



A R o Fugitivo de Edmundo Paz Sold n: uma cidade dist pica?¹

The R o Fugitivo of Edmundo Paz Sold n: A Dystopian City?

Graciela Ravetti

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais / Brasil

gravetti.graciela@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-2018-0638>

Eul lio Marques Borges

Centro Pedag gico da Universidade Federal de Minas Gerais (CP-UFMG), Belo Horizonte, Minas Gerais / Brasil

eulaliomarques@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5214-7683>

Resumo: Este   um estudo sobre dois romances do escritor boliviano Edmundo Paz Sold n, *Sue os Digitales* (2000) e *El delirio de Turing* (2005 [2003]), destacando os t picos da (1) urbe dividida entre um centro urbano ca tico e uma periferia escura e (2) um governo federal com ares totalit rios, aspectos pouco abordados at  ent o pela cr tica

¹ O presente artigo recolhe fragmentos do primeiro cap tulo da disserta o intitulada *Sociedade em crise: uma leitura de Sue os Digitales (2000) e El delirio de Turing (2003), de Edmundo Paz Sold n*, desenvolvida no bi nio 2017-2019 por Eul lio Marques Borges e orientada por Graciela In s Ravetti de G mez, no Programa de P s-Gradua o em Estudos Liter rios da Universidade Federal de Minas Gerais (Pos-Lit/UFMG). Al m disso, durante o processo de escrita, alguns trabalhos relacionados ao tema aqui exposto, mas com diferentes roupagens, foram apresentados nos seguintes eventos: VII Semin rio de Pesquisa Discente do P s-Lit/UFMG (2017), I Congresso Internacional CALAS: "Perspectivas de los j venes frente a las crisis. Identidad, violencia, desigualdad social y medio ambiente", na Universidad Nacional de Guadalajara, Jalisco, M xico (2018); e III Col quio Brasileiro de Estudos Andinos, na FALE/UFMG (2019). No entanto, nenhuma dessas apresenta es foi publicada.

literária especializada. Objetivamos mostrar como a fictícia cidade de Río Fugitivo, onde transcorrem as histórias de *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing*, funciona como uma espécie de microcosmo dos centros urbanos latino-americanos que conhecemos ao incorporar, parcialmente, em sua construção e em sua dimensão, características pertencentes a um subgênero da ficção científica contemporânea conhecido como *cyberpunk*. De acordo com nossa perspectiva, não se trataria de obras de ficção científica, mas sim com ficção científica, – gênero pelo qual o autor sempre demonstrou interesse.

Palavras-chave: ficção científica; *cyberpunk*; distopia; Río Fugitivo; Paz Soldán.

Abstract: This is a study of two novels by Bolivian writer Edmundo Paz Soldán, *Sueños Digitales* (2000) and *El delirio de Turing* (2005 [2003]), underlining the topics of (1) a city divided between a chaotic urban centre and a dark suburb and (2) a federal government leaning towards totalitarianism, elements that are yet to be widely explored by literary critics. The aim is to point out how the fictional city of Río Fugitivo, where the narratives of *Sueños Digitales* and *El delirio de Turing* are set, plays the role of a microcosm of the Latin American centres we know by partially incorporating, in the construction and dimension of the novels, characteristics that belong to the subgenre of contemporary science fiction known as *cyberpunk*. From this point of view, the books studied here would not be considered science fiction works but works containing the genre, which has always interested Soldán.

Keywords: science fiction; *Cyberpunk*; dystopia; Río Fugitivo; Paz Soldán.

1 Introdução

Nascido em Cochabamba, Bolívia, o autor Edmundo Paz Soldán, que vive há cerca de vinte anos nos Estados Unidos, onde leciona na Universidade de Cornell, em Ithaca, Nova York, viveu parte de sua vida na Argentina, doutorou-se nos Estados Unidos e publicou no início do novo milênio duas obras – *Sueños Digitales* (2000) e *El delirio de Turing* (2005 [2003]) – que, mesmo independentes entre si, podem ser trabalhadas concomitantemente devido a elementos que se repetem em seus enredos, como a urbe dividida entre um centro urbano caótico e uma periferia escura, um governo federal com ares totalitários, as complexas relações estabelecidas entre personagens e tecnologia e a gama de seres paranoicos ou, de alguma maneira, enfermos. Apenas os dois primeiros pontos serão por nós abordados neste artigo, já que eles, por mais atuais e pertinentes que sejam, foram pouco explorados pela crítica literária

especializada a partir das narrativas que aqui colocamos, o que justifica nosso interesse em trazê-los à baila.²

Assim, a partir do relativo pouco interesse que os livros citados despertaram na academia, objetivamos mostrar como a fictícia cidade de Río Fugitivo, onde transcorrem as histórias de *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing*, funciona como uma espécie de microcosmo dos centros urbanos latino-americanos que conhecemos ao incorporar, parcialmente, em sua construção e em sua dimensão, características pertencentes a um subgênero da ficção científica da década de 1980 conhecido como *cyberpunk*. Desse modo, as questões atinentes à política e à sociedade que são passíveis de discussão por meio desses romances, como a modernidade em *media res* das urbes da América Latina e governanças apenas teoricamente democráticas, serão tratadas a partir de uma aproximação e distanciamento com o *cyberpunk*, realizado por Paz Soldán, ao escrever os enredos dos livros já mencionados. Não se trata, portanto, de obras *de* ficção científica, mas sim *com* ficção científica,³ como veremos a partir de agora.

Influenciado por escritores e escritoras de distintas nacionalidades, como Agatha Christie, Franz Kafka e Jorge Luis Borges (DE CERCA, 2018), Edmundo Paz Soldán, com o distanciamento que manteve ao longo de sua vida do que a crítica literária se acostumou a chamar de realismo maravilhoso ou mágico – assim como da literatura produzida na Bolívia –, logrou criar, ao longo de sua trajetória artística, narrativas pouco ou nada relacionadas às questões nacionalistas dos mineiros ou camponeses bolivianos. Esse não interesse por seguir na mesma linha em que os escritores do *boom* latino-americano iniciado na década de 1960, que viam na literatura um compromisso político com seu lugar e tempo, assim como suas heterogêneas influências literárias, acabaram aproximando-o da geração McOndo,⁴ que como é perceptível pelo próprio nome, aludia ironicamente à cidade mágica criada por García Márquez em *Cien Años de Soledad* (2012 [1967]) e trazia, em sua antologia homônima lançada em 1996, uma realidade cosmopolita, urbana e tecnológica a partir de um olhar predominantemente pertencente à classe média.

² Alguns dos autores que analisam *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing* são: Amar Sánchez (2008), Brown (2010) e Ramos Ortega (2013).

³ Bianco (2011), Morales (2001) e De Cerca (2018).

⁴ Ver Fuguet; Gómez, 1996.

No que tange especificamente a *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing*, podemos afirmar que, neles, a urbe cosmopolita e com ares tecnológicos permanece, como veremos adiante, porém junto a uma sociedade estratificada, corrompida e marcada pelos efeitos de uma modernização precária, bem como pela governança federal teoricamente democrática, ambas anteriormente citadas. No primeiro romance, por exemplo, acompanhamos a trajetória de Sebastián, que trabalha no jornal *Tiempos Posmodernos* e, a fim de sair da zona pobre, escura e esquecida de Río Fugitivo, em determinado momento passa a exercer um papel fundamental no governo do presidente Montenegro ao editar algumas de suas fotografias comprometedoras do período ditatorial para reconstruir sua imagem pública perante a sociedade. Já no segundo livro, deparamo-nos com um ataque *hacker* liderado pelo jovem Kandinsky à Câmara Negra governamental no intuito de revelar os crimes orquestrados pelo mesmo líder nacional, presidente Montenegro, que gera uma batalha cibernética contra alguns funcionários do governo, como Miguel Sáenz, conhecido como Turing. Concomitantemente, protestos populares que visam a melhoria no fornecimento de energia elétrica invadem as ruas da cidade, potencializando a sensação de desordem. Essas questões, no entanto, serão melhor desenvolvidas mais adiante.

2 Sobre a ficção científica, o *cyberpunk* e a distopia

Pois bem, com um breve resumo de ambas as narrativas que são nosso foco de análise, nos cabe agora definir o gênero ficção científica, assim como seu subgênero conhecido como *cyberpunk*, com o qual Paz Soldán dialoga tanto em *Sueños Digitales* como em *El delirio de Turing*. Ieda Tucherman (2004) propõe a ficção científica produzida nos últimos anos como a representação do mundo contemporâneo, dado o fato de sermos cada vez mais frequentados por nossos produtos técnicos – e o ciberespaço neles contido –, bem como aqueles advindos de laboratórios ou grandes centros de pesquisa. Não apenas isso, outros eventos, vistos antes dentro da categoria de impossibilidade, podem nos mostrar o rompimento da barreira entre o ficcional e o real, como a criação de uma ovelha clonada, os inúmeros processos de reprodução *in vitro* e a possibilidade de uma máquina possuir inteligência suficiente a ponto de jogar xadrez com um humano e vencê-lo. Assim, nessa integração diária entre o biológico e o maquinico, as máquinas deixaram de ser uma simples extensão do cotidiano, elementos puramente supérfluos, e

passaram a ser parte constituinte das experiências humanas, operando um papel na construção de nossas identidades.

Ainda segundo a autora, é pertinente notar que o nome *ficção científica* reúne em um só termo o que antes eram dois opostos: a ficção, associada à “não verdade”, e a ciência, rigorosa e celebrada como verdadeira. Nascido após as mudanças trazidas pela Revolução Industrial, modificadoras da vida concreta, cotidiana e também do imaginário das sociedades modernas, esse gênero se propôs, em seus primórdios, a pensar e antecipar as consequências sociais, políticas e psicológicas que nos trariam o até então novo desenvolvimento técnico-científico. Porém, devido à desconfiança que tantas novidades traziam e à sua nomenclatura contraditória, a ficção científica ficou relegada a uma espécie de sublitteratura dirigida a um público específico – jovens pouco familiarizados com obras canônicas e mais complexas –, o que nutriu um preconceito ao longo dos anos e a manteve distanciada dos estudos acadêmicos, cenário modificado somente a partir da década de 1970.

Adriana Amaral (2005, p. 83), em tese defendida sobre Philip K. Dick, propõe uma divisão pedagógica para o gênero, o qual pode ser lido e trabalhado a partir de 5 diferentes etapas:

1. O Período Clássico, que contou com autores como Jules Verne e a polêmica sobre o pertencimento ou não do livro *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, à ficção científica;
2. A Época Dourada, a de maior expansão da ficção científica a partir do amadurecimento de suas publicações, autores e público, não restrito apenas a jovens;
3. A *new wave*, que mesclou as lutas político-sociais das décadas de sessenta e setenta e a angústia de um período pós-guerra com as temáticas tecnológicas;
4. O *cyberpunk*, surgido durante a década de 1980 e que trouxe a cultura *hacker* e o ciberespaço – termo criado por William Gibson no livro *Neuromancer* (1984) – para dentro da literatura e de outras expressões artísticas, como a música, o cinema e a arte performática, mostrando-nos que essa nova era não englobava somente o literário, sendo um produto da década de 1980 em relação com as culturas populares mais contemporâneas;
5. E o pós-*cyberpunk*, surgido a partir dos anos 1990 e que se divide em uma série de subgêneros, os quais aqui não serão abordados.

André Lemos (2004), por outro lado, define o termo *cyberpunk* como uma ponte entre a *Hard Science Fiction* da Época Dourada, ao trabalhar com elementos técnico-científicos, com as chamadas ciências duras, como a Física e a Química, e a *new wave* das décadas de 1960 e 1970, dado seu caráter contestatório – lembremos que esse período, a “nova onda”, foi marcado por diversos movimentos, como o feminista, os protestos pela paz mundial e as lutas em prol de direitos civis. Ao explicar mais a fundo a história do movimento *cyberpunk*, o autor afirma que ele surgiu, inicialmente, em *fanzines* estadunidenses e europeus. Suas ficções, ambientadas em um futuro distópico, misturavam a desordem urbana e as altas tecnologias, criticando a ciência por não resolver os problemas sociais como o prometido e dando destaque a personagens marginalizados em meio ao universo cibernético, os *hackers*. Produziu-se, então, uma paródia do presente, na qual seus protagonistas costumam ser anti-heróis que transitam com implantes por espaços físicos e virtuais em um cenário sócio-político pós-apocalíptico dominado por corporações capazes de substituir os governos nacionais.

Ainda segundo Lemos, as situações ligadas às metrópoles atuais, como o caos urbano, o crime, a poluição e a degradação das relações sociais a partir do ingresso diário da tecnologia em nossas vidas tornaram-se um lugar comum dentro do *cyberpunk*, criticado por, aparentemente, apenas replicar fórmulas rentáveis e já conhecidas do grande público, não trazendo nenhuma espécie de novidade e convertendo-se em um fenômeno midiático. Posteriormente, ao longo da década de 1990, especialistas afirmaram que esse subgênero havia chegado ao fim e assumido novas formas – ramificações do já citado *pós-cyberpunk* –, em especial devido ao fato de o ciberespaço, principal ambiente dessas narrativas, ter deixado de ser uma entidade abstrata para tornar-se algo real e cotidiano. A conversão do imaginário em real, em relativo pouco tempo, pareceu fazer da distopia *cyberpunk* – esse subgênero da ficção científica que mistura, de uma só vez, elementos e referências da cultura *pop*, uma sociedade marginalizada, produtos pertencentes à alta tecnologia e seu ciberespaço e a cultura *hacker* dentro de um ambiente futurista, distópico, pós-apocalíptico – a realidade do século XXI.

A distopia, então, uma das características centrais do *cyberpunk* no campo da literatura de ficção, e que aqui passaremos a abordar de maneira mais desenvolvida, pode ser interpretada como o contrário da utopia, dos lugares idealizados, idílicos, como uma maneira diferente de relatar nossos anseios diante da cidade e da sociedade por nós percebidas. Assim, o ideal

de uma ilha onde todos são iguais e possuem tanto os mesmos direitos quanto os mesmos deveres, como vemos no livro *Utopia* (1516), primeiro romance a tratar de uma sociedade idealizada, cede lugar a sociedades futuras e imaginárias fraturadas, nas quais a desigualdade se encontra atravessada pela convivência entre o tecnológico e o catastrófico, bem como por um governo controlador e repressivo. Matias (2015, p. 306) afirma que os cenários distópicos literários, marcados por suas descrições pessimistas sobre o mundo, podem dividir-se entre os que mantêm um horizonte de esperança, ou ao menos dão espaço para os leitores o vislumbrarem, os que permanecem antiutópicos até seu final, prevenindo toda possibilidade transformadora, e aqueles capazes de negociar uma posição ambígua a partir de seus desfechos.

Já segundo Fernando Ayres (2015, p. 240), o lugar distópico, típico das tramas de ficção científica do *cyberpunk*, se define a partir de três características. A primeira é sua existência em um tempo futuro pós-apocalíptico, em que encontramos um *topos* fechado, reacionário e repressivo, configurado por um Estado Totalitário ou por figuras despóticas responsáveis pela supressão da liberdade de homens e mulheres, pelas injustiças sociais e por uma desumanização moral e física a partir do uso de tecnologias avançadas. Sobre o segundo traço comum aos textos distópicos, o autor menciona o desenvolver da ação central ao redor de um personagem de educação diferenciada, descontente com o sistema em que se insere e que encontra, em seu embate final – bem-sucedido ou não – a prisão, a submissão, o exílio ou o sacrifício. Já a última marca é a manutenção ou a destruição desse sistema ao qual o protagonista reage, ao final da narrativa. E serão esses os três preceitos de distopia por nós adotados, a partir de agora, para analisar a cidade de Río Fugitivo de Paz Soldán e pontuar suas semelhanças e diferenças com o conceito referente ao distópico.

3 Uma breve análise da Río Fugitivo de Paz Soldán

Observando o ambiente, primeiramente, de *Sueños Digitales*, encontramos uma Río Fugitivo nublada, com relâmpagos que iluminam nuvens a ponto de desabar sobre a cidade, palco de estruturas arquitetônicas e humanas divergentes e agudamente opostas. Por um lado, a opulência da Ciudadela, edifício histórico localizado ao final de uma colina, pertencente ao governo, protegido por seguranças e no qual começa a trabalhar Sebastián, protagonista da trama, na edição das fotos do período ditatorial comandado pelo líder Montenegro. Do outro lado,

o crescimento desenfreado do centro urbano, onde irrompem vendedores ambulantes, anúncios publicitários dos mais variados tipos, prédios de quinze andares e cabos elétricos, compondo uma paisagem humana na que se observam mendigos de Potosí, com seus filhos de expressões assustadas, pedindo esmola próximos a um antigo bibliotecário de La Paz, agora um andarilho desequilibrado que insulta transeuntes e rouba livros.

A justaposição entre o centro do poder e a margem, constituída por aqueles que seguem, parcial ou totalmente na periferia das rápidas mudanças tecnológicas do processo globalizador é possível de ser vislumbrada também nas relações entre personagens de diferentes gerações. Em *Sueños Digitales*, a mãe de Sebastián nos é apresentada enquanto uma mulher desconhecedora das formas de comunicação possíveis via internet, vivendo isolada, junto ao novo marido, nos arredores da cidade. Apresentação similar é a de seu pai, ainda mais distanciado, que vive em uma cabana sem energia elétrica nos Estados Unidos, comunica-se apenas por cartas e se mostra, ademais, completamente alheio aos acontecimentos mundiais. Já em *El delirio de Turing*, ainda que a Câmara Negra do governo seja comandada por homens com noções de tecnologia, estes se mostram anacrônicos, incapazes de defender-se de um ataque *hacker* projetado por adolescentes.

A marginalidade social que acompanha a modernização urbana se acentua, entretanto, ao observarmos o rio e a ponte que dividem a cidade, separando o centro luminoso e desenvolvido da periferia escura e abandonada, onde motoristas, sem saírem de seus veículos, se aproximam de jovens pobres que lhes entregam “algo” e, por fim, desaparecem abruptamente em seus carros. Essa ideia de uma urbanização e um desenvolvimento social em *media res* pode ser observada, também, em um momento em que Sebastián, de *Sueños Digitales*, volta de seu trabalho:

Apressou o passo. A luz dos postes precisava de força depois da ponte. O rio era uma fronteira que separava a cidade luminosa da zona de sombra. Bairros de casas decrepitas, onde viviam aqueles que haviam escapado da pobreza, mas não haviam terminado de dar o salto à segurança econômica. Janelas azuladas pela luz dos televisores, Volkswagens brasileiros estacionados na rua, triciclos jogados nos passeios, cachorros insolentes e gatos estranhos. Quantos gritos às três da manhã, quantos maridos bêbados e esposas machucadas e adolescentes cheirando cocaína. Tinha que trabalhar para se mudar cinco quarteirões dali, do outro lado

do rio e entre os anúncios, tinha que tirar Nikki desse bairro de perdedores. (PAZ SOLDÁN, 2000, p. 33, tradução nossa).⁵

A complexa realidade de uma cidade desigual, em que modernidade e pobreza contrastam a todo momento, estabelece diálogos mais diretos com a distopia do *cyberpunk* da ficção científica a partir da constante menção – tanto em *Sueños Digitales* quanto em *El delirio de Turing* – do já citado Montenegro, um presidente que, com um disfarce democrático, tece paulatinamente um governo temível e talvez pior que a ditadura comandada por ele mesmo em décadas anteriores, caracterizando-se, portanto, como uma figura despótica comuns aos textos distópicos, como afirma Ayres (2015, p. 240). Esse fictício personagem pode ser lido como uma alusão a Hugo Banzer, ex-presidente boliviano que, nos anos 1970, liderou o governo ditatorial do país e participou da Operação Condor junto a outros países da América do Sul, como Argentina, Brasil, Chile, Paraguai e Uruguai, e que regressou ao poder, ainda assim, e por vias democráticas, nos últimos anos do século XX, mais precisamente em 1997.

Porém, se em *Sueños Digitales*, Paz Soldán desenha um cenário desigual atendo-se à representação de uma cidade obscura, partida ao meio e assombrada pelo imaginário Montenegro, em *El delirio de Turing*, para além da continuidade dessas características, o que vemos em trechos como: “Negros nimbo no horizonte prefiguram a chuva” (PAZ SOLDÁN, 2005, p. 24, tradução nossa)⁶ e “Río Fugitivo progredia, mas era apenas uma ilha em meio a um país muito atrasado [...] em que todos seus sistemas eram controlados por computadores, e mendigos nas portas desses edifícios” (PAZ SOLDÁN, 2005, p. 25, tradução nossa),⁷

⁵ “Aceleró el paso. La luz del alumbrado público carecía de fuerza pasado el puente. El río era una frontera que separaba la ciudad luminosa de la zona de sombra. Barrios de casas decrepitas, donde vivían aquellos que habían escapado de la pobreza pero no habían terminado de dar el salto a la seguridad económica. Ventanas azuladas por la luz de los televisores, Volkswagens brasileiros estacionados en la calle, triciclos tirados en las aceras, perros insolentes y gatos advenedizos. Cuántos gritos a las tres de la mañana, cuántos esposos borrachos y esposas golpeadas y adolescentes volando en cocaína. Había que trabajar para mudarse cinco cuadras, al otro lado del río y entre los anuncios, había que sacar a Nikki de ese barrio de perdedores.”

⁶ “Negros nubarrones en el horizonte prefiguram la lluvia.”

⁷ “Río Fugitivo progresaba, pero era apenas una isla en medio de un país muy atrasado [...] en el que todos sus sistemas eran controlados por computadoras, y mendigos en las puertas e esos edificios.”

acompanhamos uma guerra cibernética entre o *hacker* Kandinsky e seus aliados contra a Câmara Negra governamental, assim como os enfrentamentos físicos entre a população e a polícia local devido à privatização da energia elétrica, o que potencializa a desordem de Río Fugitivo. O problema de abastecimento de luz da cidade, causado pelo crescimento desenfreado de seu centro urbano e pela terceirização dos serviços públicos pela GlobaLux – empresa internacional responsável pela diminuição qualitativa dos serviços e, contraditoriamente, pelo aumento dos preços – está inspirado em um episódio da historiografia boliviana recente, a *Guerra del Agua*.

Ocorrida entre janeiro e abril de 2000, na cidade de Cochabamba, essa série de manifestações populares foi provocada pela privatização do abastecimento dos recursos hídricos municipais durante o segundo governo Banzer, que vendeu as principais empresas de água potável do país a um consórcio internacional chamado Aguas del Tunari. Tal associação, formada pelas companhias estadunidenses Bechtel e Edison, a espanhola Abengoa e as bolivianas Petrovich e Doria Medina, elevou em até 300% as tarifas pagas pelos cochabambinos e, além disso, com o respaldo da Lei nº 2029, aprovada pelo parlamento, iniciou a cobrança do uso particular dos aquíferos, o que significou que a água utilizada dos rios, poços artesanais e até mesmo da chuva poderia ser cobrada da população local sob o risco de despejo (BERTELLI, 2015).

Ainda de acordo com a jornalista, os protestos, que começaram de forma pacífica e tiveram como centro neurálgico a Praça 14 de Setembro, se transformaram em uma batalha campal após o presidente decretar Estado de Sítio e enviar o exército às ruas para controlar a população com utilização de gases lacrimogêneos e franco-atiradores, o que resultou em centenas de feridos e um morto, Víctor Hugo Daza. Com o assassinato de Daza, o consórcio internacional foi expulso de Cochabamba e a água voltou a ser um bem municipal, porém dezoito anos após a *Guerra del Agua*, muitos cochabambinos continuam sem contar com o acesso seguro à água potável.⁸

O caos produzido pelos protestos e a repressão, que acompanhamos ao longo de *El delirio de Turing*, vai ganhando força ao longo da trama, com jovens manifestantes ocupando a universidade e as ruas aos gritos, enquanto policiais assumem posição de ataque. Um dos momentos de maior tensão está relatado no seguinte fragmento:

⁸ A *Guerra del Agua* foi retratada no filme *Y también la lluvia* (2011), dirigido por Icíar Bollaín e protagonizado por Luis Tosar e Gael García Bernal.

A setenta metros da barreira, pode ver os rostos de fúria dos manifestantes: atiram latas e garrafas e iniciaram, com caixas de papelão e papel de jornal, um fogaréu em plena rua. “Para a nação, é hora da Coalizão!”, o refrão dos manifestantes é difuso, sem ritmo. “Para a consciência, é hora da resistência! Vai acabar, vai acabar, esta loucura de globalizar!” (PAZ SOLDÁN, 2005, p. 181, tradução nossa).⁹

As chamadas controladas por bombeiros em meio à cidade, o bloqueio das ruas, as imagens de jornais na televisão das contendas entre a polícia e a população e as cenas com helicópteros sobrevoando os lugares de conflito dialogam com o panorama repressivo e controlado por um Estado Totalitário, que Ayres (2015, p. 240) afirma ser uma das características principais das distopias. Entretanto, a situação caótica e de enfrentamento pela qual passa a escura e segregada *Río Fugitivo* do romance de Paz Soldán não é suficiente para caracterizá-la como distópica, haja vista que não é apocalíptica e nem acontece em um futuro distante. Aproxima-se mais da ideia de uma cidade que, mesmo com um centro “desenvolvido”, apresenta-se desordenada e possui um tom fantasmagórico, com ruas sombrias e chuvosas, uma arquitetura por vezes opulenta e indivíduos com aparência e comportamentos enlouquecidos que perambulam pelo centro – lembremos do Bibliotecário. Isso contribui para aumentar o clima de terror e decadência da urbe moderna, naturalmente ameaçadora e perigosa, como afirma Adriana Amaral (2005, p. 77) em relatos que se referem às roupagens que a cidade, nas obras de ficção científica, costuma receber. Ou seja, percebe-se que a *Río Fugitivo* de *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing* possui claras semelhanças com as urbes contemporâneas, mais que com as futurísticas.

É, portanto, um ambiente caótico que não se encontra em um tempo futuro, mas sim em um espaço temporal indeterminado, similar à temporalidade da ordem global que Josefina Ludmer (2013, p. 81) considera confirmadora do fim da história, do porvir e da utopia, algo típico da literatura produzida nos anos 2000. Para a autora, esse espaço temporal não é o tempo puramente presente, mas sim o trajeto de um presente eterno

⁹ “A setenta metros de la barrera, puede ver los rostros de furia de los manifestantes: arrojan latas y botellas y han iniciado, con cajas de cartón y papel periódico, una fogata en plena calle. ‘¡Para la nación, es la hora de la Coalición!’ el estribillo de los manifestantes es difuso, asincopado. ‘¡Para la conciencia, es hora de la resistencia! ¡Se va a acabar, se va a acabar, esa locura de globalizar!’.”

e sem determinação, descontínuo, que dá voltas sobre si mesmo, absorve passados e futuros, os engole, os corrói e os justapõe. É o que vemos nas duas narrativas de Paz Soldán, nas quais a modernidade tecnológica aparece ao lado da opulência de edifícios antigos e da pobreza estrutural que assola historicamente grande parte da população indígena do país, nas quais o regresso ao poder de um ex-ditador revive um pedaço traumático da história nacional e interrompe a possibilidade de um progresso. O presente assume a forma de um *déjà-vu*, carecendo de direção e bloqueando o futuro. Ainda em *El delirio de Turing* encontramos o seguinte trecho:

Há policiais na praça, e as ruas limítrofes se encontram desertas, com papéis, pregos, tijolos, pedaços de madeira e laranjas podres disseminadas no pavimento e nas calçadas. [...] O porteiro lhe diz que fez bem em ficar em seu quarto: nas ruas se pode ver os restos do enfrentamento de ontem à tarde e hoje pela manhã. Tudo está bloqueado, um grupo de manifestantes tomou a praça ontem e a polícia a recuperou. Hoje planejam chegar aos edifícios da prefeitura e à sala do prefeito; os policiais acordaram a praça. <<No seu lugar, seguiria no quarto. Isto está ficando feio. Os manifestantes voltarão com mais força, e a polícia lançará gases [...] (PAZ SOLDÁN, 2005, p. 176-177, tradução nossa).¹⁰

Quanto a seus protagonistas, Sebastián de *Sueños Digitales* e Kandinsky de *El delirio de Turing* – este último sendo uma referência direta ao russo Wassily Kandinsky –, é possível afirmar que eles tampouco correspondem totalmente às definições de personagens centrais de distopia adotadas por Ayres (2015, p. 240) e por nós. Nenhum dos dois possui uma educação diferenciada, e apenas o segundo se propõe a lutar contra o sistema no qual está inserido, a partir de ideias mais anárquicas, enquanto que o primeiro, em um movimento inverso, passa a fazer parte do governo de Montenegro. O final sem esperanças, por outro lado, se mantém em ambas as obras, tanto com a permanência de um governo

¹⁰ “Hay policías en la plaza, y las calles aledañas se hallan desiertas, con papeles, clavos, piedras, ladrillos, listones de madera y naranjas podridas diseminadas en el pavimento y en las aceras. [...] El portero le dice que hizo bien en quedarse en su habitación: en las calles se pueden ver los restos de enfrentamiento de ayer por la tarde y hoy por la mañana. Todo está bloqueado, un grupo de manifestantes tomó la plaza ayer y la policía la recuperó. Hoy planean llegar a los edificios de la alcaldía y la prefectura; los policías acordonaron la plaza. “Yo que usted, me sigo quedando en la habitación. Esto se está poniendo color hormiga. Los manifestantes volverán con más fuerza, y la policía lanzará gases [...]”

corrupto no poder quanto pelo suicídio ou exílio de seus (anti-) heróis. Em *El delirio de Turing*, com o fim das manifestações populares, afirma-se o seguinte: “As respostas falam do triunfo do povo, tomado pela mão pela Coalizão. Iludidos. Em dois dias destruindo a cidade, mais de dez mortos. Um passo adiante, vinte atrás. O povo não ganhou nada, o povo segue sem luz” (PAZ SOLDÁN, 2005, p. 324, tradução nossa).¹¹

4 A modo de conclusão

Percebe-se, de acordo com nossos argumentos, que Edmundo Paz Soldán, a partir da fictícia Río Fugitivo, cenário de *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing*, estabelece um movimento sanfonado no qual se aproxima e, concomitantemente, se distancia dos ambientes distópicos que caracterizaram as narrativas de ficção científica trabalhadas pelo *cyberpunk* surgido em fanzines estadunidenses e europeus (LE MOS, 2004) da década de 1980. A cidade criada pelo autor, porém, não chega a configurar uma distopia em si, principalmente por não se situar em um futuro pós-apocalíptico, apesar de estabelecer elos com esse imaginário a partir da cidade caótica, dividida entre a desordem do centro urbano cheio de prédios e o subúrbio abandonado, da justaposição entre os sujeitos integrados ao ambiente tecnológico e aqueles marginalizados, da repressão policial sob ordem de uma governança autoritária – a do líder Montenegro –, tornando Río Fugitivo, por vezes, o palco de confrontos armados e dos finais pouco esperançosos.

Ainda assim, essa localidade desordenada nos permite questionar, justa e principalmente, como se deu a modernização latino-americana que, como afirmado pelo crítico chileno Rojo (2014, p. 14), sempre se baseou em modelos europeus ou estadunidenses, impondo-se e direcionando o seu foco mais ao desenvolvimento técnico que aos referentes às relações humanas. Isso se pode notar na manutenção, na sociedade imaginada por Paz Soldán, de resquícios do pujante, injusto, privatizador e segregador neoliberalismo iniciado décadas atrás, e ainda visto em muitos países da América Latina. Não suficiente, essas tramas nos abrem espaço para refletir acerca de como esses governantes totalitários são capazes de manter seu caráter violento e repressivo mesmo em sistemas ditos democráticos.

¹¹ “Las respuestas hablan del triunfo del Pueblo, llevado de la mano por la Coalición. Ilusos. Dos días de destrozar la ciudad, más de diez muertos. Un paso adelante, veinte atrás. El pueblo no ha ganado nada, el pueblo sigue sin luz.”

Não há, entretanto, nos enredos aqui trabalhados, uma intenção moralizante. É válido lembrar que o próprio Paz Soldán afirmou, em reportagem feita por Ed Morales (2001, p. 22), seu interesse em tratar temas políticos sem, necessariamente, criar um manifesto nos moldes tradicionais, assim como disse, em entrevista concedida a Adriana Bianco (2011, p. 63), que todo escritor se encontra em uma corda-bamba ao expressar uma determinada visão de mundo e abordar assuntos pertinentes por meio – e sem se esquecer – da arte da linguagem. Portanto, *Sueños Digitales* e *El delirio de Turing* nos possibilitam retirar, a partir de um mundo ficcional, questionamentos relacionados à nossa sociedade, mas que tampouco se reduzem a maniqueísmos, apontando também para as responsabilidades que nós, cidadãos, temos na formação social de nosso entorno, o que pode ser observado, por exemplo, a partir das alterações fotográficas de Sebastián, personagem central de *Sueños Digitales*.

Reiteramos, assim, que ambas as obras de Edmundo Paz Soldán travam diálogos frequentes e interessantes com o gênero ficção científica, mais especificamente com o *cyberpunk*, mas não chegam a pertencer a ele. Nesse sentido, ao tratar de um tempo similar ao presente e baseando-se na percepção que tinha sobre a realidade boliviana, o autor faz de *Sueños Digitales* e de *El delirio de Turing* obras capazes de nos abrir caminhos para reflexões e discussões pertinentes acerca da contemporaneidade, como a modernização questionável da América Latina e a existência de governos que, sob um disfarce democrático, se apresentam totalitários. Até porque, como afirmado por Ieda Tucherman (2004), os elementos da ficção científica já parecem nos falar mais do presente que do futuro.

Referências

AMAR SÁNCHEZ, Ana María. Del cine al ciberespacio. Narrativa y medios masivos en la tradición literaria latinoamericana. *Iberoamericana*, Berlim, v. 8, n. 29, p. 91-104, 2008. Disponível em: <https://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/iberoamericana/article/view/834>. Acesso em: 10 ago. 2016.

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas – uma arque-genealogia do cyberpunk: do romantismo gótico às subculturas*. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. 2005. 328f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em:

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/410/o/Uma_arque-genealogia_do_cyberpunk_-_do_romantismo_gótico....pdf. Acesso em: 07 fev. 2018.

AYRES, Fernando Guilherme. Distopias futurísticas: aproximações e distanciamentos entre *1984*, de G. Orwell, e *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. In: CAVALCANTI, Ildney; CORDIVIOLA, Alfredo. *Os retornos das utopias: histórias, imagens, experiências*. Maceió: Edufal, 2015. p. 237-264.

BERTELLI, Michelle. La guerra interminable: 15 años de lucha por el agua en Bolivia. *El País*, Cochabamba, 30 jul. 2015. Disponível em: http://elpais.com/elpais/2015/07/13/planeta_futuro/1436796771_984802.html. Acesso em: 10 ago. 2016.

BIANCO, Adriana. Edmundo Paz Soldán. Walking the tightrope. *Américas*, Washington, v. 63, n. 1, p. 62-63, 2011.

BROWN, J. Andrew. Chapter 4: Neoliberal Prosthetics in Postdictatorial Argentina and Bolivia: Carlos Gamerro and Edmundo Paz Soldán. In: _____. *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave Macmillan, 2010. p. 113-144. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230109773_5.

DE CERCA - Edmundo Paz Soldán. [S. l.: s. n.], 14 mar. 2018. 1 vídeo. (55 min). Publicado pelo canal: Biblioteca Virtual Carlos D. Mesa Gisbert. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=INNKF-HHzsc>. Acesso em: 27 mar. 2017. Versão postada no YouTube de programa veiculado no começo dos anos 2000 na rede de TV boliviana PAT.

FUGUET, Alberto; GÓMEZ, Sergio. *McOndo*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1996.

GARCÍA MARQUEZ, Gabriel. *Cien años de soledad*. 9. ed. Barcelona: Debolsillo, 2012.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução de Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Editora Aleph, 1984.

LEMONS, André. Ficção científica cyberpunk. O imaginário da cibercultura. *ComCiência Online*, Campinas, 2004. Disponível em: <http://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/2004/10/11.shtml>. Acesso em: 20 jul. 2018.

LUDMER, Josefina. *Aqui América Latina*. Uma especulação. Tradução de Rômulo Monte Alto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

MATIAS, Marcus Vinícius. A gênese do mal: distopia e violência na ficção detetivesca. In: CAVALCANTI, Ildney; CORDIVIOLA, Alfredo. *Os retornos das utopias: histórias, imagens, experiências*. Maceió: Edufal, 2015. p. 285-314.

MORALES, Ed. The New America's Virtual Truth. *Library Journal*, Nova York, p. 21-23, 2001.

PAZ SOLDÁN, Edmundo. *El delirio de Turing*. 3. ed. Buenos Aires: Santillana de Ediciones, 2005.

PAZ SOLDÁN, Edmundo. *Sueños Digitales*. La Paz: Santillana de Ediciones, 2000.

RAMOS ORTEGA, Belén. Avatares literarios: Edmundo Paz Soldán o las nuevas tecnologías en la narrativa actual. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, Alicante, p. 225-231, 2013. Disponível em: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/avatares-literarios-edmundo-paz-soldan-o-las-nuevas-tecnologias-en-la-narrativa-actual/>. Acesso em: 01 ago. 2016.

ROJO, Grínor. Para una historiografía cultural de América Latina. In: _____. *Los gajos del oficio*. Santiago: Lom Ediciones, 2014. p. 11-27.

TUCHERMAN, Ieda. A ficção científica como narrativa do mundo contemporâneo. *ComCiência Online*, Campinas, 2004. Disponível em: <http://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/2004/10/09.shtml>. Acesso em: 20 jul. 2018.

Y TAMBIÉN la lluvia. Direção: Iciar Bollain. Produção: Juan Gordon. Intérpretes: Luís Tosar; Gael García Bernal; Raúl Arévalo; Karra Elejalde; Juan Carlos Aduviri; Carlos Santos. Produtora executiva: Pilar Benito. Direção de fotografia: Alex Catalán. Roteiro: Paul Laverty. Música: Alberto Iglesias. Espanha/México: Morena Films; Mandarin Films; Televisión Española; Vaca Films, 2011. 1 DVD (104 min), color.

Recebido em: 9 de outubro de 2019.

Aprovado em: 6 de janeiro de 2020.