

## O *cyberpunk* precoce na ficção de Carlos Gardini: uma análise de “Escalada” e “Perros en la noche”

Rodolfo Rorato Londero (UFSM)

Este artigo busca compreender dois contos do escritor argentino Carlos Gardini — “Escalada” e “Perros en la noche”, ambos do livro *Mi cerebro animal* (1983) — como modelos próximos da ficção *cyberpunk*. Surgido na década de 1980, no contexto social e tecnológico norte-americano, o *cyberpunk* é um gênero da ficção científica que descreve um futuro próximo distópico, um mundo de drogas sintéticas e ciberespaço, povoado por tecno-marginais e governado por empresas multinacionais.

Reconhecido sobretudo pelo filme *Blade Runner* (1982), que destaca os principais ícones do gênero (a cidade escura e chuvosa, o néon, o clima *noir* etc.), o *cyberpunk* molda-se, enquanto literatura, a partir de *Neuromancer* (1984), de William Gibson — ou seja, um ano depois da publicação dos contos de Gardini. Constatamos, portanto, como fizemos noutro artigo a respeito da ficção *cyberpunk* brasileira (LONDERO, 2007, p. 23), a “recepção indireta” realizada por Gardini das obras de ficção científica que, posteriormente, se constituiriam como precursoras do gênero em questão. Sendo assim, Gardini e os escritores *cyberpunks* norte-americanos compartilham leituras similares e, conseqüentemente, apresentam resultados estéticos semelhantes. Mas somente doze anos após o lançamento de *Mi cerebro animal*, Gardini apresenta “Timbuctú” (1995), conto publicado na extinta revista argentina *Neuromante Inc.*, especializada em ficção *cyberpunk*. Entretanto, nesse conto, Gardini retoma tanto as caçadas policiais em ruas sombrias narradas em “Perros en la noche” — o que aproxima os dois contos de *Blade Runner* — quanto as bombas de efeito

psíquico-midiático descritas em “Escalada”. A respeito destas últimas, vejamos suas representações em “Escalada” e “Timbuctú”, respectivamente:

*Después que se habló de bombardeo psi aparecieron esas imágenes raras, imperfectas, inconclusas: patrullas tiroteando y acuchillando el aire, ataques contra la niebla, cuerpos que volaban como arrojados por una explosión, pero sin explosión* (GARDINI, 1983, p. 11).

*El noticiero internacional seguía con el rollo de la neurobomba que había estallado en Kabul, Afganistán. Repetían la escena donde un zombi con turbante se arrancaba una lonja de piel y la miraba como estudiando una tira de celuloide* (GARDINI, 1996, p. 34).

Apesar da diferença dos nomes (“bombardeo psi” e “neurobomba”), as bombas possuem efeitos semelhantes: a desorientação das vítimas. Contudo, enquanto o primeiro conto elege a bomba como tema principal, o segundo apresenta-a como elemento secundário, citada superficialmente através de um noticiário internacional. Mas esse pequeno vínculo é suficiente para estendermos a noção de *cyberpunk* do segundo conto para o primeiro. Na verdade, a “mídia ambiente”, ou seja, o universo resultante do contínuo contato com os meios de comunicação, é um motivo recorrente na ficção *cyberpunk*: o encontramos no ataque subliminar realizado pelos Modernos Panteras (GIBSON, 2003, p. 80) e, principalmente, nas bombas psi de Gardini, pois a “mídia ambiente” é um dos efeitos colaterais delas:

*Las imágenes liberadas [pelas bombas psi] tal vez son comparables a las emisiones de radio y televisión, declaró un especialista en comunicación masiva, en el sentido de que contaminan la psicofera. Las guerras modernas han contaminado el mundo civilizado con la representación visual de la violencia, añadió un ambientalista con aire de bodhisattva* (GARDINI, 1983, p. 22).

Sendo assim, se “Timbuctú” é “[...] una historia que abreva en el *ciberpunk* para ir un poco más allá” (PESTARINI, 2002), “Escalada” é uma história que “antecipa” o *cyberpunk* para também ir além, pois seu interesse repousa na guerra enquanto “espectáculos reproducibles” (GARDINI, 1983, p. 16), ou seja, numa preocupação do

seu tempo: a simulação midiática de guerras como a das Malvinas<sup>1</sup> (1982) e a do Golfo (1990-1991). Aliás, essa preocupação é o tema principal de “Teatro de operaciones”, outro conto de *Mi cerebro animal*. Como veremos adiante, essa textualização do *zeitgeist* dos anos 1980 justifica as “recepções análogas” (LONDERO, 2007, p. 31) entre a obra de Gardini e a ficção *cyberpunk*.

Mas ao contrário de “Escalada”, onde não identificamos precisamente uma recepção indireta, apesar de ela existir<sup>2</sup>, “Perros en la noche” apresenta uma provável leitura de *Blade Runner*. Sobre esse filme de Ridley Scott, Jameson afirma o seguinte: “*Blade Runner* then signals the passage from the classic or exotic alien to the representation of the alien other as the same, namely the android, whose differentiation from the earlier robot secures a necessarily humanoid form” (JAMESON, 2007, p. 141).

Como os andróides de *Blade Runner* — dificilmente diferenciados dos humanos e somente identificados através do teste *Voight Kampff* —, os “jodidos” do conto de Gardini, denominados dessa forma ao longo da narrativa, também requerem habilidades especiais para serem capturados: “Distinguir a un jodido no es fácil, pero con la práctica se adquiere olfato profesional, como en todo” (GARDINI, 1983, p. 50). Mas quem são os fodidos?

*Me hizo visitar el hospital. Los pasillos estaban llenos de jodidos haciendo cola, y de letreros que empezaban “Señor Afectado” y hablaban de beneficios a la comunidad y otras macanas. Me daba asco el hospital, pero tuve que visitarlo varias veces. Con cada visita yo los distinguía cada vez más de la gente. Tenían esa mirada perdida, esos brazos flojos, esa piel pálida, pero había otra cosa, ese aire traicionero de los jodidos* (GARDINI, 1983, p. 61).

Para Amaral (2006, p. 60), os elementos tradicionais da ficção científica (alienígenas, robôs, inteligências artificiais etc.) denotam o “outro”: no nosso caso, os fodidos representam os párias da sociedade, principalmente os drogados que marcaram profundamente o imaginário social da década de 1980, dos “anos perdidos”, apesar do conto permitir múltiplas leituras (mutantes? estado de consciência?).

Entretanto, ao discutir a passagem do “outro” para o “mesmo” na ficção científica contemporânea, Jameson questiona justamente a evaporação das diferenças de classes na pós-modernidade. Enquanto o realismo sujo naturalista separava radicalmente as classes superior e inferior, o realismo sujo *cyberpunk* “[...] não está mais marcado de maneira tão profunda pela alteridade radical do momento anterior” (JAMESON, 1994, p. 193): as diferenças entre os fodidos e os policiais são mínimas em relação às diferenças entre o *lumpen* e o pequeno-burguês. Tão mínimas que mal podemos delimitá-las:

— *A veces no es tan fácil distinguirlos — decía el Turco —. ¿Cómo sabés que ése era un jodido?*  
— *Parala — decía yo —. ¿Qué ténes con ese jodido? Era uno más.*  
— *¿Pero cómo sabés que era un jodido?*  
— *Lo miré bien, lo miré como vos me enseñaste.*  
— *No es tan fácil. No es tan fácil distinguirlos, a veces. Tenés que acercarte más. Y si empezamos a equivocarnos nos quedamos en la vía* (GARDINI, 1983, p. 64-65).

Mas apesar dessas semelhanças com *Blade Runner*, “Perros en la noche” apresenta algumas reflexões que encontraremos somente um ano depois em *Neuromancer*, como, por exemplo, as modificações corporais hiper-realistas. A “esperteza de rua”, notada em Case ao diferenciar o bronzeador artificial das crianças de Freeside (GIBSON, 2003, p. 148-149), é observada no narrador-protagonista de “Perros en la noche” ao distinguir outro tipo de modificação corporal:

*El más grandote tenía una cicatriz en el vientre, y llevaba la campera bien abierta para mostrarla. Yo tenía bien fichadas esas cicatrices, y no me dejaba engañar. Me faltan tres dedos del pie y tengo un par de agujeros de bala en el cuerpo, y no son cosas de andar mostrando. Pero estos nenes bien van a un cirujano caro, se hacen anestésiar para que les abran un tajo, y después se mandan la parte en los boliches haciéndose los veteranos. La gilada los respeta, pero yo hice lo mío en la guerra y sé distinguir una cicatriz de lujo de un costurón de hospital de campaña. Las de lujo son más desprolijas* (GARDINI, 1983, p. 50-51).

Aqui não podemos apelar para as recepções indiretas, mas o que explica essas “coincidências”? Para Zhirmunsky (1994, p. 200), as semelhanças literárias ocorrem devido às analogias tipológicas (os desenvolvimentos históricos similares) e às importações culturais (as relações recíprocas). As analogias tipológicas respondem a nossa pergunta, pois se a ficção *cyberpunk* é a expressão literária suprema do capitalismo tardio (JAMESON, 2006, p. 414), ou seja, de um desenvolvimento histórico compartilhado/ imposto em escala mundial, é compreensível que a encontremos em vários cantos do globo: desde na Argentina até na Polônia — “Szkota” (1996), de Jacek Dukaj — ou no Peru — *Mañana, las ratas* (1984), de José B. Adolph —, por exemplo. Na verdade, partindo do “complexo industrial-militar” erguido pela Guerra Fria nos anos 1950 e consolidado nos anos 1980, Hendrix indica outro contexto global da ficção *cyberpunk*, paralelo ao capitalismo tardio:

*Though it was often a street critique of the technorationalist worldview, the literary movement called cyberpunk was nonetheless quintessentially military industrial fiction. Cyberpunk's trajectory, like that of its alter-egos (military SF and Clancy-clone military thrillers) followed that of the Cold War itself, reaching apogee during the 1980s, the decade that saw the largest peace-time military buildup in the history of the planet* (HENDRIX, 1998, p. 15).

Esse contexto também atravessa a obra de Gardini: em entrevista datada de 1996, questionado a respeito da presença da Guerra das Malvinas em sua ficção, o autor afirmou o seguinte:

*Cosas como las de la Guerra de Malvinas golpean. Lo curioso es que muchos de los cuentos que yo escribí y se asocian con Malvinas, han sido escritos mucho antes. El único que se escribió después es Primera Línea. Yo siempre he tenido un interés en la guerra, es una actividad donde se movilizan una cantidad de recursos humanos y materiales para destruir a otros, y uno se pregunta qué lógica tiene. Cómo funciona la mente de cada participante. Por otra parte, en lo que hacía a la realidad inmediata de esos cuentos, la situación de guerra tampoco era nueva. No había guerra externa, pero el clima interno no era bueno. Además había ocurrido cierta movilización con el tema de Chile, así que la cosa se vivía de cerca...*<sup>3</sup>

Exemplos desse interesse são abundantes: o protagonista de “Perros en la noche” é um veterano de guerra, e vários deles vagam pelo bairro de “Timbuctú”; “Escalada” e o conto citado, “Primera línea” (1983), são relatos de guerras futuristas. Aliás, como afirma Pestarini (2002), “Primera línea” antecipa alguns elementos da ficção *cyberpunk*. Além dos implantes cibernéticos referidos por Pestarini, outro elemento antecipado pelo conto é a alienação sexual que as personagens do universo *cyberpunk* desenvolvem pela tecnologia:

*Y entretanto recordaba, claro que recordaba. Alicia. Mujeres. Pero las caricias tibias, la humedad salada, los labios entreabiertos, ya no podían compararse con la sangre, el aceite y el humo. Una sensación nueva le hormigueaba en los garfios de acero, en las piernas cromadas* (GARDINI, 1995, p. 188).

Certamente, essa “sensação nova” que o protagonista de “Primera línea” desenvolve por seus implantes cibernéticos é similar ao acariciar pornográfico realizado por Case num computador (GIBSON, 2003, p. 62).

Mas apesar dessas recepções análogas, não podemos desconsiderar as importações culturais ressaltadas por Zhirmunsky, pois Gardini dialoga com as obras precursoras e fundadoras da ficção *cyberpunk* norte-americana, principalmente para parodiá-las: em “Perros en la noche”, por exemplo, as gangues estilizadas, celebradas em filmes precursores como *The warriors* (1979) e *Fuga de Nova York* (1982), são apenas “marcas pintados de Tigres, de Leones, de Panteras” (GARDINI, 1983, p. 67). Ou seja, Gardini percebe a “marginalidade ridícula de tão institucional” propagada pela ficção *cyberpunk*, como denunciaria, anos depois, o escritor cubano Juan Pablo Noroña no conto-protesto “Náufragos” (2005).

Portanto, sabendo que as importações culturais não se efetuam livremente, mas de acordo com “a necessidade de importação ideológica” do contexto receptor (ZHIRMUNSKY, 1994, p. 207), podemos compreender as paródias acima como rupturas, pois a Argentina e os demais países latino-americanos encontram-se

numa situação ideologicamente oposta a do país de origem da ficção *cyberpunk*, os Estados Unidos. Mas além das paródias, notamos outra ruptura, mais profunda, na “perspectiva de mudança” oferecida pelos contos de Gardini, algo inexistente na “celebração neo-conservadora do presente” (JAMESON, 2007, p. 132) realizada pela ficção *cyberpunk* norte-americana. Em sua leitura da obra de Lukács, Jameson ressalta a forma da narrativa, com seu desenvolvimento progressivo que culmina num fechamento alusivo, como “uma demonstração concreta dos problemas da Utopia” (JAMESON, 1985, p. 137). Se a Utopia é uma visão, ou seja, uma “perspectiva de mudança”, então os fechamentos dos contos de Gardini são utópicos ou quase: em “Escalada”, os bombardeios psi são abolidos; em “Perros en la noche”, as caçadas aos fodidos são extintas. Mas dizemos quase, pois ambos contos apresentam respostas contraditórias diante dessas resoluções: em “Perros en la noche”, notamos desespero, algo justificado pela narrativa em primeira pessoa, ou seja, pelo posicionamento do policial a respeito do fim das caçadas; em “Escalada”, observamos ironia: “El día en que se firmó el armisticio, los diarios de todo el mundo publicaron extensos editoriales para recordar los horrores de la guerra psi y celebrar las virtudes del derramamiento de sangre” (GARDINI, 1983, p. 25).

Mas ainda assim, mesmo que relativamente, tais resoluções diferem-se, por exemplo, do fechamento de “O contínuo de Gernsback” (1981), de Gibson: como resposta ao futuro WASP (*White, Anglo-Saxon and Protestant*) imaginado pela ficção científica nas décadas de 1920 e 30, o protagonista desse conto exalta os problemas do presente, “a crise do petróleo e os perigos das centrais nucleares” (GIBSON, 1988, p. 27). Na verdade, nesse conto, interpreta-se o futuro WASP como “fantasma semiótico”, mas até que ponto o próprio *cyberpunk* não é também uma assombração do nosso presente?

[...] el *cyberpunk* se ha transformado en el “fantasma semiótico” de nuestro presente. Sus ideas y sus planteos han modelado nuestra realidad le pese a quien le pese y, más allá de cualquier ánimo interpretativo, le han aportado en muchos casos la terminología que describe nuestro presente, en un proceso de retroalimentación que aun hoy no se ha detenido (MORENO, 2003, p. 13).

Com essa instigante leitura realizada por um conterrâneo de Gardini, tentamos concluir este artigo da seguinte forma: ao contrário do fascínio norte-americano, a ficção *cyberpunk* precoce de Gardini resulta do assombro, do fantasma global chamado capitalismo tardio.

## Referências

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

GARDINI, Carlos. *Mi cerebro animal*. Buenos Aires: Minotauro, 1983.

\_\_\_\_\_. Primera línea. In: CAPANNA, Pablo (Org.). *El cuento argentino de ciencia ficción: antología*. Buenos Aires: Nuevo Siglo, 1995.

\_\_\_\_\_. Timbuctú. *Neuromante Inc.*, Buenos Aires, n. 11, p. 27-34, mar. 1996.

GIBSON, William. O contínuo de Gernsback. In: STERLING, Bruce (Org.). *Reflexos do futuro*. Tradução de Eduardo Saló. Lisboa: Livros do Brasil, 1988.

\_\_\_\_\_. *Neuromancer*. Tradução de Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.



HENDRIX, Howard V. Organometallic fiction: cyberpunk, ribofunk, and SF's categorical imperative. *Nova express*, Austin, n. 16, p. 15-16, 1998.

JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. New York: Verso, 2007.

\_\_\_\_\_. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Tradução de Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2006.

\_\_\_\_\_. *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Tradução de Ana Lúcia Maria Gazolla. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1994.

\_\_\_\_\_. *Marxismo e forma: teorias dialéticas da literatura no século XX*. Tradução de Lumma Maria Simon, Ismail Xavier e Francisco Oliboni. São Paulo: Hucitec, 1985.

LONDERO, Rodolfo Rorato. Níveis de recepção da ficção *cyberpunk* no Brasil: um estudo de casos exemplares. In: NOLASCO, Edgar César; LONDERO, Rodolfo Rorato (Orgs.). *Volta ao mundo da ficção científica*. Campo Grande: Ed. UFMS, 2007.

MORENO, Horacio. *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino, 2003.

NOROÑA, Juan Pablo. *Náufragos* (2005). Disponível em: <<http://axxon.com.ar/rev/152/c-152cuento7.htm>>. Acesso em: 18 ago. 2008.

PESTARINI, Luis. *La ciencia ficción en la literatura argentina: un género en las orillas* (2002). Disponível em:

<<http://www.revistacuasar.com.ar/modules.php?name=News&file=article&sid=51>>

Acesso em: 10 ago. 2008.

SANTOS, Laymert Garcia dos. A televisão e a Guerra do Golfo. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

ZHIRMUNSKY, Victor M. Sobre o estudo da literatura comparada. Tradução de Marta de Senna. In: COUTINHO, Eduardo; CARVALHAL, Tânia Franco (Orgs.). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

## Notas

---

<sup>1</sup> Como afirma Santos, “assim, nas Malvinas, já há tecnologia para mostrar os combates, mas os jornalistas são mantidos à distância. Sem imagens, os telejornais descobrem uma saída engenhosa: reconstroem a batalha utilizando gráficos de computador, simulações” (SANTOS, 1993, p. 158).

<sup>2</sup> Podemos citar a longa tradição de livros e filmes sobre “paisagem de mídia” que começa na década de 1950 e culmina em *Videodrome* (1983), de David Cronenberg, filme tão fundamental quanto *Blade Runner* na formação da estética *cyberpunk*.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://axxon.com.ar/ecf/e-entcg1.htm>>.