa o conteúdo real da história e se concentra integralmente na forma” (Gonçalves; Bellodi, 2005, p. 138). Anderson denomina essa característica do estruturalismo como “*atenuação da verdade*” e indica novamente o pós-estruturalismo de Derrida como ponto culminante: para o filósofo francês, a linguagem é “[...] um sistema puro e

---

character of Montenegro, a bloody dictator who enjoys similar democratic success and who appears in many of Paz Soldán's novels” (Brown, 2006, p. 116).

<sup>9</sup> Sobre esse assunto, ver nosso artigo (Londero, 2008b).

simples de significantes flutuantes, sem absolutamente nenhuma relação determinável com qualquer referente extralinguístico” (Anderson, 1984, p. 53). Desde que descobramos as estruturas ou as “linhas de código” que governam o universo, pouco importa o que elas representam:

Todas las respuestas deberían conducir a una sola: si el programa que hace funcionar el universo fuera matemático, habría un algoritmo primero del que derivan los demás. Si el programa fuera computacional, se trataría de tres o cuatro líneas de código, responsables de explicar tanto las mareas como las manchas del leopardo y la multiplicidad de lenguajes y los movimientos de tu mano derecha y el vuelo de las moscas y el nacimiento de las galaxias y Da Vinci y Borges y la cabellera pegajosa de Flavia y la sombra que proyectan los sauces llorones y Alan Turing (Paz Soldán, 2005, p. 238-239).

Este pensamento de Miguel é semelhante ao de Lawrence – o que não nos surpreende, considerando o tema-comum das duas obras: a criptoanálise. Mas a realidade se esvanece definitivamente numa referência intertextual de *El delirio* (Paz Soldán, 2005, p. 221): o conto “A formiga elétrica” (1969), de Philip K. Dick. Nesse conto, a personagem Garson Poole descobre que é um androide e, ao se examinar, encontra um rolo de fita que funciona como um “dispositivo fornecedor de realidade” (Dick, 2005, p. 90). Mexendo nessa fita, Poole produz efeitos surreais, como patos que surgem no meio da sala, desmentidos por sua parceira Sarah, que nada percebe:

– Não eram de verdade – disse Sarah. – Ou será que eram? Pois como é que...

– Você também não é de verdade – retrucou. – Não passa de um elemento de estímulo na minha fita de realidade. Uma perfuração que pode desaparecer com verniz. Será que você existe noutra fita de realidade ou numa que tenha realidade objetiva? (Dick, 2005, p. 102)

Ao fim do conto, Poole é destruído e, junto com ele, toda a realidade! Aqui, como no estruturalismo, a realidade é reduzida a um rolo de fita, a um texto. Mas diante desse panorama do estruturalismo que esboçamos até então, o que *El delirio* oferece como alternativa? Devemos agora regressar ao apelo de Kandinsky, ou seja, ao retorno do real e, conseqüentemente, do marxismo, derrotado pelo estruturalismo no início da década de 1960 (Anderson, 1984, p. 38). De fato, a conjugação entre realidade e marxismo realizada por Kandinsky nos parece uma resposta ao delírio de Turing, ou seja, ao estruturalismo latente de Miguel. O retorno do marxismo é, portanto, o

retorno do sujeito, do particular e do referente. E mesmo esse retorno revela laços de parentesco com o realismo mágico, pois algo (um simulacro?) da Revolução Cubana ressurgiu no horizonte de Ríó Fugitivo.

## Conclusão

Ao longo desse artigo analisamos o romance de Paz Soldán, a partir das suas relações com a ficção *cyberpunk* e com o realismo mágico. A primeira aparece, desde logo, nas epígrafes da obra, em que um escritor do gênero é citado: na verdade, duas obras de Stephenson, *Snow Crash* e *Cryptonomicon*, surgem como referências intertextuais em *El delirio*. Mas como integrante da geração McOndo – uma paródia dos tempos de globalização a Macondo de García Márquez –, Paz Soldán também dialoga com seus antecedentes latino-americanos, propondo críticas e releituras das obras do realismo mágico. Nesse embate entre o próprio e o alheio (Carvalho, 2003) é difícil saber quem é quem, devido ao posicionamento ambíguo do autor diante das referências literárias latino e norte-americanas: enquanto o alheio da ficção *cyberpunk* torna-se próprio no mundo globalizado, o próprio do realismo mágico torna-se alheio, artigo de exportação.

Toda essa discussão acaba por desencadear outro embate, entre o estruturalismo e o marxismo. Se no embate anterior não reconhecemos o que é e o que não é nosso, aqui uma tradição marxista latino-americana parece responder a uma invasão estruturalista neoliberal.

## Referências bibliográficas

- Anderson, P. (1984) *A crise da crise do marxismo: introdução a um debate contemporâneo*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Brasiliense.
- Apter, M. J. (1973) *Cibernética e psicologia*. Trad. Francisco M. Guimarães. Petrópolis: Vozes.
- Asimov, I. (1984) *No mundo da ficção científica*. Trad. Thomaz Newlands Neto. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- Ballard, J. G. (2007) *Crash*. Trad. José Geraldo Couto. São Paulo: Companhia das Letras.
- Barthes, R. (1988) *O rumor da língua*. Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense.
- Baudrillard, J. (2006) *Simulacros e simulação*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. Bey, H. *Taz: zona autônoma temporária*. Trad. Felipe Silveira. Porto Alegre: Deriva.

- Bradbury, R. Sim (1975) a gente se encontra na beira do rio. In: \_\_\_\_\_. *A cidade perdida de Marte*. São Paulo: Hemus.
- Brown, J. A. y Paz Soldán Edmundo and his precursors: Borges, Dick, and SF canon (2007) *Science Fiction Studies*, Greencastle, v. 34, p. 473-483.
- \_\_\_\_\_. Hacking the past: Edmundo Paz Soldán's (2006) *El delirio de Turing* and Carlos Gamerro's *Las islas*. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, Tucson, v. 10, p. 115-129. Disponível em: <[http://muse.jhu.edu/journals/arizona\\_journal\\_of\\_hispanic\\_cultural\\_studies/v010/10.1brown.pdf](http://muse.jhu.edu/journals/arizona_journal_of_hispanic_cultural_studies/v010/10.1brown.pdf)>. Acesso em: 22 fev. 2009.
- Carpentier, A. (1985) *O reino deste mundo*. Trad. João Olavo Saldanha. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Carvalho, T. F. (2003) *O próprio e o alheio: ensaios de literatura comparada*. São Leopoldo: Ed. Unissinos.
- Cheap Truth. Disponível em: <<http://www.chriswaltrip.com/sterling/cheap.html>>. Acesso em: 22 fev. 2009.
- Derrida, J. *Espectros de Marx: o Estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional*. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.
- Dick, P. K. A formiga elétrica. In: Asimov, I.; Warrick, P. S.; Greenberg, M. H. (orgs.) (2005) *Histórias de robôs*, volume 2. Trad. Milton Persson. Porto Alegre: L&PM, p. 82-107.
- Foucault, M. (2007) *A ordem do discurso*. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola.
- Fernandes, F. (2006) *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi.
- Fuguet, A. (2005) Não é a Taco Bell: apontamentos sobre McOndo e neoliberalismo mágico. Trad. Sonia Torres. In: Resende, B (org.). *A literatura latino-americana do século XXI*. Rio de Janeiro: Aeroplano, p. 101-109.
- Fuguet, A.; Gómez (2009) S. Presentación del país McOndo. Disponível em: <[www.lai.at/wissenschaft/lehrgang/semester/ss2005/fs/files/mcondo.pdf](http://www.lai.at/wissenschaft/lehrgang/semester/ss2005/fs/files/mcondo.pdf)>. Acesso em: 22 fev.
- García Márquez (2008) *G. Cem anos de solidão*. Trad. Eliane Zagury. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Gibson, W. (2008) *Count Zero*. Trad. Carlos Angelo. São Paulo: Aleph.
- \_\_\_\_\_. (2004) *Reconhecimento de padrões*. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph.
- \_\_\_\_\_. (2003) *Neuromancer*. Trad. Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.
- Gonçalves, M. T.; Bellodi, Z. C. (2005) *Teoria da literatura "revisitada"*. Petrópolis: Vozes.
- Jameson, F. (2007) *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso.

- \_\_\_\_\_ (2006) *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática.
- \_\_\_\_\_ (1997) *O marxismo tardio: Adorno, ou a persistência da dialética*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Boitempo.
- Lemos, A. (2002) *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- Londero, R. R. (2009) Além dos sete mares: os usos do termo “pirata” pela cibercultura. *404n0tf0und*, Salvador, v. 66, 2008a. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404n0tF0und/404\\_66.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404n0tF0und/404_66.htm)>. Acesso em: 22 fev.
- \_\_\_\_\_ (2008b) Do falo à fala silenciada: alegorias sexuais em *Silicone XXI e Flores para un cyborg*. In: VI jornada de literatura e autoritarismo e ii simpósio memórias da repressão, 2008, Santa Maria, Rio Grande do Sul. *Anais...* Santa Maria p. 125-132.
- \_\_\_\_\_ (2009). Da recepção crítica à recepção criativa: duas abordagens da ficção *cyberpunk* no Brasil. *Guavira Letras*, Três Lagoas, v. 4, p. 119-134, 2007. Disponível em: <[www.ceul.ufms.br/guavira/guavira4.htm](http://www.ceul.ufms.br/guavira/guavira4.htm)>. Acesso em: 22 fev.
- Moreno, H. (2003) *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.
- Muñoz Zapata, J. I. (2009) Figures of simulacra and virtual trauma in Chilean cyberpunk: Jorge Baradit's *Ygdrasil* (2007). Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/ati/Visions/V3/munoz%20paper.pdf>>. Acesso em: 22 fev.
- Paz Soldán, E. (2005) *El delirio de Turing*. Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.
- Person, L. (1998) Notes toward a Postcyberpunk Manifesto. *Nova express*, Austin, v. 16, p. 11-12.
- Pfohl, S. (2001) O delírio cibernético de Norbert Wiener. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 15, p. 105-121.
- Richard, N. (1999) Políticas da memória e técnicas do esquecimento. Trad. Maria Antonieta Pereira. In: Miranda, W. M. (org.). *Narrativas da modernidade*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 321-338.
- Siivonen, T. (1996) Cyborgs and generic oxymorons: the body and technology in William Gibson's *Cyberspace Trilogy*. *Science Fiction Studies*, Greencastle, v. 23, p. 227-244.
- Stephenson, N. (2008) *Nevasca*. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph.
- \_\_\_\_\_ (2002) *Cryptonomicon*. New York: Avon.
- Sterling, B. (2008) *Tempo fechado*. Trad. Carlos Angelo. São Paulo: Devir.
- \_\_\_\_\_ (1990) *Piratas de dados*. Trad. Norberto de Paula Lima. São Paulo: Aleph.
- Toffler, A. (1995) *A terceira onda*. Trad. João Távora. Rio de Janeiro: Editora

Record.

Turing, A. (1973) Computadores e inteligência. Trad. Marcia Epstein. In: Epstein, I (org.). *Cibernética e comunicação*. São Paulo: Cultrix, EDUSP, p. 45-82.

Vidal, P. (2005) Diálogos entre Brasil e Chile – em torno às novas gerações. In: Resende, B (org.). *A literatura latino-americana do século XXI*. Rio de Janeiro: Aeroplano, p. 167-179.

### **Referências filmográficas**

Blade Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples, baseado em livro de Philip K. Dick. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Bros., 2006. 1 DVD (116 min).

The Matrix. Direção: Andy e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving e outros. Roteiro: Andy e Larry Wachowski. Música: Don Davis. Los Angeles: Warner Bros., 1999. 1 DVD (136 min).