

UM TABULEIRO DE DUAS FACES: O LÚDICO E O ALEATÓRIO NA FIÇÃO CIENTÍFICA DE PHILIP K. DICK*

«[...] o hexagrama estendia-se diante de si e não necessitou de o identificar pela carta. Reconhecia-o como sendo o Hexagrama Quinze. *Ch'ien*. Modéstia. Ah! Os baixos elevar-se-ão, os altos serão rebaixados, as famílias poderosas serão humilhadas [...].»

Philip K. Dick, *O Homem do Castelo Alto*, vol. I, p. 20

«A desintegração do sistema económico e social fora lenta, gradual e profunda. Tão profunda que as pessoas perderam a fé nas próprias leis naturais. Nada dava a impressão de ser estável ou fixo; o universo era um fluido deslizando. [...] A previsão estatística tornou-se popular... o conceito de causa e efeito morreu. As pessoas deixaram de acreditar que podiam controlar o que as rodeava; tudo o que ficou foi uma sequência de probabilidades; bons palpites num universo de imprevisível.»

Philip K. Dick, *Lotaria Solar*, p. 17

«Através do *I Ching* a configuração total do *koinos kosmos* pode ser escrutinada – foi por essa razão que King Wen, na prisão no ano 1100 a. C., o compôs; não estava interessado no futuro. Desejava saber o que estava a ocorrer fora da sua cela nesse momento, o que se passava no seu reino no instante em que lançava as hastes de milefólio e delas derivava um hexagrama.»

Philip K. Dick, «Schizophrenia and *The Book of Changes*» (1965), in *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, p. 180

Tendo em conta o reduzido número de títulos na obra de Philip K. Dick que abordam o tema do acaso, não será muito correcto defender que este é preponderante, muito menos se se tiver em conta o peso doutras temáticas, como a oposição humano/inumano

Jorge Martins Rosa

Departamento de Ciências da Comunicação,
Universidade Nova de Lisboa.

* Texto realizado no âmbito de uma bolsa de doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia, ao abrigo do programa POSI.

ou a dialéctica entre a percepção e a realidade. Contas feitas, em quase quarenta novelas de ficção científica (deixando portanto de lado as novelas *mainstream* e os contos), apenas quatro, dispersas ao longo de 32 anos de escrita, recorrem de forma explícita ao acaso como tema central. Nesses poucos títulos – *Solar Lottery* (escrito em 1954), *The Man in the High Castle* (1961), *The Game Players of Titan* (1963) e *A Maze of Death* (1968) –, é contudo possível observar como tal tema aparentemente «menor» se associa, de forma bastante coerente, àqueles que são mais comumente referidos como dominantes no autor.

A estratégia aqui seguida consistirá justamente, sem esquecer uma sumária passagem pelas novelas acima referidas e pela forma como nelas é abordado o acaso, na demonstração de como uma aparente dualidade (no limite contraditória) no tratamento do tema pode ser resolvida a partir do momento em que se assume uma perspectiva mais alargada que torna manifesta a sua ligação a todo o universo temático de Philip K. Dick.

*Solar Lottery*¹, escrito em 1954, foi, numa fase inicial em que dominavam os contos, mais vendáveis, a segunda novela de ficção científica de Dick² e a primeira a ser publicada, no ano seguinte. Sendo claramente influenciada pela teoria dos jogos de von Neumann e Morgenstern, é aí retratada uma sociedade futura cujo princípio fundamental de organização política é aleatório. A escolha do líder, o Quizmaster, é feita ocasionalmente com base no que aí se define como «o girar da garrafa». À partida, qualquer indivíduo pode ser designado como Quizmaster, desde que seja «livre», isto é, que possua um cartão de identificação. Dada a forma de organização económica, estruturada com base em gigantescas corporações, os *hills*, este princípio radicalmente democrático é contudo pervertido: assegurar um posto fixo de trabalho, supõe-se que bem remunerado, implica a entrega do cartão de identificação. Daí decorre que os únicos «candidatos» são os representantes dos *hills*, com tantas mais probabilidades quantos os cartões de que se apropriaram, e os desempregados ou os empregados por conta própria, estes com ínfimas hipóteses. Para tornar o sistema mais complexo, reduzir a deseabilidade de ascensão ao cargo de líder e, tanto ou mais importante, carregar a sociedade de um grau ainda maior de ludismo, imediatamente após a «eleição» de um líder segue-se a escolha de uma série de assassinos que irão tentar destituí-lo do cargo. É neste pano de fundo³ que Ted Benteley, a personagem principal, se demite do seu cargo num dos *hills*, aceitando um novo emprego para o actual Quizmaster mas desconhecendo que este tinha entretanto sido destituído em favor de Leon Cartwright. Este último é o líder de uma instituição para-religiosa que acredita que o seu «messias», John Preston⁴, havia descoberto um mítico décimo planeta do sistema solar, onde poderia ser fundada uma nova colónia com um outro sistema político. Como vem a descobrir-se bastante avançada a narrativa, Cartwright havia, em nome da causa do prestonismo, alterado o sistema de probabilidades da «garrafa» para ser eleito e, conseguindo escapar, graças à ajuda de Benteley, a um assassino sintético, falsifica de novo o sistema para que Benteley seja o novo Quizmaster.

¹ Em português, *Lotaria Solar*, Mem Martins, Europa-América, 1989, tradução de Samuel Soares.

² Assumindo que *The Cosmic Puppets* deve também ser categorizada como ficção científica, apesar da clara proximidade do género *fantasy*.

³ A que devemos ainda acrescentar a previsível regressão da sociedade a uma omnipresença da superstição, como pode ler-se em epígrafe.

⁴ Não podia ser mais evidente a inspiração na lenda do Preste João.

O *topos* de uma sociedade regida por princípios aleatórios volta a surgir, ainda que de forma mitigada, em *The Game-Players of Titan*⁵, escrito em 1963. Depois de vencidos num conflito interplanetário com os habitantes de Titã, os terrestres adoptam uma série de elementos da sua cultura, nos quais se inclui a institucionalização do jogo do *bluff*, espécie de cruzamento entre o Monopólio e o Poker. Com uma população dizimada pela guerra, e na sua grande maioria estéril, a Terra encontra-se organizada em pequenos grupos locais (quase tribos) de proprietários que regularmente se dedicam ao *bluff*: mais do que um jogo, este serve ainda para trocar propriedades e recombinar casais de forma a aumentar, numa espécie de promiscuidade sexual instituída e fortemente regulada, as probabilidades de assegurar a descendência. Apesar da narrativa demasiado dispersa, deixando a questão do jogo secundarizada, este acaba por ter uma função determinante no final, quando terrestres e *vugs* (os nativos de Titã) participam numa partida de *bluff* de proporções cósmicas, desforra da derrota anteriormente infligida por meios bélicos convencionais.

Em qualquer dos casos acima descritos, o lúdico e o aleatório são integrados no pano de fundo de distopias políticas ou sociedades em regressão civilizacional; melhor: estão intimamente ligados a formas de distopia, nem sempre numa relação de causalidade directa mas ainda assim como pilar fundamental das formas de organização social retratadas.

Recuando, relativamente a *The Game-Players of Titan*, dois anos na data de composição, encontramos uma das mais famosas novelas de Philip K. Dick, onde o aleatório tem um papel fundamental: *The Man in the High Castle*⁶. É, logo depois de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, que deu origem ao filme *Blade Runner*, uma das obras mais conhecidas de Dick e simultaneamente a que lhe fez merecer o prémio Hugo, apesar de não se tratar de uma narrativa enquadrável no registo mais imediato da ficção científica. A história tem lugar num tempo aproximadamente coincidente com o da escrita (século xx, fins da década de 50, início da de 60), pelo que o que permite colocá-la de forma algo vaga na categoria da ficção científica é a sua premissa de base: como seria um mundo em que as potências do Eixo (a Alemanha, o Japão e a Itália) tivessem sido os vencedores da II Guerra Mundial?

Como é possível verificar através de uma consulta a <http://www.uchronia.net>, um *site* dedicado às realidades e cronologias alternativas na ficção, a construção de narrativas com base na alteração de uma premissa de base (no nosso caso, o presidente Franklin Delano Roosevelt teria sido assassinado em 1933) não é algo exclusivo da ficção científica⁷. O que faz então de *The Man in the High Castle* uma obra de antologia no género? Essencialmente dois elementos (para não referir a complexa trama narrativa com quase tantos pontos de vista quantas as personagens). O primeiro é a existência de uma espécie de laço de Moëbius, um livro dentro do livro que, como aquele que

⁵ Em português, *Os Jogadores de Titã*, Lisboa, Livros do Brasil, 1994, tradução de António Porto.

⁶ Em português, *O Homem do Castelo Alto* (2 vols.), Lisboa, Livros do Brasil, 1993, tradução de António Porto.

⁷ No total, o *site* acima referido lista 1454 entradas de livros, contos ou mesmo artigos que tratam cronologias alternativas. O peso da ficção científica é significativo, mas está longe de ser exclusivo. Restringido-nos tanto a este género quanto ao caso mais específico da vitória alemã na II Guerra Mundial, o artigo de John Clute «Hitler Wins», em *The Encyclopedia of Science Fiction*, faz uma lista que não se pretende completa mas que é suficientemente exaustiva, e da qual constam 7 títulos escritos antes ainda do desfecho da guerra e 27 posteriores a 1945, dos quais uma ficção de rádio para a BBC, um filme (*It Happened Here*), um episódio da série televisiva *Star Trek* escrito por Harlan Ellison, e, como seria de esperar, *The Man in the High Castle* e o relativamente recente *best-seller* de Thomas Harris, *Fatherland* (art. cit., pp. 572-573).

lemos, narra uma «realidade alternativa» na qual os Aliados venceram a guerra. Poderíamos perguntar-nos qual a verdadeira realidade, mas afinal o grande objectivo de Philip K. Dick parece aí ser o de lançar-nos num universo no qual introduziu um elevado grau de ludismo. Tomem-se dois exemplos. O «homem do Castelo Alto» é Theodore Abendsen, o autor desse outro livro de circulação clandestina, aí intitulado *The Grasshopper lies Heavy*⁸, que vive recluso, mas numa normalíssima casa de subúrbio e não num castelo. Outro exemplo: numa passagem fundamental, Tagomi, um alto funcionário na zona americana sob domínio japonês, contempla uma peça de joalheria e vê-se por momentos numa outra (a «nossa») América. Alucinação ou vislumbre passageiro de uma realidade paralela ou mesmo d'«A Realidade»?

Se este *loop* entre dois livros e duas realidades⁹ aponta para a presença de elementos *lúdicos*, que contudo praticamente se restringem à instância da enunciação, o segundo grande traço distintivo consiste na presença do *aleatório*¹⁰, elemento que atravessa tanto a enunciação quanto o enunciado e que se consubstancia no recurso ao *I Ching*. Um pouco em espelho da realidade retratada em *The Man in the High Castle*, na qual os japoneses revelam uma extraordinária curiosidade pelos elementos culturais americanos – coleccionar revólveres *Colt .44*, por exemplo¹¹ – assistiu-se na América dos anos 50 e 60 (particularmente na Califórnia onde Dick viveu toda a sua vida) a uma atracção pelas culturas e religiões orientais¹². Dessa atracção destaca-se a tradução do *I Ching*, ou *Livro das Mudanças* (precisamente em 1950), que viria a influenciar a música de John Cage, tal como tivera já influenciado, num outro registo, o psicólogo Carl Jung. E como veio a influenciar Dick: a inspiração para *The Man in the High Castle* terá sido supostamente o *I Ching*, muito mais do que o mero «what if?» do desfecho da II Guerra Mundial¹³. Com efeito, a evolução da narrativa está intimamente ligada aos lançamentos das moedas ou das hastes de milefólio que permitem obter os conhecidos hexagramas em mutação do *I Ching* (ainda que na

⁸ Trata-se de uma referência bíblica (Eclesiastes, 12:5). Tendo em conta o contexto desta passagem, que fala da velhice e da consequente decadência da força física humana, uma tradução possível seria *O Peso do Gafanhoto*, em vez do literal *O Gafanhoto Pousa com Força*, proposto pelo tradutor da edição portuguesa. Interessante também é o apelido do «autor»: Abend significa literalmente «tarde», mas é utilizado no alemão, por exemplo na expressão «Abendland», para significar o Ocidente; Abendsen poderá ser uma corruptela de «Abend sehen» («visão da tarde», «visão tardia»), ou de «Abend Sendung» («missão tardia», «envio tardio»). Em qualquer dos casos, não é de excluir uma referência à conhecida passagem «decadentista» de Hegel sobre a ave de Minerva (a coruja, sendo Minerva a sabedoria) que levanta voo ao entardecer (das civilizações, naturalmente). A hipótese aparentemente gratuita é no entanto confirmada por aquela que seria a derradeira obra de Dick, caso tivesse sido escrita, que tinha como título provisório *The Owl in Daylight*, mesmo tendo a expressão uma origem popular, do Sul dos Estados Unidos (cf. o volume de entrevistas compiladas por Gwen Lee e Doris Elaine Sauter, *What if our World is their Heaven: The Final Conversations of Philip K. Dick*, Nova Iorque, Overlook Press, pp. 74 e 133).

⁹ Na verdade, pelo menos três, pois a América pós-guerra retratada por Abendsen diverge, em elementos mínimos mas não desprezíveis, da América real.

¹⁰ Aleatório e lúdico devem portanto ser destrinchados. Esta destrinça é aliás, como poderá verificar-se, uma das premissas argumentativas deste ensaio.

¹¹ A escolha deste exemplo não é inocente, pois tem na narrativa um papel fundamental.

¹² Ainda hoje a variante *zen* do budismo, «destinada a um futuro imprevisivelmente brilhante na Califórnia do século XX», como nos diz Gerald Messadié em *História Geral do Diabo* (Gerald Messadié, 1993, pp. 86-87), tem aí um lugar de eleição.

¹³ Cf. *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, biografia da autoria de Lawrence Sutin. Na p. 109 refere-se a quase dependência que Dick entretanto possuía, consultando diariamente o oráculo (o próprio Dick menciona a necessidade de recorrer ao *I Ching* no seu ensaio de 1965 «Schizophrenia and *The Book of Changes*). Contudo, a «dependência» não tinha lugar sem um crescente cepticismo, expresso numa conversa com um amigo da seguinte forma: «Fuck it, I'll fix it – I'll write a novel based on it». (Lawrence Sutin, 1989, p. 109). Confirmará este «I'll fix it» a suspeita de que Dick, brincando com os leitores, particularmente com os críticos, terá manipulado e falsificado a aleatoriedade do *I Ching*? Tudo indica que sim.

segunda metade o recurso ao *Livro das Mudanças* seja muito mais escasso): Dick utiliza-os (ao nível da enunciação) para determinar aleatoriamente as acções e o destino das personagens¹⁴, mas são estas (ao nível do enunciado) quem nos torna manifestos esses lançamentos e a sua interpretação. Enunciação e enunciado confundem-se (de novo o elemento lúdico), ao mesmo tempo que o aleatório (*ma non troppo*) rege a construção da narrativa e as acções das personagens, nalguns casos verdadeiros dependentes, com graus variantes de esquizofrenia, de um oráculo proveniente de uma cultura que lhes é alheia¹⁵.

Pormenor importante é o facto de, ao contrário de *Solar Lottery* e de *The Game-Players of Titan*, a temática do acaso não surgir carregada de uma avaliação negativa. Ou, como tentaremos argumentar, tal ocorre porque se verifica uma maior dissociação entre a componente lúdica e o aleatório, o que não acontece nos exemplos anteriores. Para percebê-lo, será aconselhável recorrer à quarta (e derradeira) novela de Dick onde estes elementos surgem com lugar de destaque, *A Maze of Death*. Nesta novela, escrita em 1968, catorze indivíduos são transferidos como colonos para o planeta Delmak-O, aguardando ordens superiores que lhes esclareçam qual a missão que aí lhes foi destinada. Impedidos de sabê-lo, dado que a transmissão dessas ordens é interrompida e apagada, procuram organizar-se de modo a não só descobrirem qual o objectivo por trás da sua transferência como também para sobreviverem. Com efeito, sobrevivência é a palavra adequada, pois o que se segue assemelha-se, com uma antecipação de mais de 20 anos, a um *reality-show* género *Survivor* ou *Big Brother*. A grande diferença é que os colonos são verdadeiramente eliminados um por um — por assassinio, acidente, suicídio —, e não excluídos por qualquer decisão popular.

Há contudo ainda mais elementos a adensar o mistério de todas estas mortes, levantando a suspeita de que os colonos são como peões ou cobaias num jogo ou numa experiência de contornos também indefinidos. Cada um à sua maneira, todos sofrem de uma espécie de autismo social: de modo geral brilhantes nas suas especialidades (um economista, um psicólogo, alguns técnicos, etc.), poderiam facilmente organizar uma pequena sociedade se não fosse a incapacidade quase generalizada de empatizarem com os outros. A personagem «central», Seth Morley, é de alguma forma uma quase excepção, tal como Gelen Belsnor (cf. p. 78), e a prova é que ambos são os primeiros a suspeitar que se tratam de cobaias de uma experiência inspirada n' *O Deus das Moscas*, ou então que Delmak-O é uma colónia psiquiátrica¹⁶.

A ideia de indivíduos presos à sua realidade íntima é, de resto, uma constante na obra de Dick, a ponto de o próprio ter teorizado sobre aquilo que chamava a diferença entre o *koinos kosmos*, o mundo partilhado, e o *idios kosmos*, o mundo solipsista, e sobre a indesejabilidade de misturar os dois. Apenas como ilustração, *Eye in the Sky*, escrita ainda nos anos 50¹⁷, relata a sucessão de

¹⁴ Ou faz parecer que assim procedeu. Cf. a nota anterior.

¹⁵ Tal é verdade também para as personagens japonesas, mas aí o grande reponsável é K. Dick, que coloca no mesmo saco as culturas chinesa (onde nasceu o *I Ching*) e japonesa (que nem por isso o adoptou). Isso não terá impedido que Dick seja ainda hoje lido no Japão como um escritor quase canónico, acima do preconceito europeu e americano relativamente ao género como sendo uma espécie de «segunda divisão» da ficção, pelo que podemos fechar os olhos a este erro de atribuição.

¹⁶ A recordar um outro título bem conhecido de Philip K. Dick, *Clans of the Alphane Moon*, de 1964 (ed. port. *Os Clãs de Lua de Alfa*, Mem Martins, Europa-América, 1987, tradução de Nuno Miranda), onde todo um planeta é uma colónia psiquiátrica. A diferença fundamental, para além da numérica, é que aí os «colonos» conseguem uma quase irrepreensível organização em clãs ou castas, cada um representando um tipo de doença mental (paranóicos, maníacos, depressivos, esquizofrénicos polimórficos, etc.).

¹⁷ Mais concretamente em 1955. A edição portuguesa intitula-se *Universos Paralelos* (Lisboa, Edições 70, 1991, tradução de Eduardo Saló).

experiências-mundos que tem lugar imediatamente após um acidente nuclear. À vez, cada uma das personagens que sofreu o impacto do acidente impõe temporariamente a sua particular visão do mundo aos outros, mostrando como os «sonhos da razão individual» produzem monstros se deixados à solta: um dos mundos é uma teocracia bizarra em que a Terra ainda está no centro do Universo (mas pode-se ascender ao Céu com um guarda-chuva), onde as máquinas de distribuição de alimentos são como cornucópias impregnadas de maná, e em que os pecados, por insignificantes que sejam, são fulminantemente castigados de imediato; um outro (seria demasiado descrevê-los a todos) é uma realidade asséptica que começa por revelar-se quando as personagens ficam assexuadas e onde o desejo de limpar tudo o que é impuro leva ao extremo da desapareição dos órgãos internos responsáveis pela respiração.

Se em 1965, em «Schizophrenia and *The Book of Changes*», Dick ainda propunha que se recorresse aos poderes do aleatório do *I Ching* com uma frequência proporcional ao grau de esquizofrenia¹⁸ de forma a compensar, graças ao princípio da «sincronicidade», o excesso de *idios kosmos* com uma quantidade equivalente *koinos kosmos* (pois não fora essa, como é possível ler num dos excertos em epígrafe a este artigo, a intenção de King Wen?), aqui a questão torna-se um pouco mais complexa. Antes de mais porque, em *A Maze of Death*, a partilha de um mundo comum é possível, mas raramente tem lugar nos momentos onde seria mais necessária. Quando uma expedição de 7 dos colonos entra num edifício, cada um vê-o de forma diferente. A inscrição numa das portas é lida, em graus diferentes de insanidade, como «Winery», como «Wittery», como «Stoppery», como «Witchery», como «Hippery hoppery», e ainda como «Mekkisry»¹⁹. Mas a maior surpresa espera-nos bastante mais à frente na narrativa. Se até aqui foi possível enquadrá-la fazendo ligações a *reality-shows* ou a *O Deus das Moscas*, descobrimos mais tarde que estamos perante um precursor do filme *The Matrix*. Procurando não revelar mais do que o necessário (este é um dos casos em que é aconselhável reservar alguma surpresa ao leitor), a ilusão das inscrições na porta acaba por ser um prenúncio de uma ilusão maior, porque colectiva.

Descoberta que, ainda antes das personagens, o leitor poderia antecipar, bastando para tal alguma familiaridade com a obra de Philip K. Dick – onde abundam falsas realidades e ilusões colectivas que ultrapassam em coerência as individuais. Mesmo admitindo alguma atipicidade de *A Maze of Death* no que respeita à (in)coerência da ilusão colectiva, a sua mera possibilidade obriga a reapreciar a oposição entre *idios kosmos* e *koinos kosmos*, dado que nem mesmo a experiência em comum proporcionada por ser este último serve como garante da realidade. O solipsismo cartesiano está, em Dick, permanentemente à espreita.

Impõe-se portanto uma solução, mas por sorte em *A Maze of Death* ela é subtilmente insinuada. Recorrendo a uma convenção literária excepcional em toda a obra de Dick (que é também uma espécie de homenagem a Jonathan Swift e outros autores da mesma época), o índice dos capítulos apresenta simultaneamente um resumo dos mesmos. Este resumo revela-se, contudo, totalmente enganador (ou talvez não): a transferência de uma das personagens, logo no primeiro capítulo, é resumida como «Ben Talchief ganha um coelho de brincar numa rifa», assim como – outra ilustração –

¹⁸ Cf. art. cit., in Lawrence Sutin (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 181-182.

¹⁹ A referência ao termo «mekkis» surge outras vezes na obra de Dick, e é definida pelo autor, em *A Maze of Death*, como sendo «the Hitite word for power; it had passed into the Sanskrit, then into Greek, Latin, and at last into modern English as *machine* or *mechanical*» (p. 113).

a expedição ao enigmático edifício torna-se um quixotesco ou camonesco «Glen Belsnor ignora os avisos dos seus pais e embarca rumo a uma ousada aventura marítima»²⁰. Se quisermos, uma brincadeira de Dick, mas não desprovida de consequências, pois se de início pode ser interpretada como uma utilização lúdica das convenções literárias, uma leitura mais profunda pode levar a entendê-la, como faz Andrew M. Butler em *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, como «a shadow of whatever the real reality may be, several layers away»²¹.

Ou, penetrando numa camada ainda mais profunda, talvez adquira de novo uma significação lúdica, mas de aplicação generalizada: a mensagem subjacente seria a de que o ludismo é possível e talvez mesmo necessário, desde que restrito a mundos bem delimitados como o da literatura ou outras formas de arte. Tal como nos mostram *A Solar Lottery* e *The Game-Players of Titan*, o ludismo torna-se totalmente nefasto quando aplicado ao domínio do social, seja por via de formas de organização humanas, como é o caso de ambas as novelas, seja pela (im)providência divina, como ocorre em histórias como «The Faith of our Fathers»²², de 1966. Nesse conto, que retrata os Estados Unidos convertidos ao comunismo, um funcionário estatal em ascensão adquire a um veterano de guerra (prática tornada obrigatória) um pequeno pacote que crê ser um tónico para a fadiga. Em vez disso, trata-se de uma potente droga anti-alucinatória que o faz começar a ver, na regular e compulsiva mensagem televisiva do líder, o «Grande Benfeitor», que este não é humano. À medida que ascende nos seus cargos, com o auxílio de uma organização clandestina de resistência (à qual pertencia o veterano de guerra), ganha o direito a participar nas festas (leia-se orgias) privadas do Grande Benfeitor. É aí que, finalmente, sob o efeito de uma mistura de drogas que deveriam neutralizar-se mutuamente, entra em contacto com o Benfeitor, que lhe revela ser Deus, mas um Deus tanto benigno quanto maligno na sua arbitrariedade, imagem ampliada e deformada de algumas passagens do Antigo Testamento.

Ora, ainda que só de forma muito tangencial se possa afirmar que «Faith of our Fathers» cabe nas categorias do lúdico e do aleatório, essa possibilidade de leitura reside no facto de Deus surgir aí não como o «Grande Benfeitor» mas sim como o «Grande Jogador», versão monstruosa de uma criatura que se diverte a criar o Partido e a resistência, mas que ao mesmo tempo, e com a maior das indiferenças, afirma que, tal como os vivos morrem, ele reviverá os mortos. Para usar uma expressão que Einstein tornou famosa, trata-se de um Deus que joga aos dados com o Universo (e, por extensão, com cada um dos seres que o habitam).

Por mais que Philip K. Dick seja habitualmente associado a uma reabilitação da teologia e da religião – basta pensar nas experiências místicas que teve em Fevereiro e Março de 1974 e que

²⁰ Não é essa a única «piscadela de olho» ao leitor: quando o último casal de colonos chega a Delmak-O, e lhes são apresentados os outros habitantes da colónia, a conversa de circunstância que se segue (pp. 34-40) reproduz textualmente (com acrescentos) a que tinha tido lugar no capítulo anterior (pp. 25-28), quando o recém-chegado era Ben Tallchief.

²¹ Andrew M. Butler, *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, Herts, Pocket Essentials, 2000, p. 58.

²² Por mais que se trate de uma das abordagens investigativas mais apetecíveis logo que se lê a segunda ou terceira novela de Dick, não é aqui possível, por questões de espaço e de unidade, dar o tratamento desejável à temática da teologia e da religião neste autor. Para além das linhas, mais à frente no corpo do texto, onde é feita uma referência à múltipla flexibilidade do par religião/distopia, poder-se-ia pegar na temática numa forma menos psicossocial e mais teológica. Consoante a definição, assim varia também o juízo que pode ser feito do papel duma entidade divina: mero demiurgo (por vezes um simples humano investido de poderes divinos, como em «The World she Wanted», de 1952, ou «Small Town», de 1953), confluência do Bem e do Mal («The Faith of our Fathers» e, em breves passagens, também em *A Maze of Death*), forma última e sumamente benigna de inteligência cósmica que apenas actua quando o princípio da acção mais eficaz o exige (como em *VALIS*, de 1978, e a sua versão inicial, *Radio Free Albemuth*, de 1976), etc.

estão na origem da trilogia de *Valis*, mas também na regularidade com que tratou o tema na sua obra –, o modo como o faz é, como afirma Andrew M. Butler no pequeno livro de introdução a Dick, a atitude de alguém que é capaz de «make you believe six impossible things before breakfast»²³, ou, numa palavra, lúdica. Pense-se por exemplo no papel da religião nas quatro novelas que aqui apresentámos: em *Solar Lottery*, o prestonismo surge como a utopia que resta numa sociedade tornada distópica pela socialização do aleatório, em *The Man in the High Castle* e *The Game-Players of Titan* é secundarizada, se não mesmo ausente, e finalmente em *A Maze of Death* é um elemento fundamental da narrativa, o elemento que, entre outras funções, lhe dá o tom distópico²⁴. Como se, como procurámos insinuar acima, o ludismo fosse um privilégio daquele que cria mundos fictícios, isto é, do autor ou do artista, privilégio que só tem lugar na medida em que há um desnível lógico entre enunciação e enunciado. Fora dessa esfera, e sempre que nos encontramos ao mesmo nível, o ludismo, ainda que não interdito, é algo cujas consequências são de modo geral nefastas.

Assim parece ser a convicção de Dick relativamente a esferas como a social e a religiosa, ainda que aí não possamos fazer mais do que especular. Mas assim parece ser também o que ocorre se nos restringirmos ao nível dos mundos ficcionais que criou, e nesse caso as pistas para esta «ética literária» são a sua própria obra. Em *Solar Lottery*, o aleatório surge como manifestação do lúdico, e o resultado é uma distopia; em *The Game-Players of Titan*, é certo que a distopia (provocada pela derrota interplanetária) é anterior ao lúdico, mas este serve para consolidá-la. Já em *The Man in the High Castle*, ainda que o aleatório (o *I Ching*) seja, como no primeiro caso, uma das manifestações do lúdico, qualquer destes elementos resulta do trabalho do autor, mesmo quando explicitado através das acções das personagens. Em *A Maze of Death*, que como vimos possui uma relevância fundamental, o controlo dos aspectos lúdicos é tornado exclusivo do autor. Mesmo quando, no final, as personagens surgem como as responsáveis pela sua situação ilusória, e portanto pela transformação da realidade num jogo, tal faz sentido na medida em que também no interior da narrativa existe uma cisão entre uma «enunciação no enunciado» e um «enunciado no enunciado», sendo as personagens os seus autores-enunciadores. Pois neste, como afinal em todos os casos, a função de «mestre do jogo» está sempre reservada a um só interveniente, Philip K. Dick.

Bibliografia

[Nota: Nas obras de Dick, optou-se por apresentar a sua data de composição, e não a da primeira edição]

- Barlow, Aaron John (1988), *Reality, Religion and Politics in Philip K. Dick's Fiction*, Tese de doutoramento em Literatura Inglesa, University of Iowa (Iowa City, Iowa), online in <http://www.philipkdick.com/articles/barlow.htm>.
Butler, Andrew M. (2000), *Philip K. Dick: The Pocket Essential*, Herts, Pocket Essentials.

²³ Andrew M. Butler, *op. cit.*, contracapa.

²⁴ E que, como se afirmou na nota 22, leva a um conceito de Deus próximo do de «The Faith of our Fathers» (o conto foi completado a 17 de Janeiro de 1966 e a novela a 31 de Outubro de 1968 – não muito distantes no tempo, portanto). A teologia aí esboçada aproximar-se-ia perigosamente de algumas variantes do gnosticismo (cf. Hans Jonas, *The Gnostic Religion: The Message from the Alien God and the Beginnings of Christianity*, 1958-1970, Boston (Mass.), Beacon Press, 2001) se não fosse uma passagem onde as 4 formas divinas (três benignas, uma maligna) são vistas como manifestações de uma super-forma que as congrega: «“You mean you can commune with a god that combines the Form Destroyer with the other three? But that’s not possible, Tony; they are good gods and the Form destroyer is evil.” // “I know that”, he said in a sullen voice. “That’s why what I see is so keen – a god-above-god, which no one can see but me.”» (*A Maze of Death*, p. 89).

- Clute, John (1993), «Hitler Wins», in Clute, John e Nicholls, Peter (orgs.), *The Encyclopedia of Science Fiction* (2.ª ed.), Londres, Orbit, 1999, pp. 572-573.
- Dick, Philip K.
- 1952 «The World She Wanted», *Science Fiction Quarterly*, Maio de 1953, repub. in *Second Variety*, Londres, Millennium/Gollancz, 1999, pp. 141-154.
- 1953 «Small Town», *Amazing*, Maio de 1954, repub. in *Second Variety*, Londres, Millennium/Gollancz, 1999, pp. 341-353.
- 1954 *Solar Lottery*, ed. port. *Lotaria Solar*, Mem Martins, Europa-América, 1989, tradução de Samuel Soares.
- 1955 *Eye in the Sky*, ed. port. *Universos Paralelos*, Lisboa, Edições 70, 1991, tradução de Eduardo Saló.
- 1961 *The Man in the High Castle*, ed. port. *O Homem do Castelo Alto* (2 vols.), Lisboa, Livros do Brasil, 1993, tradução de António Porto.
- 1963 *The Game-Players of Titan*, ed. port. *Os Jogadores de Titã*, Lisboa, Livros do Brasil, 1994, tradução de António Porto.
- 1964 *Clans of the Alphane Moon*, ed. port. *Os Clãs de Lua de Alfa*, Mem Martins, Europa-América, 1987, tradução de Nuno Miranda.
- 1965 «Schizophrenia and *The Book of Changes*», in Sutin, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 175-182.
- 1966 «Faith of our Fathers», in Harlan Ellison (org.), *Dangerous Visions*, repub. in *We Can Remember it for you Wholesale*, Londres, Millennium/Gollancz, 2000, pp. 197-222.
- 1968 *A Maze of Death*, Nova Iorque, Vintage, 1994.
- 1976 *Radio Free Albemuth*, Londres, Voyager/Harper Collins, 1999.
- 1978a *VALIS*, ed. port. *O Mistério de Valis*, Lisboa, Livros do Brasil, s/d, tradução de Eurico da Fonseca, 2 vols.
- 1978b «How to Build a Universe that Doesn't Fall Apart Two Days Later», in Sutin, Lawrence (org.), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995, pp. 259-280.
- Hayles, N. Katherine (1999), «Turning Reality Inside out and Right Side Out: Boundary Work in the Mid-Sixties Novels of Philip K. Dick», in *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999, trad. port. «A Realidade do Averso: A Questão da Fronteira na Obra de Philip K. Dick», *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 30 («Pop»), pp. 107-142.
- Jonas, Hans (1958-70), *The Gnostic Religion: The Message from the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston (Mass.), Beacon Press, 2001.
- Lee, Gwen e Sauter, Doris Elaine (orgs.) (2000), *What if our World is their Heaven: The Final Conversations of Philip K. Dick*, Nova Iorque, Overlook Press, 2003.
- Messadié, Gerald (1993), *Histoire Générale du Diable*, ed. port. *História Geral do Diabo: Da Antiguidade à Época Contemporânea*, Mem Martins, Europa-América, 2001, tradução de Alda Sophie Vinga.
- Mota, José Manuel (1995), *O Efeito de Ireal: A Fantasia Científica de Philip K. Dick*, tese de doutoramento em Literatura Inglesa, Coimbra, Universidade de Coimbra, policopiado.
- Teixeira, Luís Filipe (2003), «Ludologia: (Jogo #1/Nível #1): Do Instinto do Jogo aos Jogos do Imaginário», *Comunicação e Sociedade*, n.º 4 («Comunicação e Imaginário»), Braga, Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, pp. 163-179.
- Sutin, Lawrence (1991), *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, Secaucus (NJ), Carol Publishing.
- Sutin, Lawrence (org.) (1989), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, Nova Iorque, Vintage, 1995.
- «Uchronia: The Alternate History List», online in <http://www.uchronia.net/>, última consulta a 29 de Maio de 2003.